

ALAT PERAGA BERBANTUAN HOLAHOP UNTUK MENINGKATKAN KEAKURASIAN MELEMPAR BOLA SISWA KELAS V

Oleh:

Isa Ansori¹⁾, Edo Agung Prayogo²⁾, Sutaryono³⁾, Akhmad Junaedi⁴⁾

^{1,2,3,4} Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

¹isaansori@mail.unnes.ac.id

²edoprayeroagung@gmail.com

³sutaryono@mail.unnes.ac.id

⁴akhmadjunaedi143@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Penelitian dan pengembangan dengan model Borg & Gall menggunakan 8 langkah yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; 4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba. Dengan tujuan untuk mengembangkan, mengetahui kelayakan dan keefektifan alat peraga berbantuan holahop muatan pelajaran PJOK materi bola tangan kelas V SD. Subjek penelitian adalah siswa dan guru Kelas V SD Negeri Sawangan 03 Kabupaten Magelang. Pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat peraga bola tangan berbantuan holahop sangat layak digunakan dengan presentase kelayakan penyajian oleh ahli aalt peraga sebesar 92,5%, dan kategori sangat layak berdasarkan ahli materi sebesar 89,06%. Hasil uji t yaitu $t_{hitung} = 9,21138 > t_{tabel} = 1,98972$, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan alat peraga bola tangan berbantuan holahop efektif digunakan pada pembelajaran PJOK terhadap keterampilan siswa melempar bola. Hal ini diperkuat oleh N-gain data pretest dan posttest sebesar 0,406 dengan kriteria sedang.

Keywords: PJOK, Holahop, Pengembangan

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan pondasi untuk pendidikan selanjutnya dan pembangunan nasional. Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh manusia agar dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Keberadaan pendidikan yang sangat penting tersebut, telah diakui dan sekaligus memiliki legalitas yang sangat kuat sebagaimana yang tercantum dalam Undang- Undang Dasar 1945 Pasal 31 Ayat (1) dalam Perubahan Ke IV Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (2002: 3), menyebutkan bahwa “setiap warga negara berhak mendapat pendidikan”. Dalam kurikulum 2013 tertuang permendikbud No.22 tahun 2016 menyatakan bahwa proses pembelajaran dalam satuan Pendidikan diselenggarakan secara inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa supaya berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakasa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan minat bakat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa . Untuk melengkapi permendikbud no 22 tahun 2016 maka terbitlah permendikbud no 37 tahun 2018 yang memuat perubahan Permendikbud no 24 tahun 2016 tentang KI dan KD dalam pendidikan dasar dan menengah. Tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu: (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam pembelajaran adalah penggunaan alat peraga. Terwujudnya tujuan pembelajaran jasmani khususnya perwujudan

keterampilan motorik dasar melalui permainan sekolah dasar memerlukan dukungan alat peraga yang baik yaitu alat peraga yang dapat menarik minat siswa sesuai muatan pelajaran yang diterapkan dan mengikuti perkembangan zaman (Taufik & Pardijono, 2013 : 393).

Berdasarkan data yang diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara dan hasil belajar siswa Sekolah Dasar Negeri Sawangan 03 terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran. Masalah yang ditemui terdapat pada materi bola besar yaitu pada permainan bola tangan. Dibuktikan dengan hasil nilai pada permainan bola tangan ini siswa tuntas hanya 45% dibandingkan dengan nilai pada materi lain dengan tingkat ketuntasan 100%. Peneliti juga menemukan permasalahan lainnya yaitu belum adanya alat peraga khusus yang digunakan guru dalam mengajar. Guru hanya menggunakan alat peraga seadanya. Sedangkan untuk lapangan bola tangan dan bola belum memenuhi standard yang telah ditetapkan oleh ABTI(Asosiasi Bola Tangan Indonesia). Hal tersebut menyebabkan permainan bola tangan yang dilakukan siswa kurang maksimal. Ramli (2011:12) menyarankan penggunaan alat peraga pembelajaran digunakan saat perhatian siswa berkurang akibat bosan, bahan pembelajaran kurang dipahami, terbatasnya sumber belajar serta guru kurang bergairah menjelaskan bahan pembelajaran. Upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran salah satunya dengan menggunakan alat peraga berbantuan holahop.

Dalam proses pembelajaran alat peraga digunakan untuk menyampaikan berita atau informasi dalam pembelajaran yang dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar Arsyad (2014: 10). Selain itu penggunaan alat peraga pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran memiliki potensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Gerald & Ely menyatakan dalam Daliano (2016: 18) bahwa alat peraga dibagi menjadi delapan kategori berdasarkan ciri fisiknya, yaitu benda nyata, presentasi lisan, presentasi grafik, gambar diam, gambar bergerak, rekaman audio, gambar terprogram dan simulasi. Maka, pembelajaran menggunakan alat peraga berbantuan holahop dapat meningkatkan keakurasian siswa melempar bola.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan alat peraga berbantuan holahop, mengetahui kelayakan serta keefektifan produk yang dikembangkan untuk meningkatkan keakurasian siswa melempar bola kelas V SDN Sawangan 03 Kabupaten Magelang.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Borg & Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono yang menggunakan 8 langkah yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Sawangan 3 sejumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan tes, angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk berupa analisis kelayakan alat peraga serta analisis tanggapan guru dan siswa, analisis data awal berupa uji normalitas, dan analisis data akhir berupa uji t dan N-gain.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian meliputi hasil pemanfaatan alat peraga dalam pembelajaran PJOK di kelas V SDN Sawangan 3, pengembangan alat peraga bola tangan berbantuan holahop, kelayakan alat peraga bola tangan berbantuan holahop, dan keefektifan alat peraga bola tangan berbantuan holahop dalam pembelajaran PJOK bola tangan.

1). Pengembangan Alat Peraga Bola Tangan Berbantuan Holahop

Pengembangan alat peraga bola tangan berbantuan holahop pada muatan pembelajaran PJOK materi bola tangan di Kelas V telah dilaksanakan, pada tahap pertama yaitu potensi dan masalah ditemukan masalah terkait alat peraga pembelajaran. Alat peraga pembelajaran yang digunakan untuk belajar kurang inovatif hanya menggunakan gawang seadanya dan buku dari pemerintah. Sehingga

menyebabkan siswa kurang akurat dalam melempar bola kearah gawang. Dari permasalahan tersebut perlu adanya alat peraga yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan keakurasian siswa melempar bola ke gawang.

Alat peraga bola tangan berbantuan holahop dikemas secara menarik. Karena bahan dari alat peraga ini dari holahop yang dimodifikasi terpasang digawang. Alat peraga bola tangan berbantuan holahop dikemas secara menarik untuk memotivasi siswa agar meningkatkan keakurasian dalam melempar bola ke gawang. Dengan mengembangkan alat peraga yang menarik dan menyenangkan diharapkan siswa dapat lebih mudah dalam menerima pembelajaran yang diajarkan guru dan meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan PJOK kelas V SDN Sawangan 3 khususnya pada aspek psikomotorik. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan alat peraga bola tangan berbantuan holahop materi bola tangan kelas V SDN Sawangan 3.

Jenis alat peraga bola tangan berbantuan holahop dipilih peneliti berdasarkan hasil observasi sesuai dengan potensi dan masalah yang ditemukan di kelas V SDN Sawangan 3, alat peraga bola tangan berbantuan holahop juga tepat digunakan karena memiliki kelebihan antara lain, ukuran alat peraga gawang bola tangan sesuai dengan modifikasi, fungsi alat peraga gawang bola tangan modifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran, bahan dasar aman digunakan, bentuk alat peraga gawang bola tangan bersifat menantang dan menarik perhatian.

Berdasarkan masalah yang teridentifikasi, peneliti selanjutnya melakukan tahap pengumpulan data berupa analisis angket kebutuhan guru dan siswa terhadap alat peraga bola tangan berbantuan holahop materi bola tangan di kelas V SDN Sawangan 3 melalui angket. Hasil analisis guru dan siswa menunjukkan bahwa: (1) siswa memerlukan alat peraga yang menarik; (2) siswa dan guru setuju alat peraga pembelajaran dikemas dengan alat peraga bola tangan berbantuan holahop; (3) penyajian materi berdasarkan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran; (4) Isi media yang disajikan harus singkat, padat, jelas dan dimengerti siswa; (5) siswa lebih tertarik dengan alat peraga bola tangan berbantuan holahop;.

Berdasarkan analisis angket kebutuhan guru dan siswa, mereka sangat setuju dengan adanya alat peraga bola tangan berbantuan holahop karena guru membutuhkan alat peraga pembelajaran kreatif dan menarik yang dapat meningkatkan keakurasian siswa melempar bola ke gawang. Gunawan (2016: 37) mengemukakan pendapat alat peraga merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk mengajarkan materi pelajaran secara kongkret, sehingga peserta didik dapat menangkap dan memahaminya. Manfaat alat peraga, di antaranya: (a) sangat menarik minat siswa dalam belajar, (b) mendorong siswa untuk belajar bertanya dan berdiskusi, (c) menghemat

waktu belajar.. Sejalan dengan hal tersebut (Holmes & Collins, 2001:2) mengemukakan tujuan dari latihan mental imagery untuk menghasilkan pengalaman olahraga sehingga atlet merasa secara akurat seolah-olah benar-benar melakukan olahraga.

Perkembangan suatu alat peraga harus disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa, sebagaimana pendapat Sugiyono (2017:411) yang menyatakan bahwa data dan informasi yang diperoleh pada tahap pengumpulan data berguna sebagai bahan penunjang perencanaan produk yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut. Kaitan dengan alat peraga, beberapa prinsip prinsip alat peraga.

Menurut (Sudjana, 2019:104) meliputi: (1) Menentukan jenis alat peraga dengan tepat; (2) Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat; (3) Menyajikan alat peraga dengan tepat; (4) Menempatkan atau memperlihatkan alat peraga pada waktu, tempat dan situasi yang tepat. Kurikulum 2013 menghendaki supaya guru dituntut melaksanakan pembelajaran yang inovatif, menarik dan menyenangkan dengan menggunakan alat peraga sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar, dalam hal tersebut alat peraga yang digunakan bisa dibuat dengan menggunakan benda yang inovatif untuk menunjang kualitas belajar siswa. Pada alat peraga bola tangan berbantuan holahop, peneliti menggunakan holahop sebagai modifikasi gawang.

Berdasarkan dengan teori kebutuhan dasar menurut Maslow yaitu hierarki kebutuhan "hierarchy of need", terdapat lima kebutuhan dasar, yaitu: kebutuhan fisiologis, kebutuhan akan rasa aman dan perlindungan, kebutuhan akan rasa kasih sayang, kebutuhan akan penghargaan dan kebutuhan akan aktualisasi diri. Peneliti melakukan observasi mengenai kebutuhan guru dan siswa di sekolah dasar dengan mengacu pada teori kebutuhan dasar menurut Maslow untuk melakukan pengembangan alat peraga bola tangan berbantuan holahop.

Sejalan dengan Novi Kurnia Triwijayanto (2012:62) pada penelitian berjudul pengembangan model permainan bola tangan kappar dengan media botol sebagai gawang, menyatakan bahwa berdasarkan hasil pengembangan permainan bola tangan yang dikembangkan oleh program pengembangan diperoleh produk yang memenuhi karakteristik siswa SD yaitu permainan bola tangan Kappar media botol sebagai gawang. Hal ini terlihat dari hasil analisis data uji lapangan bahwa persentase mendapatkan jawaban yang sesuai adalah 89,1%.

Sedangkan hasil penelitain oleh Ita Kristiowati tahun 2011. Yang berjudul "Pengembangan model pembelajaran permainan bola tangan pendekatan lingkungan pepohonan dalam Penjasorkes bagi siswa kelas V SD Negeri 3 Kaligarang Kecamatan Keling Kabupaten Jepara Tahun 2011". Hasil analisis data uji coba lapangan didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 88,93 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka

permainan bola tangan ini telah memenuhi kriteria baik, sehingga dari uji coba lapangan model ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri 3 Kaligarang. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa kelas V SD Negeri 3 Kaligarang adalah dari semua aspek yang diuji coba yang ada, lebih dari 90 % siswa dapat mempraktikan dengan baik. Baik dari pemahaman peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktifitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model permainan bola tangan ini dapat diterima siswa SD dengan baik, sehingga uji coba lapangan model ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri 3 Kaligarang.

Berdasarkan data dan analisis kebutuhan guru maupun siswa yang telah dilakukan, peneliti kemudian mendesain produk. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan materi bola tangan dari beberapa sumber kemudian mulai merancang desain alat peraga pembelajaran. Alat peraga bola tangan berbantuan holahop didesain menggunakan gawang yang dimodifikasi dengan holahop.

Alat peraga yang dikembangkan oleh peneliti berupa alat peraga yang didesain menggunakan gawang dimodifikasi dengan holahop. Holahop ini dimodifikasi terpasang digawang berbahan rotan. Alat peraga yang digunakan pun disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar sesuai pembelajaran kelas V. Sedangkan pengembangan alat peraga yang dikembangkan oleh penelitian terdahulu biasanya berupa alat peraga botol dan pohon sebagai gawang bola tangan.

2) Kelayakan Alat Peraga Bola Tangan Berbantuan Holahop

Kelayakan alat peraga bola tangan berbantuan holahop diperoleh dari penilaian ahli alat peraga dan ahli materi. Penilaian ini bertujuan agar dapat mengetahui kelayakan alat peraga bola tangan berbantuan holahop untuk menunjang proses pembelajaran keterampilan melempar bola secara akurat. Sebelum dilakukan penilaian, peneliti melakukan validasi kepada ahli materi dan ahli alat peraga. Saat proses validasi materi ada beberapa komponen materi yang perlu diperbaiki yaitu tujuan pembelajaran dan kriteria.

Berdasarkan masukan dari para ahli, 4 menunjukkan bahwa penilaian kelayakan alat peraga pada alat peraga bola tangan berbantuan holahop materi bola tangan oleh ahli alat peraga kesesuaian alat peraga dari ukuran, fungsi, bahan dasar, bentuk, dan kesesuaian materi mendapat nilai positif dengan skor 37 dan presentase 92,5% termasuk kategori yaitu sangat layak. Penilaian tersebut mengenai pengembangan alat peraga bola tangan berbantuan holahop materi bola tangan dapat digunakan ke tahap selanjutnya.

Setelah alat peraga divalidasi oleh ahli, dilanjutkan uji coba produk (skala kecil) alat peraga bola tangan berbantuan holahop dilakukan oleh

siswa kelas V SDN Butuh 1 sebanyak 6 orang siswa. Pada tahap ini siswa dan guru diminta mengisi angket tanggapan siswa dan guru terhadap alat peraga bola tangan berbantuan holahop. Adapun hasil dari angket tanggapan siswa tersebut yaitu mendapat skor 56 dari 60 dengan presentasi 93% dan tanggapan dari guru dapat skor 9 dari 11 dengan presentasi 81,8% yang berarti alat peraga ini memberikan manfaat positif dari guru dan siswa.

Sedangkan uji pemakaian (skala besar) dilakukan di kelas V SDN Sawangan 3. Pada tahap ini pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP yang dibuat peneliti. Adapun hasil tanggapan siswa pada skala besar diperoleh skor 309 dari 320 dengan presentasi 96,5% dan tanggapan dari guru dapat skor 10 dari 11 dengan presentasi 91%. Berdasarkan hasil angket tanggapan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa alat peraga bola tangan berbantuan holahop praktis digunakan.

Indikator yang digunakan dalam alat peraga sudah sesuai dengan teori menurut Sanjaya (2014:173) bahwa penyusunan alat peraga harus menyatu dengan komponen pembelajaran. Alat peraga bola tangan berbantuan holahop sudah sesuai dengan materi, KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran. Media juga sesuai dengan tingkat perkembangan atau taraf berpikir siswa seperti dalam Sanjaya (2014:173). Selain itu juga sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya seperti dalam Arsyad (2017:75) serta memperhatikan kebenaran dan kemenarikan sajian sehingga mampu menarik minat belajar siswa.

Hal ini didukung dengan Penelitian lain oleh Rinal Taufik Nurfalah, dkk (2016) dengan judul penelitian Pengaruh Imagery Training Terhadap Keterampilan Hasil Shooting Sepak Bola di SSB Java Putra Yudha. Hasil penelitian menyatakan ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan imagery training terhadap keterampilan hasil shooting Sepak Bola di SSB JAVA PUTRA YUDHA. Imagery training memiliki efektivitas sudah teruji dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. data Pretest Eksperimen memiliki nilai Kolmogorov-Smirnov = 0,200, $p = 0,200 > 0,05$ maka H_0 diterima, dengan itu data dinyatakan normal. Sedangkan data dari hasil Posttestnya, diketahui nilai Kolmogorov-Smirnov = 0,155, $p = 0,200$ maka H_0 diterima, dengan itu data dinyatakan normal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa alat peraga bola tangan berbantuan imageri lebih efektif dibandingkan dengan alat peraga konvensional belajar lainnya.

3) Keefektifan Alat Peraga Bola Tangan Berbantuan Holahop

Keefektifan alat peraga bola tangan berbantuan holahop dapat diketahui dari hasil belajar siswa berupa nilai pretest dan posttest yang diperoleh dari pembelajaran dengan alat peraga yang biasa digunakan guru yaitu dengan menggunakan alat peraga bola tangan berbantuan holahop yang

dikembangkan peneliti pada pembelajaran PJOK materi bola tangan. Berdasarkan hasil pretest diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 60,1 dan posttest 76,3. Jumlah siswa yang nilainya tuntas pada pretest sebanyak 11 siswa (34,375%) dan posttest sebanyak 23 siswa (71,875%).

Setelah nilai pretest dan posttest diperoleh kemudian dilakukan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui analisis data yang cocok digunakan pada penelitian. Uji normalitas data ini menggunakan rumus Sudjana yang menyatakan suatu data berdistribusi normal apabila nilai L_0 atau Lhitung kurang/lebih kecil dari L_{tabel} dan sebaliknya. Berdasarkan hasil perhitungan diketahui hasil Lhitung pretest lebih kecil dari L_{tabel} ($0,146302 < 0,1566$) dan hasil Lhitung posttest lebih kecil dari L_{tabel} ($0,15413 < 0,1566$) sehingga data tersebut berdistribusi normal. Maka dari itu teknik analisis data selanjutnya menggunakan statistik parametris.

Peneliti selanjutnya mencari perbedaan rata-rata antara nilai pretest dan posttest dengan menggunakan analisis uji t dua pihak (paired sampel t-test) untuk menguji keefektifan alat peraga bola tangan berbantuan holahop. Hasil perhitungan menggunakan bantuan Ms. Excel diperoleh hasil thitung lebih besar dari t-tabel ($9,21138 > 1,998972$) sehingga H_a diterima, dan H_0 ditolak. Hasil tersebut membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan melempar bola sebelum dan sesudah menggunakan alat peraga bola tangan berbantuan holahop, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan alat peraga bola tangan berbantuan holahop efektif digunakan pada pembelajaran PJOK terhadap keterampilan melempar bola.

Tahap selanjutnya peneliti melakukan uji N-Gain dengan tujuan mengetahui peningkatan rata-rata antara nilai pretest dan posttest. Berdasarkan uji N-Gain terjadi peningkatan rata-rata antara nilai pretest dan posttest sebesar 0,406 dengan kriteria sedang dan selisih rata-ratanya 16,2. Peningkatan rata-rata tersebut membuktikan bahwa penggunaan alat peraga bola tangan berbantuan holahop efektif digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

Menurut teori Edgar Dale (Sanjaya,2014:165) terkait peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar yang dijadikan acuan dalam menentukan media yang sesuai bagi siswa menyatakan bahwa semakin konkret media pelajaran yang dipelajari siswa maka semakin banyak pengetahuan yang diperoleh. Sebaliknya, semakin abstrak siswa memperoleh pembelajaran maka semakin sedikit pengetahuan dan keterampilan yang akan diperoleh siswa. Mengacu pada kerucut tersebut, posisi alat peraga bola tangan berbantuan imageri yang dikembangkan pada penelitian ini adalah pada tingkat audio dan visual yang mampu memperjelas keterampilan melempar bola muatan

PJOK Kelas V sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar keterampilan siswa.

Jurnal Pendukung yang mendasari pengembangan oleh peneliti yaitu penelitian yang dilakukan oleh gumilar mulya (2020) dengan judul penelitian Pengaruh Latihan Imagery dan Koordinasi Terhadap Keterampilan Shooting Pada Olahraga Petanque dalam Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa latihan imagery dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap keterampilan shooting pada olahraga petanque. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya guna pengembangan variabel yang lebih luas lagi. Peneliti berharap agar beberapa komponen kondisi fisik dapat lebih digali dan dimanfaatkan supaya menjadi sebuah pelatihan khusus bagi cabang olahraga petanque.

Penelitian lain yang mendukung dilakukan oleh Rinal Taufik Nurfalah, dkk (2016) dengan judul penelitian Pengaruh Imagery Training Terhadap Keterampilan Hasil Shooting Sepak Bola di SSB Java Putra Yudha. Hasil penelitian menyatakan ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan imagery training terhadap keterampilan hasil shooting Sepak Bola di SSB JAVA PUTRA YUDHA. Imagery training memiliki efektivitas sudah teruji dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. data Pretest Eksperimen memiliki nilai Kolmogorov-Smirnov = 0,200, $p = 0,200 > 0,05$ maka H_0 diterima, dengan itu data dinyatakan normal. Sedangkan data dari hasil Posttestnya, diketahui nilai Kolmogorov- Smirnov = 0,155, $p = 0,200$ maka H_0 diterima, dengan itu data dinyatakan normal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa alat peraga bola tangan berbantuan imagery lebih efektif dibandingkan dengan alat peraga konvensional belajar lainnya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Pengembangan alat peraga berbantuan holahop yang dikembangkan pada aspek konten dan konteks tampilan sesuai dengan tahapan Borg & Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono yang menggunakan 8 langkah yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian. 2) Kelayakan alat peraga bola tangan berbantuan holahop diperoleh dari penilaian ahli alat peraga dan ahli materi dengan presentase kelayakan penyajian oleh ahli alat peraga sebesar 92,5%, dan kategori sangat layak berdasarkan ahli materi sebesar 89,06%. Adapun hasil dari angket tanggapan siswa tersebut yaitu mendapat skor 56 dari 60 dengan presentasi 93,3% dan tanggapan dari guru dapat skor 9 dari 11 dengan presentasi 81,8% yang berarti alat peraga ini memberikan manfaat positif dari guru dan siswa. Sehingga dengan hasil tersebut disimpulkan bahwa alat peraga berbantuan holahop muatan pelajaran

PJOK materi bola tangan yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran. 3) Keefektifan alat peraga bola tangan berbantuan holahop dapat diketahui dari hasil belajar siswa berupa nilai pretest dan posttest yang diperoleh dari pembelajaran dengan alat peraga yang biasa digunakan guru yaitu dengan menggunakan alat peraga bola tangan berbantuan holahop yang dikembangkan peneliti pada pembelajaran PJOK materi bola tangan. Berdasarkan hasil pretest diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 60,1 dan posttest 76,3. Jumlah siswa yang nilainya tuntas pada pretest sebanyak 11 siswa (34,375%) dan posttest sebanyak 23 siswa (71,875%). Setelah nilai pretest dan posttest diperoleh kemudian dilakukan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui analisis data yang cocok digunakan pada penelitian. Uji normalitas data ini menggunakan rumus Sudjana yang menyatakan suatu data berdistribusi normal apabila nilai L_0 atau Lhitung kurang/lebih kecil dari L_{tabel} dan sebaliknya. Berdasarkan hasil perhitungan diketahui hasil Lhitung pretest lebih kecil dari L_{tabel} ($0,146302 < 0,1566$) dan hasil Lhitung posttest lebih kecil dari L_{tabel} ($0,15413 < 0,1566$) sehingga data tersebut berdistribusi normal. Maka dari itu teknik analisis data selanjutnya menggunakan statistik parametris.

5. REFERENSI

- Abdul, Kadir Ateng, Peranan Pendidikan Jasmani dan Olahraga Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan, Jakarta: ISORI DKI, 2016
- Budiyono, S., Anatomi Tubuh Manusia, Bekasi-Jawa Barat: Laskar Aksara, 2011
- Decaprio, Richard. (2013). Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah. Yogyakarta: DIVA Press.
- Desmika W.S., Endang N.W., Setyo Purwanto. (2012). Hubungan Antara Status Gizi dengan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 1-5 Tahun di Posyandu Buah Hati Ketelan Banjarsari Surakarta. Jurnal Kesehatan. Vol. 5, No. 2.
- Dini, Rosdiani. (2012). Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Bandung: Alfabeta.
- Endang Ramdan BA, dkk. (1983). Olahraga dan Kesehatan. Bandung: Angkasa. Hari A. Rachman. (2011). Keterlaksanaan Pendidikan Jasmani dan Olahraga di Daerah Istimewa Yogyakarta. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. 8(1).
- Hari A. Rachman & Ermawan Susanto. (2005). Bola Tangan, sebuah pengantar dalam pembelajaran. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Haryati. (2013). Melalui Modifikasi Alat Pembelajaran Dapat Meningkatkan Gerak Dasar Menangkap Bola Mendatar Dalam Bola Tangan Kelas V Sdn 1 Sepangjaya Kec.

Kedaton Tahun Pelajaran 2012/2013. Skripsi.
Tidak Diterbitkan. Universitas Lampung
Heri , Rahyubi. (2012). Teori-Teori Belajar dan
Aplikasi Pembelajaran Motorik. Bandung:
Nusa Media