

Pengembangan Permainan Lempar Tangkap Berantai Untuk Meningkatkan Overhand Throw Softball

*Corresponding Author

Abstrak

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di SMAN Mojoagung diperlukan model permainan dalam pembelajaran permainan bola kecil *softball* materi *overhand throw* untuk meningkatkan hasil belajar dan minat belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan model pembelajaran berupa permainan lempar tangkap berantai menggunakan produk fisik berupa buku panduan untuk pendidik dan video tutorial cara bermain. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D "Research and Development" atau penelitian pengembangan. Sampel dari penelitian ini sejumlah 132 peserta didik. Instrumen penelitian menggunakan angket untuk 3 validator, dan angket peserta didik. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dengan hasil skor presentase. Didapatkan nilai rata-rata hasil evaluasi dari ahli permainan yaitu pada aspek isi 93,33%, pada aspek kualitas 94% (Sangat Baik), ahli materi pembelajaran yaitu pada aspek isi 96,67%, pada aspek kualitas 96%, pada aspek bahasa 93,33% (Sangat Baik), dan ahli materi bahasa pada aspek isi 90%, pada aspek kualitas 92%, dan pada aspek bahasa 93,33% (Sangat Baik). Disimpulkan bahwa pengembangan permainan lempar tangkap berantai untuk meningkatkan *overhand throw softball* dapat digunakan siswa kelas XI.

Kata Kunci : Permainan; *overhand throw*; *softball*

Abstract

Based on the results of the needs analysis carried out at SMAN Mojoagung, a game model is needed in learning the small ball game softball with overhand throw material to improve learning outcomes and students' interest in learning. This research aims to develop a learning model in the form of a chain throwing game using physical products in the form of guidebooks for educators and video tutorials on how to play. The research method used is R&D "Research and Development" or development research. The sample of this research was 132 students. The research instrument used a questionnaire for 3 validators, and a student questionnaire. The data analysis technique uses quantitative descriptive with percentage score results. The average score obtained from the evaluation results from game experts was 93.33% in the content aspect, 94% in the quality aspect (Very Good), learning material experts were 96.67% in the content aspect, 96% in the quality aspect, and 96% in the language aspect. 93.33% (Very Good), and language material experts in the is aspect 90%, in the quality aspect 92%, and in the language aspect 93.33% (Very Good). It was concluded that the development of a chain throwing game to improve softball overhand throws could be used by class XI students.

Keywords: *Game*; *overhand throw*; *softball*

Received: 17 September 2023; Revised: 30 October 2023; Accepted: 30 October 2023

 <http://dx.doi.org/10.55379/sjs.v2i2.00000>

Corresponding author:

PENDAHULUAN

Salah satu materi pembelajaran permainan yang tertuang dalam kurikulum adalah permainan softball. Permainan softball merupakan olahraga beregu yang dimainkan dua tim yang masing-masing tim berjumlah sembilan orang pemain utama adapun tim yang bermain ada dua yaitu tim penjaga dan pemukul (Putri, 2016). Dalam pendidikan jasmani permainan softball merupakan salah satu sub aspek dalam permainan dan olahraga di sekolah. Softball diajarkan guna meningkatkan kesehatan jasmani dan ketrampilan kemampuan gerak dasar tentang softball sehingga siswa dapat bersaing dengan sekolah lain dalam pertandingan softball. Menurut Puspito (2022) khususnya di Kabupaten Jombang sendiri merupakan kota yang memiliki anak emas atlet softball berprestasi baik di kancah nasional maupun internasional serta perwakilan pekan olahraga nasional (PON) juga yang berangkat membawa harum nama Jombang khususnya juga Jawa timur. Di Jawa Timur sendiri hanya ada beberapa klub softball yang berdiri yakni seperti Surabaya, Malang, dan salah satunya yakni Jombang.

Salah satu sekolah Negeri yang memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk olahraga softball yakni SMAN Mojoagung. SMAN Mojoagung sendiri sudah memenuhi dari segi kriteria sarana dan prasarana yang menunjang untuk siswanya melakukan pembelajaran praktik lapangan dalam permainan softball tapi tidak didukung dengan kemampuan pengetahuan maupun keterampilan atau sumber daya manusia (SDM) siswa yang baik maka dari itu akan dikembangkan model pembelajaran softball permainan lempar tangkap berantai guna menumbuhkan minat belajar dan meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran PJOK khususnya pembelajaran softball materi *overhand throw*. *Overhand Throw* itu sendiri merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai sebelum mengenal lebih jauh tentang permainan softball.

Observasi yang telah dilakukan peneliti tanggal 6 Desember 2022 telah memperoleh data yang dihasilkan dari uji analisis kebutuhan kepada peserta didik kelas XI IPA 3 dan XI IPS 1 serta kepada guru PJOK SMAN Mojoagung. Hasilnya pembelajaran PJOK pada materi bola kecil softball

membutuhkan adanya inovasi dalam permainan softball agar lebih dipahami secara peraturan dan teknik (peningkatan pengetahuan dan keterampilan) oleh siswa. Serta menurut hasil dari uji analisis kebutuhan yang telah berikan membuat semakin yakin peneliti bahwasannya akan dilakukan pengembangan model pembelajaran softball permainan lempar tangkap berantai untuk meningkatkan hasil belajar *overhand throw* softball, supaya permainan lempar tangkap berantai dapat menimbulkan ketertarikan dan perhatian siswa dalam pendidikan jasmani, kesehatan dan olahraga terutama materi *overhand throw* softball permainan bola kecil.

Permainan lempar tangkap berantai adalah permainan yang dibuat dengan keunikannya tersendiri, di ambil dari modifikasi permainan softball yang sesungguhnya namun dengan gaya atau game yang berbeda dengan lebih mudah diterapkan dan membuat siswa lebih memahami lemparan terutama lemparan atas (*overhand throw*) yang pada hakikatnya sebagai dasar dari permainan softball yang sesungguhnya.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Borg and Gall (1983) mengemukakan: Penelitian dan pengembangan pendidikan adalah model pengembangan berbasis industri di mana hasil penelitian digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru, dan kemudian hasil penelitian diuji, dievaluasi, dan ditingkatkan secara sistematis hingga memenuhi kriteria efisiensi, kualitas, atau standar tertentu). Dalam penelitian ini peneliti bermaksud mengembangkan sebuah model pembelajaran softball untuk meningkatkan lemparan atas (*overhand throw*) dengan permainan lempar tangkap berantai. Dalam penelitian ini juga menggunakan desain penelitian eksperimen untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam melakukan *Overhand Throw* yang dimana terdapat perlakuan atau *treatment* didalamnya dengan *One Group Pre test-Post test design*. Desain penelitian ini tidak memiliki kelompok kontrol, dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Kelebihan dalam desain penelitian ini adalah dilakukannya *pre test* dan *post test* sehingga dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil akibat diberikannya perlakuan (*treatment*)

yang telah diberikan saat siswa diberikan perlakuan dengan melakukan permainan lempar tangkap berantai terlihat pada hasil akhir perbedaan setelah dilakukan *Pre Test* dan *Post Test*.

Penelitian dilakukan menggunakan prosedur penelitian pengembangan yang mengacu pada model Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono, Model ini meliputi : Potensi masalah, Pengumpulan data, Desain produk, Validasi desain, Revisi desain, Uji coba produk, Revisi produk, Uji coba produk, Revisi produk. Dari langkah-langkah pengembangan diatas dapat dijabarkan lebih rinci sebagai berikut :

Setelah melakukan analisis kebutuhan, selanjutnya yaitu mengumpulkan informasi atau data yang akan digunakan untuk menunjang pengembangan model pembelajaran softball dengan membuat permainan lempar tangkap berantai untuk meningkatkan *overhand throw*. Data dan informasi dikumpulkan melalui sumber yang relevan bersumber dari jurnal, buku dan internet. Dengan mendapat data dan informasi akan memudahkan peneliti dalam proses penyusunan produk. Peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan menyebarkan angket yang ditujukan kepada siswa kelas XI IPS 1 dan guru PJOK di SMA Negeri Mojoagung.

Desain Produk

Pada fase ini dibutuhkan kematangan rencana untuk dibuatnya produk awal dengan cara dilakukan yang pertama adalah dengan mencari data-data berupa materi dengan mencari melalui buku-buku, jurnal, internet, e-book, dan lain-lain.

Sebelum mengembangkan produk permainan ini, peneliti membuat rancangan pengembangan produk, yaitu sebagai berikut : Mencari materi di berbagai sumber yang relevan (buku, jurnal, e-book), Penyesuaian permainan dengan kompetensi Dasar yang ada dalam silabus sekolah, Pembuatan skema video permainan yang dikembangkan oleh peneliti, Pengambilan video permainan yang dikembangkan oleh peneliti, Penyusunan buku panduan permainan

Validasi Desain

Tindakan ini dilakukan untuk penilaian terhadap suatu produk. Ada dua tahap validasi desain, yaitu :

Uji Ahli Permainan Softball

Tahap uji ahli permainan softball bertujuan menguji kelayakan permainan dalam pembelajaran. Uji ahli materi dilakukan oleh orang yang berkompeten dalam permainan softball Ibu Sunarsih, S.Pd. guru SMPN 1 Sumobito dan Ketua PERBASASI Kabupaten Jombang.

Uji Ahli Materi Pembelajaran

Tahap uji ahli materi pembelajaran bertujuan menguji produk panduan pembelajaran PJOK apakah materi permainan lempar tangkap berantai layak digunakan dalam pembelajaran. Uji ahli materi pembelajaran dilakukan oleh orang yang berkompeten dalam bidang materi pembelajaran Bapak Puguh Satya Hasmaru, M.Pd.

Uji Ahli Materi Bahasa

Tahap uji ahli materi bahasa bertujuan menguji produk panduan pembelajaran PJOK apakah materi permainan lempar tangkap berantai layak digunakan dalam pembelajaran. Uji ahli materi bahasa dilakukan oleh orang yang berkompeten dalam bidang materi bahasa Bapak Doni Uji Windiatmoko, M.Pd

Revisi Desain (perbaikan)

Setelah validasi desain, revisi atau perbaikan desain dilakukan perantara diskusi dengan melibatkan pakar atau tenaga ahli sehingga bisa ditemukan mana kurang tepatnya dan kekurangannya yang lain. Peneliti kemudian bisa melakukan perbaikan pada desain produk tersebut.

Uji Coba Produk (kelompok kecil)

Tujuan dari uji coba adalah untuk mendapatkan informasi apakah produk yang baru tersebut lebih efektif digunakan dibandingkan produk yang lama. Pada tahap ini produk akan di uji cobakan kepada satu kelas peserta didik kelas XI IPA 3 SMAN Mojoagung. Untuk mengetahui kebergunaan produk, untuk mengetahui efektivitas produk peserta didik mengerjakan soal

dengan metode pre test dan post test, sehingga diketahui seberapa besar peningkatan keterampilan peserta didik

Revisi Produk

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan dalam produk. Kemudian akan di evaluasi lagi oleh para ahli untuk memberikan saran agar produk lebih baik.

Uji Coba Produk (Kelompok Besar)

Produk akan di uji cobakan kepada peserta didik SMAN Mojoagung kelas XI (IPA 3, IPA, 4, IPA 5, dan IPS 1) untuk mengetahui kebergunaan produk. Untuk mengetahui efektivitas produk peserta didik mengerjakan soal dengan metode pre test dan post test, sehingga diketahui seberapa besar peningkatan keterampilan peserta didik.

Revisi Produk (penyempurnaan)

Berdasar Uji Coba lapangan, data yang masuk selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam revisi untuk menyempurnakan produk. Hasil akhir dari kegiatan ini adalah berupa desain baru, yang lengkap dengan spesifikasinya.

Uji Coba Produk

Uji coba produk digunakan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menentukan keefektifan dan efisiensi produk yang telah dihasilkan. Untuk pengujian produk menggunakan desain eksperimen. Uji coba produk dilaksanakan untuk membuat terkumpulnya data yang akan dipakai sebagai dasar pengembangan dari kelayakan model.

Desain Uji Coba

Dalam desain uji coba ini peneliti akan melakukan evaluasi dari saran dan masukan dari beberapa ahli yang meliputi, ahli permainan softball, dan ahli materi pembelajaran, serta dilakuakn uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Terutama tinjauan dari para ahli diharapkan saran dan masukan yang nantinya akan digunakan peneliti untuk memperbaiki

produk awal yang telah dirancang dan dibuat oleh peneliti. Evaluasi ahli pada tahap ini akan dilakukan validasi oleh 3 ahli yaitu : ahli permainan softball, ahli materi pembelajaran, dan ahli materi bahasa.

a) Uji Coba I

Pada tahap uji coba I ini akan dilakukan uji coba produk dengan diambil 1 kelas dari keseluruhan kelas XI yakni pada 33 siswa kelas XI IPA 3. Pembelajaran di pertemuan pertama dilakukan dengan memberikan pre test. Pembelajaran di pertemuan kedua diberikan dua kali treatment dengan dilakukan menggunakan permainan lempar tangkap berantai, dilanjutkan dengan memberikan post test.

b) Uji Coba II

Pada tahap uji coba II ini akan dilakukan uji coba produk pada 99 siswa keseluruhan kelas XI MIPA 4, XI IPA 5, dan XI IPS 1. Pembelajaran di pertemuan pertama dilakukan dengan memberikan pre test. Pembelajaran di pertemuan kedua dilakukan dua kali treatment dengan menggunakan model pembelajaran softball permainan lempar tangkap berantai, dilanjutkan dengan memberikan post test.

Subjek Coba

Subjek Uji Coba Dalam penelitian uji coba, subjek yang terlibat dalam penelitian pengembangan produk ini adalah sebagai berikut:

a. Ahli Permainan softball dalam penelitian ini adalah Ibu Sunarsih, S.Pd. selaku guru PJOK di SMPN 1 Sumobito Jombang.

b. Ahli Materi Pembelajaran adalah Puguh Satya Hasmara, M.Pd. selaku dosen Pendidikan Jasmani STKIP PGRI Jombang.

c. Ahli Materi Bahasa adalah Doni Uji Windiatmoko, M.Pd. selaku dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Islam Majapahit Mojokerto.

d. Subjek Uji Coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPA 3, XI IPA 4, XI IPA 5, dan XI IPS 1 SMAN Mojoagung yang berjumlah 132 siswa. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 33 siswa keseluruhan kelas

XI IPA 3. Uji coba kelompok besar dilakukan seluruh kelas XI IPA 4, XI IPA 5, dan XI IPA 3 berjumlah 99 siswa.

Jenis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini melalui tinjauan para ahli, peserta didik kelas XI SMAN Mojoagung dan uji lapangan dalam bentuk kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui saran dan pendapat para ahli, dan data kuantitatif mewakili angka dari uji kelompok kecil dan uji kelompok besar.

Instrumen Pengumpulan Data

Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan merekam secara langsung suatu subjek penelitian. Peneliti menggunakan observasi terstruktur dan nonpartisipan. Dengan kata lain, peneliti hanya melakukan observasi dan tidak terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, serta menggunakan alat penelitian yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya dalam observasinya. Observasi dilakukan di SMAN Mojoagung pada 6 Desember 2022, dalam observasi ini disebarkan angket guna menganalisis kebutuhan siswa dan juga guru pendidik kelas XI mata pelajaran PJOK.

Dokumentasi

Dokumentasi menurut sudut pandang istilah ialah objek tulisan atau tertulis. Dokumentasi dimaksudkan untuk mendapatkan data langsung dari lokasi penelitian, antara lain laporan kegiatan, foto dan video. Lokasi penelitian antara lain SMAN Mojoagung yang dimana peserta didiknya akan menjadi subyek uji coba pada peneliti melakukan kegiatan sebelum treatment post test dan pre test sebelum maupun setelah dilakukan treatment.

Angket

Angket atau kuisioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data dimana dilaksanakan dengan memberikan beberapa pertanyaan secara tertulis dan dijawab secara tertulis juga maupun menggunakan kuisioner online yakni media Google Form. Peneliti menggunakan angket digunakan untuk mengumpulkan beberapa data yaitu analisis kebutuhan, uji validasi ahli, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar uji Respon guru, dan Respon peserta didik.

Tes

Tes merupakan salah satu prosedur yang sistematis dan objektif guna memperoleh data atau keterangan yang digunakan dengan cara yang relatif tepat (Maksum, 2012). Peneliti menggunakan 1 tes saja yaitu tes psikomotor. Hal pertama kali yang dilakukakn peneliti adalah mengkonsultasikan terlebih dahulu mengenai instrumen test yang akan diberikan kepada subjek peserta didik, yakni menggunakan O'Donnell softball test kepada ahli permainan softball. Tahap berikutnya instrumen tes diujikan pada peserta didik diberikan secara homogen antara kelompok kecil dan kelompok besar. Setelah diperoleh data hasil uji coba, data tersebut kemudian dianalisis secara statistik menggunakan bantuan program SPSS guna mengetahui permainan lempar tangkap berantai memang benar-benar validitas dan reliabilitas. Dalam hal ini peneliti memberikan tes yang mengacu dan mengadaptasi kepada O'Donnell softball test guna dilangsungkan sebagai Pre test dan Post test.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah guna mengetahui adanya peningkatan atau tidaknya peningkatan setelah diberikan treatment permainann lempar tangkap berantai. Peneliti menggunakan uji normalitas yang berguna menguji tingkat signifikan perbedaan pada mean. Uji normalitas merupakan salah satu teknik analisis data statistik yang kerap digunakan guna menguji tingkat signifikan perbedaan dua buah mean yang berasal dari dua buah distribusi. Distribusi data yang dimaksud adalah menganalisis perbedaan antara hasil pre test dan post test, dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas kolmogorv-semirnov dan menggunakan uji

homogenitas Test of Homogeneity of Variances dengan menggunakan SPSS versi 20.

Uji kenormalan data pada penelitian ini menggunakan uji kolmogorov-Smirnov untuk masing- masing variabel untuk mengetahui signifikansi atau tidak. Signifikansi hasil uji normalitas adalah dengan memperhatikan bilangan pada kolom signifikansi (sig).

Langkah-langkah yang dilakukan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

Menentukan hipotesis

H₀ : Data berdistribusi normal

H₁ : Data tidak berdistribusi normal

Menentukan taraf signifikan

Taraf signifikan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan 95% ($\alpha = 0,05$). Perhitungan nilai statistik dengan menggunakan SPSS versi 20 yaitu dengan uji *kolmogorov-Smirnov*. Hasil perhitungan uji kenormalan data setelah diberikannya treatment permainan lempar tangkap berantai atau membandingkan pre test dan post test dari uji kelompok kecil maupun uji kelompok besar dalam kemampuan lemparan atas, data dengan menggunakan SPSS versi 20.

a) Dasar Pengambilan keputusan uji Normalitas

Kriteria pengujian untuk penarikan kesimpulan adalah H₀ ditolak apabila Asymp. Sig (2-tailed) < α dengan tarif signifikansi 95% ($\alpha = 0,05$). Sebaliknya apabila Asymp. Sig (2-tailed) > α dengan tarif signifikansi 95% ($\alpha = 0,05$) maka H₀ diterima.

Dasar pengambilan keputusan uji Homogenitas. Seperti pada uji statistik lainnya, maka pada uji homogenitas juga digunakan sebagai bahan acuan untuk menentukan keputusan uji statistik berikutnya. Menurut Joko Widiyanto (2010) dasar atau pedoman pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut.

1) Jika nilai signifikan atau Sig. < 0,05, maka dikatakan bahwasanya varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama (tidak homogen)

2) Jika nilai signifikan atau Sig. > 0,05, maka dikatakan bahwasanya varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama (homogen).

Setelah diketahui tingkat kemampuan lempar atas dalam permainan softball masing-masing yang termasuk dalam tingkat signifikan maka akan dapat ditentukan berapa besar presentase. Untuk uji kelayakan produk dari uji ahli atau validator dapat digolongkan sesuai presentase yang diperoleh. Rumus untuk mengolah data sebagai berikut :

$$\% \text{ Kelayakan Produk} = \frac{\text{Jumlah Skor di Peroleh}}{\text{Jumlah Skor Max}} \times 100\%^{10}$$

Hasil perhitungan ini dapat dilihat dari tabel dibawah ini untuk seberapa besar kualitas produk yang dikembangkan. Maka presentase produk akan berakhir saat skor penilaian terhadap buku telah memenuhi syarat kelayakan dengan grade 61 %.

HASIL

Uji pertama produk pengembangan permainan lempar tangkap berantai untuk meningkatkan overhand throw softball (studi di SMAN Mojoagung kelas XI) dilaksanakan hari Rabu 3 Mei 2023 dengan sampel berjumlah 33 peserta didik diambil dari kelas XI IPA 3. Pre test diberikan dengan cara memberikan tes di lapangan atau di luar kelas dengan mengadaptasi menggunakan acuan O'Donnell softball test untuk melihat keterampilan siswa dalam melakukan lemparan atas (overhand throw).

Untuk treatment dilakukan dengan cara memberikan permainan lempar tangkap berantai yang memiliki 3 macam yakni antara lain: permainan lempar tangkap berantai 1 inning, permainan lempar tangkap berantai 7 inning, dan permainan lempar tangkap berantai variasi lari 1 inning kepada siswa. Kemudian siswa melakukan treatment yang telah diberikan selanjutnya diberikan post test berupa adaptasi acuan O'Donnell softball

test untuk melihat keterampilan siswa dalam melakukan lemparan atas (overhand throw) softball.

Pada perlakuan pre test dan post test yang dimana fokus tujuannya hanya untuk membuktikan bahwa adanya dasar pemahaman pada peserta didik terhadap materi pembelajaran dan melihat kemampuan bola kecil materi overhand throw softball dan menguji efektif tidaknya permainan tersebut. Setelah itu, bilamana selesai di lakukannya pre test dan post test kelompok kecil diberi sebuah kuisioner pendapat siswa yang bertujuan untuk membuktikan bahwa permainan lempar tangkap berantai efisien dengan ditunjukannya hasil yang signifikan atau tidak untuk peserta didik.

Paparan deskriptif hasil pre test, post test, serta kuisioner pendapat siswa tentang produk pengembangan permainan lempar tangkap berantai untuk meningkatkan *overhand throw* softball (studi di SMAN Mojoagung kelas XI).

Hasil perhitungan normalitas variabel X (Pre Test) dan variabel Y (Post test) pada kelompok kecil menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>		
		<i>Unstandardized Residual</i>
<i>N</i>		33
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	0E-7
	<i>Std. Deviation</i>	2.97449867
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.107
	<i>Positive</i>	.106
	<i>Negative</i>	-.107
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>		.614
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.845

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

Hasil Perhitungan Homogenitas Variabel X (Pre Test) Dan Variabel Y (Post Test) Pada Kelompok Besar Menggunakan Uji Test Of Homogeneity Of Variances

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>				
<i>Hasil akhir Treatment</i>				
<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>	
3.934	1	63	.052	

Kriteria pengujian untuk penarikan kesimpulan normalitas adalah H_0 ditolak apabila $\text{Asymp. Sig (2-tailed)} < \alpha$ dengan tarif signifikansi 95% ($\alpha = 0,05$). Sebaliknya apabila $\text{Asymp. Sig (2-tailed)} > \alpha$ dengan tarif signifikansi 95% ($\alpha = 0,05$) maka H_0 diterima. Berdasarkan Tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai $\text{Asymp. Sig (2-tailed)}$ pada data adalah 0,845. Dapat dikatakan bahwa nilai $\text{Asymp. Sig (2-tailed)} > \alpha$, karena $0,845 > 0,05$ sehingga H_0 diterima.

Kriteria pengujian untuk penarikan kesimpulan homogenitas adalah jika nilai signifikan atau $\text{Sig.} < 0,05$, maka dikatakan bahwasanya varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama (tidak homogen). Jika nilai signifikan atau $\text{Sig.} > 0,05$, maka dikatakan bahwasanya varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama (homogen). Berdasarkan Tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai $\text{Sig.} 0,052 > \alpha$, karena $0,052 > 0,05$ sehingga data adalah homogen.

Uji kedua produk pengembangan permainan lempar tangkap berantai untuk meningkatkan overhand throw softball (studi di SMAN Mojoagung kelas XI) pada hari Rabu 3 Mei 2023 dengan sampel berjumlah 99 Peserta didik diambil dari tiga kelas yaitu kelas XI IPS 1, XI IPA 4 dan XI IPA 5. Diberikannya kebutuhan atau perlakuan yang sama dengan uji pertama yaitu pre test, treatment dan post test kemudian pemberian kuisioner. Paparan deskriptif hasil pre test, post test, serta kuisioner pendapat peserta didik tentang produk permainan lempar tangkap berantai untuk meningkatkan overhand throw softball (studi di kelas XI SMAN Mojoagung). Dengan hasil uji normalitas dan homogenitas untuk melihat tingkat signifikan data.

Hasil Perhitungan Normalitas Variabel X (Pre Test) Dan Variabel Y (Post Test) Pada Kelompok Besar Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>		
<i>Unstandardized Residual</i>		
<i>N</i>	99	
<i>Normal Parameters^{ab}</i>	<i>Mean</i>	0E-7
	<i>Std. Deviation</i>	3.01416467
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.113
	<i>Positive</i>	.113
	<i>Negative</i>	-.093
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>	1.124	
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.159	

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

Hasil perhitungan homogenitas variabel X (*Pre Test*) dan variabel Y (*Post test*) pada kelompok besar menggunakan uji *Test of Homogeneity of Variances*

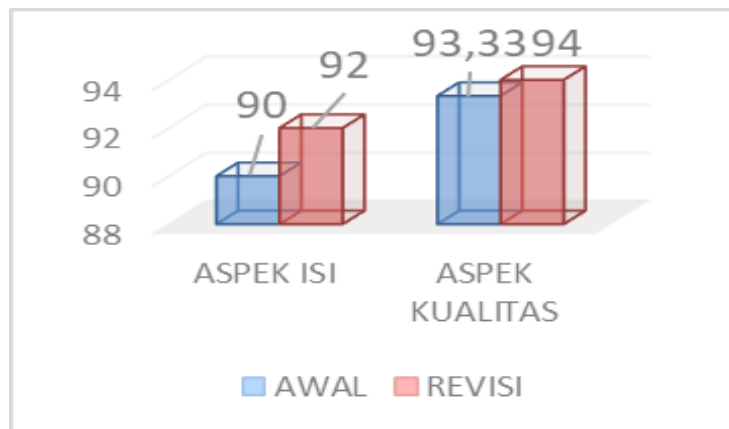
<i>Test of Homogeneity of Variances</i>				
<i>hasil akhir treatment</i>				
<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>	
6.115	1	196	.014	

Kriteria pengujian untuk penarikan kesimpulan normalitas adalah H_0 ditolak apabila *Asymp. Sig (2-tailed)* < α dengan tarif signifikansi 95% ($\alpha = 0,05$). Sebaliknya apabila *Asymp. Sig (2-tailed)* > α dengan tarif signifikansi 95% ($\alpha = 0,05$) maka H_0 diterima. Berdasarkan Tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* pada data adalah 0,159. Dapat dikatakan bahwa nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* > α , karena $0,159 > 0,05$ sehingga H_0 diterima. Kriteria pengujian untuk penarikan kesimpulan homogenitas adalah jika nilai signifikan atau *Sig.* < 0,05, maka dikatakan bahwasanya varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama (tidak homogen). Jika nilai signifikan atau *Sig.* > 0,05, maka dikatakan bahwasanya varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama (homogen). Berdasarkan Tabel 4.7 dapat dilihat bahwa nilai *Sig.* 0,014 > α , karena $0,014 > 0,05$ sehingga data adalah homogen.

a. Analisis Data Validasi Ahli Permainan

Berdasarkan kuisisioner yang telah diisi oleh ahli permainan, dapat diketahui bahwa pengembangan permainan lempar tangkap berantai untuk meningkatkan overhand throw softball (studi di SMAN Mojoagung Kelas XI) dalam aspek isi, aspek kualitas memiliki skor presentase 92% dan 94%

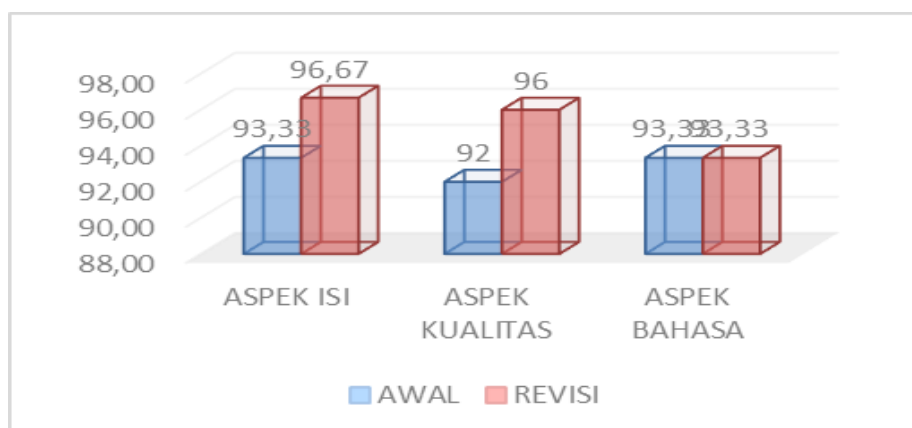
setelah revisi yang menunjukkan kriteria sangat valid. Berikut petunjuk penjelasan dalam bentuk diagram batang:



Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Ahli Permainan

b. Analisis Data Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Berdasarkan kuisioner yang telah diisi oleh ahli materi pembelajaran, dapat diketahui bahwa pengembangan permainan lempar tangkap berantai untuk meningkatkan overhand throw softball (studi di SMAN Mojoagung Kelas XI) dalam aspek isi, aspek kualitas, dan aspek bahasa memiliki skor presentase 96,97%, 96%, dan 93,33 setelah revisi yang menunjukkan kriteria sangat valid. Berikut petunjuk penjelasan dalam bentuk diagram batang:

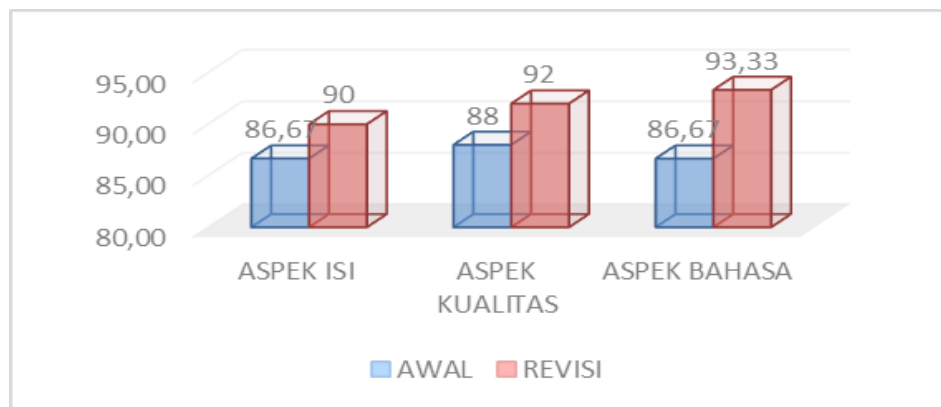


Gambar 2. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran

c. Analisis Data Validasi Ahli Materi Bahasa

Berdasarkan kuisioner yang telah diisi oleh ahli materi bahasa, dapat diketahui bahwa pengembangan permainan lempar tangkap berantai untuk meningkatkan overhand throw softball (studi di SMAN Mojoagung Kelas XI)

dalam aspek isi, aspek kualitas, dan aspek bahasa memiliki skor presentase 90%, 92%, dan 93,33% setelah revisi yang menunjukkan kriteria sangat valid. Berikut petunjuk penjelasan dalam bentuk diagram batang:



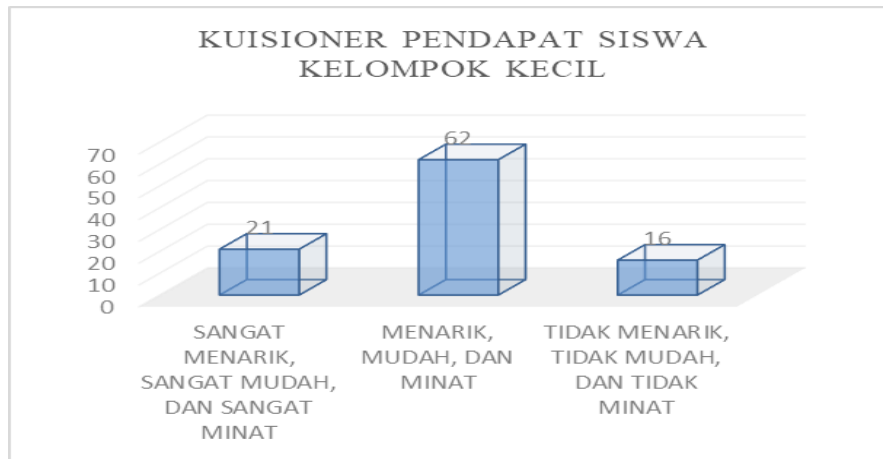
Gambar 3. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi Bahasa

Analisis Data Hasil Uji Coba Peserta Didik

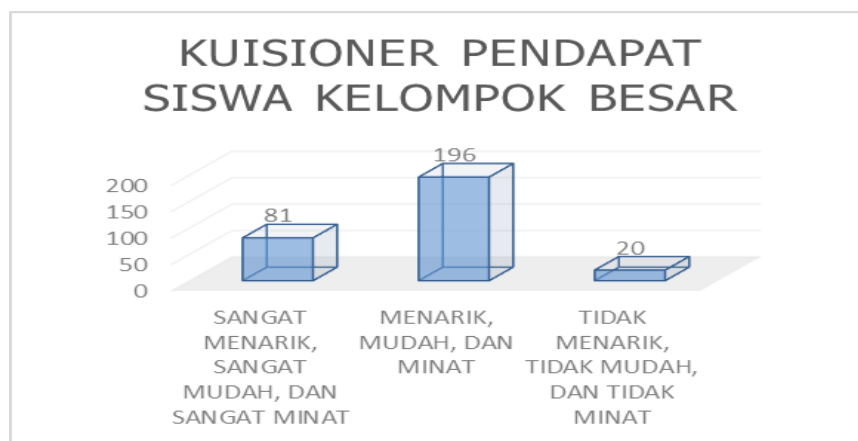
Data yang diperoleh dari uji coba oleh peserta didik berupa hasil pre test, post test dan kuisioner. Uji coba dilakukan 2 tahapan yaitu uji coba kelompok kecil pada 33 peserta didik dan uji coba kelompok besar pada 99 peserta didik. Pada uji coba pre test,

Berdasarkan kuisioner pendapat siswa nilai pendapat sangat menarik, sangat mudah, dan sangat minat uji kelompok kecil adalah 21 atau dalam presentase 21,21% untuk nilai pendapat menarik, mudah, dan minat adalah 62 atau dalam presentase 62,62%, dan untuk nilai pendapat tidak menarik, tidak mudah dan tidak minat adalah sejumlah 16 atau dalam presentase 16,16% dan pendapat siswa nilai pendapat sangat menarik, sangat mudah, uji kelompok besar adalah 81 atau dalam presentase 27,27% dan untuk nilai pendapat menarik, mudah, dan minat adalah 196 atau dalam presentase 65,99%, dan untuk nilai pendapat tidak menarik, tidak mudah dan tidak minat adalah sejumlah 20 atau dalam presentase 6,73%. Apabila keduanya dirata-rata maka akan mendapat nilai keseluruhan yaitu 360 atau dalam presentase 90,90%, hal ini menunjukkan kriteria sangat menarik dan mengalami kenaikan karena peneliti melakukan evaluasi dan revisi pada permainan yang akan di lebih luaskan dan buku panduan yang

di perindah serta video tutorial yang mudah dipahami. Berikut penjelasannya dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Hasil Rata-Rata Kuisisioner Pendapat Siswa Kelompok Kecil.



Gambar Diagram Hasil Rata-Rata Kuisisioner Pendapat Siswa Kelompok Besar.

Analisis Data Respon Guru

Guru I

(Davin Indra S, S.Or)

Pendidik Kelas XI SMAN Mojoagung

“Menurut keterangan responden I bahwasannya pengembangan model permainan lempar tangkap berantai sangat bagus dan akan menjadi model pembelajaran baru, serta sangat membantu dalam proses pembelajaran pada materi permainan bola kecil terkhusus softball. Menurut responden I

permainan ini sangat menarik minat belajar peserta didik tentang softball. Untuk isi buku panduan permainan yang di buat juga sudah sangat menarik dan mudah dipahami, serta menurut responden I bahwasannya pengembangan model pembelajran lempar tangkap berantai peserta didik dapat memahami lemparan overhnad throw softball dengan lebih baik”.

Guru II

(Jhoni Agistiawan E, S.Pd)

Pendidik Kelas XII SMAN Mojoagung

Menurut keterangan responden II bahwasannya pengembangan model permainan lempar tangkap berantai bagus dan mendapatkan saran masukan untuk terus semangat dalam menciptakan inovasi belajar, serta menurut responden II buku panduan yang telah dibuat membantu dalam proses pembelajaran pada materi permainan bola kecil terkhusus softball. Menurut responden II permainan ini menarik minat belajar peserta didik tentang softball. Untuk isi buku panduan permainan yang di buat juga sudah menarik dan mudah dibaca, serta menurut responden I bahwasannya pengembangan model pembelajran lempar tangkap berantai peserta didik dapat memahami lemparan overhnad throw softball dengan baik’.

PEMBAHASAN

KESIMPULAN

Luaran yang dihasilkan dari penelitian ini adalah berupa produk buku panduan pembelajaran PJOK softball (untuk guru/pendidik) berbasis permainan lempar tangkap berantai untuk meningkatkan overhand throw (studi SMAN Mojoagung kelas XI). Dapat disimpulkan pada hasil uji coba dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada 33 peserta didik yang merupakan kelas XI IPA 3 dan uji coba kelompok besar yang dilakukan kepada 99 peserta didik yang merupakan kelas XI IPA 4, XI IPA 5, dan XI IPS 1 di SMAN Mojoagung.

Dapat disimpulkan juga hasil analisis data validasi dari para ahli untuk model pembelajaran PJOK softball berbasis permainan lempar tangkap

berantai ini mendapat kriteria sangat baik. Dan berdasarkan kriteria kevalidan produk, buku panduan dapat digunakan tanpa revisi. Hasil analisis secara statistik selama uji coba kelompok kecil dan kelompok besar didapatkan nilai signifikan dan homogen dengan. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PJOK softball berbasis permainan lempar tangkap berantai layak dan bisa diterapkan dalam aktivitas proses selama pembelajaran.

KONTRIBUSI PENULIS

Sagita Dwi Rosania; Conceptualization, Methodology, Writing - Original Draft., **Basuki:** Writing - Review & Editing, Investigation.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg and Gall. 1983. Educational Research An Introduction. New York, Longman.
- Maksum. (2012). Metodologi Penelitian dalam Olahraga. Surabaya: Unesa University Press.
- Mawati, Agus. 2019 Pengembangan Model Permainan Tradisional Gobak Sodor Siswa Kelas III SD Negeri Campang raya (Online) (<http://repository.radenintan.ac.id/>) diakses pada 29 November 2022
- Nizaurohman. 2010. Identifikasi Cedera Pada Olahraga Softball. Bekasi : PT. Cahaya Pustaka Raga Pardijono
- Nova Gita Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation (2) (2012)
- Puspito, 2022 dalam layang.co softball 2022 : olahraga.
- Rahayu, Tandiyo. 2008. Mengenal Permainan Softball. Kementrian Negara Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia
- Sugiyono. 2009. Penelitian Pendidikan. Bandung : Alfabeta.
- Widiyanto, Joko. 2010. SPSS for Windows Untuk Analisis Data Statistik dan Penelitian. Surakarta: BP-FKIP UMS.
- Widyastuti, 2013. Pengaruh Latihan Memukul Bola Fungo Hit Fly Ball Dan Soft Toss Ball Terhadap Hasil Pukulan Fly Ball Pada Ukm Softball Putra Universitas Negeri Semarang Tahun 2016, Vol. 1, (2), hal. (7-34).
- Yuliandra. 2020. “Peningkatan gerak dasar guling belakang bagi siswa Sekolah Atas”, Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Vol. 16, (2), hal. 204, Universitas Teknokrat Indonesia