

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **1.1. Hasil Penelitian**

##### **1.1.1. Data Analisis Kebutuhan**

Untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi di lapangan terutama berkaitan dengan proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, serta bentuk pemecahan dari permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan analisis kebutuhan. Kegiatan ini dilakukan dengan cara menganalisis proses pembelajaran yang terjadi sesungguhnya di lapangan, melakukan observasi pembelajaran dan melakukan studi pustaka / kajian literatur.

Sesuai dengan kompetensi dasar pada materi pembelajaran tolak peluru, disebutkan bahwa siswa dapat mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Selama ini, pembelajaran olahraga dilakukan secara konvensional tanpa melakukan suatu variasi dan pengembangan model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berusaha mengembangkan pembelajaran tolak peluru Gaya O, brein dengan modifikasi bola karet pada permainan tolak sasaran bagi siswa sekolah menengah pertama.

Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan nanti dapat membawa suasana pembelajaran yang inovatif, dan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan serta dapat memotivasi peserta didik untuk lebih berpeluang mengeksplorasi gaya bermain dan dapat bergerak secara luas dan bebas sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimiliki, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa. Produk yang dihasilkan juga diharapkan dapat membantu guru penjasorkes dalam memberikan pembelajaran tolak peluru ke dalam permainan sederhana yang lebih bervariasi dengan menggunakan produk yang dihasilkan ini.

#### **1.1.2. Diskriptif Draf Produk Awal**

Produk yang diharapkan akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini yaitu berupa peluru yang di modifikasi sehingga siswa dapat melakukan tolak peluru dengan benar dan siswa lebih berantusias dalam mengikuti pelajaran tolak peluru. Modifikasi tersebut dilakukan dengan membuat peluru menggunakan karet ban sepeda bagian dalam yang dipotong-potong sangat lembut kemudian direkatkan dengan lem sehingga membentuk bola pejal, didesain lebih ringan dari ukuran standar, sehingga akan lebih mudah dan menarik dalam melakukan pembelajaran. Agar pembelajaran tolak peluru lebih menarik perlu adanya variasi permainan, dimana siswa agar lebih terbiasa dengan pelajaran tolak peluru dan siswa tidak merasa jenuh. Peneliti membuat permainan baru kepada siswa, permainan itu dinamakan permainan tolak sasaran.

Permainan ini bertujuan agar siswa tertarik dengan tolak peluru, permainan ini dilakukan dengan cara menolak bola pada sasaran lingkaran ban. Dengan adanya permainan ini siswa lebih berantusias dalam mengikuti pembelajaran tolak peluru dengan baik. Permainan yang menyenangkan akan membantu siswa dalam menguasai teknik dasar tolak peluru melalui permainan yang diberikan oleh guru kepada siswanya. Permainan ini ditujukan untuk membantu siswa menguasai teknik dasar tolak peluru melalui gerakan menolak secara berulang-ulang dengan target memasukan bola kedalam lingkaran ban. Permainan ini dilakukan secara berkelompok. Setiap kelompok beranggotakan 4 orang, dimana kelompok terbagi menjadi dua yaitu kelompok A dan kelompok B. Setiap peserta diberi 2 kesempatan memasukan bola kedalam lingkaran yang sudah disediakan, jika peserta sudah melakukan sebanyak 2 kali kesempatan maka permainan dilanjutkan peserta berikutnya.

Peserta yang sudah memasukan bola selanjutnya mengambil bola kemudian bola tersebut diberikan kepada peserta berikutnya. Peserta diwajibkan memasukan bola kedalam lingkaran ban dengan cara di tolak / didorong, peserta dinyatakan menang apabila berhasil memasukan bola kedalam lingkaran dengan poin tertinggi. Setiap lingkaran poinnya berbeda yaitu lingkaran A ( 5 poin), lingkaran B ( 3 poin), lingkaran C ( 1 poin). Masing-masing kelompok harus bisa memasukan bola kedalam lingkaran huruf A dengan poin 5 agar bisa menjadi pemenang.

### **1.1.3. Validasi Ahli**

#### **1. Validasi Draf Produk Awal**

Produk awal modifikasi peluru bagi siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama sebelum di ujicobakan dalam uji kelompok kecil, produk yang dihasilkan perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang peneliti ini. Peneliti melibatkan dua ahli penjas (Dr. Soekardi, M.Pd dan Sofyan Ardyanto, M.Pd), dan satu ahli pembelajaran (Aris Supriyono, SP) serta ahli permainan tolak sasaran (Wahid Mustofa, S.Pd). Dengan kualifikasi : (1) Dr. Soekardi, M.Pd dan Drs. Kardiyo, M.Pd adalah dosen di FKIP UNWAHAS, (2) Aris Supriyono, SP adalah guru penjas SMP PGRI 12 Wedarijaksa (3) Wahid Mustofa, S.Pd adalah guru penjas SMP PGRI 12 Wedarijaksa Pati. Validasi dilakukan dengan cara memberikan draf produk awal modifikasi peluru dengan media bola karet pada permainan tolak sasaran, dengan disertai lembar evaluasi untuk ahli dan guru penjas Sekolah Menengah Pertama. Lembar evaluasi berisi aspek kualitas model peluru yang dimodifikasi, saran, serta komentar ahli penjas dan guru penjas sekolah menengah pertama. Hasil evaluasi berupa nilai dari aspek kualitas model pembelajaran dengan menggunakan skala likert 1 sampai 5. Caranya menyontrenng salah satu angka yang tersedia pada lembar evaluasi.

#### **2. Deskripsi Data Validasi Ahli**

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk model pembelajaran tolak peluru

dengan modifikasi bola karet pada permainan tolak sasaran ini dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan uji lapangan. Hasil pengisian kuisioner para ahli penjas dan ahli pembelajaran dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan hasil pengisian kuisioner yang dilakukan oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran diperoleh penilaian pada kategori cukup baik sebanyak 2 point (4%), kategori baik 15 point (27%) dan kategori baik sekali 39 point (70%). Berdasarkan penilaian para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran tolak peluru gaya O,brein dengan modifikasi bola karet pada permainan tolak sasaran dapat digunakan untuk uji coba skala kecil. Masukan berupa saran dan komentar pada produk modifikasi peluru dengan media bola karet pada permainan tolak sasaran sangat diperlukan untuk perbaikan terhadap model tersebut. Hasil evaluasi ahli untuk kualitas model peluru yang dimodifikasi dengan bola karet pada permainan tolak sasaran dapat dilihat pada lampiran.

#### **1.1.4. Data Uji Coba Kelompok Kecil**

Setelah produk model pembelajaran tolak peluru gaya O,brein dengan modifikasi bola karet pada permainan tolak sasaran divalidasi oleh ahli penjas dan pembelajaran serta dilakukan revisi, maka pada tanggal 21 Februari 2017 produk di ujicobakan kepada siswa SMP PGRI 12 Wedarijaksa Pati yang berjumlah 7 siswa. Pengambilan sampel dengan menggunakan metode sample acak (*random sampling*).

Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk sangat digunakan siswa. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba lapangan. Dari uji coba kelompok kecil dihimpun dengan menggunakan kuisioner. Berikut hasil uji coba pada skala kecil.

**Tabel 4.1. Data Rekapitulasi Uji Coba Skala Kecil ( N=7 )**

**Data hasil uji coba skala kecil aspek Afektif**

| Aspek yang Dinilai | Kategori Penilaian |            |
|--------------------|--------------------|------------|
|                    | Baik               | Sangatbaik |
| 1                  | 3                  | 4          |
| 2                  | 5                  | 2          |
| 3                  | 2                  | 5          |
| 4                  | 0                  | 7          |
| 5                  | 3                  | 4          |
| Jumlah             | 13                 | 22         |
| Prosentase         | 37,14%             | 62,86%     |

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dari kelima aspek penilaian yang diberikan kepada siswa, jumlah nilai yang diperoleh siswa pada kategori baik sebanyak 13 item atau 37,14% sedangkan jumlah nilai pada kategori sangat baik sebanyak 22 item atau 62,86%.

### Data hasil uji coba skala kecil aspek kognitif

| Aspek yang Dinilai | Kategori Penilaian |        |             |
|--------------------|--------------------|--------|-------------|
|                    | Cukup baik         | Baik   | Sangat baik |
| 1                  | 1                  | 3      | 3           |
| 2                  | 2                  | 0      | 5           |
| 3                  | 1                  | 2      | 4           |
| 4                  | 1                  | 2      | 4           |
| 5                  | 1                  | 2      | 4           |
| Jumlah             | 6                  | 9      | 20          |
| Prosentase         | 17,14%             | 25,71% | 57,14%      |

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dari kelima aspek penilaian yang diberikan kepada siswa, jumlah nilai yang diperoleh siswa pada kategori cukup baik sebanyak 6 item atau 17,14%, jumlah nilai pada kategori baik sebanyak 9 item atau 25,71%, dan jumlah nilai pada kategori sangat baik sebanyak 20 item atau 57,14%.

### Data hasil uji coba skala kecil aspek Psikomotor

| Aspek yang Dinilai | Kategori Penilaian |      |             |
|--------------------|--------------------|------|-------------|
|                    | Cukup baik         | Baik | Sangat baik |
| 1                  | 0                  | 2    | 5           |
| 2                  | 0                  | 2    | 5           |
| 3                  | 1                  | 3    | 3           |
| 4                  | 1                  | 2    | 4           |
| 5                  | 2                  | 1    | 4           |
| Jumlah             | 4                  | 10   | 21          |

|            |        |        |     |
|------------|--------|--------|-----|
| Prosentase | 11,43% | 28,57% | 60% |
|------------|--------|--------|-----|

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dari kelima aspek penilaian yang diberikan kepada siswa, jumlah nilai yang diperoleh siswa pada kategori cukup baik sebanyak 4 item atau 11,43%, jumlah nilai pada kategori baik sebanyak 10 item atau 28,57%, dan jumlah nilai pada kategori sangat baik sebanyak 21 item atau 60%.

Berdasarkan data diatas, terlihat seluruh aspek sudah baik, akan tetapi ada beberapa kegiatan yang kurang maksimal. Untuk itu perlu adanya revisi untuk model pembelajaran.

Hasil rekapitulasi aspek *psikomotor* siswa, diperoleh jawaban siswa sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada aspek ini, siswa telah dapat mengetahui dengan cukup baik semua permainan tolak sasaran. Sehingga model pembelajaran ini cukup baik untuk diterapkan pada pembelajaran penjasorkes.

Hasil rekapitulasi aspek *kognitif* siswa, diperoleh jawaban siswa baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada aspek ini, siswa telah dapat mengetahui dengan baik. Sehingga model pembelajaran ini sangat baik untuk diterapkan pada pembelajaran penjasorkes.

Hasil rekapitulasi aspek *afektif* siswa, diperoleh jawaban siswa baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada aspek ini sangat baik untuk diterapkan pada pembelajaran penjasorkes. Keseluruhan data yang didapatkan



dari evaluasi ahli penjas dan ahli pembelajaran dan uji coba kelompok kecil digunakan sebagai dasar untuk memasuki tahap uji lapangan.

#### **1) Revisi produk setelah uji coba skala kecil**

Berdasarkan saran dari ahli penjas dan ahli pembelajaran pada produk atau model yang telah di ujicobakan ke dalam uji skala kecil, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran ahli penjas dan ahli pembelajaran terhadap kendala dan permasalahan yang muncul setelah uji coba skala kecil.

Proses revisi adalah sebagai berikut:

1. Revisi produk yang dilakukan oleh peneliti adalah ukuran peluru modifikasi harus di sesuaikan dengan peluru yang asli.
2. Berat / volume peluru minimal sepertiga berat aslinya.
3. Revisi dalam latihan harus tinggi, agar kemampuan tolakanya baik.
4. Dipadukan sehingga mirip peluru aslinya.

#### **4.1.5. Data Uji Coba Skala Besar**

Berdasarkan evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil langkah berikutnya adalah uji coba lapangan. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil apakah bahan pembelajaran dan permainan itu dapat digunakan. Uji coba lapangan dilakukan oleh siswa SMP PGRI 12 Wedarijaksa Pati yang berjumlah 14 siswa. Data uji coba lapangan dihimpun

dengan kuisioner. Berikut data hasil uji coba lapangan pada siswa SMP PGRI 12 Wedarijaksa Pati.

**Tabel 4.2. Data Rekapitulasi Uji Coba Skala Besar ( N=14 )**

**Data hasil uji coba skala besar aspek afektif**

| Aspek yang Dinilai | Kategori Penilaian |             |
|--------------------|--------------------|-------------|
|                    | Baik               | Sangat baik |
| 1                  | 8                  | 6           |
| 2                  | 8                  | 6           |
| 3                  | 3                  | 11          |
| 4                  | 2                  | 12          |
| 5                  | 4                  | 10          |
| Jumlah             | 25                 | 45          |
| Prosentase         | 35,71%             | 64,29%      |

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dari kelima aspek penilaian yang diberikan kepada siswa, jumlah nilai yang diperoleh siswa pada kategori baik sebanyak 25 item atau 35,71% sedangkan jumlah nilai pada kategori sangat baik sebanyak 45 item atau 64,29%.

**Data hasil uji coba skala besar aspek kognitif**

| Aspek yang Dinilai | Kategori Penilaian |      |             |
|--------------------|--------------------|------|-------------|
|                    | Cukup baik         | Baik | Sangat baik |
| 1                  | 2                  | 3    | 9           |
| 2                  | 0                  | 6    | 8           |
| 3                  | 1                  | 7    | 6           |
| 4                  | 2                  | 2    | 10          |

|            |       |        |        |
|------------|-------|--------|--------|
| 5          | 1     | 5      | 8      |
| Jumlah     | 6     | 23     | 41     |
| Prosentase | 8,57% | 32,86% | 58,57% |

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dari kelima aspek penilaian yang diberikan kepada siswa, jumlah nilai yang diperoleh siswa pada kategori cukup baik sebanyak 6 item atau 8,57%, jumlah nilai pada kategori baik sebanyak 23 item atau 32,86% dan jumlah nilai pada kategori sangat baik sebanyak 41 item atau 58,57%.

#### Data hasil uji coba skala besar aspek psikomotor

| Aspek yang Dinilai | Kategori Penilaian |        |             |
|--------------------|--------------------|--------|-------------|
|                    | Cukup baik         | Baik   | Sangat baik |
| 1                  | 2                  | 2      | 10          |
| 2                  | 0                  | 7      | 7           |
| 3                  | 3                  | 8      | 3           |
| 4                  | 2                  | 4      | 8           |
| 5                  | 2                  | 3      | 9           |
| Jumlah             | 9                  | 24     | 37          |
| Prosentase         | 12,86%             | 34,29% | 52,86%      |

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dari kelima aspek penilaian yang diberikan kepada siswa, jumlah nilai yang diperoleh siswa pada kategori cukup baik sebanyak 9 item atau 12,86%, jumlah nilai pada

kategori baik sebanyak 24 item atau 34,29% dan jumlah nilai pada kategori sangat baik sebanyak 37 item atau 52,86%.

#### **4.1.6. Analisis Data**

##### **1. Analisis Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

Berdasarkan data yang didapat pada uji coba kelompok kecil diperoleh hasil penilaian pada kategori sangat tinggi selanjutnya pada kategori baik. Berdasarkan penilaian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tolak peluru gaya O, brein dengan modifikasi bola karet pada permainan tolak sasaran ini layak untuk digunakan untuk siswa SMP PGRI 12 Wedarijaksa Pati dan data hasil analisis data kuesioner skala kecil dapat dilihat pada lampiran.

##### **2. Analisis Hasil Uji Coba Lapangan**

Berdasarkan evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil langkah berikutnya adalah uji coba lapangan. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil apakah bahan modifikasi bola karet itu dapat digunakan dalam lingkungan sebenarnya. Uji coba lapangan dilakukan oleh siswa SMP PGRI 12 Wedarijaksa Pati yang berjumlah 14 siswa. Data uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan kuesioner. Data uji coba lapangan model pembelajaran tolak peluru gaya O, brein dengan modifikasi bola karet pada permainan tolak sasaran. Berdasarkan pada data tabel kuesioner pada uji coba lapangan yang diadakan pada tanggal 6 Maret 2017

mendapatkan penilaian dari aspek afektif, kognitif dan psikomotorik pada kategori sangat baik mendapat penilaian paling tinggi. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh tersebut, maka model pembelajaran tolak peluru gaya O,brein dengan modifikasi bola karet pada permainan tolak sasaran ini telah memenuhi kriteria sangat baik, sehingga dapat digunakan untuk siswa SMP PGRI 12 Wedarijaksa Pati dan hasil analisis data kuesioner dapat dilihat pada lampiran.

## **4.2. Hasil Pengembangan**

### **4.2.1 Pembelajaran Tolak Peluru Gaya O'brein dengan Modifikasi Bola Karet pada Permainan Tolak Sasaran.**

Pembelajaran tolak peluru ini disertai dengan permainan agar siswa lebih bias menguasai pembelajaran tolak peluru dengan baik dan benar. Permainan ini dirancang untuk pendidikan jasmani yang mudah dilakukan, baik dari cara bermain, peraturan, jumlah pemain, ukuran bola, serta lapangan untuk memberikan daya tarik bagi siswa-siswi SMP PGRI 12 Wedarijaksa Kabupaten Pati.

Permainan ini dilakukan secara berkelompok, setiap kelompok beranggotakan 4 orang, dimana kelompok terbagi menjadi dua yaitu kelompok A dan kelompok B, Setiap peserta diberi 2 kesempatan memasukan bola kedalam lingkaran yang sudah disediakan, jika peserta sudah melakukan sebanyak 2 kali kesempatan maka permainan dilanjutkan peserta berikutnya.

Peserta yang sudah memasukan bola selanjutnya mengambil bola kemudian bola tersebut diberikan kepada peserta berikutnya. Peserta diwajibkan memasukan bola kedalam lingkaran ban dengan cara di tolak / didorong, peserta dinyatakan menang apabila berhasil memasukan bola kedalam lingkaran dengan poin tertinggi.

Setiap lingkaran poinnya berbeda yaitu lingkaran A ( 5 poin), lingkaran B ( 3 poin), lingkaran C ( 1 poin). Masing-masing kelompok harus bisa memasukan bola kedalam lingkaran huruf A dengan poin 5 agar bisa menjadi pemenang. Jika salah satu kelompok tidak ada yang memasukan bola kedalam lingkaran maka kelompok tersebut dinyatakan kalah.lama permainan waktu permainan adalah 2x10 menit yang terdiri dari babak 1 dan 2 dan babak tambahan (jika diperlukan) Pemain, terdiri dari 2 kelompok dengan tiap kelompok berisikan 4 Pemain.

#### **4.2.2 Pembelajaran Tolak Peluru Gaya O'brein dengan Modifikasi Bola Karet pada Permainan Tolak Sasaran Mengembangkan Aspek Afektif.**

Berdasarkan hasil validasi ahli pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran memberikan penilaian paling tinggi pada kategori sangat baik sebesar 70%. Sedangkan berdasarkan hasil pengisian kuesioner siswa diketahui bahwa dari kelima aspek penilaian yang diberikan kepada siswa, jumlah nilai yang diperoleh siswa pada kategori baik sebanyak 25 item atau 35,71% sedangkan jumlah nilai pada kategori sangat baik

sebanyak 45 item atau 64,29%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada aspek ini, siswa telah dapat mengetahui dengan baik. Sehingga model pembelajaran ini sangat baik untuk diterapkan pada pembelajaran penjasorkes.

#### **4.2.3 Pembelajaran Tolak Peluru Gaya O'brein dengan Modifikasi Bola**

##### **Karet pada Permainan Tolak Sasaran Mengembangkan Aspek Kognitif.**

Berdasarkan hasil validasi ahli pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran memberikan penilaian paling tinggi pada kategori sangat baik sebesar 70%. Sedangkan berdasarkan pengisian kuesioner siswa dapat diketahui bahwa dari kelima aspek penilaian yang diberikan kepada siswa, jumlah nilai yang diperoleh siswa pada kategori cukup baik sebanyak 6 item atau 8,57%, jumlah nilai pada kategori baik sebanyak 23 item atau 32,86% dan jumlah nilai pada kategori sangat baik sebanyak 41 item atau 58,57%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada aspek ini, siswa telah dapat mengetahui dengan baik sehingga model pembelajaran ini baik untuk diterapkan pada pembelajaran penjasorkes.

#### **4.2.4 Pembelajaran Tolak Peluru Gaya O'brein dengan Modifikasi Bola**

##### **Karet pada Permainan Tolak Sasaran Mengembangkan Aspek Psikomotor.**

Berdasarkan hasil validasi ahli pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran memberikan penilaian paling tinggi pada kategori sangat baik sebesar 70%. Sedangkan berdasarkan hasil pengisian

kuesioner siswa dapat diketahui bahwa dari kelima aspek penilaian yang diberikan kepada siswa, jumlah nilai yang diperoleh siswa pada kategori cukup baik sebanyak 9 item atau 12,86%, jumlah nilai pada kategori baik sebanyak 24 item atau 34,29% dan jumlah nilai pada kategori sangat baik sebanyak 37 item atau 52,86%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada aspek ini, siswa telah dapat mengetahui dengan baik. Sehingga model pembelajaran ini sangat baik untuk diterapkan pada pembelajaran penjasorkes.

### **1.1 Pembahasan Produk Akhir**

Sesuai dengan kompetensi dasar pada pembelajaran Atletik khususnya olahraga tolak peluru pada siswa sekolah menengah pertama kelas VIII, disebutkan bahwa siswa dapat mempraktekan gerak dasar olahraga tolak peluru dengan permainan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama, sportivitas dan kejujuran.

Kenyataan yang ada dalam proses pembelajaran atletik, khususnya tolak peluru dengan modifikasi permainan tolak sasaran masih jauh dari yang diharapkan karena terbentur dengan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah sehingga banyak guru penjasorkes yang tidak menyampaikan materi pembelajaran tolak peluru dengan modifikasi bola karet pada permainan tolak sasaran kepada siswa. Materi Pembelajaran Tolak Peluru yang diajarkan di Sekolah seharusnya disesuaikan dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak serta ketersediaan sarana dan prasarana yang ada di



sekolah. Materi permainan tolak sasaran bagi siswa di sekolah, harus diberikan dalam bentuk yang berbeda.

Modifikasi Permainan dalam Pendidikan Jasmani sangat diperlukan khususnya bagi anak-anak, hal ini dikarenakan anak-anak (siswa) secara fisik dan emosional belum matang jika dibandingkan dengan orang dewasa. Modifikasi dapat dilakukan dengan alat dan fasilitas yang digunakan, aturan, dan jumlah pemain yang terlibat, hal ini dilakukan dengan harapan agar anak-anak mencapai kepuasan dan kegembiraan. Untuk menjawab permasalahan yang ada dalam pembelajaran permainan tolak sasaran bagi siswa SMP PGRI 12 Wedarijaksa Pati tersebut maka dalam penelitian ini dikembangkan Produk Pembelajaran Tolak Peluru Gaya O'brein dengan Modifikasi Bola Karet pada Permainan Tolak Sasaran dalam Pembelajaran Penjasorkes untuk siswa kelas VIII SMP PGRI 12 Wedarijaksa Pati dan ketersediaan sarana dan prasarana yang ada di sekolah.

Berbagai modifikasi yang dilakukan dalam permainan tolak sasaran ternyata mampu membawa perubahan dalam pelaksanaan pembelajaran tolak peluru pada siswa kelas VIII SMP PGRI 12 Wedarijaksa Pati, dimana berdasarkan hasil pengisian angket oleh siswa saat dilakukan uji coba lapangan diperoleh rata-rata skor tanggapan siswa secara umum dari seluruh aspek yaitu afektif, kognitif, psikomotor dalam kategori baik.

#### **4.3.1 Kelebihan Permainan Tolak Sasaran**

- 1) Peserta didik antusias untuk melakukan permainan Tolak Sasaran karena merupakan permainan yang menyenangkan.
- 2) Peraturan-peraturan yang ada di permainan Tolak Sasaran mudah di pahami oleh peserta didik.
- 3) Sarana terbuat dari bahan-bahan yang mudah di dapatkan dan tidak berbahaya.
- 4) Peserta didik dapat melakukan permainan Tolak Sasaran karena menggunakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, evektif dan menyenangkan.

#### **4.3.2 Kelemahan Permainan Tolak Sasaran**

##### **1) Segi pengawasan**

Peraturan permainan tolak sasaran tidaklah sulit namun jika tidak di pahami secara benar maka akan terasa sulit dan akan sedikit berpengaruh terhadap jalanya permainan.

Pengawas harus benar-benar mengawasi pemain dari tiap-tiap kelompok karena permainan tolak sasaran ini termasuk jenis permainan kelompok. Permainan ini dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok A dan kelompok B, setiap kelompok beranggotakan empat pemain. Pengawas permainan harus disiplin dalam memimpin permainan tersebut, jika ada pemain yang melanggar aturan dari permainan tersebut

maka pemain langsung mendapat sanksi dari pengawas yaitu tidak boleh mengikuti permainan tersebut dan keluar dari lapangan permainan.

## 2) **Dari segilahan**

Permainan tolak sasaran membutuhkan lahan yang cukup besar ditinjau dari peraturan yang tertulis. Hal ini tentu akan menyulitkan sekolah yang tidak mempunyai lahan mencukupi ataupun membutuhkan waktu untuk kelapangan yang memadai. Namun hal ini bias diatasi dengan mengurangi jumlah pemain untuk saling bergantian.

