

RINGKASAN

EVA SURYATI. MODEL BELAJAR MENGGIRING BOLA PADA PERMAINAN HOCKEY. Skripsi. Jakarta : Fakultas Ilmu Olahraga. Universitas Negeri Jakarta, 2019

Penelitian ini bertujuan membuat model belajar menggiring bola pada permainan hockey diharapkan dapat menjadi bentuk pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, sehingga dapat menghilangkan kebosanan dan kejenuhan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *Research & Development* yang akan menghasilkan produk berupa model pembelajaran. Dari sepuluh langkah model Sugiyono, peneliti hanya sampai pada tahap ke enam. yaitu: (1) Potensi dan masalah. (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk awal, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk.

Pada penelitian ini peneliti bekerja sama dengan ahli dalam bidang permainan *hockey* dan pelatih yang juga berprofesi guru pendidikan jasmani sebagai *expert judgment*. Uji validasi yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan uji justifikasi ahli, dimana model pembelajaran menggiring bola pada permainan hockey yang telah dibuat kemudian dikonsultasikan dan setelah itu dinilai oleh para ahli. Pembuatan awal model pembelajaran menggiring bola pada permainan hockey menggunakan 15 model setelah itu divalidasi. Berikutnya diuji coba skala kecil dengan jumlah sampel 30 siswa di SMA Negeri 58 Jakarta dan diuji coba skala besar dengan jumlah sampel 108 siswa di SMA Negeri 76 Jakarta.

Model pembelajaran menggiring bola pada permainan hockey ini juga dapat dijadikan bahan referensi bagi guru dalam pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa SMA. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa setelah melalui uji validasi dengan justifikasi ahli, menghasilkan produk model pembelajaran menggiring bola pada permainan hockey pada siswa kelas X SMA Negeri 76 Jakarta sebanyak 12 model.

Kata Kunci: Model pembelajaran, menggiring bola pada permainan hockey, SMAN 76 Jakarta

ABSTRACT

EVA SURYATI. LEARNING MODEL OF HOCKEY DRIBBLE. Skripsi, Jakarta : Faculty of Sports. State University of Jakarta, 2019.

The purpose of this research is to display how to develop learning model of dribble hockey with games that expected to be an exciting and interesting activity for students that participating in physical education learning thus could be eliminate boredom and monotonousness in learning process.

This study use Research & Development advance research that will produce products in the form of learning models. There are ten steps in research and development referring to Sugiyono, researcher just get it the six, including: (1) Potential and problems. (2) Data collection, (3) Primary product design, (4) Design validation, (5) Design revision, (6) Product trial.

In this study, the researcher worked with professionals in the field of hockey and coaches as physical education teachers as professional judgment. Validation test used in this study is to use professional justification test, where hockey dribble learning models with games that have been made are then consulted and afterwards assessed by professionals. Making the initial dribble hockey learning model with games using 15 models after that is validated. Then small-scale trials were conducted with a sample of 30 of SMAN 58 Jakarta students and were tested on a large scale with a sample of 108 students at SMAN 76 Jakarta.

The hockey dribble learning model with this game can also be used as a reference material for teachers in learning that is appropriate to the characteristics of grade students. The results of this study can be concluded that after going through the validation test with professional justification, produce a product of hockey dribble learning model by a game with total of 12 models for ten grade students of 76 Senior High School Jakarta.

Keywords: *Learning model, Hockey dribble with games, SMAN 76 Senior High School Jakarta*