

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Pengembangan Model

Hasil pengembangan model bermain lompat harimau pada siswa SMP ini ditulis dalam bentuk naskah yang dapat disajikan dalam bentuk-bentuk pembelajaran lompat harimau yang dimodifikasi serta diaplikasikan dalam bentuk-bentuk model bermain. Pada bagian hasil pengembangan model bermain lompat harimau untuk siswa SMP ini, yang ditujukan untuk menghasilkan model bermain lompat harimau yang efektif, akan disajikan data hasil analisis kebutuhan melalui wawancara oleh guru pendidikan jasmani dan penyebaran kuesioner kepada siswa, data validasi ahli senam lantai yang diperoleh dari hasil melalui kuesioner dari dua orang dosen dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta, dan satu orang dosen dari Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FKIP Universitas Lampung. Data uji coba kelompok dari siswa SMP yang dikumpulkan menggunakan instrumen kuesioner dan catatan lapangan (*field note*), untuk (1) uji coba kelompok kecil sebanyak 10 orang, (2) uji coba lapangan sebanyak 50 orang.

## 1. Hasil Analisis Kebutuhan

Secara keseluruhan terdapat tiga tujuan umum yang hendak diungkap dalam studi pendahuluan atau analisis kebutuhan, yaitu :

- a. Seberapa intens pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada materi senam lantai lompat harimau sejalan dengan karakteristik implementasi kurikulum seperti yang telah dirumuskan.
- b. Seberapa penting pengembangan pembelajaran bermain lompat harimau dengan menggunakan peralatan-peralatan sederhana siswa SMP.
- c. Kendala dan dukungan apakah yang dijumpai dalam model bermain lompat harimau.

Berdasarkan tujuan umum tersebut maka peneliti melakukan studi pendahuluan dengan menggunakan wawancara yang mendalam (*in-depth interview*) kepada guru pendidikan jasmani, dan membagikan kuesioner kepada siswa serta melakukan survei karena tujuan utamanya adalah melakukan persiapan teknis dengan menjajaki lebih dahulu karakteristik subyek penelitian dan tempat yang akan dilakukan penelitian pengembangan model bermain lompat harimau. Hal tersebut untuk mengetahui seberapa penting model pembelajaran bermain lompat harimau yang akan dikembangkan oleh peneliti.

Penelitian ini mulai dilaksanakan pada hari Jumat dan Sabtu, dimulai dari bulan Januari 2015, dimana analisis kebutuhan berbentuk angket di SMP Negeri 1 Rumbia pada 20 orang siswa. Hasil analisis kebutuhan tersebut

dapat diketahui bahwa: (1) 50 % siswa cukup suka, 35% siswa suka, dan 15% siswa tidak menyukai pelajaran senam lantai. (2) Lebih dari 80 % siswa tahu dan 20% siswa sangat tahu tentang lompat harimau. (3) lebih dari 55 % siswa merasa sulit, 35% siswa sangat sulit ,dan 10% siswa cukup sulit dalam mempelajari lompat harimau. (4) 65 % siswa merasa membosankan, 30% siswa merasa biasa saja, dan 5% siswa merasa sangat membosankan dalam pembelajaran lompat harimau. (5) 100% siswa menyatakan dalam pembelajaran lompat harimau tidak pernah menggunakan media lain selain matras. (6) 55% siswa menjawab sangat perlu dan 45% siswa menjawab perlu memasukkan unsur permainan dalam pembelajaran senam lantai lompat harimau. (7) 60% siswa menjawab sangat setuju dan 40% siswa menjawab setuju dengan adanya model bermain lompat harimau yang bervariasi. (8) 70% sangat setuju dan 30% siswa menjawab setuju dengan pengembangan model-model bermain dalam senam lantai terutama dalam materi lompat harimau.

Dari hasil penelitian awal atau analisis kebutuhan diatas maka dapat disimpulkan bahwa perlu untuk mengembangkan model pembelajaran yakni pengembangan model lompat harimau untuk siswa SMP.

Hasil studi pendahuluan atau temuan lapangan selanjutnya dideskripsikan dan dianalisis sehingga diperoleh suatu rumusan hasil data yang telah dikumpulkan. Rumusan hasil ini bersifat deskriptif dan analitis, dengan mengacu pada tujuan studi pendahuluan. Berikut ini akan dijabarkan

mengenai hasil analisis kebutuhan dan temuan lapangan yang diperoleh peneliti.

**Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan dan Temuan Lapangan**

No	Komponen	Temuan
1.	<b>Analisis Kebutuhan</b>	
	a. Wawancara guru pendidikan jasmani dilakukan di SMP Negeri 1 Rumbia Lampung Tengah pada Januari 2015.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru pendidikan jasmani membutuhkan model-model pembelajaran senam lantai terutama pada materi lompat harimau yang lebih menarik dan menyenangkan.</li> <li>• Perlu adanya media sebagai referensi tambahan berupa buku</li> <li>• Pembelajaran lompat harimau yang langsung praktik tanpa melalui tahapan-tahapan gerak terlebih dahulu.</li> </ul>
	b. Penyebaran angket terhadap siswa (n=20) dengan instrument angket sebanyak 8 pertanyaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dari hasil analisis kebutuhan diperoleh hasil <b>72.66%</b></li> </ul>
2.	<b>Validasi Ahli</b>	
	a. Validasi Ahli senam lantai (n=3) dilaksanakan bulan Desember 2014 dan Januari 2015 di Jakarta dan Lampung dengan instrument kuesioner sebanyak 96 pertanyaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dari ketiga ahli senam lantai diperoleh hasil <b>83,3%</b>, sehingga model bermain lompat harimau ini <b>sangat layak</b> digunakan</li> <li>• Dari ketiga ahli senam lantai diperoleh hasil masukan bahwa ada 4 model bermain yang dihapus karena terlalu berbahaya untuk dilakukan, dan menghapus alat yang digunakan dalam 2 model yaitu kayu/tongkat. Durasi waktu dikurangi. Memperhatikan prinsip latihan dari yang sederhana ke kompleks, serta rangkaian tahapan gerak dimulai dari sikap awal, pelaksanaan, dan sikap akhir.</li> </ul>
3.	<b>Uji Coba</b>	
	a. Uji Coba Kelompok Kecil (n=10) dengan jumlah instrumen 80 pertanyaan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dari uji coba kelompok kecil diperoleh hasil <b>81,59%</b>, sehingga model bermain lompat harimau ini <b>sangat layak</b> digunakan</li> <li>• Dari hasil uji coba kelompok kecil diperoleh hasil catatan lapangan (<i>field</i></li> </ul>

- b. Uji Coba lapangan (n=50) dengan jumlah instrumen 80 pertanyaan.
- *note*) sebagai berikut: (1) intensitas melakukan tiap peserta harus sama jangan sampai terlalu lama menunggu, sehingga timbul rasa bosan.
  - Dari uji coba kelompok besar diperoleh hasil **83.2%** , sehingga model bermain lompat harimau ini **sangat layak** digunakan.
  - Dari hasil uji coba kelompok kecil diperoleh hasil catatan lapangan (*field note*) sebagai berikut: (1) intensitas melakukan tiap peserta harus sama jangan sampai terlalu lama menunggu, sehingga timbul rasa bosan.
- 

#### a. Wawancara Guru Pendidikan Jasmani

Dari hasil wawancara satu orang guru pendidikan jasmani diperoleh hasil sebagai berikut: (1) Pembelajaran yang dilakukan kurang banyak variasi model-model baru sehingga pembelajaran menjadi membosankan, (2) Guru setuju dengan pengembangan buku model bermain lompat harimau didalam senam lantai, (3) Kurang memahami dalam setiap tahapan-tahapan gerak dalam lompat harimau dan (4) Guru memerlukan referensi tambahan dalam pembelajaran lompat harimau.

#### b. Penyebaran Angket

Dari hasil analisis kebutuhan dengan cara penyebaran angket kepada 20 siswa SMP diperoleh hasil **72.66%** siswa setuju bila diadakan pengembangan model bermain lompat harimau.

## 2. Pengolahan Data Validasi Ahli

### a. Ahli Senam Lantai

Tabel 4.2 berikut akan menyajikan data hasil validasi ahli senam lantai terhadap rancangan pengembangan model bermain lompat harimau dengan 96 pertanyaan.

**Tabel 4.2. Data Hasil Validasi Ahli Senam Lantai (n=3)**

No	Indikator	Pernyataan Ahli
1	Model bermain 1 " <i>Freeze</i> "	
	a. Tujuan	Layak
	b. Peraturan permainan	Layak
	c. Pemenang dan sanksi	Layak
	d. Durasi	Layak
2	Model bermain 2 " <i>Lompat Vampir</i> "	
	a. Tujuan	Layak
	b. Peraturan permainan	Layak
	c. Pemenang dan sanksi	Layak
	d. Durasi	Layak
3	Model bermain 3 " <i>Lompat Kodok</i> "	
	a. Tujuan	Layak
	b. Peraturan permainan	Layak
	c. Pemenang dan sanksi	Layak
	d. Durasi	Layak
4	Model bermain 4 " <i>Kodok Terbang</i> "	
	a. Tujuan	Tidak Layak
	b. Peraturan permainan	Tidak Layak
	c. Pemenang dan sanksi	Tidak Layak
	d. Durasi	Tidak Layak
5	Model bermain 5 " <i>Jalan Komodo</i> "	
	a. Tujuan	Layak
	b. Peraturan permainan	Layak
	c. Pemenang dan sanksi	Layak
	d. Durasi	Layak
6	Model bermain 6 " <i>Gulingan</i> "	
	a. Tujuan	Layak
	b. Peraturan permainan	Layak
	c. Pemenang dan sanksi	Layak
	d. Durasi	Layak
7	Model bermain 7 " <i>Freeze II</i> "	
	a. Tujuan	Layak
	b. Peraturan permainan	Layak
	c. Pemenang dan sanksi	Layak
	d. Durasi	Layak

8	Model bermain 8 " <i>Lompat Vampir II</i> "	
	a. Tujuan	Layak
	b. Peraturan permainan	Layak
	c. Pemenang dan sanksi	Layak
	d. Durasi	Layak
9	Model bermain 9 " <i>Balap Balon</i> "	
	a. Tujuan	Layak
	b. Peraturan permainan	Layak
	c. Pemenang dan sanksi	Layak
	d. Durasi	Layak
10	Model bermain 10 " <i>Lompat dan Jatuh</i> "	
	a. Tujuan	Tidak Layak
	b. Peraturan permainan	Tidak Layak
	c. Pemenang dan sanksi	Tidak Layak
	d. Durasi	Tidak Layak
11	Model bermain 11 " <i>Ulat Berjalan</i> "	
	a. Tujuan	Layak
	b. Peraturan permainan	Layak
	c. Pemenang dan sanksi	Layak
	d. Durasi	Layak
12	Model bermain 12 " <i>Berguling Ria</i> "	
	a. Tujuan	Layak
	b. Peraturan permainan	Layak
	c. Pemenang dan sanksi	Layak
	d. Durasi	Layak
13	Model bermain 13 " <i>Freeze III</i> "	
	a. Tujuan	Layak
	b. Peraturan permainan	Layak
	c. Pemenang dan sanksi	Layak
	d. Durasi	Layak
14	Model bermain 14 " <i>Menggapai Balon</i> "	
	a. Tujuan	Layak
	b. Peraturan permainan	Layak
	c. Pemenang dan sanksi	Layak
	d. Durasi	Layak
15	Model bermain 15 " <i>Lompat Kanguru</i> "	
	a. Tujuan	Layak
	b. Peraturan permainan	Layak
	c. Pemenang dan sanksi	Layak
	d. Durasi	Layak
16	Model bermain 16 " <i>Melompat dan Melayang</i> "	
	a. Tujuan	Tidak Layak
	b. Peraturan permainan	Tidak Layak
	c. Pemenang dan sanksi	Tidak Layak
	d. Durasi	Tidak Layak
17	Model bermain 17 " <i>Voli Balon</i> "	
	a. Tujuan	Layak
	b. Peraturan permainan	Layak
	c. Pemenang dan sanksi	Layak
	d. Durasi	Layak
18	Model bermain 18 " <i>Guling-gulingan</i> "	

	a. Tujuan	Layak
	b. Peraturan permainan	Layak
	c. Pemenang dan sanksi	Layak
	d. Durasi	Layak
19	Model bermain 19 <i>"Freeze IV"</i>	
	a. Tujuan	Layak
	b. Peraturan permainan	Layak
	c. Pemenang dan sanksi	Layak
	d. Durasi	Layak
20	Model bermain 20 <i>"Pukul Balon"</i>	
	a. Tujuan	Layak
	b. Peraturan permainan	Layak
	c. Pemenang dan sanksi	Layak
	d. Durasi	Layak
21	Model bermain 21 <i>"Balon ku Diatas Kepala"</i>	
	a. Tujuan	Layak
	b. Peraturan permainan	Layak
	c. Pemenang dan sanksi	Layak
	d. Durasi	Layak
22	Model bermain 22 <i>"Melompat dan Meraih Balon"</i>	
	a. Tujuan	Tidak Layak
	b. Peraturan permainan	Tidak Layak
	c. Pemenang dan sanksi	Tidak Layak
	d. Durasi	Tidak Layak
23	Model bermain 23 <i>"baby push up"</i>	
	a. Tujuan	Layak
	b. Peraturan permainan	Layak
	c. Pemenang dan sanksi	Layak
	d. Durasi	Layak
24	Model bermain 24 <i>"Lompat dan Berguling"</i>	
	a. Tujuan	Layak
	b. Peraturan permainan	Layak
	c. Pemenang dan sanksi	Layak
	d. Durasi	Layak

Berdasarkan tabel 4.2. diketahui hasil validasi ahli terhadap tiga orang ahli senam lantai, maka Model bermain1 *"Freeze"* pada sub indikator tujuan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator peraturan permainan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator pemenang dan sanksi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator durasi

dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak.

Model bermain 2 “Lompat Vampir” pada sub indikator tujuan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator peraturan permainan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator pemenang dan sanksi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator durasi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab layak dan orang menjawab tidak layak.

Model bermain 3 “Lompat Kodok” pada sub indikator tujuan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator peraturan permainan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator pemenang dan sanksi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab layak, dan 1 orang menjawab tidak layak, sub indikator durasi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil orang menjawab layak, dan orang menjawab tidak layak.

Model bermain 4 “Kodok Terbang” pada sub indikator tujuan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab tidak layak, sub indikator peraturan permainan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab tidak layak, sub indikator pemenang dan sanksi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab layak, dan 1 orang menjawab tidak layak, sub indikator durasi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 1 orang menjawab layak, dan 2 orang menjawab tidak layak.

Model bermain 5 “Jalan Komodo” pada sub indikator tujuan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab layak, dan 1 orang menjawab tidak layak, sub indikator peraturan permainan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator pemenang dan sanksi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator durasi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak

Model bermain 6 “Gulingan” pada sub indikator tujuan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator peraturan permainan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab layak, dan 1 orang menjawab tidak layak, sub indikator pemenang dan sanksi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator durasi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab layak, dan 1 orang menjawab tidak layak.

Model bermain 7 “Freeze II” pada sub indikator tujuan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator peraturan permainan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator pemenang dan sanksi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab layak, dan 1 orang menjawab tidak layak, sub indikator durasi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak.

Model bermain 8 “Lompat Vampir II” pada sub indikator tujuan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator

peraturan permainan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator pemenang dan sanksi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab layak, dan 1 orang menjawab tidak layak, sub indikator durasi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab layak, dan orang menjawab tidak layak.

Model bermain 9 “Balap Balon” pada sub indikator tujuan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator peraturan permainan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator pemenang dan sanksi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator durasi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab layak, dan 1 orang menjawab tidak layak.

Model bermain 10 “Lompat dan Jatuh” pada sub indikator tujuan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab tidak layak, sub indikator peraturan permainan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil orang menjawab layak, dan 2 orang menjawab tidak layak, sub indikator pemenang dan sanksi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 1 orang menjawab layak, dan 2 orang menjawab tidak layak, sub indikator durasi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 1 orang menjawab layak, dan 2 orang menjawab tidak layak.

Model bermain 11 “Ulat Berjalan” pada sub indikator tujuan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator

peraturan permainan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator pemenang dan sanksi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab layak, dan 1 orang menjawab tidak layak, sub indikator durasi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab layak, dan 1 orang menjawab tidak layak.

Model bermain 12 “Berguling Ria” pada sub indikator tujuan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator peraturan permainan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab layak, dan 1 orang menjawab tidak layak, sub indikator pemenang dan sanksi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab layak, dan 1 orang menjawab tidak layak, sub indikator durasi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak.

Model bermain 13 “Freeze III” pada sub indikator tujuan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator peraturan permainan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator pemenang dan sanksi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab layak, dan 1 orang menjawab tidak layak, sub indikator durasi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab layak, dan 1 orang menjawab tidak layak.

Model bermain 14 “Menggapai Balon” pada sub indikator tujuan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator peraturan permainan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3

orang menjawab layak, sub indikator pemenang dan sanksi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab layak, dan 1 orang menjawab tidak layak, sub indikator durasi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab layak, dan 1 orang menjawab tidak layak.

Model bermain 15 “Lompat Kanguru” pada sub indikator tujuan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator peraturan permainan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab layak, dan 1 orang menjawab tidak layak, sub indikator pemenang dan sanksi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator durasi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak.

Model bermain 16 “Melompat dan Melayang” pada sub indikator tujuan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab tidak layak, sub indikator peraturan permainan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 1 orang menjawab layak, dan 2 orang menjawab tidak layak, sub indikator pemenang dan sanksi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 1 orang menjawab layak, dan 2 orang menjawab tidak layak, sub indikator durasi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 1 orang menjawab layak, dan 2 orang menjawab tidak layak.

Model bermain 17 “Voli Balon” pada sub indikator tujuan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator peraturan permainan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang

menjawab layak, dan 1 orang menjawab tidak layak, sub indikator pemenang dan sanksi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator durasi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak.

Model bermain 18 “Guling-gulingan” pada sub indikator tujuan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator peraturan permainan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab layak, dan 1 orang menjawab tidak layak, sub indikator pemenang dan sanksi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab layak, dan 1 orang menjawab tidak layak, sub indikator durasi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab layak, dan 1 orang menjawab tidak layak.

Model bermain 19 “Freeze IV” pada sub indikator tujuan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator peraturan permainan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator pemenang dan sanksi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator durasi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak.

Model bermain 20 “Pukul Balon” pada sub indikator tujuan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator peraturan permainan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab layak, dan 1 orang menjawab tidak layak, sub indikator pemenang

dan sanksi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab layak, dan 1 orang menjawab tidak layak, sub indikator durasi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak.

Model bermain 21 “Balon ku Diatas Kepala” pada sub indikator tujuan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator peraturan permainan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator pemenang dan sanksi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab layak, dan 1 orang menjawab tidak layak, sub indikator durasi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab layak, dan 1 orang menjawab tidak layak.

Model bermain 22 “Melompat dan Meraih Balon” pada sub indikator tujuan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab tidak layak, sub indikator peraturan permainan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab tidak layak, sub indikator pemenang dan sanksi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 1 orang menjawab layak, dan 2 orang menjawab tidak layak, sub indikator durasi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 1 orang menjawab layak, dan 2 orang menjawab tidak layak.

Model bermain 23 “*Baby Push Up*” pada sub indikator tujuan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab layak, dan 1 orang menjawab tidak layak, sub indikator peraturan permainan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab layak, dan 1 orang menjawab tidak layak, sub indikator pemenang dan sanksi dengan 1 butir instrumen

diperoleh hasil 2 orang menjawab layak, dan 1 orang menjawab tidak layak, sub indikator durasi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak.

Model bermain 24 “Lompat dan Berguling” pada sub indikator tujuan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator peraturan permainan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator pemenang dan sanksi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak, sub indikator durasi dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab layak.

Tabel 4.3 berikut menyajikan rekapitulasi data hasil evaluasi ahli senam lantai terhadap pengembangan model bermain lompat harimau dalam senam lantai untuk siswa SMP.

**Tabel 4.3. Rekapitulasi Ahli Senam Lantai (n=3)**

<b>No</b>	<b>Ahli</b>	<b>Skor Minimal</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Skor Hasil</b>	<b>Persentase</b>
1.	Ahli Senam Lantai 1	0	96	74	77
2.	Ahli Senam Lantai 2	0	96	75	78
3.	Ahli Senam Lantai 3	0	96	76	79
Rata-rata					78

Berdasarkan table 4.3 dapat diketahui bahwa rata-rata persentase hasil validasi ahli senam lantai sebanyak tiga orang sebesar 78% sehingga

secara keseluruhan produk yang dikembangkan dalam kategori layak. Selanjutnya, ahli senam lantai memberikan masukan. Masukan-masukan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Ahli Senam Lantai 1 (Drs. Yansen H. Jutallo, M.Pd)

- a. Perhatikan urutan atau tahapan-tahapan geraknya dimulai dari sikap awal, pelaksanaan, dan sikap akhir.
- b. Perhatikan pada fokus permainannya.
- c. Diurutkan dari yang mudah ke yang sukar
- d. Durasi disesuaikan dengan jam pelajaran

2) Ahli Senam Lantai 2 (Boyke Adam Manopo, M.Pd)

- a. Hukuman atau pinalti jangan terlalu banyak, cukup 2-5 kali saja.
- b. Sesuaikan dengan tujuan model
- c. Peraturan permainannya harus lebih jelas

3) Ahli Senam Lantai 3 (Ade Jubaedi, M.Pd)

- a. Perhatikan tingkat keamanan bagi siswa
- b. Tahapan geraknya disesuaikan dengan tujuan gerak

## **B. Kelayakan Model**

Pengujian kelayakan model dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

## 1. Analisis Kebutuhan

Peneliti melakukan penelitian awal atau analisis kebutuhan yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 23 Januari 2015, dimana peneliti melakukan diskusi dan wawancara dengan guru pendidikan jasmani, serta memberikan angket kuesioner kepada siswa SMP Negeri 1 Rumbia Lampung Tengah. Hasil diskusi tersebut menghasilkan konsep :

- ❖ Siswa merasa bosan dengan pembelajaran senam lantai karena pembelajarannya menekankan kepada langsung praktik.
- ❖ Siswa belum mengetahui secara benar teknik dalam melakukan lompat harimau.
- ❖ Belum ada jenis permainan lompat harimau bagi siswa SMP.
- ❖ Tidak adanya alat atau media yang digunakan dalam pembelajaran senam lantai lompat harimau selain matras.
- ❖ Siswa sangat senang apabila konsep pembelajaran pendidikan jasmani berorientasi dengan jenis-jenis permainan.

Dari penjelasan hasil wawancara dan kuesioner hasil penelitian awal atau diskusi analisis kebutuhan diatas maka disimpulkan bahwa sangat perlu dikembangkan model pembelajaran bermain lompat harimau untuk siswa SMP.

## **2. Pengembangan Produk**

Analisis kebutuhan diatas dapat disimpulkan bahwa ide dari pengembangan ini adalah perlu adanya model pengembangan pembelajaran senam lantai lompat harimau dengan bentuk permainan, sehingga dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani utamanya dalam materi senam lantai lompat harimau. Setelah mendapatkan ide, langkah selanjutnya adalah membuat produk awal berupa rangkaian pengembangan pembelajaran bermain lompat harimau dengan item model yang nantinya dapat dijadikan sebagai pedoman atau petunjuk untuk mempermudah proses pembelajaran lompat harimau.

Produk awal tersebut dituangkan dalam model pembelajaran dengan bentuk permainan. Dengan model pembelajaran melalui item model diharapkan produk yang dikembangkan dapat tersusun secara sistematis dan logis, sehingga produk ini mempunyai keefektifan dan keefisienan yang layak dipublikasikan. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan peneliti, peneliti harus mengkonsultasikan produk pada ahli senam lantai, supaya menghasilkan produk yang sempurna.

Setelah pembuatan model pembelajaran lompat harimau dengan item model selesai maka tahap berikutnya adalah mengevaluasi model pembelajaran tersebut. Evaluasi ini dilakukan untuk memperbaiki dan menyempurnakan model pembelajaran lompat harimau dengan item model yang telah dibuat.

### **3. Uji coba Produk**

Ujicoba produk dilakukan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kelayakan produk yang dikembangkan peneliti. Produk setelah divalidasi dan direvisi maka produk diujicobakan menggunakan subyek sebanyak 10 orang siswa SMP yang dilakukan dengan memberikan indikator item-item gerak. Penelitian ini dilakukan dengan cara menguji secara langsung semua bentuk-bentuk permainan tersebut.

### **4. Penyempurnaan Produk**

Setelah produk awal diujicobakan, kemudian peneliti berdiskusi dengan para ahli yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifannya sehingga dilakukan revisi oleh ahli senam lantai, dan para siswa (uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar).

#### **a. Uji Coba Kelompok Kecil**

Item model lompat harimau yang peneliti buat setelah dievaluasi ahli, kemudian mengalami revisi tahap I. Data yang diperoleh digunakan sebagai landasan dalam melakukan revisi pada tahap pertama selanjutnya yaitu ujicoba tahap II.

Tabel 4.4 berikut akan menyajikan data hasil uji coba kelompok kecil terhadap rancangan pengembangan model bermain lompat harimau sebanyak 80 pertanyaan.

**Tabel 4.4. Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Pertanyaan Sub Indikator Tiap Model	Pernyataan Responden
1	Model bermain 1 " <i>Freeze</i> "	
	a. Kemudahan	Sangat Mudah
	b. Kemenarikan	Menarik
	c. Kebermanfaatan	Bermanfaat
	d. Keamanan	Sangat Aman
2	Model bermain 2 " <i>Lompat Vampir</i> "	
	a. Kemudahan	Sangat Mudah
	b. Kemenarikan	Menarik
	c. Kebermanfaatan	Bermanfaat
	d. Keamanan	Sangat Aman
3	Model bermain 3 " <i>Lompat Kodok</i> "	
	a. Kemudahan	Sangat Mudah
	b. Kemenarikan	Menarik
	c. Kebermanfaatan	Bermanfaat
	d. Keamanan	Sangat Aman
4	Model bermain 4 " <i>Jalan Komodo</i> "	
	a. Kemudahan	Mudah
	b. Kemenarikan	Menarik
	c. Kebermanfaatan	Bermanfaat
	d. Keamanan	Sangat Aman
5	Model bermain 5 " <i>Gulingan</i> "	
	a. Kemudahan	Mudah
	b. Kemenarikan	Menarik
	c. Kebermanfaatan	Bermanfaat
	d. Keamanan	Aman
6	Model bermain 6 " <i>Freeze II</i> "	
	a. Kemudahan	Sangat Mudah
	b. Kemenarikan	Menarik
	c. Kebermanfaatan	Bermanfaat
	d. Keamanan	Sangat Aman
7	Model bermain 7 " <i>Lompat Vampir II</i> "	
	a. Kemudahan	Sangat Mudah
	b. Kemenarikan	Menarik
	c. Kebermanfaatan	Bermanfaat
	d. Keamanan	Sangat Aman
8	Model bermain 8 " <i>Balap Balon</i> "	
	a. Kemudahan	Sangat Mudah
	b. Kemenarikan	Sangat Menarik
	c. Kebermanfaatan	Sangat Bermanfaat
	d. Keamanan	Sangat Aman
9	Model bermain 9 " <i>Ulat Berjalan</i> "	
	a. Kemudahan	Mudah
	b. Kemenarikan	Menarik
	c. Kebermanfaatan	Bermanfaat
	d. Keamanan	Aman
10	Model bermain 10 " <i>Berguling Ria</i> "	Mudah

	a. Kemudahan	Menarik
	b. Kemenarikan	Bermanfaat
	c. Kebermanfaatan	Aman
	d. Keamanan	
11	Model bermain 11 <i>"Freeze III"</i>	
	a. Kemudahan	Sangat Mudah
	b. Kemenarikan	Sangat Menarik
	c. Kebermanfaatan	Sangat Bermanfaat
	d. Keamanan	Sangat Aman
12	Model bermain 12 <i>"Menggapai Balon"</i>	
	a. Kemudahan	Mudah
	b. Kemenarikan	Menarik
	c. Kebermanfaatan	Sangat Bermanfaat
	d. Keamanan	Sangat Aman
13	Model bermain 13 <i>"Lompat Kanguru"</i>	
	a. Kemudahan	Sangat Mudah
	b. Kemenarikan	Sangat Menarik
	c. Kebermanfaatan	Sangat Bermanfaat
	d. Keamanan	Sangat Aman
14	Model bermain 14 <i>"Voli Balon"</i>	
	a. Kemudahan	Mudah
	b. Kemenarikan	Sangat Menarik
	c. Kebermanfaatan	Bermanfaat
	d. Keamanan	Sangat Aman
15	Model bermain 15 <i>"Guling-gulingan"</i>	
	a. Kemudahan	Mudah
	b. Kemenarikan	Menarik
	c. Kebermanfaatan	Bermanfaat
	d. Keamanan	Aman
16	Model bermain 16 <i>"Freeze IV"</i>	
	a. Kemudahan	Sangat Mudah
	b. Kemenarikan	Menarik
	c. Kebermanfaatan	Sangat Bermanfaat
	d. Keamanan	Sangat Aman
17	Model bermain 17 <i>"Pukul Balon"</i>	
	a. Kemudahan	Sangat Mudah
	b. Kemenarikan	Menarik
	c. Kebermanfaatan	Bermanfaat
	d. Keamanan	Sangat Aman
18	Model bermain 18 <i>"Balon ku Diatas Kepala"</i>	
	a. Kemudahan	Sangat Mudah
	b. Kemenarikan	Sangat Menarik
	c. Kebermanfaatan	Sangat Bermanfaat
	d. Keamanan	Sangat Aman
19	Model bermain 19 <i>"baby push up"</i>	
	a. Kemudahan	Mudah
	b. Kemenarikan	Menarik
	c. Kebermanfaatan	Bermanfaat
	d. Keamanan	Sangat Aman
20	Model bermain 20 <i>"Lompat dan Berguling"</i>	
	a. Kemudahan	Mudah

- b. Kemenarikan
- c. Kebermanfaatan
- d. Keamanan

Menarik  
Sangat Bermanfaat  
Aman

Berdasarkan tabel 4.4 diketahui hasil penyebaran angket uji coba kelompok kecil terhadap 10 sampel, maka Model Bermain 1 “Freeze” pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab sangat mudah dan 7 orang menjawab mudah. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 8 orang menjawab menarik, 2 orang menjawab kurang menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 9 orang menjawab bermanfaat dan 1 orang menjawab kurang bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 6 orang menjawab sangat aman dan 4 orang menjawab aman.

Model Bermain 2 “Lompat Vampir” pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 6 orang menjawab sangat mudah dan 3 orang menjawab mudah, serta 1 orang menjawab sulit. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 8 orang menjawab menarik, 2 orang menjawab kurang menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 9 orang menjawab bermanfaat dan 1 orang menjawab kurang bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 6 orang menjawab sangat aman dan 4 orang menjawab aman.

Model Bermain 3 “Lompat Kodok” pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab sangat mudah dan 7 orang menjawab mudah. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 1 orang menjawab sangat menarik, 9 orang menjawab menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 10 orang menjawab bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 6 orang menjawab sangat aman dan 4 orang menjawab aman.

Model Bermain 4 “Jalan Komodo” pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab sangat mudah, orang menjawab mudah dan 1 orang menjawab sulit. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab sangat menarik, 6 orang menjawab menarik, dan 1 orang menjawab kurang menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab sangat bermanfaat, 6 orang menjawab bermanfaat, dan 1 orang menjawab kurang bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 4 orang menjawab sangat aman dan 6 orang menjawab aman.

Model Bermain 5 “Gulingan” pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 6 orang menjawab mudah dan 4 orang menjawab sulit. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 6 orang menjawab menarik, dan 4 orang menjawab kurang

menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 6 orang menjawab bermanfaat, 4 orang menjawab kurang bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 7 orang menjawab aman dan 3 orang menjawab kurang aman.

Model Bermain 5 “Gulingan” pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 6 orang menjawab mudah dan 4 orang menjawab sulit. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 6 orang menjawab menarik, dan 4 orang menjawab kurang menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 6 orang menjawab bermanfaat, 4 orang menjawab kurang bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 7 orang menjawab aman dan 3 orang menjawab kurang aman.

Model Bermain 6 “Freeze II” pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 6 orang menjawab sangat mudah dan 4 orang menjawab mudah. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 8 orang menjawab menarik, dan 2 orang menjawab kurang menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab sangat bermanfaat, 6 orang menjawab bermanfaat, dan 1 orang menjawab kurang bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 7 orang menjawab

sangat aman dan 3 orang menjawab aman.

Model Bermain 7 “Lompat Vampir II” pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab sangat mudah dan 7 orang menjawab mudah. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab sangat menarik, 8 orang menjawab menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab sangat bermanfaat, 7 orang menjawab bermanfaat, dan 1 orang menjawab kurang bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 6 orang menjawab sangat aman dan 4 orang menjawab aman.

Model Bermain 8 “Balap Balon” pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 6 orang menjawab sangat mudah dan 4 orang menjawab mudah. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 4 orang menjawab sangat menarik, dan 6 orang menjawab menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 5 orang menjawab sangat bermanfaat, 5 orang menjawab bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 5 orang menjawab sangat aman dan 5 orang menjawab aman.

Model Bermain 9 “Ulat Berjalan” pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 5 orang menjawab mudah dan 5 orang menjawab sulit. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir

instrumen diperoleh hasil 5 orang menjawab menarik, dan 5 orang menjawab kurang menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 5 orang menjawab bermanfaat, 5 orang menjawab kurang bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 7 orang menjawab aman dan 3 orang menjawab kurang aman.

Model Bermain 10 “Berguling Ria” pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 5 orang menjawab mudah dan 5 orang menjawab sulit. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 5 orang menjawab menarik, dan 5 orang menjawab kurang menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 5 orang menjawab bermanfaat, 5 orang menjawab kurang bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 5 orang menjawab aman dan 5 orang menjawab kurang aman.

Model Bermain 11 “Freeze III” pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 8 orang menjawab sangat mudah dan 2 orang menjawab mudah. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 4 orang menjawab sangat menarik, dan 6 orang menjawab menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 5 orang menjawab sangat bermanfaat, 4 orang menjawab bermanfaat, dan 1 orang menjawab kurang bermanfaat. Pada sub

indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 5 orang menjawab sangat aman dan orang menjawab aman.

Model Bermain 12 “Menggapai Balon” pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 5 orang menjawab sangat mudah, 2 orang menjawab mudah, dan 3 orang menjawab sulit. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 4 orang menjawab sangat menarik, 4 orang menjawab menarik, dan 2 orang menjawab kurang menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 4 orang menjawab sangat bermanfaat, 4 orang menjawab bermanfaat, dan 1 orang menjawab kurang bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 4 orang menjawab sangat aman dan 6 orang menjawab aman.

Model Bermain 13 “Lompat Kanguru” pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 7 orang menjawab sangat mudah, dan 3 orang menjawab mudah. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 5 orang menjawab sangat menarik, 4 orang menjawab menarik, dan 2 orang menjawab kurang menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 4 orang menjawab sangat bermanfaat, 6 orang menjawab bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 8 orang menjawab sangat aman dan 2 orang menjawab aman.

Model Bermain 14 “Voli Balon” pada sub indikator kemudahan dengan

1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab sangat mudah, 5 orang menjawab mudah, dan 3 orang menjawab sulit. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 4 orang menjawab sangat menarik, dan 6 orang menjawab menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab sangat bermanfaat, 7 orang menjawab bermanfaat, dan 1 orang menjawab kurang bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 7 orang menjawab sangat aman dan 3 orang menjawab aman.

Model Bermain 15 “Guling-gulingan” pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 5 orang menjawab mudah, dan 5 orang menjawab mudah. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 5 orang menjawab menarik, dan 5 orang menjawab kurang menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 1 orang menjawab sangat bermanfaat, 8 orang menjawab bermanfaat, dan 1 orang menjawab kurang bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 7 orang menjawab aman dan 3 orang menjawab kurang aman.

Model Bermain 16 “Freeze IV” pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 7 orang menjawab sangat mudah, dan 3 orang menjawab mudah. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab sangat menarik, dan 7 orang

menjawab menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab sangat bermanfaat, dan 7 orang menjawab bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 6 orang menjawab sangat aman dan 4 orang menjawab aman.

Model Bermain 17 “Pukul Balon” pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 4 orang menjawab sangat mudah, dan 4 orang menjawab mudah. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 1 orang menjawab sangat menarik, dan 9 orang menjawab menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 1 orang menjawab sangat bermanfaat, dan 9 orang menjawab bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 4 orang menjawab sangat aman dan 6 orang menjawab aman.

Model Bermain 18 “Balon ku Diatas Kepala” pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 9 orang menjawab sangat mudah, dan 1 orang menjawab mudah. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 7 orang menjawab sangat menarik, dan 3 orang menjawab menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 5 orang menjawab sangat bermanfaat, dan 5 orang menjawab bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 9 orang menjawab

sangat aman dan 1 orang menjawab aman.

Model Bermain 19 "*Baby Push Up*" pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 1 orang menjawab sangat mudah, dan 9 orang menjawab mudah. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab sangat menarik, 7 orang menjawab menarik, dan 1 orang menjawab kurang menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 9 orang menjawab bermanfaat, dan 1 orang menjawab kurang bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab sangat aman dan 7 orang menjawab aman.

Model Bermain 20 "Lompat dan Berguling" pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab sangat mudah, 3 orang menjawab mudah, dan 5 menjawab sulit. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab sangat menarik, 4 orang menjawab menarik, dan 3 orang menjawab kurang menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 5 orang menjawab sangat bermanfaat, 3 orang menjawab bermanfaat, dan orang menjawab kurang bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab sangat aman dan 8 orang menjawab aman.

**Tabel 4.5. Rekapitulasi Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Indikator	Skor Minimal	Skor Maksimal	Skor Hasil	%
1.	Kemudahan	20	800	642	80,25
2.	Kemenarikan	20	800	678	84,75
3.	Kebermanfaatan	20	800	617	77,13
4.	Keamanan	20	800	674	84,25
	Total		3200	2611	81,59

Berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui bahwa rata-rata persentase hasil uji coba kelompok kecil sebanyak 10 orang sebesar 81,59% sehingga secara keseluruhan produk yang dikembangkan dalam kategori sangat layak.

#### A. Uji Coba Kelompok Besar

Tabel 4.6 berikut akan menyajikan data hasil uji coba kelompok besar terhadap rancangan pengembangan model bermain lompat harimau sebanyak 80 pertanyaan.

**Tabel 4.6. Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar**

No	Pertanyaan Sub Indikator Tiap Model	Pernyataan Responden
1	Model bermain 1 " <i>Freeze</i> "	
	a. Kemudahan	Mudah
	b. Kemenarikan	Menarik
	c. Kebermanfaatan	Bermanfaat
	d. Keamanan	Aman
2	Model bermain 2 " <i>Lompat Vampir</i> "	
	a. Kemudahan	Sangat Mudah
	b. Kemenarikan	Menarik
	c. Kebermanfaatan	Bermanfaat
	d. Keamanan	Sangat Aman
3	Model bermain 3 " <i>Lompat Kodok</i> "	

	a. Kemudahan	Mudah
	b. Kemenarikan	Menarik
	c. Kebermanfaatan	Bermanfaat
	d. Keamanan	Aman
4	Model bermain 4 " <i>Jalan Komodo</i> "	
	a. Kemudahan	Mudah
	b. Kemenarikan	Menarik
	c. Kebermanfaatan	Bermanfaat
	d. Keamanan	Aman
5	Model bermain 5 " <i>Gulingan</i> "	
	a. Kemudahan	Mudah
	b. Kemenarikan	Menarik
	c. Kebermanfaatan	Bermanfaat
	d. Keamanan	Aman
6	Model bermain 6 " <i>Freeze II</i> "	
	a. Kemudahan	Mudah
	b. Kemenarikan	Menarik
	c. Kebermanfaatan	Bermanfaat
	d. Keamanan	Sangat Aman
7	Model bermain 7 " <i>Lompat Vampir II</i> "	
	a. Kemudahan	Mudah
	b. Kemenarikan	Menarik
	c. Kebermanfaatan	Bermanfaat
	d. Keamanan	Aman
8	Model bermain 8 " <i>Balap Balon</i> "	
	a. Kemudahan	Sangat Mudah
	b. Kemenarikan	Menarik
	c. Kebermanfaatan	Bermanfaat
	d. Keamanan	Aman
9	Model bermain 9 " <i>Ulat Berjalan</i> "	
	a. Kemudahan	Mudah
	b. Kemenarikan	Menarik
	c. Kebermanfaatan	Bermanfaat
	d. Keamanan	Aman
10	Model bermain 10 " <i>Berguling Ria</i> "	
	a. Kemudahan	Mudah
	b. Kemenarikan	Menarik
	c. Kebermanfaatan	Bermanfaat
	d. Keamanan	Aman
11	Model bermain 11 " <i>Freeze III</i> "	
	a. Kemudahan	Mudah
	b. Kemenarikan	Menarik
	c. Kebermanfaatan	Bermanfaat
	d. Keamanan	Aman

12	Model bermain 12 " <i>Menggapai Balon</i> "	
	a. Kemudahan	Mudah
	b. Kemenarikan	Menarik
	c. Kebermanfaatan	Bermanfaat
	d. Keamanan	Aman
13	Model bermain 13 " <i>Lompat Kanguru</i> "	
	a. Kemudahan	Mudah
	b. Kemenarikan	Menarik
	c. Kebermanfaatan	Bermanfaat
	d. Keamanan	Aman
14	Model bermain 14 " <i>Voli Balon</i> "	
	a. Kemudahan	Mudah
	b. Kemenarikan	Menarik
	c. Kebermanfaatan	Bermanfaat
	d. Keamanan	Aman
15	Model bermain 15 " <i>Guling-gulingan</i> "	
	a. Kemudahan	Mudah
	b. Kemenarikan	Menarik
	c. Kebermanfaatan	Bermanfaat
	d. Keamanan	Aman
16	Model bermain 16 " <i>Freeze IV</i> "	
	a. Kemudahan	Sangat Mudah
	b. Kemenarikan	Menarik
	c. Kebermanfaatan	Bermanfaat
	d. Keamanan	Aman
17	Model bermain 17 " <i>Pukul Balon</i> "	
	a. Kemudahan	Mudah
	b. Kemenarikan	Menarik
	c. Kebermanfaatan	Bermanfaat
	d. Keamanan	Aman
18	Model bermain 18 " <i>Balon ku Diatas Kepala</i> "	
	a. Kemudahan	Mudah
	b. Kemenarikan	Menarik
	c. Kebermanfaatan	Bermanfaat
	d. Keamanan	Aman
19	Model bermain 19 " <i>baby push up</i> "	
	a. Kemudahan	Mudah
	b. Kemenarikan	Menarik
	c. Kebermanfaatan	Bermanfaat
	d. Keamanan	Aman
20	Model bermain 20 " <i>Lompat dan Berguling</i> "	
	a. Kemudahan	Mudah
	b. Kemenarikan	Menarik
	c. Kebermanfaatan	Bermanfaat

## d. Keamanan

## Aman

Berdasarkan tabel 4.6 diketahui hasil penyebaran angket uji coba kelompok besar terhadap lima puluh sampel, maka Model Bermain 1 “Freeze” pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 19 orang menjawab sangat mudah, dan 31 orang menjawab mudah. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 45 orang menjawab menarik, dan 5 orang menjawab kurang menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab sangat bermanfaat, 47 orang menjawab bermanfaat, dan 1 orang menjawab kurang bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 20 orang menjawab sangat aman dan 30 orang menjawab aman.

Model Bermain 2 “Lompat Vampir” pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 27 orang menjawab sangat mudah, 12 orang menjawab mudah, dan 11 orang menjawab sulit. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 35 orang menjawab menarik, dan 15 orang menjawab menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 39 orang menjawab bermanfaat, dan 11 orang kurang menjawab bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 25 orang menjawab sangat aman dan 25 orang menjawab aman.

Model Bermain 3 “Lompat Kodok” pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 14 orang menjawab sangat mudah, 33 orang menjawab mudah, 3 orang menjawab sulit. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 1 orang menjawab sangat menarik, dan 49 orang menjawab menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 50 orang menjawab bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 21 orang menjawab sangat aman dan 29 orang menjawab aman.

Model Bermain 4 “Jalan Komodo” pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 9 orang menjawab sangat mudah, 30 orang menjawab mudah, 11 orang menjawab sulit. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 8 orang menjawab sangat menarik, 32 orang menjawab menarik, dan 10 orang menjawab kurang menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 4 orang menjawab sangat bermanfaat, 35 orang menjawab bermanfaat, dan 11 orang menjawab kurang bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 11 orang menjawab sangat aman dan 39 orang menjawab aman.

Model Bermain 5 “Gulingan” pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab sangat mudah, 24 orang menjawab mudah, 14 orang menjawab sulit. Pada sub indikator kemenarikan

dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 26 orang menjawab menarik, dan 24 orang menjawab kurang menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 26 orang menjawab bermanfaat, dan 24 orang menjawab kurang bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab sangat aman, 28 orang menjawab aman, dan 19 orang menjawab kurang aman.

Model Bermain 6 "*Freeze II*" pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 13 orang menjawab sangat mudah, dan 37 orang menjawab mudah. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 32 orang menjawab menarik, dan 18 orang menjawab kurang menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 6 orang menjawab sangat bermanfaat, 33 orang menjawab bermanfaat, dan 11 orang menjawab kurang bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 26 orang menjawab sangat aman dan 24 orang menjawab aman.

Model Bermain 7 "*Lompat Vampir II*" pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 11 orang menjawab sangat mudah, dan 39 orang menjawab mudah. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 40 orang menjawab menarik, dan 10 orang menjawab kurang menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab sangat bermanfaat, 36 orang menjawab bermanfaat, dan 11 orang menjawab kurang bermanfaat.

Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 22 orang menjawab sangat aman dan 28 orang menjawab aman.

Model Bermain 8 “Balap Balon” pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 24 orang menjawab sangat mudah, dan 26 orang menjawab mudah. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 5 orang menjawab sangat menarik, 33 orang menjawab menarik, dan 2 orang menjawab kurang menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 21 orang menjawab sangat bermanfaat, 28 orang menjawab bermanfaat, dan 1 orang menjawab kurang bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 20 orang menjawab sangat aman, 29 orang menjawab aman, dan 1 orang menjawab kurang aman.

Model Bermain 9 “Ulat Berjalan” pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 24 orang menjawab mudah, dan 26 orang menjawab sulit. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 22 orang menjawab menarik, dan 28 orang menjawab kurang menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 22 orang menjawab bermanfaat, dan 28 orang menjawab kurang bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 31 orang menjawab aman, 19 orang menjawab kurang aman.

Model Bermain 10 “Berguling Ria” pada sub indikator kemudahan

dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 24 orang menjawab mudah, dan 26 orang menjawab sulit. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 24 orang menjawab menarik, dan 26 orang menjawab kurang menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 24 orang menjawab bermanfaat, dan 26 orang menjawab kurang bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 24 orang menjawab aman, dan 26 orang menjawab kurang aman.

Model Bermain 11 "*Freeze III*" pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 14 orang menjawab sangat mudah, dan 36 orang menjawab mudah. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab sangat menarik, 32 orang menjawab menarik, dan 16 orang menjawab kurang menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 10 orang menjawab sangat bermanfaat, 29 orang menjawab bermanfaat, dan 11 orang menjawab kurang bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 8 orang menjawab sangat aman, dan 42 orang menjawab aman.

Model Bermain 12 "Menggapai Balon" pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 6 orang menjawab sangat mudah, 26 orang menjawab mudah, dan 18 orang menjawab sulit. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab

sangat menarik, 28 orang menjawab menarik, dan 19 orang menjawab kurang menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab sangat bermanfaat, 37 orang menjawab bermanfaat, dan 11 orang menjawab kurang bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 9 orang menjawab sangat aman, dan 41 orang menjawab aman.

Model Bermain 13 “Lompat Kanguru” pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 20 orang menjawab sangat mudah, dan 30 orang menjawab mudah. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 13 orang menjawab sangat menarik, 28 orang menjawab menarik, dan 9 orang menjawab kurang menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 8 orang menjawab sangat bermanfaat, 40 orang menjawab bermanfaat, dan 2 orang menjawab kurang bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 23 orang menjawab sangat aman, dan 27 orang menjawab aman.

Model Bermain 14 “Voli Balon” pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 5 orang menjawab sangat mudah, 30 orang menjawab mudah, dan 15 orang menjawab sulit. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 15 orang menjawab sangat menarik, dan 35 orang menjawab menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 4 orang menjawab

sangat bermanfaat, 37 orang menjawab bermanfaat, dan 9 orang menjawab kurang bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 23 orang menjawab sangat aman, dan 27 orang menjawab aman.

Model Bermain 15 “Guling-gulingan” pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 24 orang menjawab mudah, dan 26 orang menjawab sulit. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 24 orang menjawab menarik, dan 26 orang menjawab kurang menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 8 orang menjawab sangat bermanfaat, 37 orang menjawab bermanfaat, dan 5 orang menjawab kurang bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab sangat aman, 30 orang menjawab aman, dan 17 orang menjawab kurang aman.

Model Bermain 16 “Freeze IV” pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 22 orang menjawab sangat mudah, 23 orang menjawab mudah, dan 5 orang menjawab sulit. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 4 orang menjawab sangat menarik, 41 orang menjawab menarik, dan 5 orang menjawab kurang menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 9 orang menjawab sangat bermanfaat, 36 orang menjawab bermanfaat, dan 5 orang menjawab kurang bermanfaat. Pada sub indikator

keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 18 orang menjawab sangat aman, 27 orang menjawab aman, dan 5 orang menjawab kurang aman.

Model Bermain 17 “Pukul Balon” pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 14 orang menjawab sangat mudah, dan 36 orang menjawab mudah. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 2 orang menjawab sangat menarik, dan 48 orang menjawab menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 6 orang menjawab sangat bermanfaat, 42 orang menjawab bermanfaat, dan 2 orang menjawab kurang bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 11 orang menjawab sangat aman, dan 39 orang menjawab aman.

Model Bermain 18 “Balon ku Diatas Kepala” pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 7 orang menjawab sangat mudah, 40 orang menjawab mudah, dan 3 orang menjawab sulit. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab sangat menarik, 44 orang menjawab menarik, dan 3 orang menjawab kurang menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 11 orang menjawab sangat bermanfaat, 37 orang menjawab bermanfaat, dan 2 orang menjawab kurang bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 14 orang menjawab sangat aman, dan 36 orang menjawab aman.

Model Bermain 19 "*Baby Push Up*" pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 73 orang menjawab sangat mudah, dan 47 orang menjawab mudah. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 6 orang menjawab sangat menarik, 35 orang menjawab menarik, dan 9 orang menjawab kurang menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 3 orang menjawab sangat bermanfaat, 38 orang menjawab bermanfaat, dan 9 orang menjawab kurang bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 15 orang menjawab sangat aman, dan 35 orang menjawab aman.

Model Bermain 20 "Lompat dan Berguling" pada sub indikator kemudahan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 12 orang menjawab sangat mudah, 24 orang menjawab mudah, dan 14 orang menjawab sulit. Pada sub indikator kemenarikan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 10 orang menjawab sangat menarik, 32 orang menjawab menarik, dan 8 orang menjawab kurang menarik. Pada sub indikator kebermanfaatan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 17 orang menjawab sangat bermanfaat, 23 orang menjawab bermanfaat, dan 10 orang menjawab kurang bermanfaat. Pada sub indikator keamanan dengan 1 butir instrumen diperoleh hasil 7 orang menjawab sangat aman, dan 43 orang menjawab aman.

**Tabel 4.7. Rekapitulasi Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar**

No	Indikator	Skor Minimal	Skor Maksimal	Skor Hasil	%
1.	Kemudahan	20	3600	3026	84,1
2.	Kemenarikan	20	3600	2856	79,3
3.	Kebermanfaatan	20	3600	2925	81,3
4.	Keamanan	20	3600	3193	88,7
Total			14400	12000	83,3

Berdasarkan tabel 4.7 dapat diketahui bahwa rata-rata persentase hasil uji coba kelompok besar sebanyak 50 orang sebesar 83,3 % sehingga secara keseluruhan produk yang dikembangkan dalam kategori sangat layak.

### C. Efektivitas Model

Berdasarkan kegiatan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar yang telah melalui revisi produk, maka dilanjutkan dengan uji efektivitas produk. Untuk mengetahui efektivitas produk pengembangan model lompat harimau untuk siswa SMP ini, dilakukan proses implementasi dengan menggunakan rancangan penelitian pra-eksperimen berbentuk "*one group pretest-posttest design*".

Untuk menguji efektivitas penerapan model lompat harimau untuk siswa SMP ini dilakukan *pretest* dan *posttest* kemampuan lompat harimau dengan menggunakan instrumen penilaian psikomotorik yang telah divalidasi sebelumnya oleh validator. Berikut ini data hasil *pre test* dan *post*

test lompat harimau untuk siswa SMP:

**Tabel 4.8 Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Lompat Harimau**

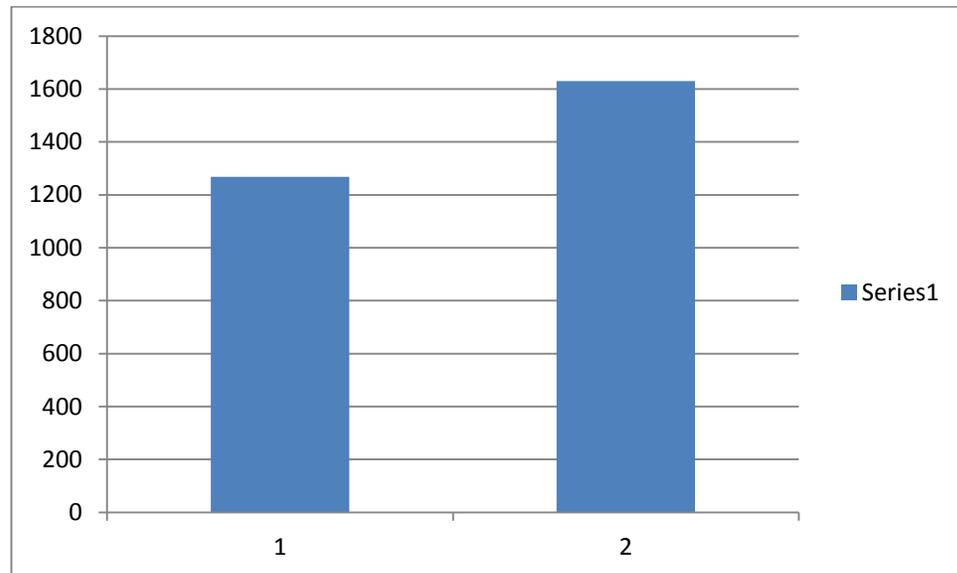
No	Subjek	PRE-TES	POST-TES
1	X1	59	77
2	X2	59	86
3	X3	66	75
4	X4	59	70
5	X5	76	76
6	X6	59	81
7	X7	76	81
8	X8	81	81
9	X9	70	86
10	X10	54	97
11	X11	64	74
12	X12	70	84
13	X13	64	89
14	X14	64	89
15	X15	60	77
16	X16	50	72
17	X17	76	86
18	X18	59	81
19	X19	59	93
20	X20	43	75
$\Sigma$		1268	1630

Berdasarkan data di atas terdapat perbedaan antara hasil *pre test* dan *post test* yang diperoleh siswa SMP, sebelum model lompat harimau diterapkan kepada siswa peneliti melakukan *pre test* untuk mengetahui tingkat kemampuan dasar lompat harimau yang dimiliki oleh subjek yang

akan diteliti, dari hasil *pre test* diperoleh jumlah hasil tingkat kemampuan lompat harimau pada siswa SMP sebesar 1268. Setelah itu *treatmen* diberikan kepada siswa dengan menggunakan model lompat harimau yang telah dikembangkan, sebanyak 20 macam model. Setelah *treatmen* diberikan maka subjek di tes kembali (*post test*) dengan tes yang sama dengan instrumen tes kemampuan lompat harimau, hal ini dilakukan guna untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan kemampuan lompat harimau siswa setelah pemberian *treatmen* berupa 20 model lompat harimau untuk siswa SMP ini, maka diperoleh angka peningkatan sebesar 1630.

Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa model lompat harimau untuk siswa SMP yang dikembangkan ini efektif dan dapat meningkatkan kemampuan lompat harimau siswa.

Berikut perbandingan hasil dari tingkat lompat harimau siswa sebelum pemberian *treatmen* dan sesudah pemberian *treatmen* dengan model lompat harimau untuk siswa SMP dalam diagram batang:



Gambar 4.1 Diagram Batang Hasil *Pre Test* dan *Post Test*

## D. Pembahasan

### 1. Penyempurnaan Produk

Berdasarkan perolehan angka pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa model lompat harimau untuk siswa SMP ini dapat dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran lompat harimau dalam senam lantai untuk siswa SMP serta efektif untuk meningkatkan kemampuan lompat harimau siswa. Hasil tingkat validasi yang dilakukan oleh 3 ahli senam lantai, yaitu ketiga ahli menyatakan sebanyak 78% produk ini layak/efektif untuk digunakan, dan berdasarkan hasil uji kelompok besar yang dilakukan oleh siswa SMP sebanyak 50 siswa menyatakan 83,3% sangat layak/efektif untuk digunakan, serta dapat meningkatkan hasil lompat harimau siswa dari hasil

*pre test* sebesar 1268 setelah diberikan *treatmen* mengalami peningkatan sebesar 1630. Jadi model bermain lompat harimau ini efektif dan dapat meningkatkan kemampuan lompat harimau siswa SMP.

Melihat kekurangan dan kelebihan dari produk yang dibuat terdapat masukan yang akan peneliti sampaikan demi tercapainya penyempurnaan produk ini, adapun masukannya adalah sebagai berikut:

- Dikarenakan ini adalah model ini maka perlu adanya penyesuaian gerakan terhadap siswa yang belajar dengan model lompat harimau.
- Penggunaan peralatan yang lebih variatif dan memperhatikan kenyamanan serta keamanan dapat membuat siswa lebih maksimal dalam melakukan model-model lompat harimau yang di ajarkan.
- Karakteristik dan pemahaman siswa, mengharuskan guru memberikan penjelasan kepada siswa untuk mempelajari gerak-gerak yang dirasakan baru untuk dilakukan.

## **2. Pembahasan Produk**

Model lompat harimau yang dikembangkan dan di buat oleh peneliti merupakan produk yang bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi lompat harimau didalam pelajaran senam lantai, meningkatkan kemampuan lompat harimau siswa, dan sebagai referensi bahan ajar. Model lompat harimau ini dibuat berdasarkan tingkat kebutuhan

anak dalam aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani khususnya materi lompat harimau dalam senam lantai untuk siswa SMP.

Produk ini setelah dikaji mengenai beberapa kelemahan yang perlu pembenahan, maka dapat disampaikan beberapa keunggulan produk ini antara lain:

- Meningkatkan kemampuan lompat harimau siswa
- Siswa menjadi lebih aktif, dan antusias dalam pembelajaran lompat harimau
- Siswa merasakan kenyamanan dan keamanan dalam pembelajaran di sekolah
- Model lompat harimau ini efektif dan efisien
- Membantu guru dalam menyampaikan materi lompat harimau
- Sebagai referensi bahan ajar
- Sumbangan bagi ilmu pengetahuan khususnya pendidikan jasmani di sekolah
- Model-model lompat harimau ini dilakukan dari hal yang mudah ke yang sulit
- Siswa juga dituntut untuk berpikir secara cepat, tepat.
- Waktu yang digunakan bisa dimanfaatkan secara optimal

### **3. Keterbatasan Produk**

Penelitian pengembangan ini telah diupayakan secara maksimal sesuai dengan kemampuan dari peneliti, namun dalam penelitian ini masih terdapat beberapa keterbatasan yang harus diakui dan dikemukakan sebagai bahan pertimbangan dalam menggeneralisir hasil dari penelitian yang dicapai. Adapun keterbatasan-keterbatasan tersebut antara lain sebagai berikut:

- ❖ Ujicoba lapangan penelitian ini akan lebih baik lagi apabila dilakukan pada lingkup yang lebih luas lagi
- ❖ Produk yang digunakan masih jauh dari sempurna.
- ❖ Sarana dan prasarana yang digunakan masih terbatas.
- ❖ Penjelasan serta peraturan dalam model lompat harimau ini masih jauh dari kata sempurna.