

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

4.1. Hasil Pengembangan Produk Awal

Pengembangan permainan untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa ini pertama kali diawali dengan tahap pendahuluan yaitu berupa pengumpulan informasi dengan pelaksanaan observasi dan wawancara di SDN 060935 Medan. Data dari tahap awal pengumpulan informasi menjadi pedoman bagi peneliti untuk melakukan analisis kebutuhan terhadap pelaksanaan permainan dan untuk menyusun konsep permainan kebugaran yang nantinya akan dikembangkan lebih lanjut dengan hasil bukti caontoh sampel dari 8 orang siswa yang di tes TKJI nya hanya 2 orang saja yang dalam kategori baik (bugar). Informasi tersebut yakni bahwa dalam proses pembelajaran penjas pada sekolah kelas tersebut pembelajarannya sangat monoton hanya permainan pecah piring setiap pertemuannya. Oleh karena itu hasil penelitian pendahuluan ini dapat dijadikan menjadi pedoman untuk menyusun konsep permainan yang dapat membantu proses pelaksanaan permainan untuk meningkatkan kebugaran jasmani pada siswa SDN 060935 Medan. Sehingga nantinya siswa siswi mendapatkan kebugaran dan suasana baru dalam belajar penjas.

4.2. Hasil Validasi Ahli

Sebelum produk penelitian diuji coba kelompok kecil sebuah produk harus terlebih dahulu divalidasi oleh ahli yang memang kompeten di bidangnya. Validasi produk dapat dilakukan dengan menghadirkan beberapa pakar atau ahli yang sudah

berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut (Sugiyono 2017:414).

Hasil kelayakan permainan untuk meningkatkan kebugaran ini diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media dengan perhitungan menggunakan rumus persamaan:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase

Σx = Jumlah keseluruhan jawaban dalam item

Σxi = Jumlah keseluruhan jawaban ideal dalam seluruh item

100 = Konstanta

Setelah data kuantitatif dihitung maka hasil perhitungan tersebut dikonversikan menjadi nilai kualitatif berupa kriteria kelayakan yang dapat dilihat pada table 4.1 berikut:

Tabel 4. 1 Tabel Kriteria Tingkat Kelayakan

Tingkat Pencapaian	Kualitas	Kriteria
81-100 %	Sangat baik	Media sangat layak, sangat menarik, tidak perlu direvisi
61-80 %	Baik	Media layak, menarik, tidak perlu direvisi
41-60 %	Cukup	Media kurang layak, kurang menarik, perlu direvisi
21-40 %	Kurang	Media tidak layak, tidak menarik, perlu direvisi
< 21 %	Kurang sekali	Media sangat tidak menarik, sangat tidak menarik, perlu direvisi

4.2.1. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Pertama

Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian pengembangan ini adalah bapak Khristo Sianturi, S.Pd. yang merupakan pelatih Eskul *Taekwondo* di SDN 060935 Medan. Peneliti memilih beliau sebagai validator karena kompetensinya dalam variasi pembelajaran permainan yang sangat memadai.

Pengambilan data ahli materi tahap pertama dilakukan pada bulan September 2024 diperoleh dengan cara memberikan produk awal permainan untuk meningkatkan kebugaran beserta lembar penilaian atau angket. Berikut ini adalah hasil validasi ahli materi pada tahap pertama :

Tabel 4. 2 Data Hasil Pengembangan Permainan Untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani Oleh Ahli Materi Tahap Pertama

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Persentase	Kategori
1	Aspek Fisik	12	20	60 %	Sangat Layak
2	Aspek Desain	13	20	55 %	Layak
3	Aspek Penggunaan	11	20	55 %	Layak
Skor total		36	60	60 %	Layak

Pada validasi tahap pertama diperoleh persentase sebesar 60 % dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli materi pada tahap validasi pertama pengembangan permainan untuk meningkatkan kebugaran jasmani yang dikembangkan mendapatkan kategori “Media kurang layak”.

4.2.2. Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama

Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian pengembangan ini adalah ibu Linda Tobing, S.Pd yang berprofesi sebagai Guru senior pada SDN 060935 Medan. Berikut ini adalah hasil validasi oleh ahli media pada tahap pertama.

Tabel 4. 3 Data Hasil Pengembangan Permainan Untuk Meningkatkan

Kebugaran Jasmani Oleh Ahli Media Tahap Pertama

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Persentase	Kategori
1	Aspek Fisik	12	20	60 %	Sangat Layak
2	Aspek Desain	12	20	60 %	Layak
3	Aspek Penggunaan	11	20	55 %	Layak
Skor total		35	60	58,3 %	Layak

Pada validasi tahap pertama diperoleh persentase sebesar 58,3 % dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli materi pada tahap validasi pertama pengembangan permainan untuk meningkatkan kebugaran jasmani yang dikembangkan mendapatkan kategori “Media kurang layak”.

4.2.3. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua

Selanjutnya setelah diuji cobakan pada siswa dengan skala kecil, maka dilakukan revisi atau perbaikan terhadap kekurangan permainan dan didapatkan hasil pada validasi ahli materi tahap kedua sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Data Hasil Pengembangan Permainan Untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani Oleh Ahli Materi Tahap Kedua

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Persentase	Kategori
1	Aspek Fisik	16	20	100 %	Sangat Layak
2	Aspek Desain	19	20	90 %	Sangat Layak
3	Aspek Penggunaan	19	20	90 %	Sangat Layak
Skor total		54	60	90 %	Sangat Layak

Pada validasi tahap kedua persentase yang didapatkan mengalami peningkatan yaitu dari awalnya 60 % menjadi 90 % dari skor maksimal. Dapat dinyatakan bahwa menurut ahli materi pada tahap validasi kedua media permainan untuk meningkatkan kebugaran jasmani mendapatkan kategori “sangat layak”.

4.2.4. Hasil Validasi Ahli Media Tahap Kedua

Tabel 4. 5 Data Hasil Pengembangan Permainan Untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani Oleh Ahli Media Tahap Kedua

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Persentase	Kategori
1	Aspek Fisik	17	20	80 %	Sangat Layak
2	Aspek Desain	19	20	95 %	Sangat Layak
3	Aspek Penggunaan	19	20	95 %	Sangat Layak
Skor total		55	60	91,6 %	Sangat Layak

Validasi tahap kedua oleh ahli media mengalami peningkatan dari 58 % menjadi 91,6 % dari skor maksimal. Dapat dikatakan bahwa menurut ahli media pada tahap evaluasi kedua alat latihan tendangan samping mendapatkan kategori sangat layak.

4.3. Revisi Produk

Revisi Permainan dilakukan setelah Permainan “ Pengembangan Permainan Untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani” diberi penilaian, saran dan kritikan terhadap kualitas materi dan media.

Revisi permainan “Pengembangan Permainan Untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani” dilakukan setelah diberi penilaian, saran dan kritikan terhadap kualitas permainan yang dikembangkan untuk dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan revisi.

Saran dari ahli materi yaitu memperbaiki tombol kontrol supaya nyala lampu lebih mudah dihidupkan oleh pelatih lebih terkontrol sehingga media bisa digunakan dengan baik untuk melatih tendangan samping (*yeop chagi*) maupun untuk tendangan lain. Sedangkan saran dari ahli media yaitu untuk memberikan roda pada bawah penyangga alat untuk memudahkan memindahkan alat.

Sesuai dengan saran dari ahli materi dan ahli media tersebut maka peneliti mensosialisasikan permainan secara bertahap kepada siswa dan mengulangi permainan agar siswa dapat mencerna cara bermain suatu permainan tersebut. Tahapan "Pengembangan Permainan Untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani" ini mengalami validasi ahli 2 kali dan 1 kali revisi. Setelah melakukan perbaikan "Pengembangan Permainan Untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani" ini dinyatakan layak oleh para ahli.

4.4. Uji Coba Produk

4.4.1. Uji coba Skala Kecil

Produk yang telah dilakukan pengembangan, validasi dan revisi kemudian diuji cobakan pada kelompok skala kecil yang melibatkan 10 orang siswa sebagai uji coba permainan.

Tabel 4. 6 Data Nama Siswa Kelas IV Dalam Uji Coba Skala Kecil

No	Nama Siswa	Kategori Hasil
1	Ricko Noveza	Cukup
2	Sakila Nur	Baik
3	Calysta Elizabeth	Kurang
4	Kasih Sabarina	Cukup
5	Marchel Albert	Cukup
6	Nicholas Gavriel	Baik
7	Viana Kristin	Kurang
8	Ranisa Hanifa	Kurang

4.4.2. Uji coba Skala Besar

Produk yang telah dilakukan pengembangan, validasi dan revisi kemudian diuji cobakan pada kelompok skala kecil yang melibatkan 20 orang siswa sebagai uji coba permainan.

Tabel 4. 7 Data Nama Siswa Kelas V Dalam Uji Coba Skala Besar

No	Nama Siswa	Kategori Hasil
----	------------	----------------

1	Aldrian Perwira	Baik
2	Aqila Khansa	Sangat Baik
3	Cesilia Sari	Baik
4	Chaleb Brandi	Baik
5	Christon Mikael	Baik
6	Clarissa Evellyn	Sangat Baik
7	Ghisella Sitepu	Baik
8	Hermika Tarigan	Baik
9	Ilaqsyah Rama	Baik
10	Indah Asmara	Baik
11	Johannes	Baik
12	Kevin Julio	Baik
13	Mawar Alfina	Baik
14	Naifah Qurattun	Baik
15	Naufal Gibran	Baik
16	Putu Brena	Baik
17	M. Fahmie	Sangat Baik
18	Nicho Hutagaol	Baik
19	Obie Demores	Baik
20	Janes Candra	Cukup

4.5. Analisis Data

Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian ini, analisis data dilakukan secara cermat dan teliti dengan analisis data yang diperoleh ini menghasilkan beberapa hal sebagai berikut. (a) Berdasarkan catatan ahli materi dan ahli media/alat, maka diputuskan untuk melakukan revisi yaitu permainan hanya perlu disosialisasikan dengan jelas dan tepat cara bermain dan peraturannya dan dilakukan pengulangan terhadap setiap permainan yang akan dilaksanakan agar tidak ada keterkeliuran terhadap semua siswa siswi yang ada pada materi. (b) Setelah dilakukan beberapa tahap validasi dan revisi pada validasi permainan ini dinyatakan layak dan diijinkan untuk melakukan tahap uji coba skala kecil terhadap 10 siswa, setelah mendapatkan revisi permainan maka dilanjutkan ke tahap uji coba skala besar terhadap 20 siswa. (c) Berdasarkan uji coba skala kecil dan skala besar menunjukkan hasil tes dalam kategori “sangat layak”. Hasil data yang diperoleh

diinterpretasikan menurut kategori yang telah ditentukan. Kategori yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu untuk nilai 0 – 20 % dikategorikan sangat tidak layak, 21 – 40 % dikategorikan tidak layak, 41 – 60 % cukup layak, 61 – 80 % dikategorikan layak, dan 81-100 % dikategorikan sangat layak.

