

Model Pembelajaran Tolak Peluru Berbasis Media Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Ahmad Rifai¹, Iwan Setiawan², Rizky Nurulfa³

Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Jakarta. Jalan Pemuda No.10, RT.8/RW.5, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220, Indonesia.

E-mail :

rifaiiachmad2000@gmail.com, iwansetiawansport53@gmail.com, Rizkynurulfa31@gmail.com

ABSTRAK

Sebuah produk model pembelajaran tolak peluru berbasis media untuk siswa sekolah menengah pertama yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah tujuan dari penelitian ini. Guru akan mendapatkan manfaat dari penelitian ini karena mereka mengajarkan konten pendidikan jasmani, khususnya tolak peluru. menggunakan metode ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan model, implementasi, dan evaluasi. Sebuah model pembelajaran tolak peluru berbasis media untuk siswa SMP dihasilkan dari hasil penelitian ini. Dua puluh dua model divalidasi dan direvisi oleh ahli atletik, ahli pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Data dianalisis secara deskriptif melalui penyebaran angket kepada siswa sampel di SMP Negeri 158 mengenai daya tarik model dan kemudahan penggunaan media. Buku model pembelajaran tolak peluru berbasis media untuk siswa SMP merupakan hasil penelitian ini. Hasil penelitian membuktikan bahwa model pembelajaran tolak peluru berbasis media untuk siswa SMP layak dan valid, serta ahli dalam bidang atletik, pendidikan, dan pembelajaran. media bisa menggunakannya dengan siswa sekolah menengah pertama.

Kata kunci : Model, tolak peluru, dan materi pembelajaran lainnya

ABSTRACT

This study aims to develop a media-based bullet repellent learning model for junior high school students that can be used in the classroom. It is hoped that this study will assist teachers in the physical education classroom, particularly with regard to the bullet repellent material. This study employs the ADDIE method, which consists of the following five phases: analysis, design, model development, implementation, and evaluation. A media-based bulletproof learning model for junior high school students was created as a result of the study's findings. Twenty-two models have been validated and revised by experts in athletics, education, and learning media. The descriptive data analysis is carried out by distributing questionnaires to sample students at SMP Negeri 158 schools regarding the model's attractiveness and ease of media use. A media-based bulletproof learning model book for junior high school students was the study's output. The study's findings demonstrate that the media-based bullet-repellent learning model for junior high school students is feasible and valid, and experts in athletics, education, and learning media can use it to benefit junior high school students.

Keywords : Models, shot put, and other learning materials

PENDAHULUAN

Kata "atletik" berasal dari kata Yunani "athlon," yang berarti "kontes." Olimpiade pertama pada tahun 776 SM menampilkan kompetisi dalam olahraga atletik. Asosiasi untuk atletik dunia adalah *World Athletics* sedangkan untuk Indonesia itu adalah Persatuan Atletik Seluruh Indonesia (PASI). Lari, lempar, lompat, dan olahraga terkait lainnya termasuk dalam payung istilah "atletik". bentuk jalan, lari, lompat, dan lempar, materi pembelajaran atletik dalam pendidikan jasmani merupakan bagian yang sangat penting dalam kurikulum.

Dalam pendidikan jasmani Siswa perlu diajarkan tentang atletik. di bangku Sekolah Menengah

Pertama (SMP), dengan berbagai kreasi dan inovasi, untuk dapat memberikan variasi gerak dalam pembelajaran diantaranya materi tersebut yaitu lari, jalan, lompat dan lempar. Pada era saat ini, mengikuti atletik dilakukan untuk mencapai prestasi misalnya dalam Kompetisi Olahraga Siswa Nasional (KOSN), sehingga bukan hanya untuk hobi dan kesenangan saja, kemudian untuk meningkatkan kebugaran jasmani atau hanya mengikuti materi yang diajarkan oleh guru di sekolah.

Salah satu nomor dalam Tolak peluru merupakan salah satu cabang olahraga atletik. Tolak peluru adalah gerakan yang dilakukan dengan satu tangan dari bahu terhadap alat berbentuk lingkaran yang memiliki bobot tertentu untuk menempuh jarak terjauh. Kita ketahui tolak peluru saat ini sudah menjadi mata pelajaran wajib di SMP dan SMA se-Indonesia dan sudah mulai disosialisasikan. diajarkan.

Banyak faktor yang memengaruhi motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya cabang olahraga atletik, alasannya karena kurangnya alat, sarana, dan lingkungan sebagai penunjang merupakan bagian dari sarana dan prasarana. Dengan memodifikasi media pembelajaran atletik, kreatifitas seorang guru pendidikan jasmani harus dikembangkan dan ditingkatkan. Permasalahan tersebut semakin besar dalam pengalaman pendidikan persekolahan yang sebenarnya, khususnya berkaitan dengan materi olahraga karena tidak adanya elemen pendukung seperti kantor dan yayasan.

Dari pengamatan peneliti di SMP Negeri 158 Jakarta sarana dan prasarana yang dimiliki dalam proses pembelajaran adanya kendala yang dialami siswa selain alatnya yang berbahaya ketersediaan alat tidak tersedia kemudian membutuhkan pengawasan khusus oleh guru maka dari itu perlunya memodifikasi media pembelajaran tolak peluru yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik SMP.

sehingga siswa dapat mempraktikkan apa yang telah mereka pelajari tentang kompetisi tolak peluru dan menerimanya. Peneliti berinisiatif untuk memberikan materi pembelajaran tambahan kepada siswa sekolah menengah pertama dan memperkenalkan mereka pada gerak tolak peluru dasar. Mereka juga bekerja untuk mengembangkan dan mendukung bakat dan minat siswa tolak peluru, yang menyumbangkan bibit atlet potensial yang dapat dikembangkan untuk menumbuhkan prestasi olahraga di masa depan.

Situasi yang telah disosialisasikan merupakan upaya untuk membantu siswa sekolah menengah pertama mengembangkan bakat dan minat mereka sekaligus memaksimalkan paparan pendidikan jasmani. Dengan mengembangkan model pembelajaran tolak peluru yang baik berbasis media, agar siswa dapat melakukan gerak dasar yang baik, namun keselamatan dan keamanan siswa tetap terjamin dengan Dengan mengubah peralatan yang digunakan untuk melakukan urutan gerak, tugas dapat dibuat lebih sederhana atau lebih sulit. Ambil contoh, berat, tinggi, dan diameter peralatan yang rendah.

Model dapat menunjukkan gambaran lengkap tentang sesuatu yang perlu dikerjakan dan hasil yang perlu dicapai selain representatif, formalisasi, atau visualisasi. (Tengkudung, 2016) Istilah “model” dapat diartikan sebagai tampilan grafik, prosedur kerja yang tersusun rapi dan metodis, atau kumpulan pemikiran deskriptif atau eksplanatori. Model desain pembelajaran menunjukkan bagaimana suatu pelajaran dibangun atas dasar teori-teori seperti belajar, belajar, psikologi, komunikasi, sistem, dan sebagainya. Tentu saja teori-teori tersebut semuanya mengacu pada bagaimana proses pembelajaran itu dilaksanakan dengan baik.

Kerangka konseptual yang menggambarkan tata cara yang sistematis dan sistemik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya disebut sebagai model pembelajaran (Amaliyah et al.,2019). Model pembelajaran membantu guru merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berkaitan dengan belajar mengajar (Model pembelajaran adalah rencana pola yang dapat dijadikan pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau tutorial. Tujuan pembelajaran, tahapan dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas semuanya termasuk dalam model pembelajaran, yang mana menggambarkan pendekatan pembelajaran yang akan digunakan. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran.

Kata latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”, merupakan bentuk jamak dari kata *medium* (Arsyad, 2002; Sadiman dkk, 1990) dalam (2016, Julianus & Ambiyar). Menurut Jauhari (2018).

Media adalah jembatan yang berfungsi menyalurkan informasi kepada pihak-pihak yang bertindak sebagai penerima, seperti televisi, komputer, dan media lainnya. Yang dimaksud dengan “media” adalah

segala sarana yang digunakan untuk menyebarluaskan informasi dan pesan. Dalam hal ini terkandung makna sebagai media atau mediator, mengatur hubungan yang efektif antara siswa dan isi pelajaran, dua peserta utama dalam proses pembelajaran. itu sebagai media dalam sistem pengajaran apa pun, dari instruktur hingga peralatan paling canggih.

(Saputri et al., 2016) Menyatakan tolak peluru adalah salah satu nomor yang terdapat pada nomor pelemparan cabang permainan sebagai pengembangan untuk menolak atau mendorong proyektil yang terbuat dari logam yang dilakukan dari bahu dengan satu tangan hingga sampai pada jarak terjauh. Inti dari tembakan adalah untuk mencapai lebih dari apa yang dianggap mungkin oleh banyak orang. Sesuai dengan namanya, tolakan tidak dilempar, melainkan dilempar atau didorong dengan satu tangan yang diletakkan di atas pangkal bahu. Sesuai (Purnomo dan Dapan, 2017) tolak peluru penting untuk nomor lemparan. Angka ini memiliki kualitas tersendiri, tepatnya tembakan tidak dilempar, melainkan dipukul mundur atau didorong dari bahu dengan satu tangan, sesuai pedoman IAAF.

Seperti namanya, tolakan tidak dilempar, melainkan dilempar atau didorong dengan satu tangan mulai dari pangkal bahu. Sesuai (Kemala, 2019) Tolak peluru sebenarnya tidak sama dengan nomor lempar lainnya. Permainan ini menguji kekompakan para pesaing untuk memukul mundur tembakan yang cukup jauh. Disebut shot put karena lawan harus mendorong, bukan melempar, benda berbentuk siput hanya dengan satu tangan.

Siswa sekolah menengah adalah remaja yang ditunjuk. Ketidakdewasaan adalah kemajuan dari tahap remaja ke tahap dewasa. . Masa muda merupakan salah satu kemajuan dari masa remaja menuju masa dewasa dimana remaja akan menghadapi kontras dalam informasi, ilmu pengetahuan, dan sosial atau cara berhubungan dengan orang lain (Hastutiningtyas et al., 2021).

Ketidakdewasaan dimulai pada usia 12-18 tahun atau pertengahan dua puluhan, dan periode ini membawa peluang potensial untuk berkembang dalam aspek aktual, namun juga dalam keterampilan mental dan psikosial. Kemerdekaan; percaya diri, dan kedekatan (Thahir, 2013). Secara mental, keremajaan adalah usia ketika orang berkoordinasi dengan masyarakat dewasa, usia ketika remaja tidak lagi merasa di bawah derajat orang yang lebih mapan tetapi berada pada level yang sama (Hurlock, 1999 dalam Thahir, 2013). Model pembelajaran tolak peluru berbasis media bertujuan :

1. Melalui model pembelajaran tolak peluru berbasis media bertujuan untuk mempermudah jalannya pembelajaran. Pada umumnya yaitu hasil dari penelitian model pembelajaran merupakan hasil produk yang telah dikembangkan atau baru yang nantinya digunakan untuk pembelajaran di sekolah dan juga mempermudah tercapainya belajar mengajar di sekolah dan untuk mempermudah tercapainya pembelajaran dan keinginan yang telah diharapkan.
2. Penelitian model pembelajaran tolak peluru berbasis media pada SMP secara khusus memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana bentuk model pembelajaran tolak peluru berbasis media mudah dan menarik untuk di terapkan pada siswa atau peserta didik tingkat SMP.

METODE

Tempat dan Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan di SMP Negeri 158 Jakarta dengan siswa-siswi SMP Negeri 158 Jakarta dan penelitian dilakukan pada tanggal 5 Juli 2022.

Karakteristik Model yang Dikembangkan

Persiapan dan game plan ini dibuat untuk memberikan pedoman dan permintaan yang jelas dalam pelaksanaan eksplorasi nantinya. Dalam memahami, penyusunan dan perencanaan model pembelajaran merupakan faktor penentu kemajuan suatu program. Dengan demikian, pembuatan model pembelajaran tolak peluru berbasis media secara terpisah atau berkelompok terdiri dari 22 (22) model yang digunakan untuk membubarkan. Sasaran dalam penelitian ini adalah siswa SMP 158 Jakarta.

Pendekatan dan Metode Penelitian

Penelitian tentang model pembelajaran tolak peluru berbasis media pada siswa di SMPN 158 Jakarta merupakan interaksi yang digunakan untuk membuat dan menyetujui materi pembelajaran. Karya inovasi model dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu (1) Tahap

Pemeriksaan, (2) Tahap Rencana, (3) Tahap Kemajuan, (4) Tahap Pelaksanaan, (5) Tahap Penilaian. Manfaat ujian ini juga dapat memberikan informasi dan informasi kepada instruktur dan pelatih untuk membuat berbagai model pembelajaran lainnya.

Langkah-langkah Pengembangan Model Potensi dan Masalah

Pemeriksaan kebutuhan digunakan untuk mempermudah mendapatkan informasi data yang dilengkapi dengan persepsi awal sebagai persepsi lapangan dan wawancara terputus dengan pendidik. penjas SMP N 158 Jakarta. Berdasarkan pengamatan dan wawancara bahwa di sekolah SMP 158 Jakarta untuk pembelajaran tolak peluru minimnya alat yang tersedia di sekolah namun dari hasil wawancara dengan Guru penjas di SMP N 158 bahwa hal ini bisa di ajarkan dan di praktekan tetapi dengan menggunakan media, maka dari itu guru hanya menjelaskan secara konvensional tentang tolak peluru. Oleh karena itu, para ahli melangkah dan berpikir untuk mengatasi masalah ini dengan membuat model pembelajaran tolak peluru berbasis media untuk siswa sekolah menengah.

Dimana dari hasil pertemuan tersebut cenderung diduga bahwa Model Pembelajaran Shot Reject Berbasis Media bagi siswa SMP sangat bermanfaat untuk pembelajaran.

- Tahap kajian primer dalam ujian ini diharapkan mengikuti cara berikut: kajian menulis. Beragam-macam informasi, prolog ke siklus permainan, bukti pembeda dari masalah yang dialami penggambaran penemuan di lapangan.

Perencanaan Pengembangan Model

Penelitian pengembangan ini adalah pengembangan model Pembelajaran. Model Pembelajaran Direncanakan dengan menambahkan variasi dalam mencari cara untuk membantu siswa menguasai pembelajaran yang diberikan.

Model pembelajaran yang dibuat akan disetujui oleh para ahli atau pakar sebagai bentuk evaluasi dari setiap model yang telah dibuat sehingga model tersebut layak dan memiliki kualitas yang baik. Produk akhir dari eksplorasi ini adalah pengembangan model pembelajaran tolak peluru lainnya yang dapat dimanfaatkan dalam pengalaman pendidikan tolak peluru. Kemajuan model pembelajaran tolak peluru ini dapat dikaji ulang dan dapat dimanfaatkan sebagai bahan baru untuk penyempurnaan.

Model pembelajaran yang dibuat berdasarkan tingkat kemudahan dari yang paling mudah, sedang, sulit, dan dikelompokkan berdasarkan pergerakan dinamis, divariasikan dengan jarak, bentuk pola agar peserta didik menguasai pembelajaran yang didapatkan.

Validasi, Evaluasi dan Revisi Model

1. Validasi

Validasi dalam model pembelajaran tolak peluru berbasis media Bagi siswa sekolah menengah perlu menilai bagian-bagian dari model pembelajaran yang harus diperbaiki, dihilangkan atau diidealkan, hal ini dilakukan pada hasil akhir dari rencana tersebut seperti menyusun gambar rencana serta prosedur peragaan langsung di lapangan sambil merencanakan berbasis media. model pembelajaran tolak peluru untuk siswa sekolah menengah.

Validasi para ahli dilakukan 1 dosen ahli atletik, 1 Guru ahli pembelajaran, dan 1 dosen ahli media pembelajaran. Penilaian master digunakan untuk memasukkan item awal yang telah dibuat menggunakan tes minat dimana penanda yang telah dibuat dikomunikasikan dengan spesialis.

Tabel 1 Validasi Ahli

Nama	Ahli	Instansi
Drs. Mustara, M.Pd	Atletik	Universitas Negeri Jakarta
Mastri Juniarto, M.Pd	Media Pembelajaran	Universitas Negeri Jakarta
Roby Firmansyah, S.Pd	Pembelajaran	SMP Negeri 158 Jakarta

2. Evaluasi

Setelah dilakukan persetujuan rencana dengan ahli, akan dibuatkan kekurangan pada rencana butir model pembelajaran tolak peluru berbasis media untuk siswa SMP.

3. Revisi Model

Uji yang diarahkan oleh ilmuwan pada tiga orang ahli tersebut memuat beberapa ide produktif untuk mengidealkan model pembelajaran tolak peluru berbasis media untuk siswa sekolah menengah diantaranya: Alasan setiap model pembelajaran tolak peluru berbasis media bagi siswa SMP harus di jelaskan secara terperinci dan menyesuaikan dengan nama permainan yang di buat, Alat dan bahan yang digunakan harus di perhatikan keamanannya, Permainan tidak dilakukan dengan kelompok yang banyak dengan dilakukan bersamaan agar tidak terjadi yang diinginkan dan tetap terkendali, Petunjuk pelaksanaan harus dibuat secara jelas dan mudah di pahami.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Model

Hasil model pembelajaran tolak peluru berbasis media pada siswa SMP di tulis dalam bentuk buku yang menyajikan model pembelajaran tolak peluru agar dapat membantu memotivasi siswa beserta guru dalam menyalurkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran tolak peluru yang di kemas dalam media menyerupai tolak peluru serta di kombinasikan dengan beberapa permainan yang menarik serta dengan tingkat kesulitan yang bervariasi.

Pembelajaran tolak peluru berbasis media akan dilaksanakan dengan memperhatikan keselamatan siswa dengan menggunakan alat dan bahan yang tidak berbahaya. Model pembelajaran tolak peluru berbasis media disajikan dalam bentuk yang bervariasi sehingga diharapkan akan mencapai tujuan dari pembelajaran yang harus dapat dilakukan secara eksklusif atau berkelompok dalam memperluas inspirasi belajar yang telah disusun dan selanjutnya meningkatkan minat siswa dan mencapai target belajar yang ideal.

Hal ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar kebutuhan perbaikan model dalam pembelajaran tolak peluru yang nantinya akan dibuat oleh para ilmuwan dan dibuatlah rancangan dasar model pembelajaran tolak peluru berbasis media.

Peninjauan penulisan diarahkan untuk mengumpulkan bahan-bahan guna membantu gagasan pembinaan model pembelajaran Shot Reject Berbasis Media bagi siswa SMP.

Lapangan berkonsentrasi pada mengambil latihan persepsi karena mereka merencanakan fakta dan memahami terlebih dahulu sifat-sifat objek penelitian, penemuan-penemuan penggambaran menjadi perincian konsekuensi dari informasi yang telah dikumpulkan. Perincian hasil tidak salah lagi dan pemeriksaan mengenai tujuan tinjauan fundamental.

Hasil Analisis Kebutuhan

Hasil penyelidikan persyaratan penelitian ini memanfaatkan informasi wawancara dengan instruktur di SMP N 158 Jakarta. Hal ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar kebutuhan model pembelajaran tolak peluru berbasis media untuk siswa SMP yang nantinya akan dibuat oleh para ahli dan membuat draft dasar model pembelajaran tolak peluru berbasis media. Penemuan di lapangan dan pertemuan dengan pendidik SMP N 158 Jakarta selanjutnya akan di analisis sehingga dapat di peroleh suatu hasil diskusi yang di kumpulkan secara deskriptif.

1. Kurangnya pengetahuan siswa tentang tolak peluru di karenakan hanya diajarkan secara tidak maksimal di sekolah tersebut dengan berbagai kendala
2. Kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung sehingga pembelajaran tidak maksimal
3. Karena alat untuk tolak peluru berbahaya dan peralatan di sekolah tidak tersedia maka guru hanya melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan peluru modifikasi yang dibuat oleh siswa terbuat dari kertas atau koran bekas, dengan bentuk peluru yang tidak menyerupai aslinya.
4. Perlunya penyaluran minat dan bakat siswa untuk bibit-bibit pesaing dan potensi yang dapat diciptakan dalam peningkatan prestasi olahraga di kemudian hari.
5. Kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran atletik yang mengakibatkan pembelajaran tidak tersampaikan dengan semestinya.

Model Final

Setelah dinyatakan valid dan sudah di revisi, maka di dapatkan model pembelajaran tolak peluru berbasis media pada siswa SMP yang sudah final, terdapat 22 model pembelajaran berbasis media yang dapat di terapkan pada siswa SMP, baik dari segi peralatan permainan dan peraturan permainannya. Adapun hasil model yang sudah dikembangkan sebagai berikut :

Tabel 2 Model Final

Nama Model	Penerimaan Model			Keterangan
	P1	P2	P3	
Menolak Melewati Palang	Ya	Ya	Ya	Layak/Valid
Tolak Target Cones	Ya	Ya	Ya	Layak/Valid
Tolak Target Angka	Ya	Ya	Ya	Layak/Valid
Tolak Target Hula hoop	Ya	Ya	Ya	Layak/Valid
Estafet Peluru	Ya	Ya	Ya	Layak/Valid
Tolak Target Keranjang	Ya	Ya	Ya	Layak/Valid
Menolak Target Botol Dengan Awalan 2 Langkah	Ya	Ya	Ya	Layak/Valid
Tolak Sasaran Yang Sama Dengan Awalan 2 Langkah	Ya	Ya	Ya	Layak/Valid
Tolakkan Dengan Target Berbeda Dengan Awalan 2 Langkah	Ya	Ya	Ya	Layak/Valid
Tolak Mendekati Garis Tanpa Awalan Langkah	Ya	Ya	Ya	Layak/Valid
Menolak Sejauh Mungkin Dengan Posisi Kaki Dalam Lingkaran	Ya	Ya	Ya	Layak/Valid
Menolak Dengan Rintangan	Ya	Ya	Ya	Layak/Valid
Lompat Tolak	Ya	Ya	Ya	Layak/Valid
Engklek Tolak	Ya	Ya	Ya	Layak/Valid
Tolak Jongkok Menyentuh Cone Dengan Sasaran	Ya	Ya	Ya	Layak/Valid
Tolak Target Berisi Petanyaan Dengan Awalan 2 Langkah	Ya	Ya	Ya	Layak/Valid
Tolak Target Tembok Dengan Rintangan	Ya	Ya	Ya	Layak/Valid
10 Kali Twist Tolak Target Poin	Ya	Ya	Ya	Layak/Valid
Tolak atas	Ya	Ya	Ya	Layak/Valid

Menolak Dengan Seluruh Rangkaian Gerak Target Lingkaran	Ya	Ya	Ya	Layak/Valid
Chest Throw Target	Ya	Ya	Ya	Layak/Valid
Gerobak Dorong	Ya	Ya	Ya	Layak/Valid

Keterangan :

P1 : Dosen Ahli Atletik

P2 : Guru Ahli Pembelajaran

P3 : Dosen Ahli Media Pembelajaran

Berdasarkan Uji ahli yang dilakukan dapat di tarik kesimpulan bahwa model pembelajaran tolak peluru berbasis media pada siswa SMP layak dan dapat digunakan.

Hasil Uji Coba Produk

Berikut adalah penjelasan dari pengolahan data hasil evaluasi uji coba produk terhadap model pembelajaran tolak peluru berbasis media pada siswa SMP. Peneliti melakukan penelitian pada uji coba produk di SMP Negeri 158 Jakarta, yang menggunakan sampel sebanyak 34 siswa yang terdiri putra dan putri.

Uji coba dilaksanakan pada tanggal 05 Juli 2022. Data di dapatkan dengan cara memberikan instrument berupa angket kuisioner. Sebelumnya subjek di jelaskan mengenai model-model pembelajaran yang akan di terapkan secara langsung oleh subjek setelahnya. Kemudian subjek merasakan setiap model pembelajaran tolak peluru berbasis media pada siswa SMP yang telah dibuat oleh peneliti. Berikut adalah hasil pengolahan data yang

Tabel 3 Hasil Analisis Data Kemerarikan

Penilaian	Presentase
Sangat Mudah	39,30%
Mudah	57%
Tidak Mudah	3,47%
Sangat Tidak Mudah	0%

Tabel 4 Hasil Analisis Data Kemudahan

Penilaian	Presentase
Sangat Menarik	56,02%
Menarik	41%
Tidak Menarik	3,20%
Sangat Tidak Menarik	0%

Tabel 5 Hasil Analisis Data Evaluasi Model Pembelajaran Tolak Peluru Berbasis Media Pada Siswa SMP

Penilaian	Presentase
Sangat Baik	53,03%
Baik	40%
Kurang	6,07%
Sangat Kurang	0%

PEMBAHASAN

Hasil akhir model pembelajaran tolak peluru berbasis media pada siswa SMP setelah melakukan penelitian, dapat disimpulkan bahwa model yang di gunakan dapat diterapkan dan layak sesuai dengan kriteria siswa SMP. Dengan memberikan pengetahuan tambahan kepada siswa maka siswa lebih mengetahui tentang tolak peluru dan bagaimana cara melakukannya. Yang dikemas dalam permainan dan alat-alat yang mudah di temui, maka untuk meminimalisir siswa merasa bosan dan agar termotivasi dalam menyalurkan minat dan bakatnya.

SIMPULAN

Mengingat banyaknya informasi yang didapat dari hasil persetujuan master dan melalui beberapa persetujuan yang diselenggarakan, pemeriksaan dapat membuat keputusan yang menyertainya: 1) Model pembelajaran tolak peluru berbasis media untuk siswa SMP dapat diciptakan melalui media dan permainan, peningkatan model diperoleh secara umum dan Ahli Media Pembelajaran Olahraga, Tanpa Akhir menyatakan bahwa model yang dibuat layak dan dapat dimanfaatkan. 2) Model pembelajaran tolak peluru berbasis media untuk siswa SMP dapat diterapkan dengan 22 model yang menarik dan mudah diterapkan pada pembelajaran tolak peluru untuk siswa SMP. Sehingga peneliti dapat menetapkan bahwa 22 model pembelajaran tolak peluru berbasis media untuk siswa SMP dapat diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, N., Fatimah, W., & Bte Abustang, P. (2019). *MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF ABAD 21* (1st Ed.). Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Hastutiningtyas, W., Maemunah, N., & Lakar, R. (2021). *Gambaran Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Dalam Mengontrol Emosi Di Kota Malang*. 5(1), 38–44. <https://Publikasi.Unitri.Ac.Id/Index.Php/Fikes> ISSN
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran* (Ria (Ed.); 1st Ed.). KENCANA.
- Jauhari, M. I. (2018). *Peran Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam*. 1(1), 54–67.
- Kemala, A. (2019). Aisya Kemala: Dosen PJKR FKIP Universitas Islam “45” Bekasi. *Motion*, 10(1), 123–140.
- Purnomo, E., & Dapan. (2017). *Dasar-Dasar Gerak Atletik*. [Http://Staffnew.Uny.Ac.Id/Upload/131872516/Penelitian/C1-Dasar Dasar Atletik.Pdf](http://Staffnew.Uny.Ac.Id/Upload/131872516/Penelitian/C1-Dasar%20Dasar%20Atletik.Pdf)
- Saputri, R. F., Winarno, M. E., & Surendra, M. (2016). Model Pembelajaran Teknik Dasar Tolak Peluru Gaya Menyamping Siswa Kelas VII Di SMPN 12 Malang. *Pendidikan Jasmani*, 26(1), 177.
- Tengkudung, J. A. (2016). *Macam-Macam Metodologi Penelitian Uraian Dan Contohnya*. Lensa Media Pustaka Indonesia.
- Thahir, A. (2013). *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN*.

