

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN GERAK DASAR MANIPULATIF (PGDM) UNTUK SISWA SD KELAS V

Amirzan¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah model pembelajaran gerak dasar manipulatif untuk siswa SD kelas V yang mendukung pembelajaran PAKEM (Produktif Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan) pada sistem pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah. Dengan pelaksanaan uji coba dilakukan di SD Negeri 2 Percontohan Tijue dan SD Swasta Unggul Iqra' Sigli yang merupakan Sekolah Dasar dalam UPTD wilayah III Kecamatan Kota Sigli Kabupaten - Pidie Aceh. Penelitian ini merupakan model penelitian dan pengembangan (R &D) yang dikemukakan oleh Borg and Gall, dengan tahapan pengembangan secara garis besar dibagi dalam tiga tahap pengembangan; 1. Tahap identifikasi dan analisis kebutuhan, 2. Tahap pengembangan *design* dan *draft* model, 3. Tahap pengujian (tinjauan ahli, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan). Uji coba kelompok kecil dilakukan di SD Negeri 2 Percontohan Tijue terhadap 15 orang siswa, sedangkan uji coba lapangan melibatkan 61 orang siswa dari dua sekolah yakni siswa SD Negeri 2 Percontohan Tijue dan siswa SD Swasta Unggul Iqra'. Data dikumpulkan melalui dokumentasi, kuesioner dan observasi serta tes dan non tes, yang dianalisis menggunakan deskriptif, kualitatif dan kuantitatif dan uji data dianalisis dengan t-test. Pada dasarnya pengembangan model pembelajaran PGDM telah memenuhi kriteria syarat penerapan suatu model seperti: sintaksis (*syntax*), sistem sosial (*social system*), prinsip reaksi (*principles of reaksi*), sistem pendukung (*support system*), serta dampak instruksional dan dampak pengiring (*instructional and nurturant effects*). Berdasarkan hasil uji efektivitas model, terbukti secara empiris bahwa hasil produk berupa model pembelajaran gerak dasar manipulatif untuk siswa Sekolah Dasar kelas V memiliki efektivitas yang sangat baik. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji-t amatan ulangan terhadap pengembangan model pembelajaran gerak dasar manipulatif (PGDM) dengan indikator melempar, menangkap, menggelinding, menggiring, mengontrol dan menendang ke sasaran dalam bentuk permainan perorangan, berpasangan, beregu dan klasikal dengan kebenaran yang menunjukkan bahwa t_{hitung} pada kedua tes tersebut lebih besar dari t_{tabel} . Dengan kata lain, model pembelajaran gerak dasar manipulatif ini efektif untuk menunjang pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Pengembangan Model, Pembelajaran Gerak Dasar Manipulatif*

¹Amirzan, Dosen Prodi Penjaskesrek Universitas Jabal Ghafur

PENDAHULUAN

Mengingat betapa pentingnya pendidikan, maka pendidikan telah diupayakan dalam berbagai bentuk dan jenjang. Dimana salah satu bentuk satuan pendidikan pada jenjang pendidikan yang paling fundamental adalah pendidikan dasar, dalam hal ini pada wadah Sekolah Dasar. Keberadaan Sekolah Dasar sangat menentukan bagi pengembangan sumber daya manusia, sebab mulai pendidikan di Sekolah Dasar seseorang dikembangkan untuk menguasai berbagai kemampuan dasar sebagai bekal bagi dirinya untuk berkembang lebih lanjut pada masa yang akan datang. Keberhasilan mengikuti pendidikan di Sekolah Dasar sangat menentukan keberhasilan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi berikutnya.

Tujuan pengembangan sikap, karakter dan kemampuan serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang telah menempatkan pendidikan di Sekolah Dasar menjadi amat strategis sehingga penyelenggaraannya harus dilakukan secara baik pula. Telaah yang seksama tentang upaya menuju ke arah peningkatan mutu pendidikan Sekolah Dasar pada saat ini dipandang sesuatu hal yang sangat tepat dan relevan jika dikaitkan dengan beberapa pertimbangan berikut ini :

Permasalahan-permasalahan pendidikan yang paling sering ditemui dilapangan adalah hal-hal yang bersifat klasik seperti gedung sekolah dan sarana prasana yang tidak memenuhi syarat, tingkat profesional dan kekurangan guru, kebijakan pemerintah yang tidak memihak kepada dunia

pendidikan dan daya serap serta motivasi belajar siswa. Sistem pendidikan yang desentralisasi telah membuat aktifitas pendidikan di tingkat daerah tidak efektif, seperti perubahan kurikulum yang terkesan tidak ada perencanaan awal dengan peninjauan kelayakan pada daerah-daerah yang jauh dari perkotaan serta tidak diadakan evaluasi maupun revisi terhadap kebijakan yang kurang tepat tersebut.

Seperti halnya Kurikulum KBK tahun 2004 yang baru dimulai pelaksanaannya bahkan ada beberapa daerah yang baru mulai memberikan pembekalan KBK (Kurikulum Berbasis Kompetensi) tersebut kepada para guru artinya belum diimplementasikan di lapangan, tiba-tiba secara mendadak terjadi perubahan kurikulum kembali, yakni kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) tahun 2006 yang dianggap merupakan penyempurnaan dari kurikulum KBK. Namun pada kenyataan selanjutnya bagi daerah yang telah mulai melaksanakan kurikulum KTSP tersebut juga mengalami berbagai permasalahan-permasalahan yang mendasar, berupa tidak tersedianya perangkat lunak maupun perangkat keras untuk mendukung keaktifan siswa seperti tidak tersedianya buku yang lengkap, tidak terdapatnya perangkat elektronik baik di sekolah maupun di rumah siswa, bahkan sebageian desa tidak terjangkau listrik yang berarti tidak adanya saluran televisi ke desa tersebut, sementara tuntutan kurikulum KTSP tersebut siswa mencari bahan sebanyak-banyaknya melalui perangkat media televisi, internet, radio serta sumber-sumber yang

lainnya seperti koran maupun majalah, atau belajar melalui CD maupun tape recorder memanfaatkan buku-buku yang ada di luar atau di dalam perpustakaan.

Dalam hal ini banyak guru terkesan dengan terpaksa mengabaikan kondisi siswa, yang seharusnya guru harus lebih memahami tuntutan yang dibutuhkan siswa, menggali dan mengembangkan minat, bakat, kemampuan kecerdasan siswa yang merupakan potensi yang harus terus ditingkatkan. Bahkan proses perubahan kurikulum tidak diikuti dengan kreatifitas guru untuk menyahuti serta mengimplementasikan kurikulum tersebut kepada siswa, sehingga pada kenyataannya sekalipun kurikulum berubah-ubah akan tetapi proses pembelajaran di kelas masih terlihat jalan ditempat atau masih menggunakan sistem-sistem atau model pembelajaran pola yang lama. Ironis memang karena kurikulum pada prinsipnya hanya lebih layak digunakan di Pusat maupun di sekolah-sekolah perkotaan yang telah didukung oleh kelengkapan sarana prasarana pendidikan baik perangkat keras maupun perangkat lunak yang secara langsung maupun tidak langsung akan dapat mendukung kreatifitas siswa dalam belajar.

Dari kurikulum yang tidak mampu menjabarkan kebutuhan masyarakat sebagai *user* sehingga lulusan suatu lembaga yang seharusnya menjadi *new comer* dan didambakan oleh masyarakat sebagai pembawa perubahan dan pembaharuan, malah menjadi beban masyarakat menjadi atau sebagai penambah jumlah angka pengangguran dan dianggap sebagai virus yang membuat penyakit masyarakat semakin

parah, ia tidak mampu menciptakan lapangan pekerjaan, tetapi ia adalah penambah jumlah angka pencari kerja, dengan demikian pendidikan dianggap hanya bias untuk menjawab *trend* suatu zaman bukan sesuatu yang kristis untuk merubah dan menjawab tantangan zaman.

Gerakan multilateral adalah bentuk dari keseluruhan gerak dasar manusia seperti ; gerak *lokomotor* atau gerakan berpindah tempat yakni berjalan, melompat, merayap berguling, selanjutnya gerak *non lokomotor* adalah gerakan yang tanpa berpindah tempat tetapi menggerakkan kemampuan kelentukan sendi ke segala arah seperti meliukkan badan, memutar bahu, mengangkat kaki, melakukan gerakan keseimbangan dengan berbagai bentuk gerakan kelentukan dan selanjutnya gerak *manipulatif* adalah segala bentuk gerakan yang menggunakan berbagai alat seperti menendang bola, melempar benda dan dalam bentuk permainan dengan alat lainnya. Pembangunan fisik multilateral fisik : Olahraga pembangunan fisik yang spesifik, atau general fitness seperti yang juga kita kenal, memberikan latihan dasar untuk sukses dalam semua olahraga. Jenis sasaran pembangunan peningkatan kemampuan biomotor dasar, seperti daya tahan, kekuatan, kecepatan, fleksibilitas dan koordinasi. Atlet yang mengembangkan dasar yang kuat akan dapat mentoleransi lebih baik kegiatan-kegiatan latihan olahraga spesifik dan pada akhirnya memiliki potensi yang lebih besar untuk pengembangan atlet. (Tudor O. Bumpa dan G. Gregory Haff, 1999: 3)

Kesemua gerakan tersebut harus diterapkan dalam proses belajar mengajar matapelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di kelas V dan hal ini sesuai dengan kurikulum, guru berusaha agar aktifitas belajar dapat berlangsung dengan suasana yang menyenangkan dan nyaman bagi siswa, sehingga siswa tidak merasa bosan dalam berolahraga yang dapat berdampak lebih banyak siswa menempatkan dirinya sebagai penonton dari pada ikut terlibat aktif. Seharusnya guru membangun kondisi dimana seluruh anak terlibat aktif mengembangkan potensi fisiknya dalam suasana yang menyenangkan, saling menghargai, saling mendukung, bekerja sama, toleransi, disiplin dan sportif untuk menggali dan melakukan pengalaman gerak seluas-luasnya untuk membina potensi motorik mereka kelak. Maka beberapa aktivitas yang seringkali diberikan dalam suatu program pendidikan jasmani adalah: aktivitas lokomotor, mengontrol obyek, kesegaran jasmani, aktivitas sosial, “*body management*”, permainan, dan keterampilan olahraga. (Adang Suherman dan Hadi Sartono 2008 : 4).

Kesenjangan yang terjadi yang mana pada prinsipnya akibat dari perubahan bentuk atau model mengajar dengan pola tematik-terpadu, telah membuat guru kehilangan pola mengajar yang sesungguhnya, hal ini berdasarkan pada apa yang telah disampaikan oleh para guru kepada penulis, bahwa mereka sungguh tidak memahami bagaimana pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan yang mampu mengembangkan gerak dasar

siswa bagi peserta didiknya, yang mereka fahami adalah aktifitas Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di sekolah dasar yaitu jauh kepada bentuk-bentuk yang kecenderungannya kepada bentuk olahraga berlomba dalam aktifitas bermain, seperti mengadu kecepatan dan mengadu kekuatan seperti lari cepat dalam jarak yang dekat dan tarik tambang.

Kemudian yang terjadi di lapangan adalah tidak ada suatu bentuk proses pembelajaran yang mengarah kepada bentuk permainan-permainan yang sesuai dengan perkembangan gerak anak usia kelas V, seperti harus mempertimbangkan aspek-aspek keselamatan, kenyamanan, adanya bentuk kerja sama, memupuk rasa saling menghargai saling membutuhkan, sikap ingin tau yang tinggi, terdorong ingin tampil dalam setiap aktifitas, artinya ia bermamfaat bagi teman-temannya. Jadi sangat di sayangkan bahwa saat ini proses pembelajaran di Sekolah Dasar kelas V jauh kepada bentuk-bentuk yang penulis anggap tidak sesuai bagi perkembangan dan pertumbuhan psikologis anak.

Berdasarkan pembahasan-pembahasan di atas yang merupakan sebuah kesenjangan dalam proses pembelajaran terutama matapelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar kelas V, maka perlu kiranya dikembangkan suatu konstruk belajar yang standar, sehingga nantinya mampu dipadukan oleh guru kelas dalam pembelajaran tematis terpadu untuk Perancangan Skenario Pembelajaran yang akan dilaksanakan. Selanjutnya berdasarkan

pengamatan penulis pada kurikulum untuk matapelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan belum ada dijabarkan secara detail tentang bentuk-bentuk atau model pembelajaran dalam Kompetensi Dasarnya untuk gerak dasar terutama gerak dasar *manipulatif*, oleh karena itu penulis akan mengembangkan suatu model Pembelajaran Gerak Dasar Manipulatif (PGDM) pada Sekolah Dasar kelas V, dimana peneliti juga akan mengamati tingkat aktifitas siswa dan kemauan berolahraga serta dampak dari kegiatan tersebut bila dikaitkan dengan aspek mental dan sosial, seperti rasa gembira, saling menghargai serta sikap dalam mengambil tindakan atau keputusan, maupun sikap serta berperilaku yang diharapkan.

PERMASALAHAN

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian, maka perumusan masalah yang mendasar dalam penelitian ini adalah : (1) Bagaimanakah bentuk-bentuk model pembelajaran gerak dasar *manipulatif* yang menyenangkan di SD kelas V. (2) Bagaimana bentuk-bentuk permainan yang mampu mencakup dan mengkondisikan penerapan model pembelajaran gerak dasar *manipulatif* di SD kelas V. (3) Bagaimana implementasi model pembelajaran gerak dasar yang diujicobakan pada siswa SD kelas V untuk mendukung model pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar kelas V.

Kegunaan atau manfaat hasil dari penelitian ini nantinya diharapkan akan berdampak positif dan berguna terhadap hal-hal sebagai berikut : (1) Untuk meningkatkan peran serta siswa dalam setiap kegiatan proses

belajar mengajar matapelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di SD terutama di kelas V. (2) Menjadi pedoman bagi guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam melaksanakan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada indikator kompetensi inti pembelajaran gerak dasar *manipulatif* di SD kelas V sesuai dengan pembelajaran tematik di sekolah. (3) Memperluas khazanah ilmu pengetahuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan yang berkaitan dengan model pembelajaran gerak dasar di sekolah. (4) Sebagai bahan perbandingan bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terutama dalam menentukan berbagai alternatif-alternatif model pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang sesuai di SD kelas V untuk aktifitas belajar yang berkaitan dengan pembelajaran Kompetensi inti gerak dasar. (5) Sebagai sumbangan fikiran untuk kepentingan dan perkembangan ilmu keolahragaan di masa-masa yang akan datang, serta berguna bagi penelitian-penelitian sejenis berikutnya dalam skala yang lebih luas, khususnya penelitian yang terkait dengan pengembangan model pembelajaran gerak dasar pada siswa SD kelas V.

KAJIAN TEORITIK

A. Konsep Pengembangan Model

1. Model-Model Penelitian

Pengembangan

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan

penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multy years*). Penelitian Hibah Bersaing, adalah penelitian yang menghasilkan produk, sehingga metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan. Pada penelitian pengembangan model atau produk harus mengikuti berbagai langkah yang ditempuh hal ini bertujuan agar hasil produk yang diciptakan benar-benar mampu menjadi sesuai yang inovatif dalam dunia pendidikan dan dapat dipakai oleh semua instansi-instansi terkait serta hasilnya dapat dipertanggung jawabkan secara nyata, dalam hal ini seperti yang dikemukakan atau disusun oleh beberapa ahli penelitian pengembangan yakni sebagai berikut :

a. Model Pengembangan James T Botis

R&D ada yang berjangka panjang seperti yang ditunjukkan James T. Bontis dalam “ *Long Range Energy R&D: A Methodology for Program Development and Evaluation.*” Secara ringkas tahapannya dapat dijelaskan secara rinci pada gambar 2.3. berikut ini.

Beragam tahapan dan proses R&D dari bermacam bidang telah dijelaskan. Yang terlihat dengan sangat jelas adalah tahapan dan proses R&D tidak tunggal dan seragam. Ada yang sederhana, terdapat pula yang kompleks. Ada yang linier, siklis, dan gabungan keduanya. Para peneliti bebas memilih sesuai dengan tujuan dan bidang masing-masing. Tentu saja yang hendak mengembangkan prosedur kerja yang baru, akan memilih tahapan dan proses yang tidak sama dengan

yang ingin mengembangkan model pembelajaran memanfaatkan internet.(...) Meski ada perbedaan dalam tahapan dan proses, pada intinya terdapat sejumlah kesamaan seperti yang dikemukakan dalam contoh-contoh di atas.

b. Model Pengembangan 4-D

Model pengembangan 4-D (*Four D*) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: (1) *Defme* (Pembatasan); (2) *Design* (Perancangan); (3) *Develop* (Pengembangan); dan *Disseminate* (*penyebaran*), atau *diadaptasi Model 4-P*, yaitu *Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan dan Penyebaran (...)*. (Trianto, 2007: 61-66).

c. Model Penelitian Pengembangan Borg dan Gall

Menurut Borg dan Gall langkah-langkah siklus pengembangan model sebagai berikut :

1. Meneliti dan mengumpulkan informasi (literatur, pengamatan kelas, persiapan laporan tentang pokok persoalan).
2. Perencanaan (Pembatasan persoalan, perumusan tujuan, urutan penyajian, uji coba dengan skala kecil).
3. Penyiapan produk awal (Penyiapan materi, buku pegangan dan perlengkapan evaluasi).
4. Uji lapangan pendahuluan

5. Revisi produk utama (Sesuai dengan saran pada hasil uji lapangan pada pendahuluan).
6. Uji lapangan utama (Melibatkan subjek yang lebih luas (5-15) sekolah).
7. Revisi produk oprasional (dari saran uji lapangan utama).
8. Uji lapangan oprasional (dilakukan pada 10-13 sekolah), data wawancara, observasi dan kuessioner dikumpulkan dan di analisis.
9. Revisi produk akhir (dari saran uji lapangan oprasional).
10. Desiminasi dan implementasi produk.

B.Konsep Model Pengembangan Pembelajaran Gerak Dasar Manipulatif (PGDM)

Pengembangan model pembelajaran gerak dasar *manipulatif* dilakukan dengan bertujuan untuk lebih meningkatkan tingkat efesiensi dan efektifnya suatu proses belajar mengajar di sekolah. Suatu pemikiran konstruktif menyatakan bahwa belajar bukanlah sekedar mengingat untuk memahami dan menerima ilmu pengetahuan, mereka harus bekerja untuk memecahkan masalah, mencari dan menemukan sesuatu bagi dirinya dan selalu berusaha menganalisa dan menemukan ide-ide kreatif. Peranan guru bukan hanya menuangkan sejumlah informasi ke benak siswa, tetapi mengusahakan bagaimana konsep-konsep penting yang sangat berguna tertanam kuat dalam benak atau ingatan siswa.

1. Kosep-konsep Teori Belajar

a. Teori belajar asosiasi dan *insight*

Sebuah model pembelajaran dibangun senantiasa berdasar kepada berbagai teori, seringkali kekeliruan terjadi jika menganggap bahwa segala macam model pembelajaran yang dikembangkan dapat didasarkan hanya pada satu teori tertentu. Tiap teori tentu mempunyai konsep dasar yang jelas, ada teori belajar didasarkan atas asosiasi dan ada juga didasarkan atas *insight*. Setiap teori memberi penjelasan tentang aspek belajar tertentu dan tidak sesuai dengan segala bentuk belajar.

Beberapa tokoh yang mengembangkan teori asosiasi adalah: Thorndike, mempelajari asosiasi pada binatang. Pavlov mengadakan eksperimen mengenali reflex, Ebbinghaus mempelajari ingatan verbal, Kohler mempelajari cara binatang memecahkan masalah. Aliran belajar yang sering dipertentangkan dengan teori belajar asosiasi adalah belajar dengan "*insight*". Teori ini didasarkan pada psikologi Gestalt . Tokoh-tokoh dalam belajar teori *insight* adalah : Max Wetheimer, Wolfgang Kohler dan Kurt Koffka. Teori ini beranggapan bahwa belajar terjadi bila seseorang yang mendapat *insight* dalam situasi yang problematik atau secara tiba-tiba menemukan reorganisasi baru antar unsur-unsur dalam situasi itu sehingga memahaminya.

Harlow mengadakan eksperimen dimana ia membuktikan adanya pengaruh pengalaman yang lampau atas perbuatan yang baru. Thorndike menemukan teori *reinforcement* dengan *low affect*-nya, bahwa belajar

dibantu bila memperoleh suatu kepuasan dengan kegiatannya, misalnya memperoleh hadiah, hadiah itu *me-reiforce* antara hubungan stimulus dan response. Dalam teori Scinner *reinforcement* tidak merupakan hadiah atau *reward* melainkan berkat *contingency*, yakni bila suatu respon langsung di dahului oleh suatu stimulus. Seterusnya respons itu merupakakan stimulus bagi respons berikutnya. Seperti terdapat dalam model pembelajaran berprograma. Oleh karena itu menurut Skinner dalam pengembangan model pembelajaran stimulus dan response itu harus disusun secara sistimatis.

Robert Gigne membedakan delapan tipe belajar yaitu : 1) *Signal learning* (belajar isyarat), 2) *stimulusrespons learning*, 3) *Chaining* (rantai atau rangkaian), 4) *verbal association* (asosiasi verbal), 5) *discrimination learning* (belajar diskriminasi), 6) *concept learning* (belajar konsep), 7) *rule learning* (belajar aturan), 8) *problem solving* (pemecahan masalah). (diakses 6 November 2013).

b. Teori Konstruktivisme

Constructivism (konstruktifisme) merupakan landasan berpikir (filosofi) yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas (sempit) dan tidak sekonyong-konyong. Pengetahuan bukanlah seperangkat pakta-pakta, konsep atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberikan makna melalui pengalaman nyata.

Siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya dan bergelut dengan ide-ide, guru tidak akan mampu memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus mengkonstruksikan pengetahuan di benak mereka sendiri. Esensi dari teori konstruktivis adalah ide bahwa siswa harus menemukan dan mentransformasikan suatu informasi kompleks ke situasi lain dan apabila dikehendaki, informasi itu menjadi milik mereka sendiri.

c. Teori Bandura

Toeri Bandura menyatakan bahwa belajar observasioanal terjadi secara independen dari penguatan bukan berarti bahwa variable lainnya tidak mempengaruhinya. Pemodelan merupakan konsep dasar dari teori belajar social yang dikembangkan oleh Albert Bandura. Menurut Bandura sebagian besar manusia belajar melalui pengamatan secara selektif dan mengingat tingkah laku orang lain, sehingga kedua inter prestasi tersebut akan melahirkan pemahaman. Seseorang belajar menurut teori Bandura ini dilakukan dengan mengamati tingkah laku orang lain (dalam hal ini model), hasil pengamatan itu kemudian dimantapkan dengan cara menghubungkan pengalaman baru.

d. Teori Bruner

Jerome Bruner, seorang ahli psikologi Havard adalah salah seorang pelopor pengembangan kurikulum terutama dengan teori yang dikenal dengan pembelajaran penemuan (inkuiri). Teori Bruner yang selanjutnya disebut pembelajaran penemuan (inkuiri) adalah suatu model pengajaran yang

menekankan pentingnya pemahaman tentang struktur materi (ide kunci) dari suatu ilmu yang dipelajari, perlunya belajar aktif sebagai dasar dari pemahaman sebenarnya, dan nilai dari berpikir secara induktif dalam belajar (pembelajaran yang sebenarnya terjadi melalui penemuan pribadi). Menurut Bruner, belajar akan lebih bermakna bagi siswa jika mereka memusatkan perhatiannya untuk memahami struktur materi yang dipelajari. Untuk memperoleh struktur informasi, siswa harus aktif di mana mereka harus mengidentifikasi sendiri, prinsip-prinsip kunci dari pada hanya sekadar menerima penjelasan dan guru. Oleh karena itu, guru harus memunculkan masalah yang mendorong siswa untuk melakukan kegiatan penemuan. Woolfolk (1997) mengatakan bahwa, dalam pembelajaran melalui penemuan, guru memberikan contoh dan siswa bekerja berdasarkan contoh tersebut sampai menemukan hubungan antar bagian dari suatu struktur materi.

e. Teori Konvergensi

Berdasarkan pandangan tersebut, William Stem menyimpulkan bahwa perkembangan anak tergantung dari pembawaan dan lingkungan, yang keduanya merupakan sebagaimana dua garis yang bertemu atau menuju pada satu titik yang disebut konvergensi. Ki Hajar menentang teori Tabularasa yang menganggap anak terlahir bagaikan kertas putih yang bisa ditulisi apa saja oleh guru, atau teori aliran negatif yang menganggap anak lahir bagaikan kertas yang sudah penuh dengan tulisan yang tidak dapat diubah isinya. Istilah yang digunakan oleh Ki Hajar Dewantara adalah dasar sebagai

pembawaan dan ajar sebagai lingkungannya, yang keduanya mempengaruhi terhadap perkembangan anak didik, sama – sama tidak bisa dipisahkan. Bahkan dilukiskan bahwa anak sejak lahir telah membawa pembawaan sendiri – sendiri bagaikan meja berlapis lilin yang tertulis remang – remang, tergantung dan lingkungannya untuk memperjelas tulisan – tulisan yang baik dan membiarkan atau menghalangi agar tulisan – tulisan yang baik dan membiarkan atau menghalangi agar tulisan – tulisan yang jelek tidak akan muncul atau bahkan kalau bisa dihapuskannya. Tulisan baik dan buruk dimaksudkan bahwa pada diri manusia ada pembawaan baik dan ada pembawaan buruk.

f. Teori Belajar Humanistik

Menurut teori ini, tujuan belajar ada,ah untuk memanusiakan manusia. Proses belajar dianggap berhasil jika pembelajar telah memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Siswa dalam proses belajarnya harus berusaha agar lambat laun ia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan sudut pandang pengamatnya. Humanisme merupakan filsafat hidup yang intinya adalah memanusiakan manusia yaitu yang mempunyai komitmen untuk terwujudnya manusia seutuhnya meliputi semua aspek perkembangan positif pribadi seperti cinta, kreativitas, makna, dan sebagainya. Setiap pribadi mempunyai kemampuan dan tanggungjawab atas kehidupannya yang mengarah pada kepentingan kemanusiaan. (Yusuf Hadi Miarso, 2007 : 53).

2. Model-Model Pembelajaran

Selanjutnya Joece and Weil menyatakan bahwa: “*Models of teaching are really models of learning. As we help student acquire information, ideas, skills, value, ways of thinking and means of expressing themselves, we are also teaching them how to learn*”. (Bruce Joyce dan Marsha Weil, Marsha Well dan Emily Calhoun, 2011 : 7-9).

Sebagaimana disebutkan sebelumnya, kita memang perlu mengenali gagasan-gagasan yang mendasari berbagai model pengajaran cara-cara berpikir yang membantu kita dalam mengamati kondisi siswa dan meneliti model-model yang kita gunakan dan berusaha mengerti lebih baik tentang model-model tersebut dan cara penggunaannya.

Saat ini, pemikiran tentang siswa dan lingkungan pendidikan meliputi beberapa istilah penting, antara lain:

1. Konstruktivisme
2. Metakognitif
3. Scoffolding (Perancah)
4. Perbandingan terbalik yang optimal dengan tugas-tugas yang diberikan pada siswa (kadang-kadang dikenal dengan istilah zona perkembangan yang paling memungkinkan/*zone of proximal development*)
5. Peran performa para ahli (*expert performance*) saat mengembangkan tujuan. (. . .)

Dan, inilah inti dari pembelajaran konstruktivisme. Model ini memiliki banyak bentuk (untuk analisis yang lebih mendalam, lihat Phillips, 1983) yang muncul dari berbagai

sumber sepanjang diskusi tentang pendidikan selama ini. Plato dan Aristoteles mengembangkan teori tentang tujuan dan cara mengkonstruksi pengetahuan. John Dewey merupakan pakar konstruktivisme sepanjang abad XX. Begitu pula dengan Lev Vygotsky, psikolog asal Rusia ini juga dikenal sebagai pakar yang getol membahas tentang teori-teori konstruktivistik.(Bruce Joyce dan Marsha Weil, Marsha Well dan Emily Calhoun 2011 : 7-9).

3. Pendidikan Jasmani

Pengertian tentang pendidikan jasmani dapat dibedakan dari dua sudut pandang, yaitu secara tradisional dan modern. Pandangan tradisional menganggap manusia terdiri dari dua komponen utama yang dapat dipilah-pilah, yaitu jasmani dan rahani (dikotomi). Oleh karena itu pendidikan *jasmani diartikan sebagai proses pendidikan untuk keselarasan antara tumbuhnya badan dan perkembangan jiwa*. Sedangkan pandangan modern terhadap manusia sebagai satu kesatuan yang utuh (holistik). Oleh Karena itu pendidikan jasmani adalah dasar proses pendidikan melalui aktivitas jasmani sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani. Oleh Skinner kedua pengertian tersebut sebagai *education for the physical and education through the physical* bukan menggantikan *education for the physical*, tetapi melanjutkannya sehingga tujuan pendidikan jasmani dapat secara menyeluruh. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan melalui berbagai kegiatan jasmani yang bertujuan

mengembangkan individu secara organik. neuromuskuler, intelektual, dan emosional. Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) mendeskripsikan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa.

Berarti pendidikan jasmani tidak hanya mengembangkan, ranah motorik saja, tetapi harus sampai mampu mengembangkan ranah kognisi dan afeksi. Dengan demikian pendidikan jasmani bukan sekedar pendidikan untuk jasmani (*education for the physical*) tetapi berupa pendidikan melalui jasmani (*education for through the physical*). Namun demikian, bagaimana mampu melakukan pendidikan melalui jasmani apabila jasmaninya belum terbentuk. Hal tersebut sesuai dengan pendidikan jasmani yang mementingkan pencapaian yang dikemukakan Skinner (1976), yaitu; ***physical development; physical skill basic and recreation; individual emotional development; social development-human relation skill; dan fun.***

Seperti dijelaskan oleh Ken Green. The twin ideas of developing sporting skills (in order to facilitate participation in sport as a valued cultural practice) and justifying sport as a vehicle for informing and developing the

mind are also to be found in the Position Statement on Physical Education of what, until recently, was the lead body for PE in the UK (the Physical Education Association of the United Kingdom (PEA-UK⁴), which stated that PE involves both 'learning to move' and 'moving to learn'.(Ken Green. Ltd. 2011 : 16).

4. Pembelajaran Gerak Dasar dan Kondisi Fisik Siswa SD

a) Karakteristik Siswa SD dan Pembelajarannya

Karakteristik Siswa di sekolah dasar dapat dibagi menjadi dua, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas rendah terdiri dari kelas satu, dua, dan tiga, sedangkan kelas-kelas tinggi terdiri dari kelas empat, lima, dan enam. Di Indonesia, rentang usia siswa SD, yaitu antara 6 atau 7 tahun sampai 12 tahun. Usia siswa pada kelompok , yaitu 6 atau 7 sampai 8 atau 9 tahun. Siswa yang berada pada kelompok ini termasuk dalam rentangan anak usia dini. Masa usia dini ini merupakan masa yang pendek tetapi sangat penting bagi kehidupan seseorang. Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal.

Beberapa keterampilan akan dimiliki oleh anak yang sudah mencapai tugas-tugas perkembangan pada masa kanak-kanak akhir dengan rentang usia 6-13 tahun. Keterampilan yang dicapai diantaranya, yaitu *social-help 2 skills* dan *play skill* . *Social-help skills* berguna untuk membantu orang lain di rumah, di sekolah, dan di tempat bermain seperti membersihkan halaman dan merapikan meja

kursi. Keterampilan ini akan menambah perasaan harga diri dan menjadikannya sebagai anak yang berguna, sehingga anak suka bekerja sama (bersifat kooperatif).

b) Priode Perkembangan Gerak Dasar

Perkembangan gerak dasar anak sekolah dasar dibagi menjadi tiga periode yaitu: (1) fase perkembangan gerak dasar usia 2-7 tahun; (2) fase transisi usia 7-10 tahun; (3) fase spesifikasi 10-13 tahun. (M. Yudha Saputra, 2001 : 14) Pada fase perkembangan gerak dasar usia 2-7 tahun, anak mulai belajar berjalan pada saat mereka berusia kira-kira dua tahun dan bentuk-bentuk lain gerak lokomotor. Anak berusia 2-7 tahun pada dasarnya sedang mengalami masa pertumbuhan, mengalami bertambahnya pengalaman, mereka bergantung pada instruksi dan meniru yang lain. Mereka menjadi lebih terampil dalam menguasai keterampilan gerak dasar. Pada fase ini anak sudah siap untuk menerima informasi dari guru. Guru sudah dapat memberikan keterampilan persepsi motorik, keterampilan gerak dasar, keterampilan multilateral dan keterampilan terpadu.

Multi lateral atau multiskil dikembangkan oleh negara Eropa Timur, dimana sekolah melakukan program latihan dasar untuk mengembangkan keterampilan pokok seperti : lari/jalan, melompat, melempar, menangkap, berguling dan menjaga keseimbangan. Anak-anak yang berhasil sangat baik meng-koordinasikan dan memperoleh keterampilan yang merupakan dasar kesuksesan, baik olahraga perorangan

dan beregu, seperti atletik, bola basket dan sepakbola, juga ada program berenang yang mengembangkan kapasitas aerobik. (James Tangkudung, 2012 8-9).

Pada fase spesifikasi usia 10-13 tahun ini, anak sudah dapat menentukan pilihan-pilihannya akan cabang olahraga yang disukainya, secara umum mereka sudah memiliki kemampuan dan koordinasi dan kelincahan yang jauh lebih baik. Pada fase ini mereka memilih untuk mengkhususkan pada salah satu cabang olahraga yang dianggap mampu untuk dilakukan. Mereka juga sudah mulai bisa menilai kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya. Anak mulai mencari atau menghindari aktivitas yang tidak disukainya. (Yudanto ,200 : 14).

c) Pola-Pola Gerak Manipulatif

Beberapa gerakan yang termasuk di dalam gerakan *manipulatif* adalah menggelindingkan bola atau sejenisnya, melempar dan menangkap, menahan atau *trapping*, memantul atau *men-dribbling*, dan memukul.

1. Menggelindingkan bola, menggelindingkan atau *rolling*, meliputi pengarahannya atau tenaga terhadap suatu objek yang mempertahankan kontak dengan permukaan tempat benda tersebut bergerak.
2. Melempar merupakan keterampilan *manipulatif* yang rumit yang menggunakan satu atau dua tangan untuk melontarkan objek menjauhi badan ke udara selain tergantung dari beberapa faktor (ukuran anak, ukuran objek, dan lain sebagainya), lemparan

dapat di lakukan di bawah tangan , di atas kepala, di atas lengan atau di samping.

C. Kerangka Teoritik Rancangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Manipulatif Untuk Siswa SD Kelas V

Pada pembahasan sebelumnya telah diuraikan bawa model pembelajaran gerak dasar *manipulatif* (PGDM) didasari oleh beberapa teori belajar yang beraliran behavioristik, kognitivistik, maupun gabungan kedua aliran tersebut yakni konvergensi, yang mana pendidikan dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor internal dan eksternal, faktor internal adalah faktor yang berkaitan dengan fisik dan mental siswa, sedangkan faktor eksternal adalah faktor diluar diri siswa yakni lingkungan sosial.

Dari beberapa model yang penulis pantau di lapangan belum sepenuhnya menganut model pembelajaran yang menyenangkan dan dengan sistem pembelajaran tematis seperti yang diharuskan dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga di Sekolah Dasar, oleh karena itu penulis akan merancang suatu bentuk pembelajaran yang mendasari kurikulum dengan pembelajaran yang dimodifikasi, namun demikian komponen-komponen pengembangan tersebut diadaptasi dengan model pembelajaran yang ada dan akan dikembangkan kearah pembelajaran yang lebih efektif, sehingga diharapkan model tersebut lebih baik dari model sebelumnya. Oleh sebab itu maka penulis memilih, yakni **Model Pembelajaran Gerak Dasar Manipulatif (PGDM)** dengan menggunakan

model pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall.

Bila dipaparkan secara rinci runtun alur penelitian pengembangan PGDM tersebut secara konseptual adalah sebagai berikut :

Tahap I :

1. Persiapan berupa menentukan potensi dan masalah; potensi adalah sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki suatu nilai tambah, masalah akan terjadi bila ada penyimpangan antara yang diharapkan dengan kenyataan yang terjadi di lapangan.
2. Mengumpulkan Informasi dan Studi Literatur; menggali dan menemukan konsep-konsep atau landasan teoritis yang memperkuat serta mendukung produk, untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan, mengetahui apakah produk yang dibuat penting, apakah produk yang dikembangkan memiliki nilai ilmu, keindahan dan kepraktisan, bagaimana dengan produk atau model awal apakah dapat dijadikan contoh (embrio).

Tahap II

1. Desain Produk; Desain diwujudkan dalam bentuk bagan, sebagai pegangan untuk menilai dan memudahkan pihak lain untuk memulainya, masih bersifat hipotetik karena efektifitasnya belum terbukti.

Tahap III

1. Validasi Desain; Untuk menilai apakah rancangan produk secara rasional akan lebih efektif dari yang

lama atau tidak. Perbaiki Desain;
Melakukan diskusi dengan pakar dan ahli .

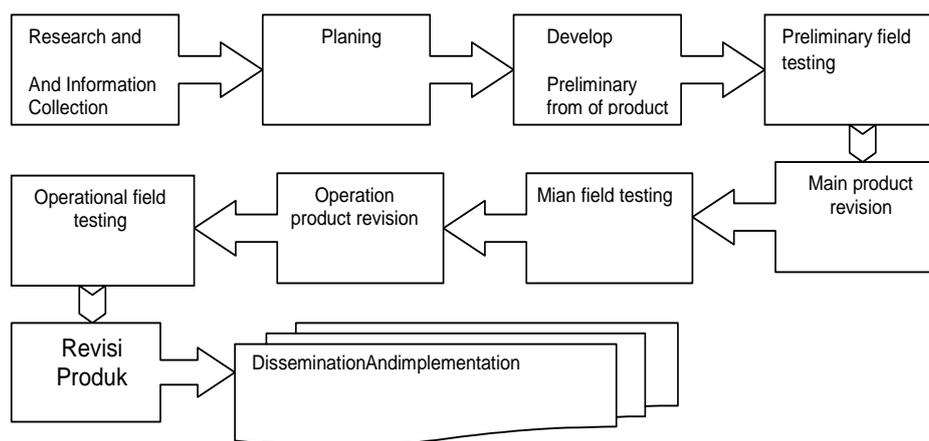
Tahap IV

1. Penyusunan RPP, kerangka RPP mengikuti format yang berlaku, tetapi segi-segi yang dikembangkan dan langkah-langkah pembelajaran mengikuti acuan dalam draf model PGDM.
2. Uji coba terbatas; guru-guru melaksanakan uji coba pembelajaran berdasarkan silabus yang mereka susun. Selama kegiatan pembelajaran peneliti melakukan pengamatan, mencatat hal-hal penting, baik hal-hal baik maupun kekurangan, kelemahan dan penyimpangan serta respon, aktivitas dan kemajuan siswa, setiap usai pertemuan, peneliti mengadakan diskusi dengan guru.
3. Uji coba lebih luas; atau uji coba lapangan dilakukan dengan sampel sekolah dan guru yang lebih banyak dan lebih luas di lokasi penelitian yang telah ditentukan sebelumnya.
4. Model akhir; hanya dengan mengimplementasikan atau mensosialisasikan model pembelajaran ke sekolah-sekolah lokasi penelitian.

Selanjutnya ada empat konsep untuk menggambarkan operasional suatu model yakni: sintaksis (*syntax*), system social (*social system*), prinsip reaksi (*principles of reaction*), dan system pendukung (*support system*). Disamping ke empat konsep tersebut juga dikemukakan dampak instruksional dan dampak pengiring (*instructional and nurturant effects*). (Bruce Joyce, Marsha Weil, 2011 89-99).

METODELOGI PENELITIAN

Penelitian pengembangan ini mempedomani draft model yang dikemukakan oleh Borg and Gall, dengan sepuluh langkah pengembangan dimulai dari; 1. Melakukan penelitian pendahuluan (prasarvei). 2. Melakukan perencanaan, 3. Mengembangkan jenis/bentuk produk awal, 4.Melakukan uji coba lapangan, 5.Melakukan revisi terhadap produk utama, 6.Melakukan uji coba lapangan utama (lebih luas), 7.Melakukan revisi terhadap produk operasional, 8.Melakukan uji lapangan oprasional (uji kelayakan), 9.Melakukan revisi terhadap produk akhir (revisi final) dan, 10.Mendesiminasiikan dan mengimplementasikan produk.



Gambar 1. Tahap Pengembangan Model *Borg and Gall*(Borg, W.R. & Gall, M.D, 2005 : 590).

Namun secara garis besar dibagi dalam tiga tahap pengembangan yakni; 1.tahap identifikasi dan analisis kebutuhan, 2. Tahap pengembangan design dan draf model, 3. Tahap Dissemination and Implementation coba kelompok kecil dan uji coba lapangan). Uji coba kelompok kecil dilakukan di SD Negeri 2 Percontohan Tjue, uji coba lapangan juga dilakukan di SD Negeri 2 Percontohan Tjue dan siswa SD Swasta Unggul Iqra'. Data dikumpulkan melalui dokumentasi, kuesioner dan observasi serta tes dan non tes, bertujuan untuk menguji kepraktisan dan keefektifan model yang dianalisis secara deskriptif dengan kriteria uji sebagai berikut: a. Model PGDM dikatakan valid, apabila: (1) Lebih dari setengah (50%) validator menyatakan bahwa pembelajaran ini didasari oleh teoritik yang kuat. (2) Lebih dari setengah (50%) validator menyatakan bahwa komponen-komponen model pembelajaran ini secara konsisten saling berkaitan. (3) Hasil uji coba menunjukkan komponen-komponen

model pembelajaran ini saling berkaitan.(Ratuman, dalam Ardana, 2007:101). b.Model PGDM dikatakan praktis apabila: (1) Lebih dari setengah (50%) validator memberikan pertimbangan bahwa model pembelajaran ini dapat diterapkan di kelas, Guru menyatakan dapat menerapkan model pembelajaran ini di kelas dan Tingkat keterlaksanaan model pembelajaran ini harus tinggi. c. Model PGDM dikatakan efektif, jika memenuhi kriteria sebagai berikut: (1) Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran tergolong tinggi. (2) Prestasi belajar siswa tergolong baik yakni minimal 85% hasil belajar siswa berada pada kategori baik, dan memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) 85% dari seluruh siswa. (3) Minimal 85% siswa memiliki tanggapan positif. Tanggapan positif dicirikan oleh jawaban siswa mayoritas 4 dan 5 sedangkan tanggapan negatif dicirikan oleh jawaban siswa 1, 2, dan 3 dalam skala lima.(Ardana, 2007:104)

Pada uji coba kelompok besar (uji lapangan) yakni pada evaluasi tahap III, pengujian dilakukan dengan study eksperimen, untuk menganalisa efektifitas model PGDM pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas V SD. Eksperimen dilakukan dengan cara membandingkan keadaan sebelum dan sesudah menerapkan model PGDM (*before-after eksperimen*). Uji coba kelompok besar dilaksanakan pada jumlah siswa yang lebih banyak dan lebih heterogen dan dilakukan dua kali. Untuk mengetahui efektifitas model PGDM dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD, maka design data dianalisis dengan menggunakan statistik infrensial dengan uji-t menggunakan jasa bantuan computer SPSS 20,00 pada taraf signifikansi (α) = 0,05.

Langkah-langkah yang dilakukan pada kegiatan penelitian lapangan adalah sebagai berikut: (1) menetapkan kelompok subyek penelitian; (2) melaksanakan *pre-test*; (3) mencobakan model pembelajaran gerak dasar manipulatif (PGDM); (4) melaksanakan *post-test*; (5) mencari skor rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test*, lalu membandingkan keduanya; (6) menentukan uji normalitas data serta menentukan homogenitas data; dan (7) mencari selisih perbedaan kedua rata-rata tersebut melalui metode statistik (uji-t) amatan ulangan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran tersebut.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil validasi uji ahli, uji coba kelompok kecil, dan uji coba

lapangan Pada dasarnya pengembangan model pembelajaran PGDM telah memenuhi kriteria syarat penerapan suatu model pembelajaran yakni: sintaksis (*syntax*), sistem sosial (*social system*), prinsip reaksi (*principles of reaksi*), sistem pendukung (*support system*), serta dampak instruksional dan dampak pengiring (*instructional and nurturant effects*). Model pembelajaran PGDM juga telah memenuhi syarat validitas, praktis, dan efektif, dimana hasil penelitian menunjukkan : a. Secara umum atau 100% validator menyatakan draft awal model PGDM didasari atas teori yang kuat, b. Semua validator (100%) menyatakan komponen-komponen model memiliki keterkaitan yang saling mendukung. Dengan demikian draft model awal model PGDM telah memenuhi kreteria validitas, c. Model dinyatakan praktis, karena secara umum atau 80% validator menyatakan model PGDM dapat diterapkan di lapangan atau di kelas artinya guru dapat menerapkan model pembelajaran ini di kelas maupun di lapangan. d. Hasil uji coba kelompok kecil secara keseluruhan rerata keterlaksanaan model adalah = 89.89 % yang berarti bahwa tingkat keterlaksanaan model berada pada level atau kategori “sangat tinggi”, f. Efektivitas model PGDM, dari hasil uji coba kelompok kecil yang terlihat dari aktivitas siswa, hasil belajar dan tanggapan siswa terhadap model telah memenuhi persyaratan yang mana rerata aktivitas siswa = 95.76. Setelah dikomversikan ke dalam tabel penggolongan aktivitas belajar siswa, maka untuk perolehan nilai rerata tersebut tergolong dalam ketegori aktivitas belajar kriteria sangat tinggi g. Hasil

uji lapangan dan uji produk, tingkat signifikansi keefektifan model berada di daerah penerimaan hipotesa atau berada di bawah $\alpha = 0,05$, maka berdasarkan hasil uji efektifitas model, terbukti secara empiris bahwa hasil produk berupa model pembelajaran gerak dasar manipulatif untuk siswa Sekolah Dasar kelas V memiliki efektifitas yang sangat baik. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji-t amatan ulangan terhadap pengembangan model pembelajaran gerak dasar manipulatif (PGDM) dengan indikator melempar, menangkap, menggelinding, menendang, mengontrol dan menendang ke sasaran dalam bentuk permainan perorangan, berpasangan, beregu dan klasikal dan kebenaran gerakan yang menunjukkan bahwa t_{hitung} pada kedua tes tersebut lebih besar dari t_{tabel} . Dengan kata lain, model pembelajaran gerak dasar manipulatif dengan menggunakan alat sederhana efektif untuk meningkatkan kemampuan dan kekayaan gerak bagi siswa.

PEMBAHASAN

Dengan demikian berdasarkan analisis yang dikemukakan di atas, maka model pembelajaran PGDM telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif, artinya model PGDM adalah suatu model yang menciptakan suatu pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang dilandasi oleh teori yang kuat, komponen model yang saling berkaitan antara satu sama lain, dapat diimplementasikan secara praktis di kelas atau di lapangan, dapat meningkatkan minat serta prestasi belajar siswa untuk berpartisipasi aktif dalam setiap pembelajaran

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah.

Dengan mengikuti alur pembelajaran kooperatif type STAD sehingga sintaksis pembelajaran telah tampak mengikuti enam fase, 1) menyampaikan tujuan, mempersiapkan dan memotivasi siswa (*present goals and set*), 2) menyajikan/menyampaikan informasi (*present information*), 3) mengorganisasi kedalam kelompok-kelompok belajar (*organize student into learning team*), 4) membimbing kelompok bekerja dan belajar (*assist team work nad study*), 5) Evaluasi (*test on the materials*) dan, 6) memberikan penghargaan (*provide recognition*).

Selanjutnya disampaikan beberapa keunggulan produk ini antara lain : 1) adanya kejelasan sintaksis, sistem sosial dan sistem pendukung, kejelasan prinsip reaksi, terlaksananya harapan dampak instruksional dan dampak pengiring. 2) memberikan pemahaman gerak bagi anak didik, 3) anak sangat gembira, 4) permainan dilakukan dari hal yang mudah ke yang sulit. 5) tingkat kompetisi yang tinggi 6) repetisi atau pengulangan gerakan dari materi yang diajarkan lebih banyak. 7) peserta didik dituntut berfikir secara cepat dan tepat, ketika dia diberi pertanyaan terhadap materi pembelajaran, apakah ke individu siswa atau ke semua siswa secara bersama, dan, 8) alokasi waktu yang tersedia bisa dimanfaatkan secara optimal

Pembelajaran gerak dasar manipulatif (PGDM) dengan indikator lempar tangkap, menggelinding, menggiring dengan

tangan, mengontrol dan menendang ke sasaran dalam bentuk permainan perorangan, berpasangan, beregu dan klasikal. Masih ada kelemahan yang harus diperbaiki pada penelitian yang mendatang ada beberapa target yang diharapkan dalam arti belum belum tercapai, maka dalam hal ini dimungkinkan perlu adanya revisi pada bagian tertentu antara lain : 1) memperjelas alokasi waktu setiap indikator pembelajaran dan dibuat dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), 2) menambahkan variasi model pembelajaran gerak dasar manipulatif lebih banyak, 3) menambah variasi-variasi gerakan pada indikator pembelajaran model PGDM yang telah ada, sehingga permainan akan lebih rumit atau lebih mengembirakan siswa saat mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

KESIMPULAN

1. Pada dasarnya pengembangan model pembelajaran PGDM telah memenuhi kriteria syarat penerapan suatu model pembelajaran yakni: sintaksis (*syntax*), sistem social (*social system*), prinsip reaksi (*principles of reaksi*), sistem pendukung (*support system*), serta dampak instruksional dan dampak pengiring (*instructional and nurturant effects*). Sehingga model ini dapat meningkatkan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah.
2. Bahwa komponen model saling berkaitan antara yang satu dengan yang lainnya, yang artinya model dinyatakan telah valid dari kegiatan

uji coba. Sedangkan untuk kepraktisan model dilihat dari rerata keterlaksanaan model adalah = 89.89 % yang berarti bahwa tingkat keterlaksanaan model berada pada level atau kategori “sangat tinggi”, Sedangkan keefektifan model menunjukkan bahwa rerata aktivitas siswa = 95.76. setelah dikomversikan ke dalam tabel penggolongan aktivitas belajar siswa tergolong dalam kategori aktivitas belajar “sangat tinggi”.

3. Berpedoman kepada persentase hasil tanggapan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan model PGDM maka secara keseluruhan tanggapan siswa tergolong pada kategori positif. Ini membuktikan bahwa pembelajaran PGDM telah membuat siswa belajar lebih semangat, tidak tegang, sesuai dengan cara belajar siswa, berani bertanya, tidak bosan, merasa senang, percaya diri dan lebih mudah memahami materi pelajaran. Tabel 4.8. Maka model pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan PGDM ini telah layak dan efektif untuk diterapkan.
4. Nilai t-tes untuk SD Negeri 2 Percontohan Tjue yang dinilai dari aspek keterampilan, pengetahuan dan sikap adalah untuk indikator lempar tangkap, Mengontrol/ menggiring bola dengan tangan, Menggelindingkan bola, mengontrol dan menembak bola

ke gawang, diperoleh nilai masing-masing sebesar -26,046, -18,943, -26,783, dan -23,591, dengan taraf signifikan secara keseluruhan lebih kecil dari nilai $\alpha = 0,05$, dimana nilai tersebut berada pada daerah penerimaan hipotesis H_1 atau penolakan H_0 , dengan demikian dapat disimpulkan bahwa efektifitas model pembelajaran gerak dasar manipulatif (PGDM) sangat efektif.

5. Hasil olah data t-tes untuk SD Swasta Unggul Iqra' Kota Sigli Kabupaten Pidie dengan penilaian dari aspek keterampilan, pengetahuan dan sikap sebagai berikut diperoleh nilai t-tes dengan urutan: lempar tangkap, mengontrol/ menggiring bola dengan tangan, menggelindingkan bola sebesar, mengontrol dan menembak bola ke gawang diperoleh nilai masing-masing = -22,054, -14,148, -27,538, dan -17,471 dengan taraf signifikan secara umum nilai tersebut lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, yang berada pada daerah penerimaan hipotesis H_1 atau penolakan H_0 . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa efektifitas model pembelajaran gerak dasar manipulatif (PGDM) sangat efektif.

REKOMENDASI

1. Secara umum guru sangat membutuhkan berbagai macam model pembelajaran gerak dasar manipulatif yang variatif terutama dengan penggunaan alat sederhana. Hal ini dikarenakan

ketergantungan para guru pendidikan jasmani pada sarana yang standar serta pendekatan pembelajaran pada penyajian teknik-teknik dasar yang standar sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan.

2. Pola pembelajaran yang selama ini kurang variatif dan cenderung membosankan siswa peserta didik telah dapat diatasi dengan adanya pengembangan model pembelajaran gerak dasar (PGDM) di sekolah tersebut.
3. Berdasarkan pentahapan penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk berupa model pembelajaran gerak dasar manipulatif siswa Sekolah Dasar kelas V, didapatkan bahwa secara keseluruhan produk ini efektif dilaksanakan oleh guru pendidikan jasmani dalam membelajarkan gerak dasar manipulatif pada siswa Sekolah Dasar kelas V. Hal ini bisa dilihat dari pembahasan hasil analisis uji coba produk, bahwasannya dari segi keberadaan produk (tingkat urgensi, kebermanfaatan dan kepraktisannya) dan tingkat.
4. Efisiensi (waktu, kesempatan, tenaga dan biaya), serta tingkat kejelasannya, maka produk ini merupakan solusi yang tepat atas masalah yang dihadapi oleh guru pendidikan jasmani dalam membelajarkan gerak dasar manipulatif.
5. Produk pengembangan ini merupakan alat yang digunakan untuk membelajarkan gerak dasar manipulatif pada siswa. Dalam pemanfaatannya sangat perlu mempertimbangkan situasi dan kondisi masing-masing sekolah, tingkat keberagaman, pengalaman dan kompetensi

pengguna, artinya produk ini tidak harus diterapkan secara sama, bentuk dan waktu permainan yang sama pula.

6. Pengkajian yang perlu dilakukan pada pengembangan yang selanjutnya adalah pada tingkat relevansi bentuk model yang diharapkan lebih bervariasi, inovatif dan merangsang siswa untuk lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya pada materi gerak dasar manipulatif. Relevansi format penilaian dan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan atas indikator dan deskriptornya serta bentuk instrumen tes untuk mengukur kemampuan siswa lebih rasional.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Benny Pribadi. 2010. *Model Desain Sistem Pembelajaran* ,Jakarta: Dian Rakyat
- Ardana,I Made. 2008. *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Pengembangan Model BerorientasiLocal Genius*. Proseeding Konvensi Nasional Pendidikan Indonesia VI.
- Bompa, O. Tudor dan G.Gregory Haff. 1999. *Periodization Teory and Methodologi of Training*. USA: Human Kinetict
- Gree, Ken. *Understanding Physical Education*. 2011. California: SAGE Publication Ltd
- Joiyce, Bruce, Marsha Weil, dan Emily Calhoun. 2011. *Model Of Teching* , Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- L David Gallaheu dan Jhon C Ozman. 2006. *Understanding Motor Development, Infants Childrens, Adolescents, Adult*. McGROW HILL International EditionNew York
- M.YudaSaputra, 2004. *Pembelajaran Atletik di Sekolah Dasar. Sebuah Pendekatan Pembinaan Gerak Dasar Melalui Permainan*. Jakarta
- Permen Pendidikan dan Kebudayaan no 67. 2013. *TentangStruktur Kurikulum Sekolah Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta
- Rusman. 2012. *Medel-Model Pembelajaran. Mengembangkan Profesionalisme Guru* . Jakarta : Rajawali Pers
- Sudjana. 1990. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: P.Remaja Rosdakarya
- Suherman, Adang dan Hadi Sartono. 2008. *Paedagogi Olahraga*, Bandung: UPI
- Tangkudung, James. 2012. *Kepelatihan Olahraga “Pembinaan Prestasi Olahraga” Edisi II* Jakarta: Cerdas Cahaya
- W.R Borg & Gall, M.D.Gall. 2005. *Education Research: An Intoduction, Eighth Edition*. New York: Longman
- Yudanto. 2000. *Upaya Guru Penjas Dalam Menstimulasi Gerak Dasar*, Jakarta