

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN MELEMPAR PADA SISWA SEKOLAH DASAR

M. Yahya¹

Abstrak

Tujuan akhir dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa model pembelajaran gerak dasar melempar dengan berbagai model, sehingga dapat membantu dalam menunjang proses pembelajaran yang ada pada saat ini yang lebih efektif dan efisien, serta menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Lueng Putu Kabupaten Pidie. Waktu pelaksanaan penelitian pada bulan Februari dengan frekwensi penelitian adalah empat kali pertemuan untuk satu kali seminggu. Subyek penelitian dalam penelitian model pembelajaran gerak dasar melempar dengan pola pendekatan gerak dasar melempar pada pendidikan jasmani adalah siswa kelas IV. Analisis kebutuhan bentuk angket diberikan kepada 24 orang siswa kelas IV. Hasil analisis kebutuhan tersebut dapat diketahui bahwa: (1) 100% siswa sangat suka dengan pelajaran olahraga, (2) Lebih dari 60% siswa sangat suka dengan olahraga dengan bentuk-bentuk permainan, (3) lebih dari 80% siswa lebih suka pelajaran olahraga dengan konsep melempar, (4) 84% siswa tidak pernah mendapatkan pelajaran gerak dasar melempar, (5) 80% siswa sangat bosan apabila diberikan pelajaran melempar.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran, Melempar, Siswa Sekolah Dasar*

¹ Dosen Penjaskesrek Universitas Jabal Ghafur

1. PENDAHULUAN

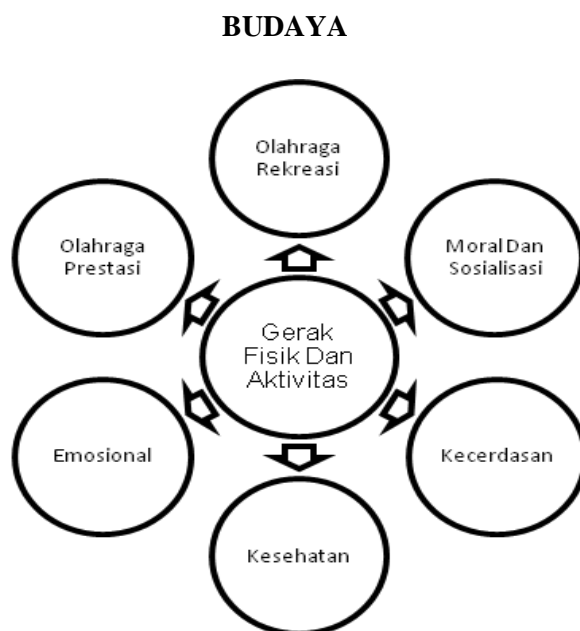
1.1 Latar Belakang

Proses belajar mengajar (PBM) merupakan suatu integrasi berkelanjutan antara perilaku guru dan peserta didik. Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pendidikan jasmani keempat faktor ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain, yaitu : tujuan, materi, metoda, dan evaluasi. Salah satu prinsip penting dalam pendidikan jasmani adalah partisipasi peserta didik secara penuh dan merata. Oleh karena itu, guru pendidikan jasmani harus memperhatikan kepentingan setiap peserta didik.

Pembelajaran pendidikan jasmani dilaksanakan melalui proses aktivitas jasmani. Namun hal ini, masih banyak pihak yang salah kaprah tentang pendidikan jasmani,

dikarenakan pendidikan ini menggunakan gerak atau aktivitas jasmani sebagai sarana pembelajaran, maka dianggap pendidikan ini hanyalah sebagai pelengkap karena diperuntukkan bagi kebutuhan jasmani saja. Melalui aktivitas jasmani akan disusun secara sistematis dan terencana untuk menuju manusia Indonesia yang seutuhnya.

Tamuran dan Amung (2003: 10) dalam buku *A Way For A Change: To Realize Rich Physical Education In Indonesia*. Ditjen Olahraga Depdiknas, *International Conference on Sport and Sustainable Development* menjelaskan. "Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang sifatnya wajib diajarkan di SD karena memiliki nilai-nilai positif yang tercakup di dalamnya. Uraian lengkapnya sebagai berikut :



Gambar 1.1 Konsep budaya yang dibangun dalam konsep pendidikan jasmani

Gambar di atas mengilustrasikan bagaimana pentingnya pendidikan jasmani bagi siswa SD, terutama dalam membangun

kehidupan dan sikap sosialnya. Para siswa akan terbentuk kualitas fisiknya, sikap mental, moral dan sosialnya melalui pendidikan

jasmani atau aktifitas fisik yang didapatinya di sekolah. Yang pada akhirnya akan melahirkan sumber daya manusia yang sehat dan cerdas guna mendukung terciptanya manusia yang paripurna (*well being*).

Toho Cholik Mutohir (2002: 22) dalam buku *Gagasan-Gagasan Tentang Pendidikan Jasmani dan Olahraga* menjelaskan bahwa penyelenggaraan pendidikan jasmani di sekolah dasar berpotensi untuk mengembangkan peserta didik ke arah yang lebih optimal, karena dengan pendidikan jasmani peserta didik akan memperoleh tempat yang paling tepat untuk mengungkapkan kesan pribadi, ungkapan yang kreatif, serta memiliki pengetahuan dan pemahaman terhadap gerak manusia. Tujuan utama pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar adalah memantau peserta didik agar meningkatkan keterampilan gerak mereka, disamping agar mereka merasa senang dan mau berpartisipasi dalam berbagai aktivitas.

Khusus dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, guru pendidikan jasmani di SD tidak menampilkan pembelajaran yang menarik sehingga disini perlu dibuat model pembelajaran yang menarik dan terprogram dengan baik.

Salah satu prinsip penting pelajaran pendidikan jasmani di SD harus menekankan berpartisipasi aktif dan merata serta berpusat pada anak didik, artinya adalah bahwa seorang guru pendidikan jasmani harus menyajikan materi sesuai dengan tingkat kemampuan anak didik. Materinya meliputi gerak sehari-hari,

mulai dari: merayap, merangkak, melempar, berjalan, berlari, melompat, meloncat, memanjat, berayun, berguling, berjingkat, menggendong, melempar, menangkap, memukul, mengangkat, menahan, mendorong, menekan, menarik dan seterusnya.

Dalam hal ini siswa perlu dibekali dengan berbagai gerak dasar umum maupun gerak dasar dominan dari setiap cabang olahraga, sehingga alat apapun bisa dimanfaatkan, dan yang terpenting adalah kegiatan tersebut pada akhirnya tidak akan menghilangkan makna serta esensi pendidikan jasmani antara lain: (a) Siswa tetap memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani; (b) Meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi; (c) Siswa dapat melakukan pola gerak secara benar karena selalu difasilitasi dengan pembelajaran pola gerak dasar umum yang banyak dan berkali-kali dilakukan dan (d) Siswa mampu melakukan gerakan yang sesuai dengan gerakan yang sebenarnya dan seluas-luasnya.

Salah satu bentuk aktivitas fisik yang digunakan sebagai media pembelajaran antara lain: Permainan dan cabang olahraga pilihan, pengembangan diri, senam, ritmik, akuatik, dan pendidikan luar sekolah. Dalam hal ini jenis materi pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar kelas IV SD meliputi pembelajaran melempar. Dapat dipastikan seluruh sekolah yang melakukan kegiatan belajar mengajar melaksanakan kegiatan ini, dengan alasan setiap sekolah dapat menyediakan fasilitas untuk olahraga

ini. Waktu dan tempat dengan tidak memakan biaya yang banyak, dan didalam kurikulum pendidikan jasmani gerak dasar melempar merupakan salah satu materi yang dapat dipelajari di sekolah dasar.

Dalam penelitian ini, fokus utama yang akan diteliti penulis adalah bagaimana cara pengembangan materi pembelajaran melempar. Selanjutnya diperlukan upaya untuk perbaikan kekurangan-kekurangan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani serta mencari jalan keluar dan berupaya agar atletik menjadi kegiatan yang menyenangkan, membahagiakan, meningkatkan kebugaran jasmani, serta dapat memperkaya pengalaman gerak atau motor siswa sebagai dasar-dasar gerak cabang olahraga lainnya. Sehingga hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu bahan ajar dalam meningkatkan proses belajar mengajar.

1.2 Tujuan

Penulisan makalah ini bertujuan untuk menemukan bagaimanakah model pembelajaran melempar yang sesuai pada siswa sekolah dasar.

2. KAJIAN TEORITIS

2.1 Konsep Model yang Dikembangkan

2.1.1 Pengertian Model

Menurut (2002: 12) dalam buku *Model of Teaching* menjelaskan model menggambarkan tingkat terluas dari praktik pendidikan dan berisikan orientasi filosofi pembelajaran. Model digunakan untuk menyeleksi dan menyusun strategi pembelajaran, metode keterampilan, dan

ISSN 2355 – 0058

aktivitas pembelajaran untuk memberikan tekanan pada salah satu bagian pembelajaran. Joyce et al mengidentifikasi empat model, yakni: (1) Model proses informasi, (2) model personal, (3) model interaksi dan (4) model tingkah laku.

Selanjutnya Komarudin, (2000: 100) dalam buku Kamus Istilah Karya Tulis Ilmiah mengemukakan model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai: (1) suatu tipe desain; (2) suatu deskripsi atau analogi yang dipergunakan untuk membantu visualisasi sesuatu yang tidak dapat dengan langsung diamati; (3) suatu system asumsi-asumsi, data-data, dan inferensi-inferensi yang dipakai untuk menggambarkan secara matematis suatu obyek atau peristiwa; (4) suatu desain yang disederhanakan dari suatu sistem kerja, suatu terjemahan realitas yang disederhanakan; (5) deskripsi suatu sistem yang mungkin imajiner; dan (6) penyajian data yang diperkecil agar dapat menjelaskan dan menunjukkan sifat bentuk aslinya.

Joyce mengungkapkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana yang dapat digunakan untuk kurikulum (materi pembelajaran yang panjang), mendesain materi pembelajaran, dan untuk mengantarkan pembelajaran di dalam maupun di luar kelas. Lebih lanjut Joyce et al menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu proses perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembed

lajaran serta mengarahkan kita untuk membantu pembelajar sedemikian hingga tujuan tercapai. Model seperti dijelaskan oleh Richey Rita C. Richey, (2004: 37) dalam buku *The Theoretical and Conceptual Bases of Instructional Design*, model adalah gambaran yang ditimbulkan dari kenyataan yang mempunyai susunan dari urutan tertentu. Menurut model dapat digunakan untuk mengorganisasikan berbagai sumber kemudian dipakai sebagai stimulus untuk mengembangkan hipotesis dan membangun teori ke dalam istilah/keadaan yang konkrit untuk menerapkannya pada praktik atau menguji teori.

Selanjutnya L. Nadler, (dalam buku 2000: 59) *Designing Training Program mengemukakan* model adalah abstraksi dunia nyata atau representasi peristiwa kompleks atau sistem dalam bentuk naratif, matematis, grafis atau lambing lain. Menurut Nadler model bukanlah realita diri mereka sendiri, tetapi merupakan representasi realita yang dikembangkan dari keadaan mereka. Menurut semua orang dapat merancang model-model yang mencoba membuat pemikirannya tentang dunia sekelilingnya setiap hari. Tanpa model, orang akan mempunyai masalah dalam pemecahan persoalan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, maka dalam penelitian dan pengembangan ini yang dimaksud dengan model merupakan pola langkah-langkah yang meliputi analisis, pengembangan, pembuatan

materi dan evaluasi dalam rangka memberikan kemudahan untuk mencapai tujuan.

2.2 Model-Model Pembelajaran

Pengembangan model pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu model pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Model pembelajaran merupakan penggunaan pendekatan sistem pembelajaran. Banyak model pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli dibidangnya, masing-masing model memiliki karakteristik yang berbeda dan kegunaan yang berbeda pula. Pada dasarnya semua model pembelajaran yang dikembangkan adalah bertujuan untuk peningkatan hasil belajar.

Pengembangan model pembelajaran yang baik disesuaikan dengan kondisi tertentu. Kondisi ini adalah besar kecil atau kompleks tidaknya suatu lembaga pendidikan, ruang lingkup tugas lembaga pendidikan, serta kemampuan pengelola. Joyce menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat pembelajaran serta mengarahkan kita dalam mendesain pembelajaran untuk membantu pembelajar sedemikian hingga tujuan pembelajaran tercapai. Model pembelajaran merupakan pola langkah yang meliputi analisis, pengembangan, dan evaluasi hasil pembelajaran dalam rangka memberikan kemudahan siswa untuk mencapai hasil.

2.3 Konsep Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani menekankan pada aspek pendidikan yang bersifat menyeluruh (kesehatan, kebugara jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral).

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari suatu pendidikan secara keseluruhan yang memberikan sumbangan pertumbuhan dan perkembangan pada setiap anak.

Menurut pendapat Frost, (2004: 33) *Physical Education, "Foundations, Practices and Principles*: "pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang memberikan sumbangan terhadap perkembangan individu melalui media aktivitas jasmani gerak manusia, semua urutan pengalaman belajar dirancang dengan hati-hati untuk memenuhi kebutuhan pertumbuhan, perkembangan dan perilaku setiap manusia."

Pendidikan jasmani menurut UNESCO dalam *"International Charter of Physical of Education and Sport"* (1987: 2) seperti berikut: pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai individu atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka

meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan kecerdasan dan pembentukan watak.

Pendidikan jasmani adalah "pendidikan melalui jasmani" dengan berpartisipasi dalam aktivitas fisik, siswa dapat menguasai keterampilan dan pengetahuan, mengembangkan apresiasi estetis, mengembangkan keterampilan generik serta nilai sikap yang positif, dan memperbaiki kondisi fisik untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani.

Bila ditinjau dari per definisi, pendidikan jasmani diartikan dengan berbagai ungkapan dan kalimat. Namun esensinya sama, yang jika disimpulkan bermakna jelas, bahwa pendidikan jasmani memanfaatkan fisik untuk mengembangkan aspek intelektual, mental, emosional dan moral dikembangkan dengan penekanan yang cukup mendalam.

2.4 Pengembangan Model Pembelajaran Melempar

a. Lempar

Lempar merupakan salah satu nomor perlombaan dalam atletik. Lempar bagi siswa sekolah dasar, menjadi bagian keterampilan gerak dasar yang dilakukan dengan anggota badannya. Keterampilan itu disebut keterampilan manipulatif dalam upaya membina dan pengembangan kemampuan tersebut, guru perlu merancang proses pembelajaran yang lebih menarik bagi anak agar mereka lebih giat mempelajarinya.

Materi untuk pelajaran atletik khususnya melempar, yang sesuai dengan kelas bawah (kelas 1,2,3,4) berusia antara 7-10

tahun adalah atletik dengan gerak yang sederhana. Materi ini lebih bersifat multilateral dan keterampilan terpadu yang meliputi keterampilan sebagai berikut:

a. Keterampilan Persepsi Motorik

- Manajemen tubuh: artinya mengenal dan memahami bagian-bagian tubuh beserta fungsinya.
- Manajemen gerak tubuh artinya: mengenal dan memahami bagaimana tubuh bergerak dengan efisien dalam kaitannya dengan penggunaan waktu, tenaga, dan rangkaian gerak.

b. Keterampilan Gerak Dasar

- Gerak lokomotor: artinya keterampilan yang digunakan untuk menggerakkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain berupa jalan, lari lompat, dan sebagainya.
- Gerak manipulatif: artinya keterampilan yang digunakan untuk menggerakkan tubuh atau objek. Termasuk dalam keterampilan ini adalah melempar, menangkap, menendang, dan memukul.

c. Kegiatan Fisik Serial

- Kegiatan pengujian diri artinya keterampilan yang bersifat bebas dimana anak mulai melakukan gerakan dengan menirukan gerak bintang.
- Kegiatan bermain yang dilakukan baik perorangan maupun kelompok
- Kegiatan permainan sederhana yang dilengkapi dengan peraturan yang

sederhana. Misalnya bermain kejar-kejaran, petak umpet, tepuk kejar, berlari dengan sasaran diam atau bergerak dan sebagainya.

Bennet, Howell, dan Simiri (1983: 3) yang dikutip oleh Samsudin, elemen-elemen pendidikan jasmani yang lazim di berikan di Sekolah Dasar, adalah :

1. Gerak-gerak dasar yang meliputi: jalan, lari, lempar, loncat, menendang, menarik, mendorong, mengguling (*roll*), memukul, keseimbangan, menangkap dan bergulir.
2. *Game* dengan organisasi rendah dan lari beranting.
3. Aktivitas-aktivitas berirama, tari-tarian rakyat (*rolk dance*), bernyayi dan *game* musik.

Selain itu tujuan modifikasi pembelajaran dapat dikaitkan dengan tujuan pembelajaran dari mulai tujuan yang paling rendah sampai tujuan yang paling tinggi atau dari yang mudah ke sulit. Mengatakan Modifikasi juga diartikan sebagai perubahan dari keadaan lama/ semula menjadi keadaan yang mengalami pembaharuan, perubahan ini dapat berubah bentuk, fungsi, cara penggunaan dan manfaat tanpa sepenuhnya menghilangkan karakteristik yang lama atau yang asli jadi Modifikasi adalah Sebuah pendekatan dalam pembelajaran menekankan kepada kegembiraan kecakapan jasmani dan pengayaan gerak pada siswa. Modifikasi tujuan materi ini dapat dilakukan dengan cara membagi tujuan materi ke dalam tiga

komponen, yakni : tujuan perluasan, penghalusan, dan tujuan penerapan.

- Tujuan perluasan maksudnya adalah tujuan pembelajaran yang lebih menekankan pada perolehan pengetahuan dan kemampuan melakukan bentuk atau wujud keterampilan yang dipelajari tanpa memperhatikan aspek efisien, dan efektifitas.
- Tujuan penghalusan maksudnya adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada perolehan pengetahuan dan kemampuan melakukan gerakan secara efisien.

- Tujuan penerapan maksudnya adalah tujuan pembelajaran yang lebih menekankan pada perolehan pengetahuan dan kemampuan tentang efektif tidaknya suatu gerakan yang telah dilakukan melalui pengenalan kriteria-kriteria tertentu sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.

Untuk lebih jelasnya dalam table ini akan dijelaskan tentang strategi pembelajaran atletik berdasarkan pengembangan tujuan pembelajarannya sebagai berikut:

Tabel 1.1
Pembelajaran Atletik Berdasarkan Pengembangan Tujuan Pembelajaran

Aktivitas Perluasan	Aktivitas Penghalusan	Aktivitas Penerapan
<ul style="list-style-type: none"> • Aksplorasi gerakan melempar • Eksplorasi gerak lempar yang berorientasi pada jarak dan ketinggian • Eksplorasi gerak lempar dengan awalan dan tanpa awalan • Eksplorasi gerak lempar dengan jarak awalan yang bervariasi • Eksplorasi imitasi gerak lempar pada berbagai konteks dan kondisi, misal melempar sasaran dsb • Eksplorasi lempar jauh atau lempar tinggi pada 	<ul style="list-style-type: none"> • Eksplorasi gerak melempar dengan orientasi pada pelurusan tangan • Eksplorasi gerak melempar dengan orientasi pada ketepatan lemparan • Eksplorasi gerak melempar dengan kecepatan maksimal (koordinasi gerak awalan) • Eksplorasi gerak melempar dengan orientasi pada kemampuan memprediksi jarak awalan • Eksplorasi gerak 	<ul style="list-style-type: none"> • Menghitung persentase keberhasilan melempar dengan tepat pada sasaran (ukuran sasaran dan jarak awalan disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa). • Menghitung persentase keberhasilan menerapkan kecepatan awalan maksimal • Menghitung koordinasi gerak awalan • Menghitung jarak hasil lemparan • Menghitung ketinggian hasil lemparan.

jarak standar	melempar dengan orientasi pada besar kecilnya target sasaran	
---------------	--------------------------------------------------------------	--

b. Modifikasi Melempar

Menurut Ngasmani dan Soepartono yang diikuti oleh Husdarta alasan utama perlunya modifikasi adalah: (1) anak bukanlah orang dewasa dalam bentuk kecil, kematangan fisik dan mental anak belum selengkap orang dewasa, (2) pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani selama ini kurang efektif, hanya bersifat lateral dan monoton, (3) fasilitas pembelajaran pendidikan jasmani yang ada sekarang hampir semuanya diselesaikan untuk orang dewasa.

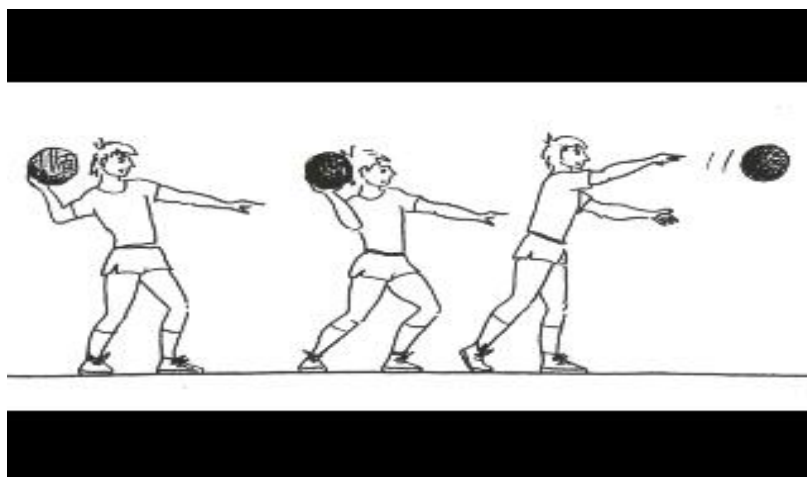
Menurut Husdarta komponen-komponen yang dapat dimodifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar (SD) adalah: (1) ukuran, berat atau bentuk peralatan yang digunakan, (2) ukuran lapangan permainan, (3) lamanya waktu bermain atau lamanya permainan, (4) peraturan permainan yang digunakan, (5) jumlah permainan atau jumlah siswa yang dilibatkan dalam suatu permainan.

Aspek yang selalu dijadikan prinsip utama modifikasi pembelajaran penjas adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara menurunkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial untuk melancarkan siswa dalam proses belajar. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan dan membelajarkan siswa yang dari tadinya tidak bisa menjadi bisa, dari

tingkat yang tadinya lebih rendah menjadi memiliki tingkat yang lebih tinggi.

Banyak sarana pembelajaran olahraga pilihan yang dimodifikasi agar pembelajaran tersebut tetap dapat dilaksanakan sesuai dengan tuntutan kurikulum tetapi tidak lari metode yang telah di tentukan. Metode yang dapat digunakan untuk mengajar keterampilan dalam nomor lempar, pada prinsipnya sama dengan pemanfaatan metode mengajar atau metode latihan untuk setiap jenis keterampilan. Gerak dasar lempar termaksud dalam klasifikasi jenis keterampilan yang bersifat kombinasi asiklis (*acyclic combined*). Artinya ada gerakan siklis yang kemudian dilanjutkan dengan gerakan asiklis sehingga dapat memanfaatkan metode bagian (*part method*) maupun keseluruhan (*whole method*).

Gerak dasar melempar bagi siswa Sekolah Dasar (SD), merupakan salah satu aktivitas pengembangan kemampuan daya gerak yang dilakukan dari satu tempat ke tempat lainnya. Gerakan melempar merupakan salah satu merupakan gerak lokomotor. Untuk membina dan meningkatkan aktivitas pengembangan kemampuan daya tahan gerak siswa Sekolah Dasar (SD), maka kuncinya harus memiliki karakteristik belajar sambil bermain.



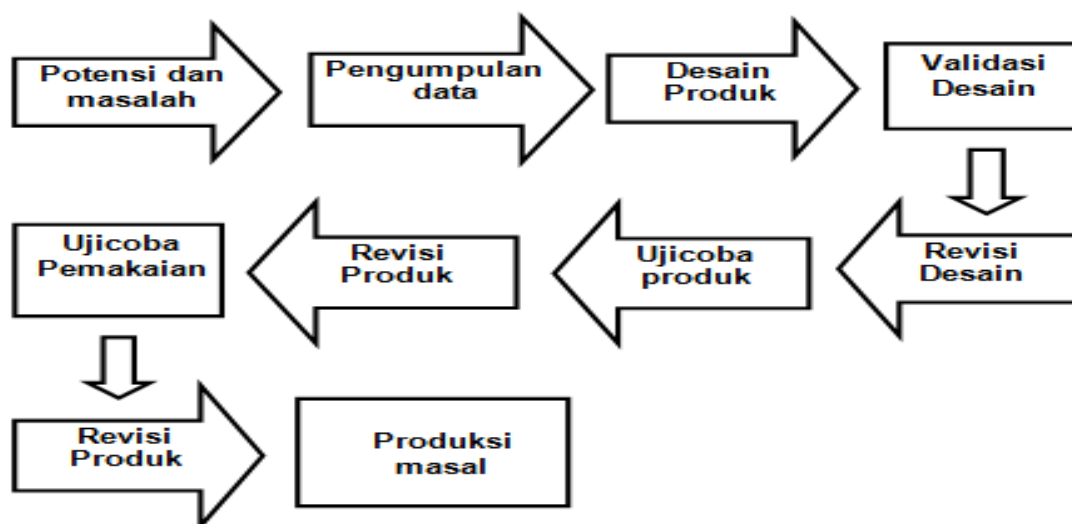
Gerak dasar melempar yang diberikan kepada siswa Sekolah Dasar (SD), berbeda dengan melempar pada umumnya, lebih banyak berorientasi pada pembelajaran pola gerak dasar umum dan pola gerak dasar dominan dari gerak: jalan, lari, lempar, dan lempar. Namun, tidak terlepas dari unsur-unsur gerak dasar yang telah diberikan. Oleh karena itu, banyak sekali alat atau sarana maupun prasarana yang dapat dimodifikasi untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran gerak dasar di Sekolah Dasar (SD). Banyak sarana pembelajaran pendidikan jasmani yang harus dimodifikasi oleh para pengajar agar sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dan fasilitas yang ada di Sekolah Dasar (SD).

Modifikasi gerak dasar melempar dapat dilakukan dengan berbagai cara dengan menggunakan peralatan berupa: Bola berekor, tali, kardus, ban bekas, yang ditata sedemikian rupa, baik jarak, rangkaian, formasi, maupun tinggi atau lebarnya. Sehingga pendekatan modifikasi ini dimaksud agar materi yang ada dalam

kurikulum dapat disajikan sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor anak.

c. Rancangan Model

Desain model dalam penelitian pengembangan model permainan untuk gerak dasar menggunakan model dari *Brog & Gall* yang dikutip dari Sugiyono yang memiliki langkah-langkah sebagai berikut:



Gambar 1.3 Langkah-Langkah Penggunaan Metode Resesearch and Development (R & D)

1) Potensi dan Masalah

Penentuan potensi masalah dalam model pengembangan permainan untuk gerak dasar ini adalah berdasarkan studi pendahuluan yang pernah dilakukan oleh peneliti dilapangan dengan melakukan teknik observasi dan wawancara dengan guru penjaorkes maka dapat disimpulkan bahwa tingkat penerapan aktifitas permainan dalam bentuk gerak dasar masih sangat kurang dalam pembelajaran pendidikan jasmani disekolah dasar proses pembelajaran yang dilakukan guru belum bisa memberikan hasil yang maksimal terhadap hasil dari belajar gerak siswa. Maka dengan ini perlu dikembangkan model-model permainan untuk gerak dasar pada anak sebagai bahan ajar yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani khususnya untuk pembelajaran gerak dasar.

2) Proses Pengumpulan Data

Pengumpulan data disini adalah mengkaji berbagai literatur atau kajian pustaka yang berhubungan tentang konsep-

konsep model yang akan dikembangkan sesuai dengan prodak pembelajaran yang akan dibuat.

3) Desain Produk Model

Dalam tahap ini adalah membuat produk awal berupa rangkaian model-model permainan untuk gerak dasar dalam bentuk permainan baik yang dilakukan secara beregu, berpasangan maupun perorangan. Dalam pembuatan model-model permainan yang dikembangkan peneliti harus melakukan konsultasi dengan teman sejawat atau para ahli model pembelajaran penjas supaya bisa menghasilkan prodak yang sempurna.

4) Validasi Desain

Tahap validasi desain adalah melakukan uji coba lapangan tahap awal menggunakan 6-10 subjek untuk melihat tingkat kebermanaan produk yang dibuat serta memberikan lembar telaah model-model permainan tersebut kepada para pakar ahli model pembelajaran serta ahli untuk menelaahnya. Pengumpulan informasi data dengan menggunakan observasi, wawancara

dan kusioner dan dilanjutkan dengan analisis data.

5) Revisi Desain Produk Model

Revisi desain tahap ini dilakukan berdasarkan masukan-masukan dari hasil telaah dari para ahli model pembelajaran, hasil dari uji lapangan tahap awal maka dilakukan perbaikan terhadap model-model permainan tersebut.

6) Uji Coba Produk Model

Pada tahap ini adalah tahap uji coba lapangan utama dilakukan terhadap 46 subyek tes penilaian tentang hasil belajar gerak yang dilakukan sebelum dan sesudah proses pembelajaran.

7) Revisi Produk Model

Tahap ini adalah tahap melakukan revisi produk operasional berdasarkan masukan dari saran-saran para ahli model pembelajaran penjas serta hasil uji lapangan utama.

8) Uji Coba Pemakaian Produk Model

Pada tahap uji coba lapangan operasional ini dilakukan terhadap data dikumpulkan melalui wawancara, observasi dan kusioner.

9) Revisi Produk Model

Melakukan revisi terhadap produk akhir dari model permainan untuk gerak dasar berdasarkan saran, masukan dari para ahli (*ekspert*) model pembelajaran penjas serta berdasarkan uji coba lapangan.

10) Produksi Masal

Mendeminasikan dan mengimplementasikan serta menyebarkan prodak melalui pertemuan atau jurnal ilmiah
ISSN 2355 – 0058

atau, bekerjasama dengan penerbit untuk sosialisasi produk serta komersial dan memantau distribusi.

3. PEMBAHASAN

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

Berdasarkan evaluasi ujicoba kelompok kecil yang dilakukan oleh beberapa ahli dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan alat-alat sederhana berupa Kotak, Bola Berekor, Bola Plastik, Kun dan lingkaran yang digantung beserta angka merupakan bahan yang mudah didapat dinyatakan oleh para ahli sudah baik, namun bisa disesuaikan dan dibuat lebih banyak kombinasi permainan.
 2. Item Model yang digunakan sebagian besar sudah cocok untuk siswa Sekolah Dasar (SD) kelas IV tetapi ada model yang tidak efektif untuk digunakan dalam pembelajaran gerak dasar melempar. Berdasarkan ujicoba kelompok kecil, para ahli memberikan evaluasi bahwa penggunaan model permainan 43 dan 44 dirasakan kurang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran gerak dasar melempar, karena terlalu sulit dan terlalu tinggi, sehingga perlu dievaluasi oleh para ahli dan peneliti.
 3. Para ahli menyatakan tingkat keamanan penggunaan alat berupa Kotak, Bola
- Volume II. Nomor 2. Juli – Desember 2015 | 96

- bekor, bola plastik, kun dan lingkaran yang digantung beserta angka dalam pembelajaran gerak dasar melempar untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar, sudah aman dan layak untuk digunakan.
4. Pengembangan item model gerak dasar melempar untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar sudah cukup baik, tetapi perlu adanya rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sehingga memudahkan guru untuk melaksanakan model yang dikembangkan oleh peneliti.
 5. Penyusunan pengembangan model dari mudah ke jenjang yang lebih sulit, para ahli menyatakan sudah tersusun dengan baik.
 6. Ahli menyatakan efektivitas penyusunan model pembelajaran gerak dasar melempar dengan item model bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar dirasakan sudah efektif dalam membantu guru pendidikan jasmani untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani

khususnya pembelajaran gerak dasar melempar.

7. Antusiasme siswa akan mengalami peningkatan jika pembelajaran gerak dasar melempar diberikan berupa item model-model yang tidak mengurangi inti pembelajaran itu sendiri.

Hasil ujicoba kelompok kecil yang dilakukan terhadap 44 model pembelajaran gerak dasar melempar yang dievaluasi oleh ahli, berdasarkan hasil analisis tiap-tiap model didapatkan item model 43 dan 44 sangat sulit dilaksanakan sehingga permainan ini tidak bisa digunakan.

Data penilaian dari 10 responden/ siswa terhadap efektifitas model pembelajaran lama ditunjukkan pada tabel 4.4, sedangkan efektifitas model pembelajaran gerak dasar melompat dengan permainan ditunjukkan pada tabel 4.5.

Tabel 1.2 Hasil Penilaian Model Pembelajaran Lama

Nama	Total Penilaian	Nilai Maksimum	Nilai	x 100%	Katagori	Makna
1	50	90	0,55	55	Cukup	Tidak lulus
2	62	90	0,68	68	Baik	Lulus
3	58	90	0,64	64	Cukup	Tidak lulus
4	60	90	0,66	66	Baik	Lulus
5	50	90	0,55	55	Cukup	Tidak lulus
6	50	90	0,55	55	Cukup	Tidak lulus
7	55	90	0,61	61	Cukup	Tidak lulus
8	60	90	0,66	66	Baik	Lulus
9	70	90	0,77	77	Baik	Lulus
10	50	90	0,55	55	Cukup	Tidak lulus
Jmh	565					
%	56,5					

Untuk menghitung rata-rata efektifitas model pembelajaran lama, pertama harus ditentukan skor ideal untuk model pembelajaran tersebut :

Skor idealnya: $10 \times 1 \times 9 \times 10 = 900$

Keterangan:

10 : Skor jawaban tertinggi

1 : Satu butir instrument

9 : Sembilan item tahapan gerakan

10 : Sepuluh orang responden

Berdasarkan tabel diatas diperoleh jumlah data = 565. Dengan demikian efektifitas model pembelajaran lama secara keseluruhan = $565 : 900 = 0,62$ atau 62% dari kriteria yang diharapkan.

Tabel 1.3 Hasil Penilaian Model Pembelajaran Baru

Nama	Total Penilaian	Nilai Maksimum	Nilai	x 100%	Katagori	Makna
1	70	90	0,77	77	Baik	Lulus
2	80	90	0,88	88	Bak Sekali	Lulus
3	65	90	0,72	72	Baik	Lulus
4	81	90	0,9	90	Bak Sekali	Lulus
5	65	90	0,72	72	Baik	Lulus
6	70	90	0,77	77	Baik	Lulus
7	63	90	0,7	70	Baik	Lulus
8	81	90	0,9	90	Bak Sekali	Lulus
9	85	90	0,94	94	Bak Sekali	Lulus
10	80	90	0,88	88	Bak Sekali	Lulus
JMH	740					
%	74					

Untuk menghitung rata-rata efektifitas model pembelajaran lama, pertama harus ditentukan skor ideal untuk model pembelajaran tersebut:

Skor idealnya: $10 \times 1 \times 9 \times 10 = 900$

Keterangan:

10 : Skor jawaban tertinggi

1 : Satu butir instrument

9 : Sembilan item tahapan gerakan

10: Sepuluh orang responden

Berdasarkan tabel diatas diperoleh jumlah data = 740. Dengan demikian efektifitas model pembelajaran lama secara

keseluruhan = $740 : 900 = 0,82$ atau 82,2% dari kriteria yang diharapkan.

4. PENUTUP

Berdasarkan data yang diperoleh, dari hasil ujicoba kelompok kecil dan ujicoba kelompok besar serta pembahasan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa:

1. Dengan pengembangan model pembelajaran melempar ini siswa dapat meningkatkan penguasaan gerak, kemampuan belajar secara efektif dan efisien.
2. Melalui pengembangan model pembelajaran ini, dapat membantu

para guru pendidikan jasmani bisa mengajarkan siswa gerak-gerak multilateral.

3. Pengembangan gerak dasar melempar ini, menjadikan siswa lebih aktif dalam melakukan pembelajaran

pendidikan jasmani serta menjadi efektif dan efisien. Penggunaan model permainan ini juga akan menanamkan nilai-nilai kejujuran dan keberanian terhadap siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aip Syarifuddin dan Muhadi. 1992. *Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Bucher, Charles A. *Foundation of Physical Education*. St. Louis: The CV. Mosby Company. 1986.
- Dadang Masnun, “*Kinesiology Olahraga*” Jakarta: FIK UNJ. 2003
- Gallahue L. David, Ozmun C John. 2006. *Understanding Motor Development : Infants, Children, Adolescents, Adults, Mc Graw Hill, Six Edition*. New York
- Hubert A Hoffman. Jane Young and Stephen E Klesius. 1981. *Meaningful Movement For Children A Developmental Theme Approach To Physical Education*. Tampa, Florida : University Of South Florida
- Husdarta H.J.S. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta, 2010
- Moston M & Ashworth S, 1994. *Teaching Physical Education, Macmillan College Publishing Company*. USA
- Robert P. Pangrazi. 2001. *Dynamic Physical Education For Elementary School Children Usa, Macmillan Publishing Company*
- Rusli Iutan, J. Hartoto, dan Tomolius. 2001. *Pendidikan Kebugaran Jasmani ; Orientasi Pembinaan di Sepanjang Hayat*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional, bekerjasama dengan Direktorat Jenderal Olahraga
- Sadiman, Arif. S. 2003. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dikbud
- Seopartono. 2001. *Uji Coba Modul Atletik Untuk Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar dan Bentuk Modifikasi, Jurnal Pendidikan Jasmani*, Tahun 11 Nomor 1. Malang: Jurusan Ilmu Keolahragaan FIP UM
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remadja Fosdakarya, 2010.
- Syarifudin. 2002. *Kemampuan Gerak dan Program Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Jurnal IPTEK Olahraga*, Volume 4 Nomor 3. Jakarta: Pusat Pengkajian dan Pengembangan IPTEK Olahraga Ditjen Olahraga Depdiknas