



Model Pembelajaran Atletik Melalui Permainan Bintang Beralih bagi Peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Tamansari Mranggen Kabupaten Demak

Ahmad Purwito,^{1✉} Agus Widodo Surtpto

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Semarang

Article History

Received : February 2022
Accepted : November 2023
Published : December 2023

Keywords

Model Pembelajaran,
Atletik, Bintang beralih

Abstrak

Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan tentunya tidak terlepas dari fasilitas belajar, bahwa pengembangan model pembelajaran sangat perlu dilakukan oleh guru pendidik untuk meningkatkan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Dalam metode penelitian pengembangan ini dengan urutan. penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draf produk, uji coba lapangan awal (ujicoba skala kecil), revisi uji coba skala kecil untuk memperbaiki hasil uji coba, uji coba lapangan skala besar dilakukan melalui angket wawancara dan analisis hasil. Dari hasil penelitian pada validasi ahli penjas menunjukkan presentase 84%. Saat uji coba sekala kecil hasil angket belajar peserta didik menunjukkan presensatse 95% dengan sampel 25 peserta didik kelas 6 dan uji kelompok besar menunjukkan presentase 99% dengan sampel 29 peserta didik kelas 6 dan sampai cetak produk. Hasil tersebut dapat di simpulkan pada uji kelompok besar pada model pembelajaran atletik melalui bintang beralih efektif dilakukan dengan uji kelompok besar. Dan dapat di revisi produk apabila perlu direvisi dan dapat dilanjutkan pada uji kelayakan produk. Dalam uji skala besar kali ini penelitian tidak mengalami masalah maupun kendala. Dan dari tim validator ahli penjas penelitian ini sudah dirasa bagus dan bisa di lanjutkan untuk cetak produk.

Abstract

Efforts to improve the quality of education are certainly inseparable from learning facilities, that the development of learning models urgently needs to be done by educator teachers to improve the learning process that is interesting and fun for students. In the method of development research with sequence. research and data collection, planning, product draft development, initial field trials (small-scale trials), revision of small-scale trials to improve trial results, large-scale field trials conducted through interview questionnaires and analysis of results. From the results of the study on the validation of the expert tailor showed a percentage of 84%. During a small-scale trial, the results of the student study questionnaire showed a presensatse of 95% with a sample of 25 6th grade students and a large group test showed a percentage of 99% with a sample of 29 6th grade students and until the print of the product. The results can be concluded on large group tests on athletic learning models through star switching effectively conducted with large group tests. And can be revised the product if it needs to be revised and can be continued on the product feasibility test. In large-scale tests this time the study did not experience problems or obstacles. And from the team of expert validators this research has been felt good and can be continued to print the product.

How To Cite:

Purwito, A., & Surtpto, A. W. (2023). Model Pembelajaran Atletik Melalui Permainan Bintang Beralih bagi Peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Tamansari Mranggen Kabupaten Demak. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 4(2), 483-492.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan transformasi keilmuan, efek dari transformasi yaitu perubahan yang dialami seseorang secara berangsur-angsur, semula pada tahap mulanya tidak tahu menjadikan seorang itu menjadi tahu. Pendidikan adalah salah satu usaha dasar dalam belajar mengembangkan kepribadian dan kemampuan didalam maupun diluar sekolah yang berlangsung sepanjang hayat (Life Long Education).

Pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan media guna mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Namun perolehan keterampilan dan perkembangan lain yang bersifat jasmaniah juga sekaligus sebagai tujuan. Melalui pendidikan jasman, siswa disosialisasikan kedalam aktivitas jasmani termasuk olahraga. Oleh karena itu pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan menyeluruh, dan memiliki potensi yang strategis untuk mendidik siswa. (Adang Suherman, 2000:1).

Menurut Pangrazi (dalam Banu Setiawan, 2012:236) Menyatakan bahwa penjasorkes adalah tahapan dari program pendidikan umum yang memberikan kontribusi pada keseluruhan pertumbuhan dan perkembangan pada anak, terutama melalui pengalaman gerakan. Ini adalah sebuah program pembelajaran yang memberikan perhatian pada semua domain pembelajaran, yaitu: (1) psikomotorik, (2) Kognitif dan (3) afektif.

Menurut Rahadian Yodha Bhakti (2016:19), Pendidikan jasmani merupakan suatu bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan lainnya. Dengan adanya pendidikan jasmani di sekolah-sekolah dapat diupayakan peranan pendidikan untuk mengembangkan kepribadian individu. Tanpa pendidikan jasmani, proses pendidikan di sekolah tidak akan berjalan dengan seimbang. Sumbangan nyata dari pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan keterampilan (psikomotor) siswa.

Pendidikan berfungsi sebagai pengembangan ketrampilan dan pembentukan budi pekerti, serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan

kehidupan bangsa indonesia seutuhnya, yang bertujuan untuk meningkatkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri, kreatif, dan menjadi masyarakat yang demokratis dan bertanggung jawab dan bisa di percaya.

Ruang lingkup mata pelajaran Penjasorkes menurut Khomsin (dalam Eli Erlina.2012:105) meliputi beberapa aspek, antara lain yaitu permainan dan olahraga (meliputi: olahraga tradisional, Permainan eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non lokomotor dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepakbola, bola basket, bolavoli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri serta aktivitas lainnya. Aktivitas pengembangan (meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani dan postur tubuh serta aktivitas lainnya

Samsudin (2008:11) salah satu masalah utama dalam pendidikan jasmani di indonesia hingga saat ini, adalah kurangnya efektifnya pengajaran Pendidikan Jasmani di sekolah-sekolah. Kondisi kualitas pengajaran dalam sekolah dasar maupun madrasah aliyah telah banyak ditelaah oleh beberapa pengamat pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Keadaan tersebut diakibatkan oleh beberapa factor yang mempengaruhi, antara lain merupakan salah satu keterbatasan guru pendidikan jasmani dan terbatasnya sarana prasarana yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah. Semua itu dikarenakan kurangnya tingkat kemampuan, kreativitas dan inovasi para guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan selaku pelaksana dalam pengembangan model pembelajaran.

Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan tentunya tidak terlepas dari fasilitas belajar, bahwa pengembangan model pembelajaran sangat perlu dilakukan oleh guru pendidik untuk meningkatkan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

Atletik adalah olahraga yang berkembang serta tumbuh bersama dengan kegiatan alami manusia. Atletik mempunyai beberapa cabang

olahraga diantaranya yaitu lari, loncat, dan lempar. Ketiga cabang olahraga ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia sehari-hari. Dalam olahraga atletik dinaungi oleh badan pengelola atletik internasional (IAAF) dan untuk di Indonesia sendiri di naungi oleh Persatuan Atletik Seluruh Indonesia (PASI). Dalam cabang olahraga lari menurut jarak yang ditempuhnya terbagi menjadi tiga kelompok yaitu jarak pendek, jarak menengah, dan jarak jauh (marathon). Adapun lari yang lainnya adalah lari estafet, dan lari gawang. Lari jarak pendek biasa disebut dengan istilah lari sprint atau lari cepat. dalam lari jarak pendek memerlukan beberapa alat yang digunakan meliputi bendera start/pistol, start block, dan jam/stopwath.

Permasalahan yang dihadapi oleh guru pendidikan jasmani adalah kurangnya tingkat kemampuan, kreativitas dan inovasi yang dimiliki oleh guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan selaku pelaksana dalam pengembangan model pembelajaran di sekolah dasar. Dengan kurangnya model pembelajaran tersebut sehingga menjadikan peserta didik ada yang malah bermain-main sendiri dikarenakan kurang menariknya suatu permainan atau pembelajaran yang dilakukan. Kenyataan dilapangannya masih banyak peserta didik yang belum meminati pelajaran atletik bahkan kurang tahu atletik itu apa. Ini merupakan salah satu tantangan yang dihadapi oleh guru pendidikan jasmani agar pembelajaran atletik menjadi menarik bagi peserta didik. Kendala dilapangan adalah kurangnya fasilitas dan perlengkapan atletik yang memadai, kurangnya inovasi guru dalam memberikan pembelajaran dan modifikasi sarana pembelajaran.

Pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan ialah salah satu upaya dalam mendorong pemecahan masalah terbatas suatu sarana prasarana pembelajaran di sekolah. Dari sebagian hasil pengamatan yang sudah dilakukan oleh penulis, dari hasil model pengembangan pembelajaran ini buat mewujudkan suatu Kompetensi Dasar yang telah disusun dalam suatu silabus kelas enam (6) yaitu peserta didik dapat memahami dan mempraktekkan variasi dan kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat,

dan lempar dengan kontrol yang baik melalui permainan dan atau olahraga tradisional. Dengan materi lari cepat yang di modifikasi dengan permainan tradisional bintang beralih. Guna tingkatkan pembelajaran yang aktif, inovatif, komunikatif dan efektif dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dapat mengeksplorasi ruang gerak secara luas, sesuai tingkat kemampuan yang dimiliki peserta didik.

Berdasarkan pengalaman PPL (Praktek Pengalaman Lapangan) di SDN Pudak Payung 2 Semarang dan Pengamatan yang dilakukan di beberapa sekolah dasar negeri maupun swasta yang berada di Demak, Seperti SD Negeri Sidomulyo 2 Kecamatan Wonosalam, Kabupaten Demak dan MI Miftahul Huda Tamansari Kecamatan Mranggen, Kabupaten Demak yaitu. Yaitu yang pertama saat PPL di SDN Pudak Payung 2 Kondisi Sekolah yang kurang memiliki sarana dan prasarana yang memadai dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan khususnya pembelajaran Atletik, menjadikan pembelajaran atletik yang monoton dan materi dilakukan dengan lari seprint bolak-balik lapangan dan tidak ada inovatif pembelajaran lainnya sehingga menjadi anak kurang suka dan bersemangat dalam pembelajaran olahraga khususnya dalam materi atletik.

Permasalahan-permasalahan di atas, maka pentingnya mengembangkan model pembelajaran atletik sebagai wahana pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, untuk menjadikan pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, dalam penelitian kali ini penulis memberikan produk model pembelajaran dengan memodifikasi pembelajaran Atletik dengan permainan tradisional "Bintang Beralih" dalam pengembangan model pembelajaran atletik bagi peserta didik sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah ini.

Pengembangan model pembelajaran penjasorkes merupakan salah satu upaya dalam membantu menyelesaikan permasalahan terbatasnya suatu sarana prasarana, kekurangan aktifan peserta didik dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah. Dari berbagai observasi selama ini, pengembangan model pembelajaran

yang dilakukan oleh guru penjas dapat membawa peserta didik untuk lebih aktif, inovatif, menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian diatas penulis mengambil topik skripsi yang berjudul “Model Pembelajaran Atletik melalui Permainan Bintang Beralih bagi Peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Tamansari Mranggen Kabupaten Demak”

METODE

Penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk tertentu untuk bidang administrasi, pendidikan dan sosial lainnya masih rendah. Padahal banyak produk tertentu dalam bidang pendidikan dan sosial yang perlu dihasilkan melalui *research and development (R&D)*. Pada kesempatan ini hanya diberikan contoh metode penelitian dan pengembangan yang dapat digunakan untuk penelitian sosial, khususnya manajemen (Sugiyono, 2016:298). Menurut raharjo (dalam Eka Setyaningsih, 2013:760) Penelitian pengembangan atau penelitian berbasis pengembangan (*Research-Based Development*) merupakan jenis penelitian yang tujuan penggunaannya untuk memecahkan masalah praktis.

Menurut Hermawan P. Raharjo (dalam Tri Wulandari, 2015:2184) Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada produk dan diharapkan dapat menjembatani kesenjangan penelitian yang lebih banyak menguji teori ke arah menghasilkan produk-produk yang langsung dapat digunakan oleh pengguna. Menurut Imaniar Rachman, 2013:645. Peneliti Pengembangan dengan urutan 1) penelitian dan pengumpulan data (*Research and information*), 2) perencanaan (*planning*), 3) pengembangan draf produk, 4) uji coba lapangan awal (ujicoba skala kecil), 5) revisi uji coba skala kecil untuk memperbaiki hasil uji coba, 6) uji coba lapangan skala besar dilakukan melalui angket wawancara dan analisis hasil. Menurut Wasis (dalam Panji Nugraha, 2013:377) menyatakan dalam setiap pengembangan dapat memilih dan menemukan langkah yang paling tepat bagi penelitiannya berdasarkan kondisi dan kendala yang dihadapi. Penelitian dan

pengembangan berupaya menghasilkan suatu komponen dalam sistem pendidikan melalui langkah-langkah pengembangan dan validasi.

Instrumen dalam penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang diinginkan. Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis, sehingga lebih mudah diolah (Suharsimi Arikunto, 2006:149).

Menurut Muhamad Ali (dalam Novita Arjin R, 2012:53), yaitu nilai yang diperoleh dibagi jumlah seluruh nilai dan dinyatakan dalam persen. Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Suharsimi Arikunto (2006) yang dikutip oleh Syarifuddin (2019:112) sebagai berikut:

$$NP = \frac{\sum X}{\sum Maks} \times 100\%$$

Ket:

NP : Nilai Persentase

$\sum X$: Skor X Hitung

$\sum Maks$: Skor Maksimal Ideal

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data sebagaimana tabel berikut:

Tabel 3.4 Klasifikasi Persentase

No	Persentase	Klarifikasi	Makna
1	0-20%	Tidak Baik	Dibuang
2	20,1-40%	Kurang Baik	Diperbaiki
3	40,1-70%	Cukup Baik	Digunakan (bersyarat)
4	70,1-90%	Baik	Digunakan
5	90,1-100%	Sangat Baik	Digunakan

Sumber: Guilford dalam (Pratama, 2012:42)

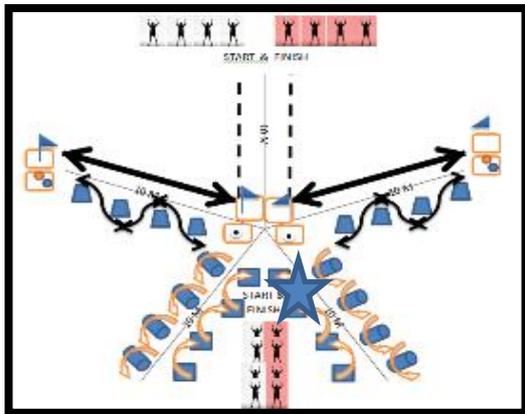
Dalam pengembangan model pembelajaran atletik melalui permainan bintang beralih bagi peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Tamansari Mranggen Kabupaten Demak diperlukan prosedur tertentu yang sesuai dengan sasaran yang diinginkan dan memenuhi tolak ukur bagi pengembangan pembelajaran. Teori dan model rancangan pembelajaran hendaknya menunjukkan tiga komponen utama,

yaitu kondisi belajar, metode pembelajaran dan hasil pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAAN

Desain Awal Produk (gambar dan Penjelasan)

Draft awal model pembelajaran atletik melalui permainan bintang beralih bagi peserta didik madrasah ibtidaiyah miftahul huda tamansari mranggen kabupaten demak. Atletik “Bintang Beralih” dalam penelitian ini merupakan model pembelajaran atletik yang terdiri dari berbagai zona. Pertama zona Jalan Cepat, dua zona lari cepat, dan tiga zona lompat, dan zona loncat. Yang bertujuan untuk melatih kemampuan gerak dasar peserta didik dalam melaksanakan gerak dalam nomor-nomor atletik, dengan pengembangan melalui pendekatan permainan tradisional bintang beralih. Saat sebelum melanjutkan ke pembelajaran inti, peserta didik diarahkan untuk melakukan peregangan, setelah itu diberikan penjelasan mengenai teknik gerak dasar dalam permainan bintang beralih.



Gambar.1 Skema permainan bintang beralih
Keterangan :

	Peserta didik kelompok 1		Tempat Bola
	Jalan Cepat		Bola
	Lari Sprint		Melompat di atas Karpet
	Lari Zig-Zag Melewati Kun		Lompat Gawang

	Peserta didik Kelompok 2		Garis yang tidak boleh dilalui (Pembatas)
---	--------------------------	---	---

Fasilitas dan alat yang diperlukan dalam permainan Atletik bintang beralih melalui pendekatan permainan tradisional adalah:

1. Lapangan, digunakan sebagai lintasan kurang lebih berukuran 20 **bintang** 20 m.
2. Kun, digunakan sebagai rintangan zona lari.
3. Karpet, digunakan sebagai rintangan zona lompat dengan ukuran 50 cm **bintang** 50 cm.
4. Gawang digunakan sebagai rintangan lari gawang dengan tinggi kurang lebih 35 cm dan lebar 45 centimeter.
5. Bola.
6. Tempat bola
7. Stopwatch, digunakan untuk mencatat waktu.
8. Tali pramuka atau kapur digunakan untuk menggaris.
9. Peluit.

Aturan Permainan



Gambar. 2 Bentuk gambar lintasan permainan

1. Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok.
- 
2. Setiap kelompok di bagi di dua tempat. 1 kelompok di tempat start dan 1 kelompok yang 1 di tempat finis



3. Peserta didik berbaris sesuai kelompoknya masing-masing, kemudian kelompok 1 dan kelompok 2 dipertandingkan.
4. Peserta didik barisan pertama di posisi start pada masing-masing kelompok dengan awalan start berdiri.



5. Untuk zona pertama yaitu jalan cepat. Peserta didik dapat mengikuti lintasan yang sudah di siapkan.



6. Dilanjutkan ke zona lari cepat.



7. Dilanjutkan ke zona lari zig-zag. Sebelumnya peserta didik mengambil bola, lalu dilanjutkan melewati kun dengan lari cepat melewati kun dengan cara zig-zag, setelah itu menaruh bolanya diujung lintasan.



8. Dilanjutkan ke zona lompat gawang. Peserta didik berlari ke depan dengan melewati gawang.



9. Dilanjutkan tahap terakhir yaitu loncat ranjau. Peserta didik berlari kedepan dan meloncat ke dalam karpet dan tidak boleh keluar dalam karpet, meloncat dengan tumpuan dua kaki.



10. Setelah sampai finish, dilanjutkan tim yang sudah menunggu di finish untuk bergantian melewati zona yang sebaliknya.



11. Dimulai dengan zona ranjau. Peserta didik untuk dapat melewati rintangan zona ranjau.



12. Dilanjutkan zona lompat gawang. Peserta didik untuk dapat melewati rintangan gawang.



13. Dilanjutkan zona lari zig-zag. Diawali dengan peserta membawa bola dan melewati kun dan menaruh bolanya di ujung lintasan.



14. Dilanjutkan zona lari cepat.



15. Dilanjutkan zona jalan cepat. Peserta didik berjalan melewati lintasan sampai diujung lintasan dan bergantian dengan temannya yang sudah menunggu di garis start. Dan peserta didik yang telah melakukan pindah ke barisan belakang.



16. Dilakukan secara bergiliran sampai semua peserta didik sudah melaksanakan. Dan yang tercepat menyelesaikan tim tersebutlah yang menang.

Tinjauan Ahli

Data hasil validasi ahli pembelajaran dalam penelitian model pembelajaran Atletik melalui bintang beralih dengan tiga orang ahli pembelajaran ditunjukkan dalam tabel 4.2

berikut. Berdasarkan tabel 4.2 terlihat bahwa validasi dilakukan dengan tiga ahli pembelajaran menghasilkan nilai persentase dari bapak Sumber Sukari, S. Pd (84%) Ibu Supami, S. Pd (93,3%) dan bapak Teguh Wicaksono, S. Pd (86,67%) dengan rata-rata seluruhnya (88,001%). Berdasarkan validasi ahli pembelajaran dalam tiga guru olahraga sekolah yang berbeda terlihat bahwa model pembelajaran atletik melalui bintang beralih bagi peserta didik madrasah Ibtidaiyah dapat digunakan dalam penelitian uji kelompok kecil.

Validator	Persentase	Klasifikasi	Makna
1	84%	Baik	Digunakan
2	93%	Sangat Baik	Digunakan
3	86,67%	Baik	Digunakan

Tabel. 4.2 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Uji coba Skala Kecil

Data hasil pengujian model pembelajaran pada Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda tamansari Mranggen, dengan jumlah peserta didik 25 ditunjukkan pada tabel daftar hadir terlampir sebagai berikut. Hasil jawaban kuesioner peserta didik dalam penelitian uji coba kelompok kecil dari total peserta didik 29 hanya di ambil 25 peserta didik secara acak dan dengan persentase kesalahan 10% ditunjukkan pada tabel terlampir sebagai berikut. Pada hasil evaluasi ahli memperlihatkan nilai persentase dalam uji kelompok kecil (84%) ditunjukkan pada tabel 4.2 sebagai berikut. Berdasarkan Hasil tersebut dapat di simpulkan pada uji kelompok kecil pada model pembelajaran atletik melalui bintang beralih efektif dilakukan dengan uji kelompok kecil dapat di revisi produk apabila perlu direvisi dan dapat dilanjutkan pada uji kelompok besar.

Jumlah Peserta didik	Persentase	Klasifikasi	Makna
25	95%	Sangat Baik	Digunakan

Tabel. 4.3.1 Hasil Kuesioner Belajar Peserta didik Uji Coba Skala Kecil

Validator	Persentase	Klasifikasi	Makna
1	84%	Baik	Digunakan
2	93%	Sangat Baik	Digunakan
3	86,67%	Baik	Digunakan

Tabel. 4.3.2 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Uji Coba Skala Kecil

Revisi Produk Awal

Dalam penelitian ini, peneliti merevisi produk dari saran validator ahli penjas yaitu menjelaskan ke peserta didik mengenai aspek pembelajaran yang terkandung dalam permainan bintang beralih.

Uji Lapangan Kelompok Besar

Data hasil uji lapangan kelompok besar pada pengujian model pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda tamansari Mranggen, dengan jumlah peserta didik 29 ditunjukkan pada tabel daftar hadir terlampir sebagai berikut. Hasil jawaban kuesioner peserta didik dalam penelitian uji coba kelompok besar dari total peserta didik 29 ditunjukkan pada tabel 4.5.1 sebagai berikut. Pada hasil evaluasi ahli memperlihatkan nilai persentase dalam uji kelompok besar (84%) ditunjukkan pada tabel 4.5.2 sebagai berikut. Berdasarkan Hasil tersebut dapat di simpulkan pada uji kelompok besar pada model pembelajaran atletik melalui bintang beralih efektif dilakukan dengan uji kelompok besar. Dan dapat di revisi produk apabila perlu direvisi dan dapat dilanjutkan pada uji kelayakan produk.

Jumlah Peserta didik	Persentase	Klasifikasi	Makna
29	99%	Sangat Baik	Digunakan

Tabel. 4.5.1 Hasil kuesioner belajar peserta didik Skala Besar

Validator	Persentase	Klasifikasi	Makna
1	84%	Baik	Digunakan
2	93%	Sangat Baik	Digunakan
3	86,67%	Baik	Digunakan

Tabel. 4.5.2 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Uji Coba Skala Besar

Revisi Produk

Dalam uji skala besar kali ini penelitian tidak mengalami masalah maupun kendala. Dan dari tim validator ahli penjas penelitian ini sudah dirasa bagus dan bisa di lanjutkan untuk cetak produk.

SIMPULAN

Menurut Borg & Gall (dalam Anjar Prasetyo, 2013:290) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memfasilitasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan pembelajaran.

Penelitian Pengembangan dengan urutan 1) penelitian dan pengumpulan data (Research and information), 2) perencanaan (planning), 3) pengembangan draf produk, 4) uji coba lapangan awal (ujicoba skala kecil), 5) revisi uji coba skala kecil untuk memperbaiki hasil uji coba, 6) uji coba lapangan skala besar dilakukan melalui angket wawancara dan analisis hasil.

Dalam pengembangan model pembelajaran atletik melalui permainan bintang beralih bagi peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Tamansari Mranggen Kabupaten Demak diperlukan prosedur tertentu yang sesuai dengan sasaran yang diinginkan dan memenuhi tolak ukur bagi pengembangan pembelajaran. Setelah dilakukan evaluasi oleh para ahli selanjutnya dilakukan uji coba skala kecil pada kelas VI MI Miftahul Huda Tamansari Mranggen Kabupaten Demak bertempat di halaman sekolah.

Setelah uji coba produk, maka dilakukan revisi produk pertama dari hasil evaluasi ahli dan uji coba skala kecil sebagai perbaikan dari produk yang diujicobakan. Pada tahap ini dilakukan uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji coba peserta didik MI Miftahul Huda Tamansari Mranggen kelas VI dengan Jumlah 29 Peserta didik.

Hasil jawaban kuesioner peserta didik dalam penelitian uji coba kelompok kecil dari

total peserta didik 29 hanya di ambil 25 peserta didik secara acak dan dengan persentase kesalahan 10%, pada hasil evaluasi ahli memperlihatkan nilai persentase dalam uji kelompok kecil (84%) sedangkan hasil persentase belajar peserta didik yaitu 95%. Berdasarkan Hasil tersebut dapat di simpulkan pada uji kelompok kecil pada model pembelajaran atletik melalui bintang beralih efektif dilakukan dengan uji kelompok kecil dapat di revisi produk apabila perlu direvisi dan dapat dilanjutkan pada uji kelompok besar.

Uji Lapangan Kelompok Besar data hasil uji lapangan kelompok besar pada pengujian model pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda tamansari Mranggen, dengan jumlah peserta didik 29, hasil jawaban kuesioner peserta didik dalam penelitian uji coba kelompok besar dari total peserta didik 29 dengan persentase 99%, Pada hasil evaluasi ahli memperlihatkan nilai persentase dalam uji kelompok besar (84%). Berdasarkan Hasil tersebut dapat di simpulkan pada uji kelompok besar pada model pembelajaran atletik melalui bintang beralih efektif dilakukan dengan uji kelompok besar. Dan dapat di revisi produk apabila perlu direvisi dan dapat dilanjutkan pada uji kelayakan produk. Dalam uji skala besar kali ini penelitian tidak mengalami masalah maupun kendala. Dan dari tim validator ahli penjas penelitian ini sudah dirasa bagus dan bisa di lanjutkan untuk cetak produk.

REFERENSI

- Bhakti, R. Y. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Colorful Balls Run Untuk Reaksi Gerak Pada Anak Tunagrahita. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, 19.
- Erlina, E. (2012). Pengembangan Model permainan Lompat Halang dalam Penjasorkes Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, 105.
- Febrianti, R. (2013). Pengembangan Materi Atletik Melalui Permainan Atletik Three In One untuk Siswa SD Kelas V. *Journal of Physical Education and Sport*, 194.
- Khoerudin, H. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Kids Atletik Lempar Turbo melalui Modifikasi Permainan Bola Berekor Siswa Kelas 5 SDN 1 Sukorejo Tahun Ajaran 2013 / 2014. *Journal of Physical Education , Sport, Health and Recreations*, 1654.

- Nugraha, P. (2012). Model Pembelajaran Penjasorkes Kid's Atletik Melalui Permainan The Strength Post Pada Siswa SD Kelas V. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 377.
- Prasetyo, A. (2013). Pengembangan Model Pembeajaran Atletik untuk Meningkatkan Daya Tahan Aerobik melalui Permainan Lari Bergandeng dengan Musik pada Siswa Kelas IV SD Negeri 03 Gunungpati Tahun Ajaran. *Journal of Physical Education , Sport, Health and Recreations*, 290.
- R, N. A. (2012). Pengembangan Model Permainan "KASKOR" Dalam Pembelajaran Penjasorkes Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 53.
- Rachman, I. (2013). Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Melalui Modifikasi Permainan Formula 1 (Run, Jump, Throw) pada Siswa Kelas VII SMP N 5 Pmalang Tahun 2013. *Journal of Physical Education , Sport, Health and Recreations*, 645.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Setiawan, B. (2012). Pengembangan Model Permainan Bola Voli "KASVOL" (Kasti Voli) dalam Pembelajaran Penjasorkes. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 236.
- Setyaningsih, E. (2013). Model Pembelajaran Keseimbangan Gerak Dalam Penjasorkes Melalui Pendekatan Lingkungan Persawahan Pada Siswa kelas III SD Negeri 1 Sukorejo Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 760.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suherman, A. (2000). *Dasar-dasar Penjas*. Jakarta: Depdikbud.
- Syarifuddin. (2009). *Panduan TA Keperawatan dan Kebidanan dengan SPSS .* Yogyakarta: Grafindo Litera Media.
- Wilis, N. (2019, November). Noerwilis Physical Education. Retrieved from Kupas Tuntas Permainan Bintang Beralih: <https://www.noerwilis.web.id/2019/06/kupas-tuntas-permainan-bintang-beralih.html>
- Wulandari, T. (2015). Model Pengembangan Modifikasi Start Block untuk Pembelajaran Atletik Lari Sprint pada Siswa SD Negeri Bintoro 2 Demak. *Journal of Physical Education , Sport, Health and Recreations*, 2184.