



Pengembangan Media Lubang Multi Level Untuk Pembelajaran Lempar Tangkap Bola Kecil

Tri Aryo Trubus Anom[✉], Agus Pujianto

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia.

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Agustus 2016
Disetujui Januari 2017
Dipublikasikan Februari 2017

Keywords:
Learning throwing cath; small ball game; development of multi level hole media.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Lubang Multi Level untuk pembelajaran lempar tangkap bola kecil siswa kelas IV tingkat Sekolah Dasar yang dapat meningkatkan kontrol lemparan siswa. Model penelitian ini adalah penelitian pengembangan dan analisis data berupa deskripsi prosentase dengan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Prosedur pengembangan meliputi; 1) Potensi masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk awal media Lubang Multi Level, 4) Validasi desain oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran, 5) Revisi produk I, 6) Uji coba I di MI Ma'arif NU Darmakradenan, 7) Revisi produk II, 8) Uji coba II di tempat SD Negeri di desa Darmakradenan, 9) Revisi produk III, 10) Produk akhir. Hasil dari validasi ahli terhadap media Lubang Multi Level adalah 80%, Uji Coba I sebesar 83,23%, dan uji coba II sebesar 85,97%. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Lubang Multi Level dapat digunakan untuk pembelajaran lempar tangkap bola kecil siswa kelas IV tingkat Sekolah Dasar.

Abstract

This research aims to develop a media Hole Multi Level to capture the small ball throwing learning grade IV elementary school level that can increase students roll control. The model of the research is the development of research and data analysis in the form of a percentage of data types with a description of the qualitative and quantitative. Procedure development include; 1) Potential problems, 2) Data collection, 3) Early media product design Multi Level Hole, 4) Design Validation by expert penjas and learning experts, 5) Revision products I, 6) Trials I in MI Ma'arif NU Darmakradenan, 7) Product revision II, 8) Trial II at four elementary school in the village of Darmakradenan, 9) Product revision III, 10) And products. The results of expert validation against the media Pit Multi Level was 80%, I Test of 83,23%, and II trials of 85.97%. Those results can be concluded that the development of the media Pit Multi Level can be used to capture the small ball throwing learning grade IV elementary school level.

© 2017 Universitas Negeri Semarang

ISSN 2252-6773 (online)
ISSN 2460-724X (cetak)

[✉] Alamat korespondensi:
Rt 04/ Rw 01 Darmakradenan, Ajibarang, Banyumas, 53163
E-mail: aryoanom@yahoo.co.id

PENDAHULUAN

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 positif, dan kecerdasan emosi (Samsudin, 2008:2).

Penjasorkes di Sekolah Dasar yang terorganisasi dengan baik akan memberikan manfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan siswa Sekolah Dasar baik jasmani maupun rohani. Hal itu dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan dan kepribadian yang sangat besar pengaruhnya terhadap penyesuaian diri di dalam lingkungannya. Pembelajaran yang terorganisir dengan baik tidak terlepas dari strategi belajar mengajar. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006:5) dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.

Peserta didik dalam Penjasorkes akan menguasai suatu gerak dasar dengan baik apabila anak itu lebih sering diberi kesempatan untuk mencoba. Tetapi tidak hanya asal mencoba saja, perlu adanya peran dari seorang guru untuk memfasilitasi peserta didiknya. Jadi dengan kata lain, hal itu bisa dilakukan jika pembelajaran Penjasorkes terorganisasi dengan baik. Banyak hal yang mendukung terciptanya pembelajaran Penjasorkes yang maksimal. Salah satunya adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan hal yang sangat vital dalam Penjasorkes. Penjasorkes merupakan mata pelajaran yang banyak menggunakan media pembelajaran. Terlebih lagi Penjasorkes untuk Sekolah Dasar, yang notabene siswanya merupakan anak-anak. Jadi perlu adanya kreativitas yang lebih dari seorang guru sekolah dasar baik itu cara mengemas suatu permainan maupun kreativitas dalam segi pembuatan peralatan atau media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran dapat tercipta dengan melihat sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Satu fakta yang terjadi di lapangan adalah masih banyaknya sekolah dasar yang kekurangan sarana dan prasarana untuk pembelajaran Penjasorkes. Masih banyak sekolah dasar yang meminjam tanah lapangan milik pemerintah ataupun tanah milik warga setempat karena sekolah tersebut kekurangan lahan untuk pembelajaran Penjasorkes, serta masih kurangnya peralatan yang memadai untuk mendukung pembelajaran

Penjasorkes. Jika terjadi hal demikian, pemikiran yang kreatif dan inovatif seorang guru sangat diperlukan disini.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di Sekolah Dasar se-desa Darmakradenan kecamatan Ajibarang kabupaten Banyumas, diperoleh informasi bahwa belum ada pengembangan media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan mutu pembelajaran khususnya pada materi lempar tangkap bola kecil. Sering kali dalam pembelajaran Penjasorkes dilaksanakan di lapangan desa yang jaraknya lumayan jauh dari sekolah dan siswa harus jalan kaki dengan melewati jalan raya dan sungai kecil terlebih dahulu untuk sampai ke lapangan desa.

Hasil observasi secara langsung di MI Ma'arif NU Darmakradenan, peneliti mengamati secara langsung pembelajaran Penjasorkes di sekolah tersebut. Materi yang diberikan pada saat itu adalah permainan bola kecil yaitu kasti untuk anak kelas IV. Dalam hal ini, Sekolah tersebut memiliki 10 bola kasti asli yang 2 diantaranya telah rusak tapi tetap dipakai serta 4 pemukul kasti yang digunakan untuk 42 siswa. Pada tahap awal pembelajaran peserta didik diberi materi teknik dasar kasti yaitu melempar dan menangkap bola secara berpasangan. Permasalahan yang muncul adalah kontrol lemparan yang sering tidak tepat, terkadang terlalu tinggi, terlalu rendah, terlalu keras, terlalu pelan, dan terlalu melebar. Hal ini mengakibatkan pasangannya kesulitan dalam menangkap bola hasil lemparannya. Permasalahan yang ada menjadikan guru menginovasikan media pembelajaran dengan memberikan alat keranjang sebagai media menangkap bola.

Penggunaan media keranjang ternyata kurang efektif karena siswa tidak secara langsung menangkap bola dan ketinggian keranjang tidak stabil sehingga mengakibatkan kontrol lemparan yang tidak teratur. Hal ini menjadi salah satu indikator bahwa masih kurangnya keberhasilan peserta didik dalam melakukan gerak dasar tersebut. Selain itu, masalah lain yang muncul adalah banyaknya siswa yang mengeluhkan berat dan kerasnya bola kasti asli sehingga ketika mengenai badan mereka akan merasa sakit.

Masalah kontrol lempar tangkap bola kecil juga terjadi di sekolah dasar lainnya di desa Darmakradenan yakni SD Negeri 01 Darmakradenan, SD Negeri 02 Darmakradenan, SD Negeri 03 Darmakradenan, serta SD Negeri 04 Darmakradenan. Namun pola pemberian materi dilakukan dengan alat yang berbeda. Di SD Negeri 01 Darmakradenan menggunakan bola kasti sebagai media pembelajaran, di SD Negeri 02 dan 03 Darmakradenan menggunakan bola tenis

sebagai media pembelajaran sedangkan SD Negeri 04 Darmakaradenan menggunakan bola tenis dan simpai sebagai media pembelajaran lempar tangkap bola kecil. Kelima sekolah tersebut merupakan anggota dari Gugus Kharisma kecamatan Ajibarang kabupaten Banyumas.

Peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran olahraga dalam materi lempar tangkap bola kecil. Menurut Arif S. Sadiman dkk (2006:6) media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Materi bola kecil termasuk ke dalam olahraga dan permainan. Banyak yang menganggap bahwa mengajarkan materi pembelajaran olahraga dan permainan untuk sekolah dasar itu tidak sesulit mengajarkan olahraga nonpermainan seperti atletik maupun senam, sebab anak cenderung lebih tertarik terhadap olahraga permainan dibandingkan nonpermainan. Tapi perlu disadari bahwa hal ini bagaikan "pisau bermata dua" bagi guru penjas itu sendiri, karena lebih tertariknya peserta didik dengan materi permainan dari pada materi nonpermainan akan lebih memudahkan seorang guru Penjasorkes untuk mengajak siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan antusias. Tetapi disisi lain, hal ini akan menjadi kendala yang serius bagi seorang guru Penjasorkes karena dengan sifat anak yang lebih suka bermain, anak akan cenderung menginginkan langsung bermain dan mengabaikan pemberian materi teknik dasar yang ada dalam permainan tersebut. Sehingga akibatnya ketika pemberian materi gerak dasar anak cenderung kurang antusias padahal pemberian materi gerak dasar juga sama pentingnya dengan permainannya.

Peneliti mengkaji hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan. Dengan maksud mengembangkan media pembelajaran lempar tangkap bola kecil untuk meningkatkan kontrol lemparan siswa. Berdasarkan kajian di atas peneliti merumuskan judul penelitian Pengembangan Media Lubang Multi Level untuk Pembelajaran Lempar Tangkap Bola Kecil Siswa Kelas IV Tingkat Sekolah Dasar di Gugus Kharisma Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2015/2016.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan bentuk pengembangan media Lubang Multi Level dalam pembelajaran Penjasorkes materi lempar tangkap bola kecil untuk siswa kelas IV tingkat Sekolah Dasar di Gugus kharisma kecamatan Ajibarang.

METODE

Model penelitian ini merupakan model

penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono (2015:407) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektivan produk tersebut.

Prosedur penelitian pengembangan adalah langkah-langkah prosedural yang dilaksanakan untuk menghasilkan produk tertentu. Menurut Sugiyono (2015:409) dalam diagram tentang langkah-langkah penggunaan metode pengembangan adalah: 1) Potensi masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi produk, 6) Uji coba I, 7) Revisi produk, 8) Uji coba II, 9) Revisi produk, 10) Produk akhir.

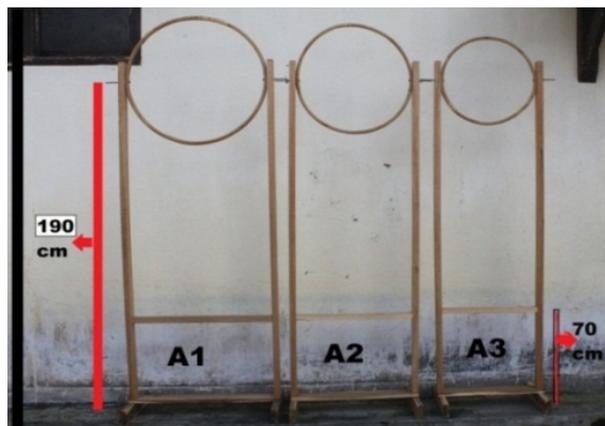
Potensi masalah dan pengumpulan termasuk ke dalam tahap analisis kebutuhan dimana dalam analisis kebutuhan peneliti mengkaji secara teoritis pembelajaran lempar tangkap bola kecil untuk siswa Sekolah Dasar. Serta peneliti melakukan observasi awal di sekolah yang akan diteliti yaitu SD/MI di desa Darmakradenan kabupaten Banyumas.

Produk awal atau desain produk awal berupa Produk yang bernama Lubang Multi Level ini adalah suatu pengembangan media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran lempar tangkap bola kecil untuk kelas IV sekolah dasar. Dikatakan Lubang Multi Level dikarenakan media pembelajaran ini berbentuk lingkaran-lingkaran yang berjejer dan ada perbedaan tinggi dan ukuran panjang diameter lingkaran tersebut. Dalam permainan bola kecil terdapat gerak dasar yang ada didalamnya seperti melempar dan menangkap bola. Dalam gerak dasar melempar bola kecil terdapat 2 macam lemparan yaitu melempar bola melambung dan melempar bola mendatar atau lurus serta gerak dasar menangkap bola sesuai dengan arah datangnya bola.

Produk Lubang Multi Level berjumlah 6 buah. 3 buah merupakan untuk pembelajaran lempar tangkap bola melambung dan 3 buah yang lain untuk pembelajaran lempar tangkap bola mendatar. Tujuan dari media Lubang Multi Level adalah untuk melatih kontrol lemparan siswa agar ketika siswa melempar bola kecil, bola hasil lemparannya akan sesuai dengan jenis lemparan yang dipraktikkan sehingga bola hasil lemparan akan mudah untuk ditangkap oleh pasangannya atau seseorang yang menjadi target lemparannya. Berikut adalah gambar media tersebut

A. Lubang Multi Level untuk lemparan atas instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:149), instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti



Gambar 1. Drafter produk awal Media Lubang Multi Level untuk lemparan melambung
B. Lubang Multi Level Untuk lempar tangkap bola datar



Gambar 2. Drafter produk awal Media Lubang Multi Level untuk lemparan mendatar.

Produk awal media Lubang Multi Level untuk pembelajaran lempar tangkap bola kecil sebelum dilakukan penelitian uji coba I maka produk ini perlu divalidasi terlebih dahulu oleh para ahli yang sesuai dengan bidangnya. Peneliti melibatkan dua orang ahli untuk memvalidasi produk yang dihasilkan.

Variabel yang dievaluasi oleh para ahli mengenai produk Lubang Multi Level meliputi bahan yang digunakan, tinggi lubang atau lingkaran, besar lubang atau lingkaran, bentuk produk, dan cara penggunaannya. Untuk mendapatkan data dari para ahli dilakukan dengan cara memberikan drafter produk awal disertai lembar evaluasinya. Hasil evaluasi berupa penilaian dan saran dari para ahli mengenai produk Lubang Multi Level. Hasil dari evaluasi tersebut digunakan untuk acuan dasar pengembangan produk.

Kemudian dilakukan revisi produk pertama setelah mendapat beberapa saran dari ahli. Setelah itu di uji cobakan pada uji coba I di MI Ma'arif NU Darmakradenan dengan subjek

penelitiannya adalah kelas IV yang berjumlah 42 siswa. Kemudian dilakukan revisi kembali yaitu pada revisi produk kedua.

Uji coba II dilaksanakan setelah melakukan revisi II. Pada uji coba II dilaksanakan pada kelas IV di SD Negeri 01 Darmakradenan (23 siswa), SD Negeri 02 Darmakradenan (19 siswa), SD Negeri 03 Darmakradenan (22 siswa), dan SD Negeri 04 Darmakradenan (24 siswa).

Setelah melaksanakan uji coba II kemudian dilakukan revisi akhir yaitu pada revisi tahap ketiga yang akan menghasilkan produk akhir dari media Lubang Multi Level.

Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Instrumen pengumpulan data berupa wawancara, observasi, kuisioner, dan dokumentasi. Analisis data berupa deskripsi dengan prosentase.

Tabel 1. klasifikasi berkelanjutan

Prosentase	Klasifikasi	Makna
0 – 20%	Tidak Baik	Dibuang
20,1 – 40%	Kurang Baik	Diperbaiki
40,1 – 70 %	Cukup Baik	Digunakan (bersyarat)
70,1 – 90%	Baik	Digunakan
90,1 – 100%	Sangat Baik	Digunakan

Sumber: (Mohammad Ali dalam Nur'aini, 2014:67)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Produk awal pengembangan media Lubang Multi Level untuk pembelajaran lempar tangkap bola kecil siswa kelas IV tingkat sekolah dasar, sebelum uji coba I perlu divalidasi oleh ahli sesuai dengan bidangnya.

Ahli tersebut yaitu ahli penjas dan ahli pembelajaran penjas. Ahli penjas yaitu Drs. Tri Nurharsono, M. Pd. serta satu ahli pembelajara yaitu Sarno, S. Pd. Drs. Tri Nurharsono, M. Pd. merupakan dosen mata kuliah bola kecil, serta Sarno, S.Pd. adalah guru Penjasorkes di Mi Ma'arif NU Darmakradenan.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Ahli

No	Ahli	Hasil		
		Jumlah	Rata-rata	Prosentasi
1	Ahli Pendidikan Jasmani	48	4	80%
2	Ahli Pembelajaran Penjas	48	4	80%
RATA-RATA				80%

Sumber: Hasil pengisian lembar evaluasi dari para ahli

Hasil dari evaluasi ahli pada uji coba I, diperoleh prosentase dari penilaian ahli pendidikan jasmani adalah 80% yang berarti memenuhi kriteria baik dan prosentase dari penilaian ahli pembelajaran Penjas adalah 80% yang berarti juga memenuhi kriteria baik. Rata-rata dari kedua ahli diperoleh presentase sebesar 80% sehingga model pembelajaran lempar tangkap bola

kecil menggunakan media Lubang Multi Level memenuhi kriteria baik dan dapat digunakan. Hasil rekapitulasi prosentase evaluasi ahli penjas dan ahli pembelajaran tentang model pembelajaran lempar tangkap bola kecil menggunakan media Lubang Multi Level untuk siswa kelas IV tingkat Sekolah Dasar adalah sebagai berikut

Tabel 3. Rekapitulasi Prosentase Penilaian Para Ahli

No	Rentang nilai	Kriteria	Ahli Penjas	Ahli Pembelajaran
1	1	Tidak baik	0	0
2	2	Kurang Baik	0	0
3	3	Cukup Baik	0	0
4	4	Baik	12	12
5	5	Sangat Baik	0	0

Sumber: Hasil penilaian ahli penjas dan ahli pembelajaran

Produk media Lubang Multi level untuk pembelajaran lempar tangkap bola kecil sangat perlu mendapat komentar dan saran dari ahli

penjas dan ahli pembelajaran guna perbaikan dari produk tersebut. Berikut adalah masukan dan saran dari para ahli

Tabel 4. saran dan perbaikan dari para ahli

No	Bagian direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1	Lapangan Permainan	tidak ada pembatas lemparan terhadap gawang (Lubang Multi Level) dalam permainan	Diberi batasan area untuk media Lubang Multi level berbentuk seperti kotak pinalti sepanjang 2 meter dari depan dan samping kanan kiri media.
2	Dalam	Jarak antara alat dan siswa terlalu jauh. Dengan jarak 2,5 meter itu terlalu jauh jadi siswa akan kesulitan untuk mengarahkan bola	Jarak diperpendek menjadi 2 meter
3	Peraturan permainan	Jangan ada batasan anak untuk bergerak. Dengan adanya batasan lari siswa dalam permainan akan menghambat siswa untuk bergerak dan berkreasi	Berikan keleluasaan siswa untuk dapat berkreasi

Sumber: Hasil penilaian para ahli

Data Hasil Uji Coba I

Produk media Lubang Multi Level setelah dilakukan beberapa perbaikan kemudian diuji cobakan pada Uji Coba I yang dilaksanakan di MI Ma'arif NU Darmakradenan.

Kuesioner digunakan untuk menilai

tingkat pengetahuan atau kognitif siswa tentang model pembelajaran lempar tangkap bola kecil menggunakan media Lubang Multi Level. Siswa diberikan 8 pertanyaan. Berikut adalah hasil presentase jawaban dari lembar kuesioner

Tabel 5. Prosentase Hasil Pengisian Kuesioner Siswa Uji Coba I tahap I

No	Aspek	Prosentase
1	Kognitif	78,87%
	Rata-rata	78,87%

Sumber: Hasil pengisian kuesioner uji coba I

Hasil yang didapatkan dari pengisian kuesioner siswa untuk mengetahui nilai kognitif siswa dalam uji coba I tahap pertama, diperoleh hasil jawaban yang sesuai sebesar 78,87% hasil tersebut termasuk dalam kriteria baik maka dapat digunakan.

Lembar Pengamatan digunakan peneliti untuk mengetahui nilai aspek afektif dan psikomotorik siswa mengenai model pembelajaran

lempar tangkap bola kecil menggunakan media Lubang Multi Level. Aspek afektif yang diamati adalah tentang kerjasama, sportivitas, dan kejujuran sedangkan aspek psikomotorik yang dinilai adalah gerak dasar melempar bola melambung atau lemparan atas, melempar bola mendarat serta menangkap bola kecil dan hasilnya adalah sebagai berikut

Tabel 6. Prosentase Hasil Pengamatan Afektif Siswa Uji Coba I

No	Aspek Afektif	Prosentase
1	Kerjasama	78,57%
2	Sportivitas	85,71%
3	Kejujuran	85,71%
	Rata-rata	83,33%

Sumber: hasil pengamatan sikap siswa dalam uji coba I

Tabel 7. Prosentase Hasil Pengamatan Gerak Siswa Uji Coba I

No	Aspek Kognitif	Prosentase
1	Melempar bola atas	78,57%
2	Melempar bola mendatar	75,56%
3	Menangkap bola	77,38%
	Rata-rata	77,18%

Sumber: Hasil pengamatan gerak siswa dalam uji coba I

Pengamatan terhadap aspek afektif siswa dalam uji coba I tahap pertama diperoleh hasil sebesar 83,33%. Hasil tersebut termasuk dalam kriteria baik maka dapat digunakan. Sedangkan pengamatan terhadap aspek psikomotorik siswa dalam uji coba I tahap pertama, diperoleh hasil sebesar

77,18%. Hasil tersebut termasuk dalam kriteria baik maka dapat digunakan.

Nilai keseluruhan merupakan gabungan antara nilai kognitif, nilai afektif, dan nilai psikomotorik. Berikut adalah nilai keseluruhan yang diperoleh siswa dalam uji coba I

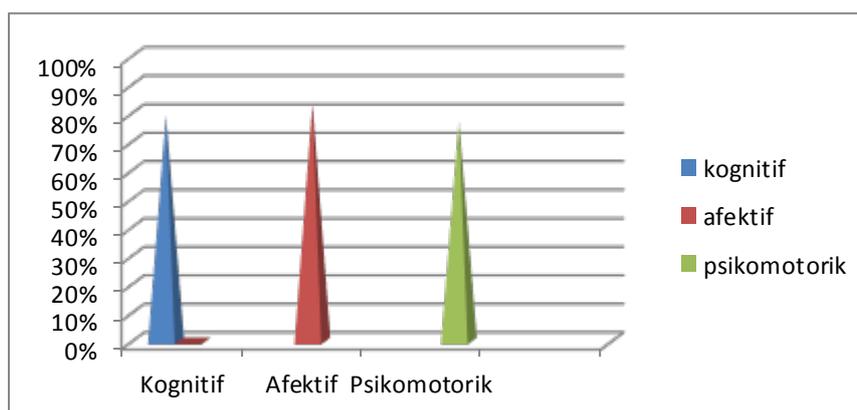
Tabel 8. Data Nilai Keseluruhan Siswa dalam Uji Coba I

No	Aspek Yang dinilai	Prosentase
1	Kognitif	78,86%
2	Afektif	83,33%
3	Psikomotorik	77,18%
	Rata-rata Nilai Keseluruhan	78,57%
	Prosentase Kelulusan siswa	73,81%

Sumber: Hasil uji coba I

Hasil keseluruhan yang didapat dari uji coba I tahap pertama diperoleh nilai rata-rata dari semua siswa adalah 73,81%. Hasil tersebut termasuk dalam kriteria baik maka dapat digunakan. Sedangkan dari segi kelulusan dari 42 siswa yang

menjadi sempel uji coba I tahap pertama diperoleh prosentase kelulusan sebesar 73,81%. Hasil tersebut termasuk ke dalam kriteria baik maka dapat digunakan. Berikut adalah diagram hasil uji coba I tahap pertama.

**Diagram 1.** Diagram hasil uji coba I tahap pertama

Dalam pelaksanaan uji coba I di MI Ma'arif NU Darmakradenan terhadap produk Media Luang Multi Level untuk pembelajaran lempar tangkap bola kecil dapat terlaksana dengan baik, namun ada beberapa hambatan pada media Lubang Multi Level yang muncul selama uji coba I

Dalam pelaksanaan uji coba I di MI Ma'arif NU Darmakradenan terhadap produk Media Luang Multi Level untuk pembelajaran lempar tangkap bola kecil dapat terlaksana dengan baik, namun ada beberapa hambatan pada media Lubang Multi Level yang muncul selama uji coba I

Tabel 9. Kendala dan Hambatan Pada Uji Coba I

No	Hambatan/ kendala	Kesulitan yang dihadapi	Solusi yang ditawarkan
1	Tinggi lubang dalam lemparan atas 190 cm.	Siswa kesulitan mengarahkan bola ke produk dalam mempraktekkan melempar bola lemparan bola atas.	Tinggi lubang diperendah menjadi 180 cm.
2	Jarak lemparan terhadap media atau produk 2 meter.	Siswa kesulitan mengarahkan bola ke media atau produk dalam melakukan lemparan.	Jarak lemparan terhadap pruduk atau media di pendek menjadi 1,5 meter.
3	Terdapat satu jenis drill latihan lempar tangkap bola kecil menggunakan media Lubang Multi Level.	Siswa kurang maksimal dalam berlatih lempar tangkap bola kecil menggunakan media Lubang Multi Level.	Penambahan dril latihan lempar tangkap bola kecil menggunakan media Lubang Multi Level.
4	5-8 orang pemain setiap tim dalam permainan.	Terlalu banyak pemain jika setiap tim maksimal ada 8 orang pemain sehingga kurang efektif.	Pengurangan jumlah pemain dalam setiap tim menjadi 5-7 orang pemain tiap tim.
5	Pembatas lemparan terhadap media sebagai gawang dalam permainan dengan panjang 2 meter.	Siswa terlalu kesulitan untuk memasukan bola ke gawang.	Pengurangan jarak pembatas jarak lemparan ke gawang menjadi 1,5 meter.
6	Diperbolehkannya semua pemain bertahan untuk memasuki daerah gawang milik timnya sendiri.	Banyak Pemain bertahan cenderung berada di depan gawang persis ketika sedang diserang sehingga gawang yang berupa lingkaran akan tertutup yang menjadikan permainan kurang efektif.	Tidak diperbolehkannya lebih dari 1 orang pemain yang berada di dalam area gawangnya sendiri.
7	Jarak antara media satu dengan yang lainnya terlalu berdekatan saat dril latihan.	Peserta didik kurang dalam bergerak dan terkesan berdesak-desakan ketika melakukan dril latihan karena jarak antar media yang terlalu dekat.	Jarak antara media satu dengan yang lainnya di perlebara lagi pada saat dril latihan 1,5 – 2 meter.

Sumber: Hasil analisis dalam uji coba I

Hasil dari data diatas, peneliti menemukan berbagai kekurangan dari produk yang menyebabkan kurang maksimalnya pembelajaran lempar tangkap bola kecil untuk siswa kelas IV tingkat Sekolah Dasar. Oleh sebab itu maka peneliti melakukan beberapa revisi terhadap produk media Lubang Multi level untuk mencari solusi dan jalan keluar dari kendala yang ada sebelum dilaksanakan uji coba II.

Hasil Uji Coba II

Uji coba II adalah tahapan selanjutnya setelah

Hasil dari data diatas, peneliti menemukan berbagai kekurangan dari produk yang menyebabkan kurang maksimalnya pembelajaran lempar tangkap bola kecil untuk siswa kelas IV tingkat Sekolah Dasar. Oleh sebab itu maka peneliti melakukan beberapa revisi terhadap produk media Lubang Multi level untuk mencari solusi dan jalan keluar dari kendala yang ada sebelum dilaksanakan uji coba II.

Hasil Uji Coba II

Uji coba II adalah tahapan selanjutnya setelah

Tabel 10. Jadwal Uji Coba II

No	Sekolah Dasar	Jumlah subjek uji coba	Tanggal pelaksanaan
1	SD Negeri 01 Darmakradenan	23 siswa	01 Juni 2016
2	SD Negeri 02 Darmakradenan	19 siswa	04 Juni 2016
3	SD Negeri 03 Darmakradenan	22 siswa	02 Juni 2016
4	SD Negeri 04 Darmakradenan	24 siswa	03 Juni 2016

Kuesioner digunakan untuk menilai tingkat pengetahuan atau kognitif siswa tentang model pembelajaran lempar tangkap bola kecil menggunakan media Lubang Multi Level. Siswa

diberikan 8 pertanyaan. Berikut adalah hasil prosentase jawaban benar dari lembar kuesioner untuk siswa dari empat Sekolah Dasar Negeri di desa Darmakradenan.

Tabel 11. Prosentase Hasil Pengisian Kuesioner untuk Penilaian Kognitif Siswa Uji Coba II

No	Nama Sekolah	Prosentase
1	SD Negeri 01 Darmakradenan	86,41%
2	SD Negeri 02 Darmakradenan	86,84%
3	SD Negeri 03 Darmakradenan	85,23%
4	SD Negeri 04 Darmakradenan	83,89%
	Rata-rata	85,51%

Sumber: Hasil pengisian kuesioner uji coba II

Hasil rata-rata keseluruhan yang diperoleh dari pengisian kuesioner siswa untuk mengetahui nilai kognitif siswa dalam uji coba II adalah sebesar 85,51%. Hasil tersebut termasuk dalam kriteria baik sehingga dapat digunakan.

Lembar Pengamatan digunakan peneliti untuk mengetahui nilai aspek afektif dan psikomotorik siswa mengenai model pembelajaran

lempar tangkap bola kecil menggunakan media Lubang Multi Level. Aspek afektif yang diamati adalah tentang nilai kerjasama, nilai sportivitas, dan nilai kejujuran sedangkan aspek psikomotorik yang dinilai adalah gerak dasar melempar bola lemparan atas dan lemparan datar serta menangkap bola kecil

Tabel 12. Prosentase Hasil Pengamatan Sikap Siswa Uji Coba II

No	Nama Sekolah	Hasil	Prosentase	aspek afekti	Total
		Kerjasama	Sportivitas	Kejujuran	
1	SD Negeri 01 Darmakradenan	91,90%	91,30%	100%	94,20%
2	SD Negeri 02 Darmakradenan	78,95%	89,47%	100%	89,47%
3	SD Negeri 03 Darmakradenan	81,82%	86,36%	90,91%	86,36%
4	SD Negeri 04 Darmakradenan	83,33%	91,67%	91,67%	88,89%
	Rata-rata	84,10%	89,77%	95,45%	89,77%

Sumber: hasil pengamatan sikap siswa dalam uji coba II

Tabel 13. Prosentase Hasil Pengamatan Gerak Siswa Uji Coba II

No	Nama Sekolah	Hasil	Prosentase	aspek psiko- motorik	Total
		Melempar bola atas	Melempar bola datar	Menangkap bola	
1	SD Negeri 01 Dar- makradenan	85,87%	84,78%	84,78%	85,14%
2	SD Negeri 02 Dar- makradenan	88,16%	82,89%	85,53%	85,53%
3	SD Negeri 03 Dar- makradenan	86,36%	84,09%	85,23%	85,23%
4	SD Negeri 04 Dar- makradenan	86,46%	83,33%	84,38%	84,74%
Rata-rata		86,65%	83,81%	84,94%	85,13%

Sumber: Hasil pengamatan gerak siswa dalam uji coba II

Hasil dari pengamatan terhadap aspek afektif siswa dalam uji coba II diperoleh hasil rata-rata sebesar 89,77%. Hasil tersebut termasuk dalam kriteria baik. Sedangkan hasil dari pengamatan terhadap aspek psikomotorik siswa dalam uji coba II diperoleh hasil rata-rata sebesar

85,13%. Hasil tersebut termasuk dalam kriteria baik.

Nilai keseluruhan merupakan gabungan antara nilai kognitif, nilai afektif, dan nilai psikomotorik. Berikut adalah data nilai keseluruhan yang diperoleh siswa dalam uji coba I

Tabel 14. Data Nilai keseluruhan Siswa dalam Uji Coba II

No	Aspek Yang dinilai	Prosentase
1	Kognitif	85,51%
2	Afektif	89,77%
3	Psikomotorik	85,32%
Rata-rata Nilai Keseluruhan		85,97%
Prosentase Kelulusan Siswa		88,67%

Sumber: Hasil uji coba II

Hasil yang didapat dari uji coba II, maka diperoleh nilai rata-rata dari semua siswa adalah 85,97% hasil tersebut dalam kriteria baik. Serta prosentase kelulusan dari 88 siswa yang menjadi

sampel uji coba II adalah 88,67% hasil tersebut termasuk ke dalam kriteria baik maka digunakan. Berikut adalah diagram hasil keseluruhan Uji Coba II.

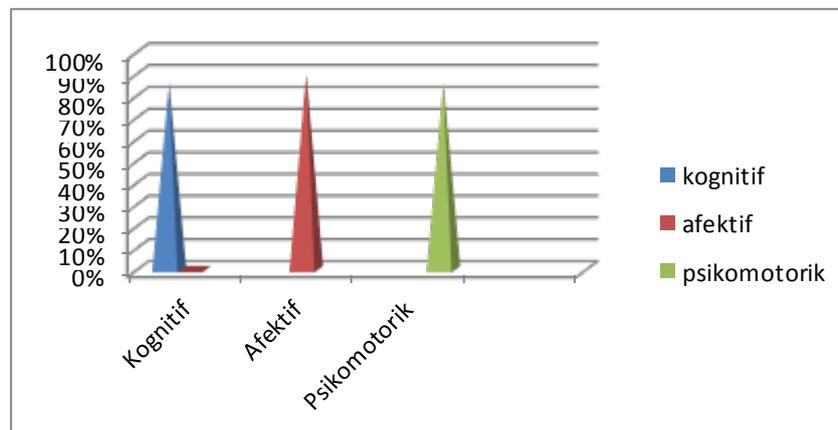


Diagram 2. Diagram hasil uji coba II

Revisi produk dalam tahap ini dilakukan setelah menganalisis hasil dari uji coba II. Untuk menyempurnakan produk media Lubang Multi level, peneliti melakukan revisi produk berupa memberi warna pada media Lubang Multi Level. produk A diberi warna biru dan produk B merah. Pemberian warna yang berbeda ditujukan untuk lebih memudahkan siswa dalam membedakan

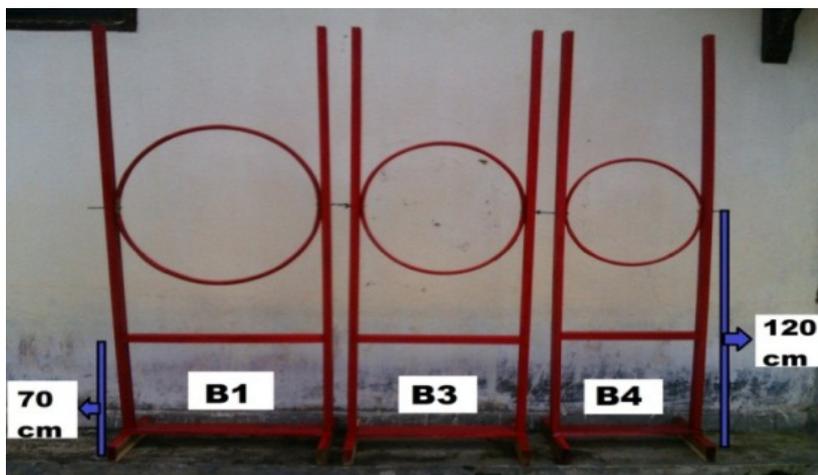
mana produk yang berfungsi untuk latihan gerak dasar lemparan atas dan mana produk untuk latihan gerak dasar lemparan mendarat. Selain itu juga pemberian warna terhadap produk media Lubang Multi Level ditunjukkan untuk meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran lempar tangkap bola kecil menggunakan media Lubang Multi Level.

A. Lubang Multi Level untuk lemparan melambung



Gambar 3. Produk akhir media Lubang Multi Level untuk lemparan melambung

B. Lubang Multi Level Untuk lempar tangkap bola datar



Gambar 4. Produk akhir media Lubang Multi Level untuk lemparan mendarat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Lubang Multi Level dapat digunakan untuk pembelajaran lempar tangkap bola kecil siswa kelas IV tingkat Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Arief S. Sadiman, dkk. 2006. Media Pendidikan

pengertian, pengembangan, dan pemanfaatan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Samsudin. 2008. Pembelajaran Pendidikan Jasmani olahraga dan Kesehatan. Jakarta: Litera.

Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Syaiful Bahri Djamarah, dan Aswan Zain. 2006. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rineka Cipta