

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN LOMPAT KODOK
DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA
KELAS IV SDN 3 TUMPANGKRASAK KECAMATAN
JATI KABUPATEN KUDUS TAHUN 2013****Erika Yulia**Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia.**Info Artikel**

Sejarah Artikel:
Diterima April 2013
Disetujui Mei 2013
Dipublikasikan Juli 2013

Keywords:
frog jump game,
physical education

ABSTRAK

Dalam proses pembelajaran dalam pendidikan jasmani dasar di siswa SD 3 Tumpangkrasak, dalam melakukan lompat jauh mengajar siswa kelas IV dilakukan secara bergiliran, sehingga pembelajaran kurang efektif. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana model Jump Game Development educationteaching siswa kelas IV fisik Frog siswa SD 3 Tumpangkrasak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran aktivitas fisik melalui bermain lompatan katak pada siswa SD 3 Tumpangkrasak siswa SD. Penelitian ini merupakan pengembangan dari model mengacu pada pengembangan Brog dan Gall telah dimodifikasi, yaitu: (1) melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian literatur, (2) mengembangkan bentuk produk awal (bentuk model melompat), (3) evaluasi para ahli dengan menggunakan ahli dan dua ahli pembelajaran penjas, dan uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi kemudian dianalisis, (4) revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil evaluasi dan pengujian kelompok-kelompok kecil ahli (10 siswa). Revisi ini digunakan untuk memperbaiki produk awal yang dibuat oleh peneliti, (5) uji coba skala besar (30 siswa), (6) revisi produk akhir berdasarkan hasil uji lapangan, (7) hasil akhir model melompat model pembelajaran untuk siswa sekolah dasar di Tumpangkrasak dihasilkan melalui revisi uji lapangan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang berasal dari evaluasi ahli, uji coba kelompok kecil, dan uji skala besar. Data seperti hasil penilaian terhadap kualitas produk, saran untuk perbaikan produk, dan hasil kuesioner oleh mahasiswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase untuk mengungkapkan aspek psikomotorik, kognitif dan afektif siswa setelah menggunakan produk. Dari hasil pengujian diperoleh oleh ahli evaluasi data, ahli penjas 84,67% (sangat baik), sebuah studi I 82% (baik), II belajar 84% (baik), kelompok uji kecil 89,33% (sangat baik), dan uji lapangan 96% (sangat baik).

Abstract

In the learning process in primary physical education in elementary students 3 Tumpangkrasak, in doing long jump teaching fourth grade students performed in turns, so that learning is less effective. The formulation of the problem in this research is how to model the Frog Jump Game Development physical educationteaching fourth grade students elementary students 3 Tumpangkrasak. The purpose of this study was to produce a learning model of physical activity through play leap frog on elementary students 3 Tumpangkrasak elementary students. This research is the development of a model refers to the development of Brog and Gall have been modified, namely: (1) a preliminary investigation and information collection, including field observations and literature review, (2) develop initial product form (form models leapfrog), (3) evaluation of the experts by using the experts and two experts penjas learning, and small group trials, using questionnaires and consultations are then analyzed, (4) the first product revision, the revision of the product based on the results of expert evaluation and testing small groups (10 students). Revision is used to repair the initial product made by researchers, (5) large-scale trials (30 students), (6) revision of the final product based on the results of field tests, (7) the results of the final models leapfrog learning model for elementary school students in Tumpangkrasak generated through field test revision. The data was collected using a questionnaire derived from expert evaluation, piloting a small group, and large-scale test. Data such as the results of an assessment of the quality of products, suggestions for improvement of the product, and the results of questionnaires by students. The data analysis technique used is descriptive percentage to reveal aspects of psychomotor, cognitive and affective student after using the product. From the test results obtained by the expert evaluation data, expert penjas 84.67% (excellent), a study I 82% (good), a learning II 84% (good), a small test group 89.33% (excellent), and field testing 96% (very good).

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan bagian yang terpenting dari proses pendidikan secara keseluruhan yang pola pencapai tujuannya menggunakan aktivitas jasmani, sedangkan sasaran yang ingin dicapai perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor. Melihat Pendidikan jasmani dan Kesehatan baik dari segi cara pencapaian tujuan maupun tujuan yang ingin dicapai, perlu peninjau yang lebih mendalam tentang Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, supaya tujuan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan tersebut benar-benar bisa tercapai. Untuk itu mutu Pendidikan Jasmani dan Kesehatan baik dari materi penyampaian, bahan pembelajaran, guru, sarana dan prasarana maupun siswa perlu dikaji lebih dalam.

Penyelenggaraan pendidikan jasmani di sekolah dasar selama ini berorientasi pada pengajar cabang-cabang olahraga yang sifatnya mengarah pada penguasaan teknik. Oleh karena itu pendidikan jasmani dituntut untuk membangkitkan gairah dan motivasi anak dalam bergerak. Karena bergerak tidak hanya merupakan kebutuhan alami peserta didik sekolah dasar, melainkan juga membentuk, membina dan mengembangkan anak, serta meningkatkan intelektual anak didik (Soemitro, 1992 : 3).

Model pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah permainan lompat kodok yang akan dikembangkan aturan permainanannya. Ketertarikan penulis untuk melakukan penelitian ini berawal dari pengamatan dilapangan saat observasi awal, saya melihat dari 15 siswa-siswi kelas IV usia 9-12 tahun SD N 3 Tumpangkrasak dalam melakukan pembelajaran lompat jauh. Ketika saya memperhatikan dari kelas IV sampai kelas V, guru hanya memberikan pembelajaran lompat jauh yang sudah biasa di ajarkan. Pada saat pemanasan guru hanya memberikan pemanasan lari keliling lapangan sebanyak dua kali dan tidak diberikan pemanasan yang berorientasi pada pembelajaran lompat jauh sehingga membuat siswa siswi merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Selain itu siswa siswi juga merasa tidak senang dan kurang aktif karena pembelajaran hanya dilakukan secara individu padahal usia anak SD harusnya aktif dalam segala pembelajaran terutama dalam bermain.

Pada proses pembelajaran lompat jauh, peneliti melihat banyak siswa siswi yang menunggu giliran untuk melakukan lompatan sedangkan waktu terbuang hanya untuk menunggu giliran melompat. Sehingga memberikan

ide dasar untuk mengembangkan olahraga dari cabang atletik menjadi cabang permainan yang didalamnya terdapat kerjasama tim. Materi atletik pada pembelajaran penjasorkes yang ingin dikembangkan adalah lompat jauh. Permainan yang dapat dibuat dari lompat jauh yaitu lompat kodok. Selain tekniknya tidak jauh berbeda dari lompat jauh, permainan lompat kodok memiliki keunggulannya itu melatih siswa dalam olahraga tim.

Pendidikan jasmani yang baik harus mampu meningkatkan pengetahuan anak tentang prinsip-prinsip gerak. Sehingga anak mampumemahami bagaimana suatu ketrampilan dipelajari hingga tingkatannya lebih tinggi. Dengan demikian, seluruh gerakannya bisa lebih bermakna.

Menurut Husdarta dan Yuda M. Saputra (1999/2000 : 8), Klasifikasi tujuan pendidikan bahwa tingkah laku dalam proses pembelajaran dibagi ke dalam tiga domain atau ranah. Ketiga ranah atau domain itu adalah domain kognitif, domain afektif, dan domain psikomotor. Ranah Kognitif adalah Ranah proses berpikir (ranah Kognitif) adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Ranah Afektif adalah Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah Psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

Setiap domain mengandung unsur hierarki perilaku yang tercermin dalam performa yang lebih spesifik sebagai berikut: 1) Domain Kognitif, mencakup aspek-aspek sebagai berikut: a) Pengetahuan, b) Pemahaman, c) Penerapan, d) Analisis, e) Sintesis, f) Evaluasi; 2) Domain Afektif, mencakup aspek-aspek sebagai berikut: a) Kemampuan menerima, b) Kemampuan menanggapi, c) Berkeyakinan, d) Penerapan karya, e) Ketelitian; 3) Domain Psikomotor, mencakup aspek-aspek berikut: a) Gerak tubuh kasar, b) Koordinasi gerak tubuh secara halus, c) Komunikasi nonverbal, d) Perilaku bicara.

Pelaksanaan pelajaran Pendidikan Jasmani (Penjas) di SDN 3 Tumpangkrasak masih cenderung minimal untuk pengembangan model pembelajaran. Hal tersebut dapat disebabkan adanya guru penjas yang kurang kreatif dan inovasi dalam memberikan materi pembelajaran pendidikan jasmani. Dalam pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar, seorang guru penjas harus kreatif dan inovatif dalam mengajar anak Sekolah Dasar agar pembelajaran menjadi lebih efektif.

Penyelenggaraan pendidikan jasmani di sekolah dasar ini belum dikelola sebagaimana mestinya, sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, baik dari segi kognitif, motorik maupun afektif. Banyak guru yang belum mengetahui bahwa dalam materi lompat jauh dapat diterapkan sebagai pembelajaran, karena mudah dimodifikasi, membuat siswa senang dan mudah di pahami langsung oleh siswa. Guru sering mengajarkan cabang olahraga sesungguhnya tanpa adanya modifikasi atau variasi, sehingga anak cenderung cepat bosan dikarenakan pembelajaran olahraga yang monoton dan bentuk lapangannya yang tidak divariasi. Maka peneliti menawarkan variasi pengembangan model pembelajaran permainan sehingga siswa dalam mengikuti pembelajaran lebih aktif dan merasa senang. Karena selama ini dalam pembelajaran belum pernah diberikan model pembelajaran permainan lompat kodok.

Ditenggarai bahwa guru Penjasorkes dalam melaksanakan proses pembelajaran bersifat konvensional yang cenderung monoton, tidak menarik dan membosankan, sehingga peserta didik tidak memiliki semangat dan motifasi yang dalam mengikuti pembelajaran Penjasorkes. Dampak dari hal tersebut tanpa disadari akan mempengaruhi terhadap tingkat kesegaran jasmani dan penguasaan keterampilan peserta didik yang semestinya dapat dikembangkan sesuai perkembangan gerak seusianya. Dengan demikian potensi peserta didik pada dasarnya, dan pada akhirnya kurang optimal pula dalam mendukung dan memberi kontribusi terhadap potensi olahraga anak didik dalam pembinaan potensi olahraga kedepan.

Pengembangan model pembelajaran Penjasorkes merupakan salah satu upaya menyelesaikan permasalahan pembelajaran penjas yang monoton. Guru Penjasorkes yang selama ini hanya berkutat pada pokok pembelajaran yang telah disediakan oleh silabus dan tidak memodifikasi pembelajaran untuk dijadikan model permainan yang menarik.

Permasalahan pembelajaran lompat jauh yang terkesan monoton berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang optimal. Pengembangan pembelajaran lompat jauh dengan pendekatan bermain lompat kodok diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena dalam permainan lompat kodok terdapat unsur permainan yang dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam melakukan lompat jauh. Selain itu, permainan lompat kodok mampu meningkatkan kerjasama diantara siswa yang berada dalam satu tim.

Dari permasalahan pada proses pembelajaran lompat jauh diatas, maka penting adanya pengembangan pembelajaran Penjasorkes yang perlu dilakukan di SD Negeri 3 Tumpangkrasak Kecamatan Jati Kabupaten Kudus bahwa pembelajaran lompat jauh dapat dimodifikasi kedalam bentuk permainan. Sekolah ini memiliki lapangan yang luas sehingga dapat melaksanakan pembelajaran tersebut. Sehingga guru penjas dalam kegiatan pembelajaran harus pandai memodifikasi permainan guna pelaksanaan pembelajaran Penjasorkes. Didalam kaitannya dengan pembelajaran tersebut, penulis akan mengembangkan model permainan lompat kodok di sekolah yang semua aktifitas geraknya sangat erat kaitannya dengan semua komponen-komponen ranah yang terkandung dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yaitu fisik, afektif, psikomotorik dan kognitif.

METODE PENGEMBANGAN

Dalam penelitian ini merupakan penelitian pengembangan biasanya disebut pengembangan berbasis penelitian (research-based development) merupakan jenis penelitian yang sedang meningkat penggunaannya dalam pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian, utamanya penelitian pendidikan dan pembelajaran. Menurut Brog dan Gall seperti yang dikutip Wasis D (2004 : 4) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan pembelajaran. Selanjutnya disebut bahwa prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu : (1) pengembangan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam pencapaian tujuan. Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tujuh langkah yang utama, yaitu (1) Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, Termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) Mengembangkan bentuk produk awal (berupa permainan lompat kodok), (3) Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli Penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis, (4) Revisi produk utama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti, (5) Uji coba lapangan, (6) Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan, (7) Hasil akhir model pembelajaran penjas melalui permainan lompat kodok bagi siswa kelas IV SD yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD N 3 Tumpangkrasak. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

HASIL PENELITIAN

Dari hasil analisis data penelitian diperoleh rata-rata evaluasi dari ahli penjas dan guru adalah 84,67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk model permainan lompat kodok ini telah memenuhi kriteria baik. Hasil analisis data dari evaluasi ahli Penjas, didapat rata-rata persentase 88 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk model permainan lompat kodok ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa Sekolah Dasar adalah dari penilaian bentuk model permainan, alat yang digunakan, perkembangan aspek jasmani dan aspek psikomotor, dan minat siswa berpartisipasi dalam model permainan lompat kodok yang dilakukan oleh ahli Penjas telah memenuhi kriteria sangat baik. Selain itu untuk aspek petunjuk permainan, perkembangan aspek kognitif dan afektif siswa, dan keamanan yang diterapkan dalam pembelajaran atletik telah memenuhi kriteria baik.

Hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran I, didapat rata-rata persentase 82 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk model permainan lompat kodok ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas IV. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa SD adalah dari penilaian ketepatan memilih bentuk permainan bagi siswa, kesesuaian model permainan dengan karakteristik siswa, perkembangan aspek kognitif, psikomotor dan afektif siswa, meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran dan aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan atletik telah memenuhi kriteria baik. Selain aspek tersebut penilaian dari ahli pembelajaran I yaitu aspek kejelasan petunjuk permainan, kesesuaian alat dan fasilitas, perkembangan aspek fisik/jasmani siswa telah memenuhi kriteria baik.

Hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran II, didapat rata-rata persentase 84 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk model permainan lompat kodok ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas IV SD N 3 Tumpangkrasak. Faktor yang menjadikan model ini

dapat diterima siswa Sekolah Dasar adalah dari penilaian kesesuaian alat dan fasilitas, perkembangan aspek fisik, kognitif, psikomotor dan afektif siswa, meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran atletik dan juga aman untuk diterapkan dalam pembelajaran atletik telah memenuhi kriteria baik. Dari penilaian kejelasan petunjuk permainan, ketepatan memilih bentuk/model permainan bagi siswa, dan kesesuaian bentuk/model permainan dengan karakteristik siswa telah memenuhi kriteria baik

Hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 89,33 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model permainan lompat kodok ini telah memenuhi kriteria baik. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa SD adalah dari semua aspek uji coba yang ada, sebagian besar siswa dapat mempraktikkan dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model permainan lompat kodok dapat diterima siswa dengan baik, sehingga dari uji coba kelompok kecil model ini dapat digunakan untuk siswa kelas IV.

Hasil analisis data uji coba lapangan didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 96 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model permainan lompat kodok ini telah memenuhi kriteria sangat baik. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa SD adalah dari semua aspek uji coba yang ada, sebagian besar siswa dapat mempraktikkan dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model permainan lompat kodok dapat diterima siswa dengan baik, sehingga dari uji coba lapangan model ini dapat digunakan untuk siswa kelas IV.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan lompat kodok yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=10) dan uji coba lapangan (N=30). Berdasarkan data hasil uji coba dan pengamatan selama penelitian maka dilakukan beberapa revisi meliputi:

1. Ukuran balok yang terbuat dari kertas yang terdiri dari berbagai macam warna dan dengan ukuran panjang 30 cm dan tinggi 15 cm.
2. Pengaturan kelompok dalam bermain

lompat kodok disesuaikan dengan jumlah total siswa, agar pembelajaran menjadi lebih kondusif dan efektif.

Dari hasil analisis data penelitian diperoleh rata-rata evaluasi dari ahli penjas dan ahli pembelajaran adalah 84,67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk model permainan lompat kodok ini telah memenuhi kriteria baik. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa Sekolah Dasar adalah dari penilaian bentuk model permainan, alat yang digunakan, perkembangan aspek jasmani dan aspek psikomotor, dan minat siswa berpartisipasi dalam model permainan lompat kodok yang dilakukan oleh ahli Penjas telah memenuhi kriteria sangat baik. Selain itu untuk aspek petunjuk permainan, perkembangan aspek kognitif dan afektif siswa, dan keamanan yang diterapkan dalam pembelajaran atletik telah memenuhi kriteria baik. Permainan lompat kodok ini sudah sesuai dengan karakteristik anak gerak anak Sekolah Dasar yang dapat meningkatkan perkembangan aktivitas motorik halus dan kasar pada anak. Dengan meningkatnya kemampuan fisik anak SD maka akan meningkat pula kemampuan gerak anak besar. Peningkatan kemampuan gerak anak dapat diidentifikasi dengan gerakan yang dilakukan dengan mekanika tubuh semakin efisien gerakan anak menjadi semakin terkontrol dan lancar, pola gerakan semakin bervariasi dan juga gerakan-gerakan yang dilakukan oleh anak semakin bertenaga. Berdasarkan analisa hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Produk model permainan lompat kodok sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba. Hal itu berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi ahli Penjas didapat rata-rata persentase 88 %, hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran I didapat rata-rata persentase 84 %, dan hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran II didapat rata-rata persentase 84 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan lompat kodok ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa SD Negeri 3 Tumpangkrasak.

2. Produk model permainan lompat kodok sudah dapat digunakan bagi siswa SD Negeri 3 Tumpangkrasak. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 89,33 % dan hasil analisis data uji coba lapangan didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 96 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan lompat kodok ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga dapat digu-

nakan untuk siswa SD Negeri 3 Tumpangkrasak.

3. Faktor yang menjadikan model permainan lompat kodok dapat diterima oleh siswa SD adalah dari semua aspek uji coba yang ada, lebih dari 90 % siswa dapat mempraktikkan dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model permainan lompat kodok dapat diterima siswa dengan baik, sehingga baik dari uji coba kelompok kecil maupun dari uji coba lapangan model ini dapat digunakan bagi siswa SD Negeri 3 Tumpangkrasak.

Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang didapat, maka berikut ini dikemukakan saran peneliti, sebagai berikut :

1. Model permainan lompat kodok sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran lompat jauh untuk siswa Sekolah Dasar.

2. Penggunaan model ini dilaksanakan seperti apa yang direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

3. Bagi guru Penjasorkes di SD diharapkan dapat mengembangkan model-model pembelajaran pada cabang atletik khususnya pada lompat jauh yang lebih menarik dan membuat siswa lebih aktif bergerak untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh pembaca, antara lain :

1. Penggunaan model permainan ini harus memperhatikan faktor keamanan dan keselamatan siswa terutama bagi siswa pada saat melewati rintangan.

2. Kelebihan dari model permainan lompat kodok yaitu siswa dapat selalu bergerak sehingga pembelajaran penjasorkes menjadi lebih efektif yang dapat berpengaruh pada tingkat kesegaran jasmani siswa.

3. Kelemahan dari model permainan lompat kodok ini adalah pengaturan siswa dalam permainan dan rintangan yang digunakan masih terlalu mudah bagi anak kelas IV SD.

Daftar Pustaka

Abdul Kadir Ateng. 1992. Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani. Jakarta : Depdikbud.

_____. 1992. Dasar-dasar Pendidikan Jas-

- Adang Suherman. 2000. Dasar – Dasar Penjaskes. Depdiknas.
- Achmad Sugandi. 2005. Teori Pembelajaran. Semarang: UNNES Pres.
- Amung Ma'mun dan Yudha Saputra. 2000. Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak. Jakarta : Depdiknas.
- Borg and Gall. 1983. Penelitian dan Pengembangan. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Hans Katzenbagner dan Michael Medler. 1996. Lomba Atletik. PASI.
- Husdarta dan Yudha Saputra. 2000. Belajar Dan Pembelajaran. Bandung : Depdikbud.
- M Sajoto. 1988. Pembinaan Kondisi Fisik Dalam Olahraga. Jakarta : Depdikbud
- Munasifah. 2008. Atletik Cabang Lompat. Semarang : Aneka Ilmu.
- Oktia Woro Kasimi. 1999. Praktikum dan Ketrampilan Pendidikan Kesehatan. Semarang : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.
- Rusli Lutan,dkk. 2001. Penelitian Penjaskes.Jakarta : Depdiknas.
- Samsudin. 2008. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA/MA. Jakarta : PT Fajar Interpratama.
- Soemitro, 1992. Permainan Kecil. Jakarta : Depdikbud
- Soegiyanto dan Sodjarwo. 1993. Perkembangan dan Belajar Gerak. Jakarta : Depdikbud
- Sukintaka. 1992. Teori bermain untuk D2 PGSD PENJASKES. Jakarta.
- Wasis D. Dwiyoogo. 2008. Penelitian dan Pengembangan Olahraga. Malang :Lemlit UNM.