



MODEL MODEL PEMBELAJARAN GERAK DASAR LONCAT MELALUI PERMAINAN LONCAT KATAK BAGI SISWA KELAS V SD NEGERI KADENGAN 02 KECAMATAN RANDUBLATUNG KABUPATEN BLORA TAHUN 2013

Aji Teguh Wijayanto ✉

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Agustus 2013
Disetujui Oktober 2013
Dipublikasikan Januari 2014

Keywords:

Learning Outcomes, basic movement and games or innovative

Abstrak

Permainan gerak dasar loncat masih diajarkan dalam bentuk permainan yang baku sehingga didapatkan siswa masih kurang aktif dalam pembelajaran gerak dasar loncat, siswa masih merasa bosan dan penyampaian materi yang kurang menarik minat untuk siswa. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan, dan hasil pengembangannya yaitu model pengembangan permainan lompat tali. Adapun prosedur pengembangan produk meliputi analisis produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba kelompok kecil dan revisi, uji coba kelompok besar dan produk akhir. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pengamatan di lapangan dan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli dan hasil pengisian kuesioner oleh siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase. Dari hasil uji coba diperoleh data evaluasi ahli yaitu, ahli Penjasorkes 85,3% (baik), ahli pembelajaran I 88% (baik), ahli pembelajaran II 85,3% (baik). Sedang data hasil uji coba skala kecil aspek pengamatan psikomotorik sebesar 73,2% (baik), aspek kuesioner kognitif 85% (baik), aspek kuesioner afektif 84% (baik) dan uji coba skala besar aspek pengamatan psikomotorik 76,6% (baik), aspek kuesioner kognitif 87,9% (baik), afektif 85,3% (baik). Berdasarkan data hasil penelitian, disimpulkan bahwa permainan lompat tali dapat digunakan guru penjas sebagai permainan alternatif dalam pembelajaran penjasorkes.

Abstract

Jump basic motion game is still taught in the form of a standard game thus obtained is still less active students in learning basic movement jump, students still feel bored and delivery of content that is less attractive to students. This research method is the development of research, and the results of the model of development of game developers jump rope. The analysis procedure includes product development product that will be developed, developing initial products, expert validation and revision, testing and revision small group, large group and test the final product. The data was collected using field observations and questionnaires were obtained from expert evaluation and the results of the questionnaires by students. The data analysis technique used is descriptive percentages. From the test results obtained by the expert evaluation data, expert Penjasorkes 85.3% (good), learning experts I 88% (good), a learning II 85.3% (good). Data is being a small-scale trial results psychomotor aspects of the observations of 73.2% (good), cognitive aspects of the questionnaire 85% (good), affective aspects of the questionnaire 84% (good) and large-scale trials observational aspects of psychomotor 76.6% (both), cognitive aspects of the questionnaire 87.9% (good), affective 85.3% (good). Based on the research data, it was concluded that the jump rope game can be used by teachers penjas as an alternative in learning Penjasorkes game.

© 2013 Universitas Negeri Semarang

PENDAHULUAN

Peneliti mencoba menerapkan salah satu model pengembangan yaitu model pembelajaran gerak dasar loncat melalui permainan loncat katak bagi kelas V SD Negeri Kadengan 2 Kecamatan Randublatung Kabupaten Blora. Ketertarikan peneliti untuk melakukan penelitian ini berawal dari informasi dari guru penjas yang saat itu sedang melakukan kegiatan belajar dan mengajar, dimana para siswa yang sedang menjalankan kegiatan belajar banyak kurang konsentrasi dalam pembelajaran karena kurang menariknya pembelajaran yang sedang diajarkan, dan monotonnya materi yang diajarkan oleh guru penjas. Selain alasan tersebut peneliti juga mendapatkan informasi tentang sarana prasarana yang ada di SD tersebut yang kurang memadai dan kurang pemanfaatannya. Dari uraian diatas peneliti mengeluarkan ide untuk menciptakan dan mengembangkan pembelajaran gerak dasar loncat ini dalam bentuk permainan loncat katak supaya anak-anak mengetahui permainan loncat dalam pembelajaran penjasorkes. Pengembangan model pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan siswa supaya lebih aktif bergerak. Oleh karena itu melalui model pengembangan permainan loncat katak ini diharapkan siswa mampu melakukan aktivitas gerak yang terdapat didalamnya juga siswa mampu mengambil pembelajaran didalamnya baik itu berupa pembelajaran moral, etika, serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti dapat merumuskan masalah yaitu bagaimana model pembelajaran loncat melalui permainan loncat katak bagi siswa kelas V SD Negeri Kadengan 2 Kecamatan Randublatung Kabupaten Blora. Dalam penelitian pengembangan ini berusaha untuk dapat menghasilkan model pembelajaran gerak dasar loncat melalui permainan loncat katak yang dapat membantu guru dan siswa dalam penjasorkes yang sesuai karakteristik peserta didik untuk pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar agar dapat berjalan dengan

efektif, dan dapat meningkatkan kesegaran jasmani siswa

KAJIAN PUSTAKA

Sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah dasar, siswa dapat bergerak dengan aktif dalam permainan dengan peraturan yang sudah dikembangkan sesuai dengan situasi yang ada dilapangan. Pada kenyataanya dalam proses pembelajaran permainan di sekolah dasar masih dalam bentuk permainan yang sesuai dengan peraturan yang baku, baik dalam hal peralatan, lapangan yang digunakan maupun peraturan. Dari pelaksanaan pembelajaran tersebut dijumpai anak-anak yang merasa tidak senang, bosan, dan kurang aktif bergerak dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Permainan loncat katak dibuat tidak jauh dari bentuk permainan aslinya, ini sesuai dengan prinsip modifikasi yang dapat dilakukan terhadap aturan permainan, peralatan yang digunakan, jumlah pemain, dan tujuan dalam permainan. Hal tersebut dimaksudkan agar tujuan dalam permainan loncat katak, yaitu meningkatkan gerak atau aktivitas jasmani siswa dapat tercapai

Pengembangan pembelajaran permainan loncat katak merupakan salah satu upaya yang harus diwujudkan. Model pembelajaran permainan loncat katak dalam hal ini adalah permainan yang diharapkan mampu membuat anak lebih aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan.

METODE PENGEMBANGAN

Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang berupa model permainan loncat katak modifikasi. Menurut Borg & Gall seperti dikutip Punaji (2010:194), penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang

digunakan dalam pendidikan pembelajaran. Prosedur pengembangan model permainan loncat katak untuk siswa sekolah dasar meliputi beberapa tahap, yaitu: (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, (2) mengembangkan produk awal, (3) validasi ahli dan revisi, (4) uji coba kelompok kecil dan revisi, dan (5) uji coba kelompok besar dan produk akhir.

Subjek Uji coba

Siswa kelas IV SD N Gajah Mungkur 02 Kota Semarang yang berjumlah 23 orang.

Teknik Analisis Data

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. Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Muhamad Ali (1997 : 184) yaitu :

$$NP = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan :

NP : Nilai dalam %

n : Nilai yang diperoleh

N: jumlah seluruh data

100% : konstanta

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh data.

Tabel 1 Klasifikasi persentase

Persentase	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 : Muhamad Ali 1997 : 184)

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh data.

HASIL PENGEMBANGAN

Analisis Kebutuhan

Permainan loncat katak merupakan pengembangan dalam pembelajaran gerak dasar loncat dengan bentuk modifikasi permainan yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan keterampilan siswa. Permainan ini memanfaatkan sarana yang ada disekolah

barang bekas, yaitu dengan menggunakan kun / kerucut, kardus bekas, dan ban sepeda motor bekas. Sehingga tidak membutuhkan biaya yang mahal untuk mendapatkan peralatan tersebut, selain itu permainan ini juga dibuat dengan menyesuaikan karakteristik usia anak Sekolah Dasar dan peralatan ini dinilai cukup aman digunakan untuk pembelajaran di Sekolah Dasar.

Draft Produk Awal

Model permainan loncat katak merupakan permainan yang dibentuk sesuai karakter siswa dengan cara membuat peraturan

permainan lebih sederhana dan menarik. Dengan model permainan loncat katak ini diharapkan dapat mengurangi kesulitan siswa terhadap pembelajaran gerak dasar loncat katak, sehingga model permainan loncat katak dapat berjalan efektif.

Analisis Hasil Data Validasi Ahli

Hasil analisis data oleh evaluasi ahli penjas, didapat rata-rata nilai 85,30%. Hasil analisis dari evaluasi ahli pembelajaran 1 didapat rata-rata penilaian 88,00%. Hasil analisis dari evaluasi ahli pembelajaran 2 didapat rata-rata penilaian 85,30%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka model permainan lompat tali dari hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli penjas dan

ahli pembelajaran didapat persentase 84,5% masuk dalam kategori "baik".

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Data kuesioner hasil uji coba skala kecil sebesar 84,50% (baik) dan data pengamatan psikomotor hasil uji coba skala kecil sebesar 73,20%.

Revisi Produk Setelah Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan saran dari Ahli Penjas dan Ahli pembelajaran 1 dan 2 pada produk yang telah diujicobakan ke dalam uji skala kecil, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk, proses reivisi berdasarkan saran ahli penjas dan ahli pembelajaran terhadap kendala yang muncul setelah ujicoba skala kecil. Proses revisi adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Revisi Draf Produk Awal

No	Nama Ahli	Bagian yang di revisi	Alasan	Saran
1	Drs. H. Cahyo Yuwono, M.Pd	Jarak antar kun atau penghalang.	Dengan jarak 90 cm dirasa terlalu jauh untuk anak melakukan loncatan.	Diperpendek jaraknya sekitar 60-70 cm agar anak mudah melakukan loncatan.
2	Wakijan A.Ma.Pd	Aturan atau cara permainan	Permainan kurang menarik dan monoton	Permainan diselingi game-game agar tidak membosankan dan menarik bagi siswa
3	Ira Suparsih, S.Pd	Alat Permainan	Alat yang digunakan dalam permainan kurang menarik.	Alat permainan dimodifikasi atau buat alat semenarik mungkin

Sumber : Hasil Penelitian 2013

Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Data kuesioner hasil uji coba skala besar sebesar 87,00% (baik), data pengamatan hasil uji coba skala besar sebesar 76,6%.

Draf Produk Akhir Model Permainan Lompat Tali

Untuk modifikasi permainan loncat katak adalah rangkaian yang terdiri dari tiga rintangan, yang jarak dari rintangan diatur

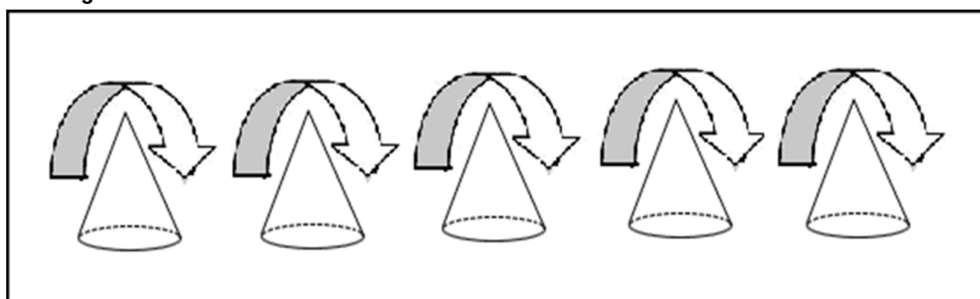
sama, dan rintangan yang di berikan tidak sama dimana rintangan berupa cone, kedua rintangan kardus bekas dan ketiga rintangan ban bekas. Siswa dibagi menjadi 2 tim tiap tim terdiri dari 6 siswa, para siswa melakukan permainan loncat katak sesuai dengan peraturan permainan yang dibuat, cara bermain loncat katak sangat simple dengan melewati rintangan secara berurutan yang dilakukan secara bergantian dalam satu

kelompok sampai pemain terakhir selesai melakukan permainan. Diantara rintangan cone dan kardus bekas terdapat pos 1, disini siswa ditugaskan untuk mengambil ring atau gelang sebelum menuju ke rintangan ke dua, kemudian perlu dicermati lagi setelah siswa melewati rintangan ban bekas, siswa harus menaruh ring

tersebut dipos 2 dimana siswa ditugaskan untuk menyusun atau memasukkan ring tersebut pada sebuah benda menyerupai kerucut, setelah dimasukkan kekerucut tersebut siswa lari sprint menuju garis start.

Berikut perincian dan penggambaran pola permainan loncat katak:

Rintangannya Pertama:



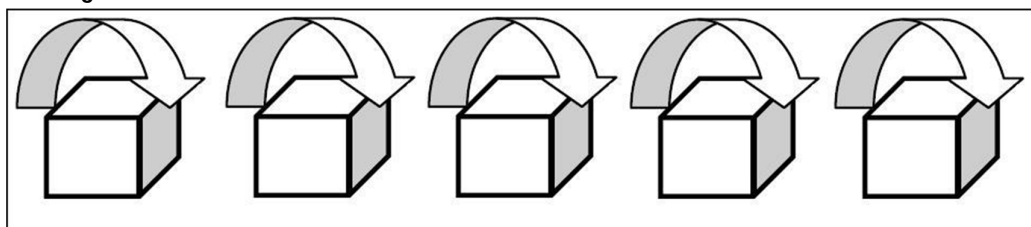
Gambar 13. Loncat melewati cone

Sumber: Penelitian 2013

Cara bermain: Siswa setelah dari garis start berlari menuju rintangan yang pertama berupa kun berjajar, siswa harus melewati satu persatu kun dengan gerakan meloncat, jarak

antar kun satu dengan kun berikutnya diatur dengan jarak 60-70 cm. Setelah melewati rintangan kun, siswa menuju pos 1, disini siswa ditugaskan untuk mengambil ring.

Rintangannya Kedua:



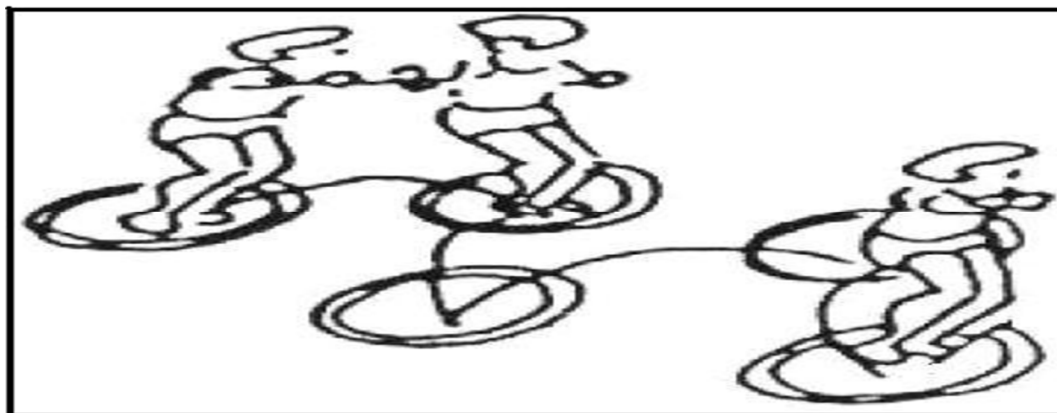
Gambar 14. Loncat melewati kardus

Sumber: Penelitian 2013

Cara bermain: Setelah siswa mengambil ring di pos 1 dan mengambil ring, siswa menuju rintangan kedua berupa kardus, siswa meloncati

kardus satu persatu sampai yang terakhir. Jarak antar kardus diatur sama yaitu 60-70cm.

Rintangannya Ketiga:



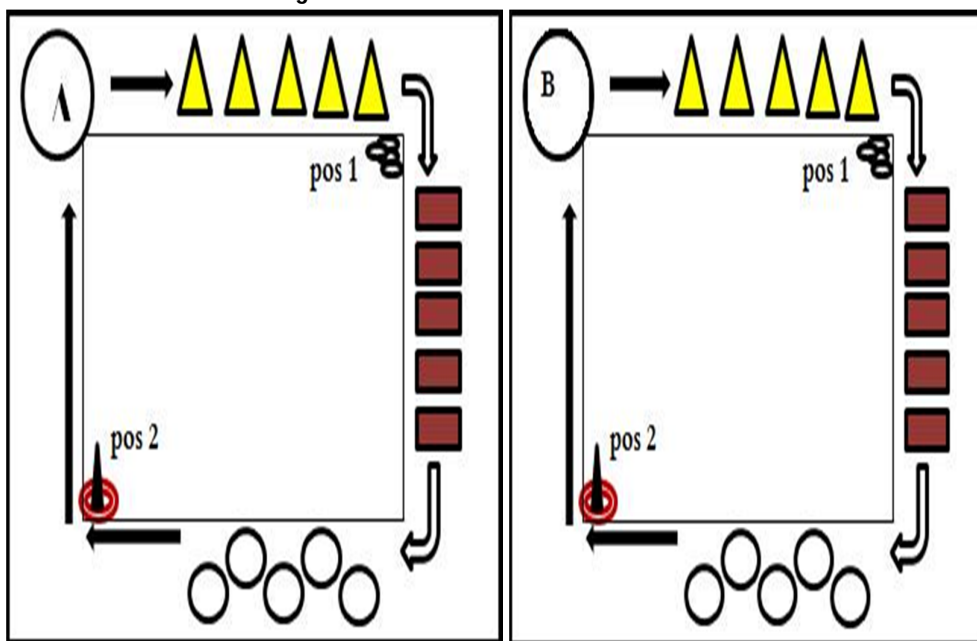
Gambar 15. Loncat zig-zag melewati ban

Sumber: Penelitian 2013

Cara bermain: Setelah melewati kardus siswa langsung berlari menuju rintangan yang terakhir atau ketiga, disini siswa harus melewati rintangan berupa ban bekas yang diatur secara zig-zag, dan siswa harus melewati rintangan ini dengan cara meloncati ban satu persatu. Setelah semua ban terlewati pemain menuju pos 2, disini siswa ditugaskan untuk meletakkan dan memasukkan ring ketempat yang sudah

tersedia. Kemudian setelah meletakkan ring pemain lari sprint kegaris awal lagi dan melakukan toss kepada pemain selanjutnya untuk melakukan giliran selanjutnya. Permainan berakhir setelah semua pemain dimasing-masing tim melakukan semua instruksi yang telah diberikan. Pemenang dari permainan ini ditentukan dengan tim mana yang tercepat melakukan tugas dengan benar.








Berikut sketsa dan keterangan dari Permainan loncat katak:



Gambar 16. Sketsa Permainan Loncat Katak

Sumber: Penelitian 2013

Keterangan:

-  : Kelompok A/B
-  : Arah Lari
-  : Kerucut
-  : Papan Halang
-  : Ban
-  : Tempat Ring
-  : Tempat Peletakan dan Penyusunan Ring

KAJIAN DAN SARAN

Permainan lompat tali sangat efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa, karena dalam permainan ini terdapat berbagai ranah penjas yaitu lokomotor, nirlokomotor, dan manipulatif. Berbagai macam gerak dalam atletik seperti berlari, lompat, dan jalan sangat dominan dalam permainan lompat tali. Adapun saran dalam penelitian ini:

1) Model permainan loncat katak sebagai alternatif penyampaian pembelajaran penjasorkes untuk siswa kelas atas Sekolah Dasar

2) Alat yang digunakan dalam permainan lompat tali rentan rusak, oleh karena itu guru diharapkan dapat menyediakan alat yang lain sebagai cadangan.

3) Bagi guru penjasorkes di Sekolah Dasar diharapkan dapat mengembangkan model-model permainan yang lebih menarik lainnya yang dapat digunakan sebagai pembelajaran di Sekolah Dasar sesuai dengan karakteristiknya.

4) Sebaiknya pada saat pembelajaran dilakukan evaluasi setelah siswa melakukan permainan, supaya selanjutnya siswa dapat memperbaiki kesalahannya

DAFTAR PUSTAKA

- Adang Suherman. 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas
- Ahmad Sugandi, dkk. 2006. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. UPT. Unnes. Semarang.
- Anggani Sudono. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT. Grafindo.
- <http://artimodelpembelajaran.google.co.id>
- <http://one.indoskripsi.com>
- Husdarta, dkk. 2000. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Imam Hidayat (1986) *Belajar Aktif Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, untuk Sekolah Dasar kelas I sampai dengan kelas VI*, Jakarta, Penerbit PT Gramedia.)
- Mochamad Djumidar A. 2004. *Belajar Berlatih Gerak-Gerak Dasar Atletik Dalam Bermain*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Punaji Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Edisi pertama. Malang : Kencana Prenada Media Group.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta : PT Fajar Interpratama
- Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Ja
- Sukirman.2003, *Matematika*. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka Jakarta.
- Sugiyanto (1993). *Pendidikan Atletik*. Jakarta.
- Sugiyanto dan Sudjarwo. 1993. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud, Proyek Peningkatan Mutu Guru

SD Setara D II dan Pendidikan Kependudukan
Bagian Proyek Penataan Guru Pendidikan
Jasmani dan Kesehatan SD Setara D II.

Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Penjaskes*.
Jakarta: Depdikbud, Dirjen Dikti

Yanuar, Kiram. 1992. *Belajar Motorik*.
Jakarta: Dirjen Dikti

Yoyo Bahagia dan A. Suherman. 2000.
*Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi
Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen
Pendidikan Dasar dan Menengah, Bagian
Proyek Penataran Guru SLTP Setara D III.