

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN OUTBOUND CARTERPILLAR RACE PADA SISWA KELAS V SD N PURWOYOSO 01 KECAMATAN NGALIYAN KOTA SEMARANG TAHUN AJARAN 2012/2013****Nining Romdhoni** ✉

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

**Info Artikel**

*Sejarah Artikel:*  
Diterima Agustus 2013  
Disetujui September 2014  
Dipublikasikan  
Oktober 2014

*Keywords:*  
Development, Outbound and  
Carterpillar race.

**Abstrak**

*Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil Pengembangan Model permainan Outbound "carterpillar race" pada kelas V SD Negeri Purwoyoso 01 Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang Tahun Ajaran 2012/2013. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari Borg & Gall yang telah dimodifikasi. Analisis data menggunakan kuesioner untuk siswa, ahli penjas dan ahli pembelajaran. Dari hasil uji coba skala kecil diperoleh data sebagai berikut: uji coba skala kecil aspek kognitif 83% (baik), aspek afektif 91% (sangat baik), aspek psikomotorik 81% (baik) dan uji coba lapangan aspek kognitif 85% (sangat baik), aspek afektif 93% (sangat baik), aspek psikomotorik 84% (baik). Berdasarkan data hasil penelitian, maka disimpulkan bahwa Pengembangan Model Permainan Outbound "carterpillar race" pada Siswa Kelas V SD Negeri Purwoyoso 01 Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang Tahun Ajaran 2012/2013, sehingga model permainan ini dapat diterapkan sebagai model pembelajaran penjasorkes.*

**Abstract**

*The purpose of this study was to determine the results of Model Development Outbound game "carterpillar race" in the fifth grade elementary school Kecamatan Ngaliyan Purwoyoso 01 Semarang Academic Year 2012/2013. This study is a research method that refers to the development of models of Borg & Gall development that has been modified. Analysis of data using questionnaires for students, specialists and experts penjas learning. Of small-scale test results obtained from the data as follows: a small-scale trial of cognitive aspects of 83% (good), 91% affective aspect (very good), psychomotor aspects 81% (good) and cognitive aspects of field trials 85% (very good), the affective aspect 93% (very good), psychomotor aspects of 84% (good). Based on the research data, it was concluded that the Development Model permainan Outbound "carterpillar race" in Class V Elementary School Purwoyoso 01 Kecamatan Ngaliyan Semarang Academic Year 2012/2013, so that the model can be applied to this game as a learning model.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan melalui aktifitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuscular, intelektual, dan emosional.” Pada hakekatnya ; “pendidikan jasmani adalah sebagai proses pendidikan via gerak insani (human movement) yang dapat berupa aktivitas jasmani, permainan atau olahraga untuk mencapai tujuan pendidikan” (Rusli Lutan 1995-1996).

Ditengarai bahwa guru penjasorkes dalam melaksanakan proses pembelajaran bersifat konvensional yang cenderung monoton, tidak menarik dan membosankan, sehingga peserta didik tidak memiliki semangat dan motivasi yang dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes. Dampak dari hal tersebut tanpa disadari akan mempengaruhi terhadap tingkat kesegaran jasmani 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.

. Pada saat pengalaman mengajar saat PPL masih banyak kekurangan dalam pembelajaran penjasorkes seperti bentuk permainan masih minim dan belum dimodifikasi. Pengembangan model pembelajaran dengan bentuk permainan akan dapat membantu para guru dalam peningkatan pembelajaran penjasorkes yang inovatif, dan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan. Memotivasi peserta didik untuk lebih mengeksploitasi gerak-gerak secara luas dan bebas, sesuai tingkat kemampuan yang dimiliki. Walaupun pengembangan model pembelajaran yang ada masih terbatas di dalam sekolah.

Pengembangan model permainan outbound “caterpillar race/balap ulat bulu”

dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar merupakan salah satu upaya menyelesaikan permasalahan yang terjadi di sekolah. Pembelajaran dengan permainan pada anak sekolah dasar merupakan sumber belajar yang efektif dan efisien, selama ini belum dapat dioptimalkan oleh para guru penjasorkes dalam pembelajarannya

Pengembangan Permainan Outbound Caterpillar Race ini merupakan salah satu modifikasi pembelajaran. Model permainan ini diharapkan dapat membuat siswa sekolah dasar lebih senang dan aktif bergerak atau melakukan aktivitas jasmani. Berdasarkan permasalahan dari latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang akan dikaji adalah: “Bagaimana Model Permainan Outbound Caterpillar Race Pada Siswa Kelas V Sd N Purwoyoso 01 Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang Tahun Ajaran 2012/2013?”

## METODE PENELITIAN

Menurut Borg dan Gall dalam Sugiyono (2009 : 9), Penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

### Subjek Penelitian

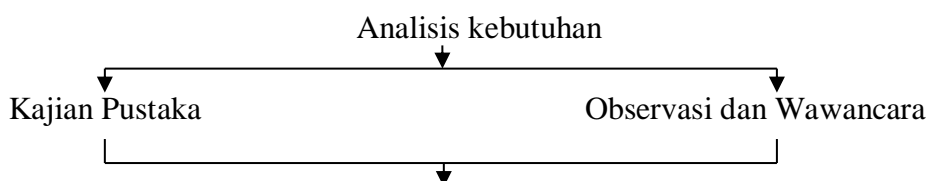
Siswa kelas V SD N Purwoyoso 01 Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang

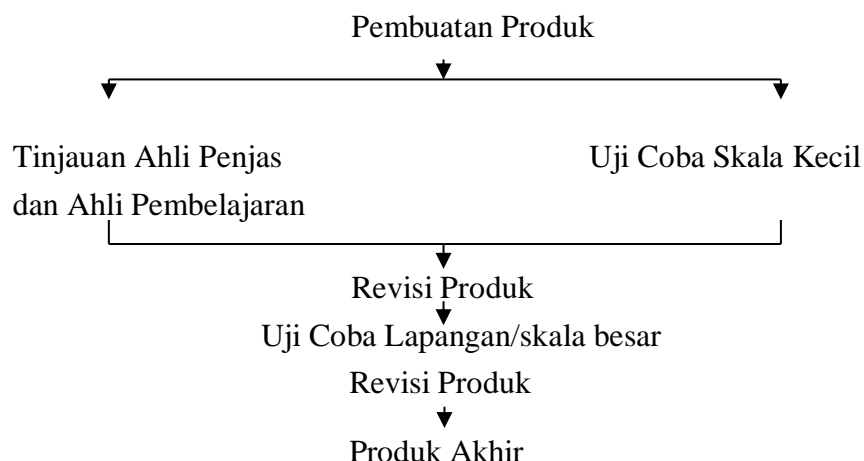
### lokasi penelitian

Penelitian pengembangan dilaksanakan di SD Negeri Purwoyoso 01 Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang

### Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan model pembelajaran penjasorkes melalui permainan outbound dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:





### **Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah model pembelajaran olahraga rekreasi ini dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi di SD Negeri Purwoyoso 01 kecamatan Ngaliyan Kota Semarang tentang pelaksanaan penjasorkes dengan cara melakukan.

### **Uji Coba Produk**

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisien dan daya tarik produk dari produk yang di hasilkan

### **Uji Coba Skala Kecil**

Pada tahapan ini produk yang telah direvisi dan hasil evaluasi ahli kemudian diujicobakan kepada siswa kelas V SD Negeri Purwoyoso 01. Pada uji coba skala kecil ini menggunakan 12 siswa sebagai subjeknya. Pengambilan siswa dilakukan dengan menggunakan sampel secara random karena karakteristik dan tingkat kesegaran jasmani siswa yang berbeda.

### **Uji Coba Lapangan**

Hasil analisis uji coba skala kecil serta revisi produk pertama, selanjutnya dilakukan uji lapangan. Uji lapangan in dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri Purwoyoso 01 berjumlah 30 siswa. Pertama-tama siswa diberikan penjelasan peraturan pembelajaran yang telah direvisi yang

kemudian melakukan uji coba kegiatan permainan melalui variasi gerak. Setelah selesai melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

### **Jenis Data**

Jenis data yang dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara lisan maupun tulisan dari ahli penjas dan pakar pembelajaran penjasorkes SD sebagai bahan untuk revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari kuesioner siswa

### **Instrument Pengumpulan Data**

Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk kuisisioner. Kuisisioner digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih kuisisioner subjek relative banyak sehingga dilakukan secara serentak dan waktu yang singkat. Kepada para ahli dan siswa diberikan kuisisioner yang berbeda . Kuesioner ahli dititikberatkan kepada produk pertama yang dibuat, sedangkan kuisisioner untuk siswa dititikberatkan pada kenyamanan pada penggunaan produk. Pembelajaran penjasorkes dalam permainan outbound dilingkungan sekolah. Apakah siswa dapat bermain dengan baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran dalam penjasorkes

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah

menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk presentase, sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

Dalam pengolahan data, presentase diperoleh dengan rumus dari Muhamad Ali (1987:184) yaitu :

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

NP = Nilai dalam %

n = Adalah nilai yang diperoleh

N = Jumlah seluruh nilai/jumlah seluruh data

Dari hasil presentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada tabel 1 akan disajikan klasifikasi dalam persentase.

**Tabel 4.** Klasifikasi Presentase

Persentase	Klasifikasi	Makna
100%-84%	Sangat baik	Digunakan
84%-68%	Baik	Digunakan
68%-52%	Cukup	Digunakan
52%-36%	Kurang	Diperbaiki
0,36	Sangat kurang	Dibuang

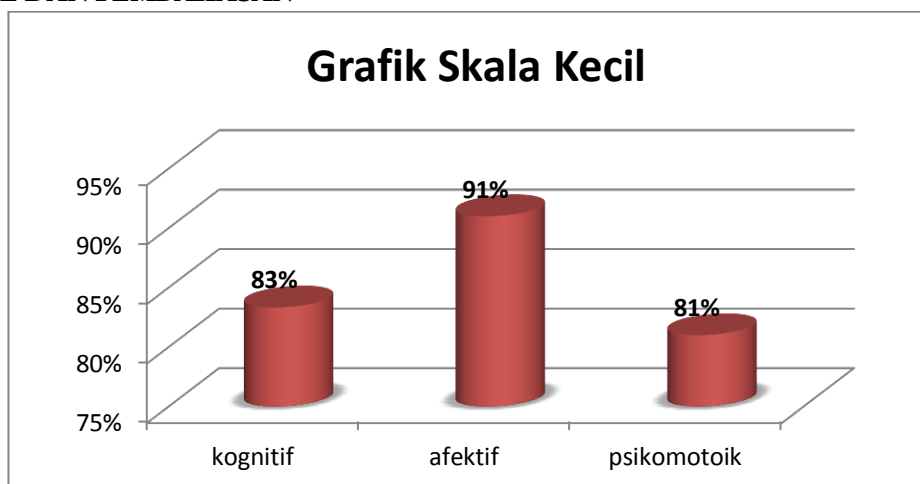
Sumber : Guilford ( dalam Faqih, 1996:57)

### Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner pada uji coba skala kecil pada aspek kognitif didapatkan presentase 83% Sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan maka memenuhi kreteria **baik** sehingga dapat digunakan kepada siswa kelas V SD Negeri Purwoyoso 01. Berdasarkan hasil pengisian kuesioner pada uji coba skala kecil pada aspek afektif didapatkan presentase 91% Sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan maka memenuhi kreteria **sangat baik** sehingga dapat digunakan kepada siswa kelas V SD Negeri Purwoyoso 01 dan dapat menjadikan acuan untuk melakukan penelitian pada uji lapangan selanjutnya. Berdasarkan hasil pengisian kuesioner pada uji coba skala kecil pada aspek psikomotorik didapatkan presentase 81% Sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan maka memenuhi kreteria **baik** sehingga dapat digunakan kepada siswa kelas V SD Negeri Purwoyoso 01, sehingga dalam uji coba lapangan yang dilaksanakan berikutnya ada perbaikan lagi.

Dengan demikian presentase dari uji coba kelompok kecil dari aspek kognitif dengan rata-rata 6.67 dan presentase 83%, aspek afektif dengan rata-rata 8.17 dan presentase 91% dan aspek psikomotorik dengan rata-rata 6.50 dan presentase 81% dapat diamati dengan diagram sebagai berikut:

### HASIL DAN PEMBAHASAN



#### Uji Coba Lapangan

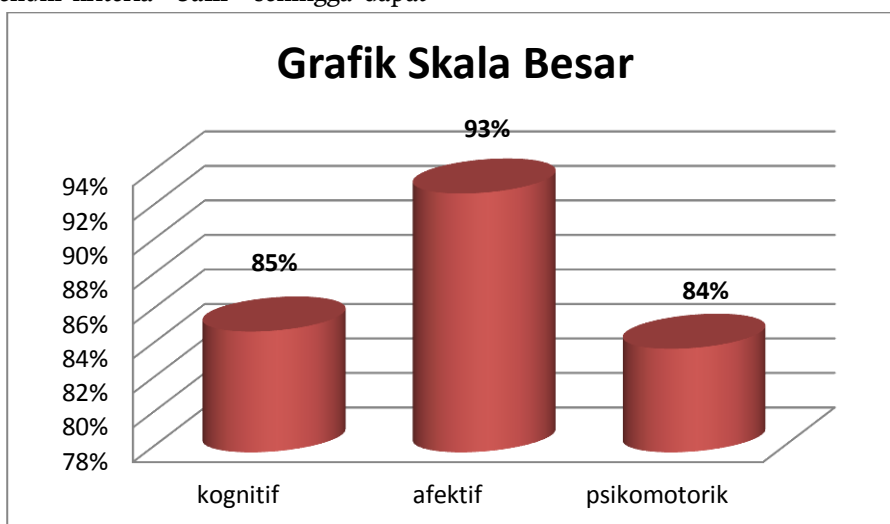
Berdasarkan data uji lapangan dalam aspek kognitif didapatkan presentase 85%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka

permainan *caterpillar race* pada siswa kelas V telah memenuhi kriteria "**sangat baik**" sehingga dapat digunakan sebagai pembelajaran siswa SD Negeri Purwoyoso 01. Berdasarkan data uji

lapangan dalam aspek afektif didapatkan presentase 93%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan *caterpillar race* pada siswa kelas V telah memenuhi kriteria "**sangat baik**" sehingga dapat digunakan sebagai pembelajaran siswa SD Negeri Purwoyoso 01. Berdasarkan data uji lapangan dalam aspek kognitif didapatkan presentase 84 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan *caterpillar race* pada siswa kelas V telah memenuhi kriteria "**baik**" sehingga dapat

digunakan sebagai pembelajaran siswa SD Negeri Purwoyoso 01.

Berdasarkan tabel dan diagram di atas yang dijelaskan satu persatu dari aspek kognitif dengan rata-rata 6.80 dan presentase 85%, aspek afektif dengan rata-rata 7.43 dan presentase 93% dan aspek psikomotorik dengan rata-rata 6.70 dan presentase 84% dapat di tarik kesimpulan dengan menggunakan gambar diagram sebagai berikut:



#### Pembahasan

Hasil analisis data dari evaluasi ahli penjas, di dapat rata-rata presentase 77%. Berdasarkan kreteria yang telah ditetapkan maka produk pembelajaran permainan *outbound* telah memenuhi kreteria "**baik**". Sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Purwoyoso 01 Ngaliyan. Faktor yang menjadikan model ini dapat di terima siswa kelas V adalah dari penilaian kualitas model pembelajaran *outbound* yang dilakukan oleh ahli penjas permianan. Aspek penelitian tersebut telah memenuhi kreteria yaitu mendapat nilai 4.

Hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran di dapat rata-rata presentase 88%. Berdasarkan kreteria yang telah ditetapkan maka produk pembelajaran permainan *outbound* telah memenuhi kreteria "**baik**". Sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Purwoyoso 01 Ngaliyan. Faktor yang menjadikan model ini dapat di terima siswa kelas V adalah dari penilaian kualitas model pembelajaran *outbound* yang dilakukan oleh ahli penjas permianan. Aspek penelitian tersebut

telah memenuhi kreteria yaitu mendapat nilai 4, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil pemebelajaran dari tiga aspek yaitu kognitif, afektif, psikomotorik mengalami peningkatan dari skala kecil menuju tahap ke uji lapangan. Sehingga model pembelajaran *outbound "caterpillar race"* dapat digunakan pada siswa kelas V SD Purwoyoso 01.

#### SIMPULAN

Pengembangan model permainan *outbound "caterpillar race"* pada siswa kelas V SD N purwoyoso 01 kecamatan ngaliyan kota semarang tahun ajaran 2012/2013 layak digunakan sebagai model pembelajaran penjasorkes

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir Ateng. 1992. Dasar-dasar Pendidikan Jasmani. DepartemenPendidikan dan

- Kebudayaan, Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Depdikbud.
- Borg & Gall. 1983. Penelitian dan Pengembangan. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Bahagia, yoyo & adang suherman.2000. Modifikasi pembelajaran penjasorkes. Jakarta.
- Mulyono & Badiatul Muchlisin Asti, 2010 Smart Game For Outbound Training. Yogyakarta : Diva Pres.