



---

## **PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *KIDS ATHLETIC* MELALUI PENDEKATAN LINGKUNGAN PANTAI**

Setiawan Aji Pratama\*, Hermawan Pamot Raharjo, Harry Pramono  
Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Semarang, Indonesia.

---

### **Info Artikel**

*Sejarah Artikel:*  
Diterima Oktober 2012  
Disetujui Oktober 2012  
Dipublikasikan November  
2012

### **Keywords:**

***Kids Athletic, Coastal  
Environment, Development***

---

### **Abstrak**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana bentuk model pembelajaran Kids Athletic melalui pendekatan lingkungan pantai pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri I Manggar di Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan yang merupakan dasar untuk mengembangkan model yang akan di hasilkan, Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan model pembelajaran Kids Athletic melalui pendekatan lingkungan pantai pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri I Manggar Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang ternyata memenuhi kriteria baik, ini berdasarkan analisis data evaluasi ahli Penjasorkes dan ahli pembelajaran pada uji coba skala kecil, didapat rata-rata persentase 84,87%. Hasil analisis data uji coba skala kecil didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 85%, hasil analisis data uji coba skala besar rata-rata persentase sebesar 92%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Kids Athletic melalui pendekatan lingkungan pantai pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri I Manggar Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang dapat digunakan dan baik.

### **Abstract**

*The problem in this research is how to form Athletic Kids learning model approach to coastal environmental Elementary School fourth grade students in District School I Manggar Sluke Rembang district. This research method development is the basis for developing a model that will be generated, the result shows that the model development approach Athletic Kids learning environment on the coast of fourth grade students I Manggar Elementary School District District Sluke Apex apparently meets both criteria, based on an analysis Penjasorkes expert evaluation data and expert learning in small-scale trials, obtained an average percentage of 84.87%. The results of the analysis of a small-scale trial data obtained average percentage answer choices that fit 85%, the results of data analysis of large-scale trial of an average percentage of 92%. Based on these results it can be concluded that the model of learning through environmental approaches Kids Athletic beach in class IV Elementary School District Sluke I Manggar Rembang district and either can be used.*

## Pendahuluan

Pendidikan jasmani adalah pergaulan pedagogik dalam dunia gerak dan penghayatan jasmani. Juga dikatakan guru pendidikan jasmani mencoba mencapai tujuannya dengan mengajarkan dan memajukan aktivitas-aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani menampakkan dirinya keluar sebagai pengajaran dalam latihan jasmani atau sebagai pengajaran gerak. Isi dari aspek pendidikan ini ditentukan oleh intensi-intensi pedagogik atau tujuan-tujuan pendidikan yang dipakai sebagai pegangan oleh guru pendidikan jasmani. Sesuai dengan berbagai modalitas dari hubungan manusia dengan dunianya : dengan benda-benda, dengan orang lain dan dengan dirinya sendiri maka tujuan-tujuan yang dapat diraih adalah sebagai berikut : (1) pembentukan gerak; (2) pembentukan prestasi; (3) pembentukan sosial; (4) pertumbuhan badan (Abdul Kadir Ateng, 1992: 7).

Menurut Samsudin (2008: 12) salah satu masalah utama dalam pendidikan jasmani di Indonesia hingga dewasa ini, adalah kurang efektifnya pengajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah. Kondisi kualitas pengajaran yang memprihatinkan pendidikan jasmani di sekolah dasar, sekolah lanjutan dan bahkan perguruan tinggi telah dikemukakan dan ditelaah dalam berbagai forum oleh beberapa pengamat pendidikan jasmani dan olahraga. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah terbatasnya kemampuan guru pendidikan jasmani dan terbatasnya sumber-sumber yang digunakan untuk mendukung proses pengajaran pendidikan jasmani. Selain itu, terbatasnya sarana dan prasarana maupun kualitasnya membuat permasalahan itu semakin mendalam dan berpengaruh secara signifikan terhadap penerapan pembelajaran pendidikan jasmani, karena kurang didukung oleh tingkat kemampuan, kreativitas dan inovasi para guru pendidikan jasmani selaku pelaksana dalam pengembangan model pembelajaran.

Pembelajaran inovatif yaitu seorang guru harus bijaksana dalam menentukan suatu model yang sesuai yang dapat menciptakan situasi dan kondisi kelas yang kondusif agar proses belajar mengajar dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Satu inovasi yang menarik mengiringi perubahan paradigma tersebut adalah ditemukan dan ditetapkannya model-model pembelajaran inovatif dan konstruktif atau lebih cepat dalam mengembangkan dan menggali pengetahuan peserta didik serta konkret dan mandiri. Inovasi ini bermula dan diadopsi dari metoda kerja para ilmuwan dalam menemukan suatu pen-

getahuan baru (Trianto, 2010: 3).

Pengembangan model pembelajaran penjasorkes adalah salah satu upaya membantu penyelesaian permasalahan terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Dari hasil pengamatan selama ini, pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan oleh para guru pendidikan jasmani dapat membawa suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, komunikatif, dan efektif dalam terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih berpeluang mengeksplorasi gerak secara luas dan bebas, sesuai tingkat kemampuan yang dimiliki. Karena pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif dalam kenyataan lebih dari sekedar mengembangkan keterampilan olahraga. Pembelajaran tersebut pada hakikatnya merupakan proses sistematis yang diarahkan pada pengembangan pribadi anak seutuhnya (Samsudin, 2008: 15).

Salah satu cabang olahraga yang selalu diajarkan dan dikembangkan di sekolah adalah atletik. Atletik merupakan cabang olahraga yang tergolong paling tua, salah satu alasan kenapa atletik selalu diajarkan dalam pelajaran sekolah karena unsur gerak dalam atletik tergolong lengkap. Unsur gerak atletik terdiri dari jalan, lari, lompat, dan lempar yang selalu dipakai pada cabang-cabang olahraga lain.

Berdasarkan dari pengamatan dilapangan saat observasi awal di Sekolah Dasar Negeri I Manggar tentang pembelajaran atletik ditemui beberapa hal, antara lain lapangan yang sempit, alat dan fasilitas yang digunakan tidak sesuai dengan tahap pertumbuhan dan karakteristik siswa, pembelajaran atletik yang diberikan oleh guru masih belum dikemas dalam bentuk modifikasi, sehingga dijumpai banyak siswa yang merasa tidak senang, bosan, dan malas untuk bergerak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran atletik yang diberikan oleh guru masih kurang efektif dan kurang menumbuhkan minat siswa agar aktif bergerak.

Pengambilan sampel kelas IV Sekolah Dasar sesuai dengan materi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) semester 2 dengan Standar Kompetensi yaitu mempraktikkan gerak dasar ke dalam permainan bola kecil dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Kompetensi dasar: Mempraktikkan gerak dasar atletik yang dimodifikasi lompat, loncat dan lempar dengan memperhatikan nilai-nilai pantang menyerah, sportifitas, percaya diri dan kejujuran.

Sekolah Dasar Negeri I Manggar terletak dipinggir pantai dan merupakan sekolah yang

sarana dan prasarananya terbatas, hal itu dibuktikan dengan lapangan yang sempit dan keterbatasan alat-alat pembelajaran Penjas. Dalam proses pembelajaran Penjas pun guru kurang memperhatikan ruang gerak siswa sehingga siswa kurang bebas melakukan aktifitasnya. Anak usia sekolah dasar merupakan anak yang memiliki karakteristik suka bermain, dengan model pembelajaran Kids Athletic melalui pendekatan lingkungan pantai yang dikembangkan menjadi permainan sederhana diharapkan dapat mengatasi keterbatasan lapangan dan alat-alat pembelajaran Penjas sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman gerak, aktif dalam bergerak, merasa senang dan tidak bosan. Agar peserta didik mengenal lebih dahulu arti penting olahraga pada umumnya dan Penjas khususnya sehingga tujuan dari penjas dan olahraga dapat tercapai.

Sehubungan dengan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka masalah yang perlu dikaji lebih mendalam melalui penelitian ini adalah "Bagaimana bentuk model pembelajaran Kids Athletic melalui pendekatan lingkungan pantai pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri I Manggar di Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang?".

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil pengembangan model pembelajaran Kids Athletic melalui pendekatan lingkungan pantai yang dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran penjasor kes pada siswa sekolah dasar.

### Metode Pengembangan

Menurut Borg dan Gall seperti dikutip Punaji Setyosari (2010: 194) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Tahapan-tahapan Pengembangan antara lain: analisis kebutuhan, observasi dan wawancara, pembuatan produk awal, uji coba kelompok kecil, revisi produk pertama, uji coba lapangan, revisi produk akhir, model pembelajaran Kids Athletic melalui pendekatan lingkungan pantai.

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV sebanyak 25 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 26 Mei 2012 dan 20 Juni 2012. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri I Manggar Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang. Instrumen data yang digunakan adalah Kuesioner. Kuesioner di berikan kepada ahli dan siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase. Sedang-

kan data yang berupa saran dan alasan memilih dianalisis dengan menggunakan teknik analisis kualitatif. Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Muhammad Ali (1987:184).

### Hasil Penelitian

Setelah produk model pembelajaran Kids Athletic melalui pendekatan lingkungan pantai divalidasi oleh ahli dan para guru penjas Sekolah Dasar serta dilakukan revisi, maka pada tanggal 26 Mei 2012 produk diujicobakan kepada siswa SD Negeri I Manggar Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang. Uji coba dilakukan terhadap siswa kelas IV berjumlah 10 siswa. Pengambilan sampel acak (random sampling). Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui, mengidentifikasi, dan mengetahui tanggapan awal dari produk yang dikembangkan.

Berdasarkan data kuesioner siswa didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 85%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka produk pengembangan model pembelajaran Kids Athletic melalui pendekatan lingkungan pantai ini telah memenuhi kriteria baik. Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli penjas dan ahli pembelajaran, di dapat rata-rata nilai 4,25 dan persentase dari masing-masing ahli adalah 84%, 85,3%, dan 85,3% atau masuk dalam kategori "baik". Oleh karena itu disimpulkan model pembelajaran Kids Athletic melalui pendekatan lingkungan pantai layak digunakan untuk uji coba skala besar atas dasar model menyenangkan, aman, alat dapat dimodifikasi lagi.

Setelah produk model pembelajaran Kids Athletic melalui pendekatan lingkungan pantai dilakukan uji coba skala kecil dan hasilnya divalidasi oleh ahli dan para guru penjas Sekolah Dasar serta dilakukan revisi, maka pada tanggal 20 Juni 2012 produk diujicobakan kepada siswa SD Negeri I Manggar Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang. Uji coba lapangan dilakukan terhadap siswa kelas IV yang berjumlah 25 siswa.

Berdasarkan data kuesioner siswa didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 92%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka produk pengembangan model pembelajaran Kids Athletic melalui pendekatan lingkungan pantai ini telah memenuhi kriteria "sangat baik".

Kids Athletic melalui pendekatan lingkungan pantai adalah semacam perlombaan dimana siswa (yang berperan sebagai prajurit kerajaan) dikelompokkan dengan anggota terdiri atas lima siswa beradu ketangkasan dengan kelompok lain untuk menentukan komandan perang mereka.

Dalam penentuan ini prajurit harus melewati berbagai tantangan yang terdiri dari ketangkasan berjalan, melempar, berlari dan melompat pada area permainan pantai dengan luas 15 m x 25 m.

Aturan Kids Athletic melalui pendekatan lingkungan pantai adalah sebagai berikut: 1). Siswa (prajurit) mendaftarkan diri untuk menentukan komandan perang mereka yang selanjutnya diberi topi dan dikelompokkan. 2). Satu kelompok terdiri dari 5 siswa, kemudian 2 kelompok dipertandingkan. 3). Siswa dengan nomor satu pada masing-masing kelompok berlomba jalan cepat mengikuti lintasan. 4). Dilanjutkan dengan melemparkan tombak. 5). Dilanjutkan lari belak-belok (zig-zag) melewati bendera sebanyak 5 buah. 6). Dilanjutkan lari ke depan melewati gawang sebanyak 3 buah. 7). Dilanjutkan melompat ke depan melewati rintangan. 8). Tahap akhir yang dilakukan siswa adalah berlari ke garis awal dan melakukan tosh tangan dengan pemain selanjutnya, pemain selanjutnya melakukan tugas yang sama seperti pemain sebelumnya. 9). Pemenang ditentukan berdasarkan banyaknya poin yang diperoleh anggota kelompok dengan mentaati seluruh peraturan. 10). Apabila terjadi poin sama maka dipilih satu pemain untuk mewakili kelompoknya dan memainkan permainan kembali.

Fasilitas dan alat yang dibutuhkan dalam permainan Kids Athletic melalui pendekatan lingkungan pantai adalah sebagai berikut: 1). Topi, digunakan sebagai perlengkapan prajurit terbuat dari bakul tempat nasi dan karet gelang. 2). Gawang, digunakan sebagai rintangan lari terbuat dari paralon dengan tinggi 50 cm dan lebar 1 m. 3). Kardus, digunakan sebagai rintangan lompatan terbuat dari kardus bekas dengan tinggi 30 cm dan lebar 40 cm. 4). Tombak/ turbo, digunakan sebagai tombak untuk dilempar menuju daerah sasaran dibuat dari bahan paralon, bagian ujung dan ekor/sirip dari karet, pegangan dari karet, ukuran panjang keseluruhan 45 cm, diameter 3 cm, berat 100 g. 5). Bendera, digunakan sebagai rintangan untuk berlari secara zig-zag yang terbuat dari bambu dan kertas warna. 6). Stopwatch. 7). Peluit.

Poin Kids Athletic Melalui Pendekatan Lingkungan Pantai meliputi: 1). Aspek Jalan poin 0 jika berjalan tidak pada lintasan, poin 2 jika berjalan sesuai lintasan, 2). Aspek Lempar; poin 0 jika melempar melewati batas daerah lemparan, poin 1 jika melempar kurang dari 3 m, poin 2 jika melempar lebih dari 3 m, 3). Aspek Lari; poin 0 jika menabrak lebih dari 5 rintangan, poin 1 jika menabrak kurang dari 5 rintangan, poin 2 jika berlari tanpa menabrak rintangan, 4).

Aspek Lompat; poin 0 jika tidak berhasil melompat, poin 1 jika melompat menabrak rintangan, poin 2 jika melompat tanpa menabrak rintangan.

Tambahan 2 poin diberikan kepada kelompok yang pemain terakhirnya berhasil kembali ke garis awal terlebih dahulu.

## Kajian dan Saran

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah model pembelajaran Kids Athletic melalui pendekatan lingkungan pantai yang merupakan produk baru dari pengembangan model pembelajaran atletik. Model pembelajaran ini dapat dikembangkan di sekolah yang memiliki karakteristik hampir sama dengan Sekolah Dasar Negeri I Manggar yaitu terletak di dekat pantai, hal itu berdasarkan data hasil uji lapangan dan data hasil kuesioner (meliputi aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif) bahwa secara keseluruhan model pembelajaran ini memiliki kategori baik.

Produk model pembelajaran Kids Athletic melalui pendekatan lingkungan pantai sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba. Hal ini berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi ahli penjas dan pembelajaran. Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli yang ada maka produk pembelajaran Kids Athletic melalui pendekatan lingkungan pantai ini dapat digunakan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Produk model pembelajaran Kids Athletic melalui pendekatan lingkungan pantai sangat efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa, karena dalam permainan ini terdapat berbagai macam gerak seperti berjalan, berlari, melompat dan melempar. Dari 10 komponen kondisi fisik yang ada, permainan Kids Athletic melalui pendekatan lingkungan pantai dapat meningkatkan kemampuan komponen kondisi fisik antara lain sebagai berikut: a) Kekuatan kaki (saat berlari) dan tangan (saat melempar turbo), b) Kecepatan : pada saat berjalan dan berlari, c) Kelincahan : pada saat berlari melewati rintangan, d) Daya ledak : pada saat melompat melewati rintangan, e) Daya tahan : pada saat melakukan permainan.

Dari hasil penelitian pengembangan ini peneliti memberikan saran sebagai berikut: 1). Model pembelajaran Kids Athletic melalui pendekatan lingkungan pantai sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran atletik untuk siswa sekolah dasar yang memiliki karakteristik hampir sama dengan Sekolah Dasar Negeri I Manggar yaitu terletak di dekat pantai, 2). Pemberian materi yang

berulang-ulang untuk memudahkan pemahaman siswa, 3). Penggunaan model ini dilaksanakan seperti apa yang direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, 4). Bagi guru penjasorkes di sekolah dasar diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran Kids Athletic melalui pendekatan lingkungan ini di sekolah.

#### Daftar Pustaka

- Abdul Kadir Ateng. 1992. Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani. Jakarta: Depdikbud.
- Adang Suherman. 2000. Dasar-Dasar Penjaskes. Jakarta: Depdiknas.
- Bjorn Wangemann, dkk. 2002. Atletik Bocah-IAAF. Terjemahan : Suyono Ds. 2002. Jakarta: IAAF RDC.
- Punaji Setyosari. 2010. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rumini. 2004. Model Pembelajaran Atletik dan Metodik I Untuk PJPGSD. Semarang: UNNES.
- Samsudin. 2008. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Jakarta : Perdana Media Group.
- Sugiyanto dan Sudjarwo. 1993. Perkembangan dan Belajar Gerak. Jakarta: Depdikbud.
- Sukintaka. 1992. Teori Bermain untuk D2 PGSD PENJASKES. Jakarta: Depdikbud.
- Tantya Hisnu dan Winardi. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial 4 untuk SD/MI Kelas 4. Jakarta: Depdiknas.
- Trianto. 2010. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta : Prenada Media Group.