

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN GERAK DASAR LOMPAT DENGAN PERMAINAN SUMBAR (SUSUN GAMBAR) PADA SISWA KELAS II SD NEGERI SUMBEREJO 02 KEC. PABELAN KAB. SEMARANG TAHUN 2013****Ricky Prakoso[✉], Anirotul Qori'ah**

SMP 2 Salatiga Kabupaten Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

Info Artikel*Sejarah Artikel:*

Diterima Oktober 2014

Disetujui November 2015

Dipublikasikan Desember 2015

*Keywords:**Motion Base Jump; Games sumbar; Development***Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk model pembelajaran gerak dasar lompat melalui permainan sumbar (susun gambar) yang dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran penjasorkes. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan, adapun prosedur/langkah-langkahnya sebagai berikut: (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan; (2) mengembangkan produk awal; (3) validasi ahli dan revisi; (4) uji coba kelompok kecil dan revisi produk; (5) uji coba lapangan dan produk akhir; (6) revisi produk akhir; dan (7) hasil akhir modifikasi permainan sumbar (susun gambar) yang dihasilkan melalui revisi uji coba lapangan. Dari hasil uji coba diperoleh data evaluasi ahli pembelajaran penjas yaitu dari kedua ahli menyatakan bahwa pengembangan model permainan sumbar sudah masuk dalam kategori penilaian baik Akan tetapi ada yang perlu diperbaiki, karena ada beberapa alternatif jawaban masih menyatakan cukup baik Uji coba kelompok kecil 92.8% (sangat baik), dan uji coba lapangan 93.6 % (sangat baik). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan model permainan sumbar (susun gambar) untuk pembelajaran gerak dasar lompat layak digunakan.

Abstract

The purpose of this study is to produce a model of learning basic movement jump through games sumbar (stacking images) that can help teachers and students in learning penjasorkes. This study uses a method which is the basis for the development as for the procedures / steps are as follows: (1) to analyze the product to be developed; (2) developing initial products; (3) expert validation and revision; (4) small group testing and revision of the product; (5) field testing and final product; (6) revision of the final product; and (7) the outcome boast a game modification (stacking images) were generated through field trials revision. From the test results obtained penjas learning expert evaluation data, from both experts stated that the development of models already boast a game in the category of good judgment. However, there needs to be repaired, because there are few alternative answers are still pretty good claim. The trial of small group 92.8% (very good), and field trials 93.6% (very good). From these results it can be concluded models game sumbar (stacking images) for learning basic movement jump fit for use.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Krajan Kidul, Rt. 01, Rw. 02

Sumurejo, Kec. Pabelan, Kab. Semarang

E-mail: voltkado@gmail.com

ISSN 2252-6773

PENDAHULUAN

Lompat bagi siswa sekolah dasar, merupakan salah satu aktifitas pengembangan kemampuan daya gerak yang dilakukan dari satu tempat ke tempat lainnya. Gerakan melompat merupakan salah satu bentuk gerakan lokomotor. Untuk membina dan meningkatkan aktifitas pengembangan kemampuan daya gerak siswa sekolah dasar, maka guru penjasorkes perlu merancang bentuk-bentuk gerakan yang menarik bagi siswa. Dalam pembelajaran lompat yang dilakukan para guru pendidikan jasmani di sekolah pelaksanaannya hanya siswa diberikan materi teknik lompat, kemudian siswa disuruh mempraktikkan secara berulang-ulang dan diukur hasilnya. Model pembelajaran seperti ini seringkali kurang menarik, maka seorang guru harus mengembangkan model pembelajaran.

Dari hasil observasi awal telah muncul permasalahan bahwa mayoritas siswa Sekolah Dasar Sumberejo 02 kelas II tidak diberikan aktivitas pembelajaran penjas mengenai gerak dasar lompat. Permasalahan tersebut mendorong peneliti untuk menyusun skripsi yang berjudul. Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Lompat Dengan Permainan Sumbar (Susun Gambar) Pada Siswa Kelas Ii Sd Negeri Sumberejo 02 Kec. Pabelan Kab. Semarang Tahun 2013.

Peneliti bermaksud membuat model permainan susun gambar (sumbar) dengan cara memodifikasi baik peraturan, sarana dan lapangan permainan susun gambar (sumbar) yang sesuai dengan karakteristik kelas bawah. Sehingga harapan peneliti hasil dari model pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk pembelajaran penjas melalui permainan susun gambar (sumbar) bagi siswa Sekolah Dasar kelas II dan dapat mengembangkan baik dari segi kognitif, psikomotor, afektif, dan fisik.

Penelitian pengembangan biasanya disebut pengertian berbasis pengembangan (*research-based development*) merupakan jenis

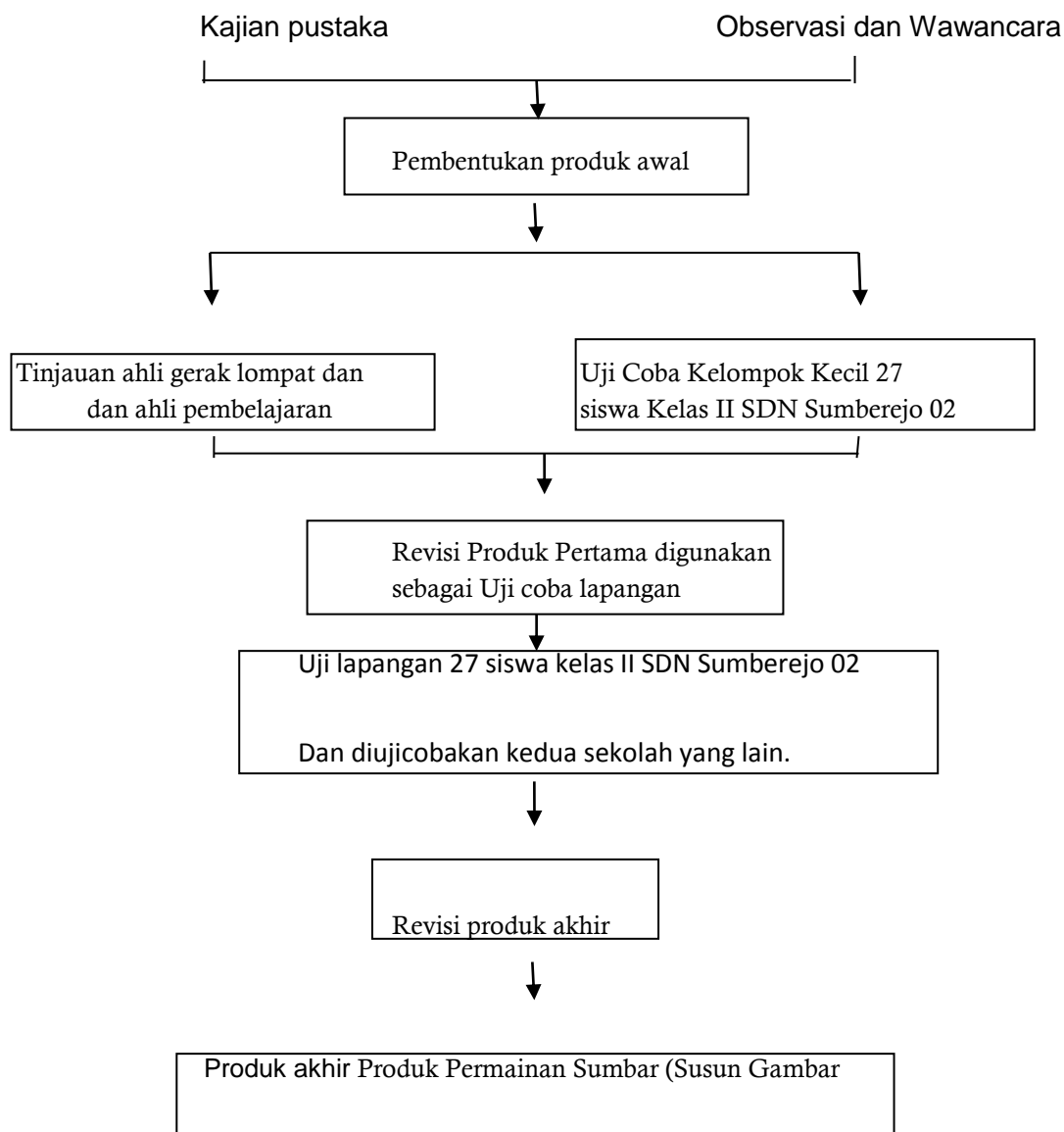
penelitian yang tujuan penggunaannya untuk pemecahan masalah praktis. Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada produk, dan diharapkan dapat menjembatani kesenjangan penelitian yang lebih banyak menguji teori ke arah menghasilkan produk-produk yang langsung dapat digunakan oleh pengguna.

Menurut Sugiyanto dan Sudjarwo (1993 : 220), Gerak dasar Fundamental diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu sebagai berikut :

1. Gerak lokomotor adalah gerakan berpindah dari satu tempat ketempat lain, misalnya : merangkak, berjalan, dan berlari.
2. Gerak non lokomotor adalah gerak yang melibatkan tangan atau kaki dan togok. Gerakan ini berupa gerakan berporos pada suatu sumbu di bagian tubuh tertentu. Contoh gerak ini adalah : memutar lengan, mengayun kaki, membungkuk, memutar togok.
3. Gerakan manipulative adalah gerakan manipulasi atau menirukan obyek tertentu yang menggunakan tangan, kaki, atau menggunakan kepala.

METODE

Metode yang digunakan adalah menggunakan model pengembangan (*Research-Based Development*). Menurut Borg dan Gall seperti yang dikutip Punaji (2010: 194) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Modifikasi peraturan permainan susun gambar (sumbar) ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Pada gambar di bawah ini akan disajikan tahap-tahap prosedur pengembangan modifikasi peraturan permainan susun gambar (sumbar)



Gambar 1. Skema Pembuatan Permainan Susun Gambar (Sumbar)

Sumber: Penelitian 2013

Subjek coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran.
- 2) Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 27 siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri Sumberejo 02 dipilih sampel secara total sampling.
- 3) Uji coba lapangan yang terdiri dari 27 siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri Sumberejo 02 dan diujicobakan di SD N Tukang 02 dan SD N Jembrak

Instrumen yang digunakan sebagai pengumpulan data adalah berbentuk kuesioner. Kuesioner digunakan sebagai pengumpulan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam kuesioner berupa kualitas model permainan estafet bola. Serta komentar dan saran umum jika ada. Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia. Kuesioner yang digunakan

siswa berupa sejumlah pertanyaan, yang harus dijawab oleh siswa dengan alternatif jawaban “Ya” dan “Tidak”. Faktor yang digunakan dalam kuesioner meliputi aspek *psikomotor, kognitif dan afektif*.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik deskriptif berbentuk persentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

HASIL PENELITIAN

Produk model permainan susun gambar (sumbar) divalidasi oleh ahli dan guru penjas Sekolah Dasar serta dilakukan revisi, kemudian pada tanggal 23 Mei 2013 produk diujicobakan kepada siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri Sumberejo 02 yang berjumlah 27 siswa. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk saat digunakan oleh siswa.

Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai dasar melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba lapangan. Data uji coba kelompok kecil dihimpun dengan menggunakan kuesioner. Berdasarkan uji coba kuesioner kelompok kecil didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Data rata-rata hasil uji coba kuesioner kelompok kecil (N=27)

No	Aspek	Persentase
1	Kognitif	92%
2	Psikomotor	88.6%
3	Afektif	98%
Rata-rata persentase		92.8%

Berdasarkan data pada hasil kuesioner tanggapan siswa terhadap model permainan susun gambar (sumbar) didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai

92,8%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pembelajaran bola basket ini telah memenuhi kriteria “**Sangat Baik**” sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri Sumberejo 02. Berdasarkan hasil evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil langkah berikutnya adalah uji coba lapangan. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil apakah bahan permainan itu dapat digunakan dalam lingkungan sebenarnya. Uji coba lapangan dilakukan oleh semua siswa kelas IV yang berjumlah 27 orang serta diujicobakan di SD N Tukang 02 dengan jumlah 28 siswa dan SD N Jembrak dengan jumlah 14 siswa. Data uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan kuesioner.

Tabel 2. Data rata-rata hasil uji coba kuesioner kelompok besar (N=27)

No	Aspek	Persentase
1	Kognitif	91.4%
2	Psikomotor	90.3%
3	Afektif	99.2%
Rata-rata persentase		93,6%

Berdasarkan data didapat rata - rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 93.6%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model permainan susun gambar (sumbar) ini telah memenuhi kriteria “ **Sangat Baik**” sehingga produk model pembelajaran ini dapat digunakan untuk siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri Sumberejo 02 Kecamatan Pabelan, Kabupaten Semarang.

Secara keseluruhan model permainan susun gambar (sumbar) dapat diterima siswa dengan baik sehingga dari uji coba kelompok besar, model permainan susun gambar (sumbar) dapat digunakan untuk siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri Sumberejo 02 Kecamatan Pabelan Kabupaten Semarang

SIMPULAN

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah model pembelajaran *estafet bola* untuk meningkatkan keterampilan kecepatan, kelincahan, daya ledak otot, kekuatan, dan keseimbangan pada pembelajaran penjask, hal itu berdasarkan data hasil uji oba skala kecil dan uji coba lapangan.

Berdasarkan analisa hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Produk model permainan sumbar (susun gambar) pada pembelajaran gerak dasar lompat dapat digunakan sebagai model pembelajaran penjasorkes yang efektif. Hal tersebut berdasarkan analisis produk oleh ahli pada skala kecil Guru Penjasorkes didapat rata-rata persentase sebesar **80.6%**, dengan penilaian Ahli didapat rata-rata persentase sebesar **76%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan sumbar (susun gambar) ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga model permainan sumbar (susun gambar) pada pembelajaran gerak dasar lompat layak digunakan bagi siswa kelas II SD Negeri Sumberejo 02 Kecamatan Pabelan Kabupaten Semarang.
2. Produk model permainan sumbar (susun gambar) pada pembelajaran gerak dasar lompat sudah dapat digunakan bagi siswa SD Negeri Sumberejo 02. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba skala kecil didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai **92.8%** dan hasil analisis data uji coba skala besar didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai **93.6%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan sumbar (susun gambar) ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat digunakan bagi siswa kelas

II SD Negeri Sumberejo 02 Kecamatan Pabelan Kabupaten Semarang.

3. Produk model permainan sumbar (susun gambar) pada pembelajaran gerak dasar lompat sudah dapat digunakan bagi siswa SD Negeri Sumberejo 02. Hal itu berdasarkan hasil analisis data pengamatan psikomotor uji coba skala kecil didapat rata-rata persentase yang sesuai **88.6%** dan hasil analisis data pengamatan psikomotor uji coba skala besar didapat rata-rata persentase yang sesuai **90.3%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan sumbar (susun gambar) ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat digunakan bagi siswa kelas II SD Negeri Sumberejo 02 Kecamatan Pabelan Kabupaten Semarang.

Produk model pembelajaran gerak dasar lompat melalui permainan sumbar (susun gambar) ini secara keseluruhan dapat diterima oleh siswa SD adalah dari semua aspek yang ada dalam pengembangan permainan sumbar (susun gambar) ini lebih dari **93.2%** 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Aip Syarifudin dan Muhadi. 1992. Pendidikan Jasmani, Jakarta : Depdikbud
- Soegiyanto, dan Sudjarwo. 1993. Perkembangan dan Belajar Gerak. Jakarta : Depdikbud.
- Soemitro. 1991. Permainan Kecil. Jakarta: Depdikbud.
- Soetoto Pontjopoetro. 2008. Permainan Anak Tradisional dan Aktivitas Ritmik. Jakarta:Universitas Terbuka.
- Sukintaka. 1992. Teori Bermain Untuk D2 PGSD Pendidikan Jasmani. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi Depdikbud.