



Pengembangan Media Smart Card Untuk Pembelajaran Bola Basket Pada Siswa Kelas IV

Nur'aeni Linda Pratiwi ✉, Heny Setyawati

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Desember 2015

Disetujui Januari 2016

Dipublikasikan Februari 2016

Keywords:

Athletics; games; Post berangkat

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui produk Pengembangan Model Media Smart Card Untuk Pembelajaran Bola basket Pada Siswa Kelas IV SDIT Permata Hati Kecamatan Madukara Kabupaten Banjarnegara. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Adapun prosedur pengembangan produk berdasarkan penelitian yang dilakukanyaitu:(1) Melakukan analisis produk dari hasil pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) Mengembangkan bentuk produk awal (berupa model media Smart Card Bola basket), (3) Uji validasi ahli yaitu menggunakan satu ahli bola basket dan satu ahli pembelajaran penjasorkes serta uji coba I, (4) Revisi produk pertama. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti, (5) Uji coba II, (6) Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan, (7) Hasil akhir model media Smart Card untuk pembelajaran bola basket bagi siswa kelas IV SDIT Permata Hati. Hasil penelitian pada uji coba I diperoleh persentase 85,3% yaitu masuk dalam kategori baik, dan hasil penelitian pada uji coba II diperoleh persentase 87,7% yaitu masuk dalam kategori baik, karena siswa bias melakukan tiga aspek tersebut sehingga layak untuk digunakan. Jadi dapat disimpulkan dari uji coba I dan uji coba II terdapat peningkatan dengan selisih 2,44%.

Abstract

The purpose of this study is to find out the development product of Smart Card media for basketball learning to the four grade of SDIT Permata Hati Kecamatan Madukara Kabupaten. The study is a research and development. There are procedures of the product development based on this research, they are: (1) Analyse the product of the result of information collected, including field observation and theoretical review, (2) develop the form of the first product (in form of basketball Smart Card media), (3) expert validation test that is an expert of basketball and an expert of physical learning and try out I, (4) revision of the first product. This revision is used for an improvement toward the first product that is resulted by the researcher, (5) try out II, (6) revision of the last product that is done according to the result of the field try out, (7) the final result of the model of Smart Card media for basketball learning for the four grade of SDIT Permata Hati. The result of this research in try out I is resulted 85,3% that is categorized as good, and the result of the try out II is resulted 87,7% that is categorized as good, because the students are able to do those three aspects so it is acceptable to be used. So, it can be concluded that there is a difference between try out I and try out II that is 2,44%.

© 2016 Universitas Negeri Semarang

ISSN 2252-6773 (online)

ISSN 2460-724X (cetak)

✉ Alamat korespondensi:

Gedung FILantai 2 FIK Unnes Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail : nuraennipratiwi@yahoo.co.id

PENDAHULUAN

Pada masa sekarang ini kemajuan zaman yang diiringi dengan teknologi canggih sudah banyak dilakukan pada dunia barat, sehingga beberapa negara dalam penggunaan media di dalam pendidikan berkembang sangat pesat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Terutama dalam model media pembelajaran yang akan di tulis oleh peneliti yaitu strategi pengajaran yang tidak biasa guru lakukan.

Proses pembelajaran yang terjadi di sekolah sebenarnya sudah baik akan tetapi masih banyak guru dalam mengajar belum memodifikasi permainan sehingga belum adanya pengembangan dan variasi dalam pembelajaran. Oleh sebab itu perlu adanya modifikasi media pembelajaran yang harus dikembangkan. Model media yang bervariasi sangat mempengaruhi kreativitas dan kemudahan pemahaman anak terhadap konsep belajar. Kurangnya kreativitas dan pengembangan dari guru mengakibatkan pembelajaran kurang maksimal, terutama tentang pembelajaran permainan bola basket. Idealnya dalam suatu pembelajaran, guru dapat memberikan variasi dalam pembelajaran sehingga siswa akan lebih tertarik dan semangat untuk mengikuti pembelajaran.

Pada pembelajaran Penjasorkes di sekolah dasar sangat mengutamakan gerak sehingga daya motorik peserta didik sangatlah diutamakan. Seperti permainan bola besar yang ada di sekolah dasar masih menggunakan metode teori dan praktek sehingga siswa kurang maksimal untuk mempelajari dan mempraktekkan. Apalagi tidak adanya daya tarik untuk memberikan model media yang baru untuk pembelajaran khususnya pembelajaran bola basket.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: "Bagaimana cara mengembangkan model media Smart Card untuk pembelajaran bola basket dilihat dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor yang mampu memberikan dorongan serta semangat untuk lebih aktif mengikuti proses pembelajaran penjasorkes di SDIT Permata Hati Kecamatan Madukara Kabupaten Banjarnegara Tahun 2014 ?".

METODE

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digu-

nakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Model pengembangan dalam penelitian ini disebut dengan model prosedural, yaitu model dekriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan produk (Punaji Setyosari, 2012: 222).

Peneliti mengembangkan permainan bola besar yaitu permainan bola basket, yang dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan yaitu dari kajian pustaka, pengamatan, observasi di lapangan berupa permasalahan seperti sarana dan prasarana, kondisi siswa dan guru, serta faktor-faktor lain yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran melalui Penjasorkes. Produk dalam penelitian ini berupa pengembangan model media Smart Card untuk pembelajaran bola basket pada siswa kelas IV SDIT Permata Hati Kecamatan Madukara Kabupaten Banjarnegara Tahun 2014.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil akhir dari penelitian ini adalah produk model media Smart Card bola basket. Berdasarkan data uji coba skala kecil dengan jumlah subjek penelitian 10 siswa dan uji coba skala besar dengan jumlah subjek penelitian 20 siswa pada siswa kelas IV di SDIT Permata Hati Banjarnegara.

Produk model media Smart Card sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba skala kecil. Hal ini didasarkan pada analisis data lembar evaluasi ahli bola basket dan ahli pembelajaran penjasorkes dengan prosentase rata-rata 85,3%. Yaitu penilaian kognitif 87%, afektif 85%, dan psikomotor 84%, . Maka produk model media Smart Card dinyatakan layak memenuhi kriteria baik dan dapat diterapkan untuk siswa kelas IV SDIT Permata Hati Kecamatan Madukara Kabupaten Banjarnegara.

Berdasarkan hasil uji coba skala besar, produk permainan ini dapat diterapkan pada subjek ujicoba dan mengalami peningkatan. Hal ini didasarkan pada analisis data lembar evaluasi ahlibola basket dan ahli pembelajaran penjasorkes dengan prosentase rata-rata 87,7%. Yaitu penilaian kognitif 88,3%, afektif 89%, dan psikomotor 86%. Maka produk model media Smart Card dinyatakan layak memenuhi kriteria baik dan dapat diterapkan untuk siswa kelas IV SDIT Permata Hati Banjarnegara.

Peneliti menyadari bahwa produk yang dihasilkan tidak pernah lepas dari kendala atau kelemahan. Oleh karena itu, peneliti menjadikan

kelemahan produk sebagai bahan acuan perbaikan untuk penelitian yang akan datang agar dapat lebih baik. Yaitu, dalam membacakan teknik gerakan, masih ada siswa yang terlalu lama membaca Smart Card, tidak semua sekolah memiliki sarana dan prasarana yang mencukupi, dan produk yang digunakan masih menggunakan bahan kertas sehingga mudah rusak dan sobek.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran dengan menggunakan media Smart Card untuk pembelajaran bola basket dapat digunakan untuk siswa kelas IV SDIT Permata Hati Kecamatan Madukara Kabupaten Banjarnegara.

DAFTAR PUSTAKA

Amprullah, Agus. Pengembangan Model Pembelajaran Bola Basket Melalui Permainan Labu Pada

- Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal ACTIVE. 1:4, 178-180 (Semarang, November 2012).
- Bahagia, Yoyo dan Adang Suherman. 2000. Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga. Jakarta: Depdikbud.
- FIBA. 2010. Peraturan Permainan Bola Basket 2006-2010. Bandung: Jurusan.
- Imam, Sodikun. 1992. Olahraga Pilihan Bola Basket. Jakarta: Depdikbud.
- Kosasih. 2008. Fundamental Basketball - First Step to Win. Semarang: Karangturi Media.
- Oliver, Jon. 2007. Dasar-Dasar Bola Basket. Bandung: PT Intan Sejati Rosdakarya.
- Setyosari, Punaji. 2010. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Kencana Media Grup.
- Sumpna, Virgian Andri Lidan. Pengembangan Pembelajaran Penjasorkes Pada Materi Menerapkan Budaya Hidup Sehat Menggunakan Media Kartu Pintar Untuk Siswa Kelas Iv Di Sdn Sekaran 01 Kecamatan Gunung Pati Kota Semarang Tahun 2013. Jurnal ACTIVE. 3:9, 1278-1281 (Semarang, September 2014)