

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN ATLETIK DENGAN PENDEKATAN PERMAINAN BERBASIS BUDAYA LOKAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR KELAS V SEMESTER 1

Siskariyanti

Dosen STKIP Melawi-Entikong

Jl. Lintas Malindo km. 16 Entikong Kab. Sanggau Kalimantan Barat

Email: stkip_melawi@yahoo.co.id

Abstract: The aim of this research was to develop athletic learning model with local culture-based approach at elementary school class V semester 1 78,33% student of athletic lesson do not use learning with game. Percentage 78.00%. From the aspect of the game equipment is recommended to use equipment that is comfortable and safe to use. Learning Expert obtained percentage of 70,00% so that Model of athletic Learning with game approach is in the form of learning model can be used as learning media Run and Jump with good criteria.

Keywords: model learning, athletic, game, local culture.

Abtrak: Tujuan Penelitian ini untuk mengembangkan model pembelajaran atletik dengan pendekatan permainan yang berbasis budaya local pada Sekolah Dasar kelas V semester 1 78,33 % siswa pelajaran atletik tidak menggunakan pembelajaran dengan permainan. peresentase 78,00 %. Dari aspek peralatan permainan disarankan agar menggunakan peralatan yang nyaman dan aman untuk digunakan. Ahli pembelajaran diperoleh perentase 70,00 % sehingga Model Pembelajaran atletik dengan pendekatan permainan adalah berupa Model pembelajran dapat digunakan sebagai media pembelajaran Lari dan Lompat dengan criteria baik.

Kata kunci: Model pembelajaran,atletik, permainan, budayalokal.

Pembelajaran yang lebih mengedepankan kepelatihan dapat membosankan kurang menarik, menguras tenaga sehingga anak didik tidak antusias dengan pelajaran atletik, mereka akan jenuh dan menghindari dari kegiatan atletik. Mengakibatkanm kecilnya manfaat yang bisa diperoleh dari aktivitas jasmani yang diberikan sepanjang pengajaran berlangsung.

Keseluruhan pribadi anak akan bereaksi terhadap situasi tertentu yang dihadapinya. Memberikan kesempatan pada setiap anak akan mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, mental, sosial dan emosional (Lutan, 2005:1.11).

Pembelajaran yang harus menyesuaikan dengan karakteristik kemampuan dan perkembangan anak. Untuk menyesuaikan dengan karakteristik dan perkembangan anak-anak Sekolah Dasar, maka atletik harus dikembangkan pada aspek permainan, karena ini merupakan bagian dari kehidupan anak. Terutama bagi anak yang kurang berbakat, atletik disajikan dalam bentuk permainan menjadi kegiatan yang menarik. Agar sejak awal unsur-unsur gerak dasar atletik dapat diperkenalkan kepada anak secara menarik dan menyenangkan. Permainan atletik berisikan seperangkat teknik dasar atletik berupa: jalan, lari, lompat dan lempar yang disajikan dalam bentuk permainan yang bervariasi dengan memperkaya perbendaharaan gerak dasar anak-anak (Bahagia, 2005).

Materinya dipilih sesederhana mungkin disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangan anak. Kemudian dikemas dalam bentuk permainan sederhana, mudah dilaksanakan karena gerakannya dipilih yang sesederhana mungkin, kegiatannya didominasi oleh pendekatan eksplorasi dalam suasana kegembiraan dan diperkuat oleh pemenuhan dorongan berkompetisi

sesuai dengan tingkat perkembangan anak, baik yang menyangkut perkembangan kognitif, emosional maupun perkembangan geraknya. Pemberian materi pembelajaran atletik yang lebih menitik beratkan kepada kepelatihan, tidak sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa sehingga kurang menimbulkan minat belajar gerak yang mudah, untuk itu perlukan pengembangan dan pembelajaran atletik yang lebih memperhatikan pertumbuhan dasar siswa dan menyenangkan, maka pembelajaran dikembangkan dengan permainan yang berbasis pada budaya lokal. Spesifikasi model pembelajaran dengan pendekatan bermain adalah sebagai berikut:

1. Lapangan berbentuk persegi empat dengan ukuran panjang 10 meter dan lebar 4 meter
2. Lama waktu permainan 30 menit
3. Permainan berkelompok
4. Sumpit yang dimodifikasi bukan sumpit sebenarnya yang terbuat dari pipet sedotan agar tidak membahayakan siswa dengan ukuran 30 cm. ukuran tersebut agar bisa menjangkau sasaran dengan jarak 0,5 meter.
5. Peluru yang digunakan adalah kacang tanah, kacang hijau yang

yang sudah direndam air selama 1 jam

6. Bentuk permainan berkelompok atau beregu dalam setiap regunya terdiri dari 5 orang .
7. Untuk permainan berkelompok maka tiap kelompok dibedakan dengan mengenakan pita berwarna merah dan kuning di ikatkan pada lengan kanan.
8. pita warna kuning dan merah dengan ukuran panjang 30 cm sebanyak 15 helai
9. kapur atau cat, ban bekas, pipa slang air digunakan untuk memberi batas garis lapangan permainan

Pengembangan model pembelajaran atletik dengan pendekatan permainan mempunyai beberapa keterbatasan

1. Materi pembelajaran atletik tersebut yang ada pada materi di kurikulum kelas V Sekolah Dasar.
2. Penelitian pengembangan ini hanya pada Sekolah Dasar Negeri Jambangan 02 Kecamatan dampit Kabupaten Malang.
3. Permainan yang dikembangkan hanya permainan yaitu permainan

perang-perangan, tabong dan ambil pita.

4. Peralatan yaitu sumpit dari pipet sedotan, pipa paralon kecil, pita berwarna kuning dan merah lapangan yang dimodifikasi
5. Model pembelajaran adalah permainan berkelompok yang terdiri 5 orang, yang menyajikan materi pembelajaran dan tugas psikomotor cabang olahraga atletik. Sedangkan untuk membatasi pengembangan ini, peneliti membatasi hanya model pengembangan pembelajaran pendekatan bermain pada pelajaran atletik khususnya lari dan lompat.

Model pembelajaran

Model Pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar, Untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran (Malau, 2006). Dengan demikian aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis.

Permainan mempersiapkan anak untuk siap melakukan olahraga lainnya, seperti atletik, bela diri, renang, dan senam. Permainan mempunyai hubungan yang erat dengan kegiatan olahraga yang lain dalam mengembangkan manusia seutuhnya (Pontjopoetro, 2006). Permainan adalah merupakan kelanjutan dari kegiatan bermain, permainan adalah bermain yang menggunakan aturan-aturan tertentu yang disepakati oleh dirinya sendiri atau dengan orang lain yang memainkannya (Subarjah 2005). Permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan sukarela, secara perorangan maupun kelompok, anak-anak maupun dewasa, laki-laki maupun perempuan, yang menjadikan orang bergembira dan senang melakukannya.

Bermain (*play*) adalah “merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar, suka rela tanpa paksaan, dan tak sunguhan dalam batas waktu, tanpa ikatan peraturan. Namun, bersamaan dengan cirri itu bermain menyerap ikhtiar yang sungguh-sungguh dari pemainnya disertai dengan ketegangan dan kesukaan untuk mencapai tujuan yang berada dalam kegiatan itu sendiri dan

tidak berkaitan dengan perolehan material” (Subarjah, 2005) Atletik adalah dasar untuk berolah raga. Atletik juga kegiatan yang dapat kamu temui dalam kegiatan sehari-hari. Dari Atletik ini kamu bias mengembangkannya menjadi kegiatan bermain maupun olahraga yang dapat diperlombakan (Kurniadi dan Prapanca, 2010:7).

Atletik berasal dari bahasa Yunani, yaitu Athlon atau Athlun yang artinya pertandingan, perlombaan, pergulatan, atau perjuangan, sedangkan orang yang melakukannya disebut athleta (atlet). Atletik merupakan kegiatan jasmani yang terdiri dari gerakan-gerakan yang dinamis dan harmonis seperti: jalan, lari, lompat dan lempar (Jdumidar, 2005:1.3).

Adapun perlombaan yang dilombakan dalam cabang olahraga atletik secara garis besar dapat dijadikan tiga bagian, yaitu: (1) Nomor jalan dan lari, (2) Nomor lompat, (3) Nomor lempar (Syarifuddin, 1992:11). Materi untuk pelajaran atletik khususnya padalari dan lompat yang sesuai dengan kelas siswa V adalah dengan gerak yang sederhana. Materi ini lebih bersifat multilateral dan keterampilan terpadu, aktivitas secara beregu atau kelompok. Anak-anak diberi kesempatan

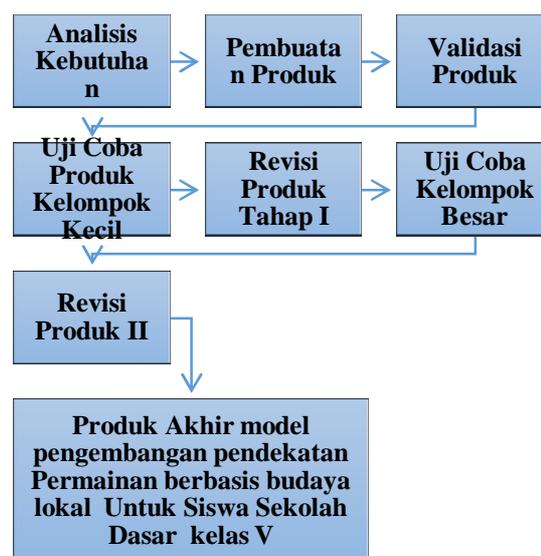
untuk bekerjasama dengan teman-temannya dalam melakukan aktivitas untuk membina kebersamaan mereka.

Bentuk aktivitas: Aktivitas bermain atau berlomba beregu; Bermain sepakbola, bola tangan, atau kasti; Estafet dalam beberapa macam gerakan yang di atur menjadi beberapa regu, dan dilakukan dalam bentuk lomba (Sugiyanto, 2005:4.37) Menurut Suyono (2000) atletik untuk anak-anak digelar dalam tiga kelompok-umur: Kelompok I: Anak-anak berumur 8 dan 9 tahun, Kelompok II : Anak-anak berumur 10 dan 11 tahun , Kelompok III: Anak-anak berumur 12 dan 13 tahun. Team-team campuran dibentuk (selalu 5 anak putri dan 5 anak putra).

Metode Penelitian

Prosedur penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan Borg and Gall. Dalam pengembangan ini penelitian tidak menggunakan seluruhnya langkah dari model ini, tetapi hanya memakai 7 langkah atau tujuh tahap dari model pelestarian Borg and Gall yaitu (1) analisis kebutuhan yang terdiriobservasi, literature, wawancara, koisioner, (2) pembuatanproduk yang terdiri dari, persiapan penyusunan materi, intruksional, buku dan alat evaluasi, (3)

validasi produk yang terdiri dari ahli media, ahli pembelajaran, (4) uji coba kelompok kecil dengan menggunakan subyek 6-12, data wawancara, observasi, dan koisioner dikumpulkan dan dianalisis, (5) revisi produk tahap I, (6) uji coba kelompok besar dengan menggunakan subyek 30-100. Data kuantitatif dalam penampilan subyek sebelum dan sesudah tes dikumpulkan. Hasilnya dievaluasi dengan memperhatikan objek penelitian yang dibandingkan dengan data kontrolgrop yang tepat. (7) revisi produktahap II.



Gambar 3.1 bagan prosedur pengembangan model pembelajaran untuk Sekolah Dasar siswa kelas V

Pengolahan data salah satu yang penting dalam kegiatan penelitian pelestarian untuk mengkaji tingkat keterpakaian yang diteliti. Teknik yang

digunakan dalam pengembangan ini adalah teknik analisis data analisis deskripti persentase digunakan untuk mengolah data dari hasil penyebaran angket kepada, ahli pembelajaran, ahli pembelajaran dan siswa sekolah dasar Sekolah Dasar.

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan cara: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

- a. Rumus untuk pengolahan data persubyek ujicoba (Sujana 1990)

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

Keterangan

- P = Persentase hasil keseluruhan evaluasi subyek uji coba
X = Jumlah jawaban skor oleh subyek uji coba
Xi = Jumlah jawaban maksimal dalam aspek penilaian oleh subyek uji coba
100% =Konstanta

- b. Rumus untuk mengolah data secara keseluruhan subyek uji coba (Sujana, 1990)

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan

- P = Persentase hasil keseluruhan evaluasi subyek uji coba
 $\sum x$ = Jumlah keseluruhan jawaban subyek uji coba dalam keseluruhan aspek penilaian
 $\sum x$ = Jumlah keseluruhasn skor maksimal subyek uji coba dalam keseluruhan aspek penilaian
100% = Konstanta

Untuk mempermudah menggolongkan dan mengklarifikasian hasil analisis digunakan klarifikasi persentasi sebagai berikut:

Tabel 1 klarifikasi presentase

No	Presentase	Klarifikasi	Makna
1	0% - 20%	Tidak Baik	Dibuang
2	20,1 - 40,0%	Kurang Baik	Diperbaiki
3	40,1 - 70,0%	Cukup	Digunakan (bersyarat)
4	70,1 - 90,0%	Baik	Digunakan
5	90,1 - 100%	Sangat Baik	Digunakan

Tabel 2. Data hasil Analisis kebutuhan, Evaluasi Ahli, Ujicoba tahap I (n=10)

(Kelompok kecil) Uji coba Tahap II (n=30)
(kelompok besar)

No	Komponen	Temuan
1	Analisis kebutuhan	
	a. Hasil observasi tentang model pembelajaran atletik dengan pendekatan n pemain	<p>Komponen ari hasil pengamatan diperoleh:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 85 % siswa senang pelajaran atletik • 70 % pelajaran atetik disajikan dalam 1 semester • 65 % siswa menyatakan materi atletik diberikan dengan permainan • 95 % siswa senang melakukan pelajaran atletik dengan permainan • 95 % siswa setuju varisi permainan dalam pembelajaran atletik • Hasil kuesioner menyatakan 78,33 % siswa SDN Jambangan 02 pelajaran atletik tidak menggunakan pembelajaran dengan permainan • Guru SDN Jambangan 02 dalam menyajikan pelajaran belum ada variasi

		<ul style="list-style-type: none"> pembelajaran dengan permainan • Perlunya pengembangan dalam menyajidakan pembelajaran atletik
2	Evaluasi Ahli	
	a. Evaluasi ahli atletik (n-1) dengan jumlah instrumen 50 butir	komponen dari evaluasi ahli atletik yang layak untuk digunakan diperoleh peresentase 78,00 %
	b. Hasil evaluasi ahli pembelajaran (n-1) dengan jumlah instrument 50 butir	<ul style="list-style-type: none"> • Dari aspek peralatan permainan disarankan agar menggunakan peralatan yang nyaman dan aman untuk digunakan. • Dari ahli pembelajaran diperoleh perentase 78,00 % • Model permainan satu sebaiknya dibuat lebih menarik lari • Model permainan enam agar lebih menunjukkan ke permainan mengarah kepada materi lompat • Judul pada cover ditunjukkan pada pokok pembahasan agar lebih tepat
3	Hasil uji tahap I - tahap II	
	a. Hasil evaluasi uji tahap I (Uji kelompok kecil),(n-1 0) dengan jumlah instrumen 55 butir	<ul style="list-style-type: none"> • Dari evaluasi tahap 1 diperoleh perentase 78,36 % sehingga pengembangan model pembelajaran atletik melalui permainan tradisional ini dapat digunakan di SDN

	b. Hasil evaluasi tahap II (Kelompok besar), (n-30) dengan jumlah instrumen 55 butir	<ul style="list-style-type: none"> • Jambangan 02 • Dari evaluasi tahap 1 diperoleh perentase 82,6 % sehingga pengembangan pembelajaran atletik melalui permainan ini dapat digunakan di SDN Jambangan 02 Kecamatan Dampit Kabupaten Malang
--	--	---

Hasil Dan Pembahasan

Pada hasil pengemabangan akan disajikan data tentang (1) analisis kebutuhan, (2) ahli pembelajaran gerak atletik (3) ahli pembelajaran, (4) siswa kelas V semester 1. Penelitian untuk mendapatkan uji coba tahap I dan tahap II model pembelajaran atletik, peneliti menggunakan metode pengumpulan data berupa angket. Untuk data evaluasi menggunakan intrumen dalam bentuk angket ditujukan pada 2 ahli yaitu 1 ahli pembelajaran gerak atletik 1 ahli pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga. Uji coba, angket ditunjukan kepada kelompok kecil sebanyak 10 orng siswa dan untuk kelompok besar sebanyak 30 orang siswa.

Table 1 tersebut akan menyajikan data hasil analisis kebutuhan, data evaluasi dari dari 1 orang ahli pembelajaran gerak atletik dan 1 orang

ahli pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga, uji coba tahap I (kelompok kecil) maupun tahap II (kelompok besar).

Berdasarkan data dari tinjauan ahli dan ujicoba lapangan, dan pengamatan dilakukan, terdapat beberapa revisi terhadap produk yang dikembangkan, melalui tahap-tahap diantaranya sebagai berikut:

Mengajukan produk awal berupa produk awal dengan membuat desain model pembelajaran mulai dari permainan, model permainan, draf dari materi yang akan dimasukkan dalam model pembelajaran dan sekaligus membuat desain bagian dalam model pembelajaran.

Setelah semuanya terpenuhi maka produk awal diujikan ke ahli, setelah diperbaiki diujikan kembali ke ahli, dari ahli ke revisi produk, setelah revisi produk diujicobakan ke siswa setelah semuanya terpenuhi menjadi suatu model pengembangan pembelajaran atletik. Seperti merevisi judul, latar belakang pembuatan produk, tampilan gambar pada model pembelajaran, bentuk gerak dan arah permainan, dan tujuan model permainan yang masih belum sempurna.

Hasil revisi ahli atletik dan ahli pembelajaran maka terdapat beberapa yang harus direvisi sebagai berikut: a) Merevisi gambar dan judul pada cover pengemabangan model pembelajaran atletik lebih baik dan sesuai, gambar agar lebih menarik dan tidak terlihat rame atau banyak. Semula gambar permainan tradisional anak diganti dengan gambar atletik untuk anak Sekolah Dasar. b) Berdasarkan saran dari ahli atletik sumpit yang terbuat dari bamboo kurang higienis maka hanya menggunakan sumpit yang terbuat dari pipet sedotan dan pipa paralon kecil saja. c) Merevisi permainan model I yaitu; tampilan gambar, bentuk permainan, arah permainan, peraturan permainan, lapangan permainan. d) Merevisi permainan model VI agar lebih mendekati materi lompat agar lebih sesuai untuk pengajaran materi lompat pada pembelajaran atletik.

Kemudian setelah produk diperbaiki kemudian diujicobakan ke siswa, ujicoba tahap pertama (kelompok kecil) dengan n-10. Maka, terdapat beberapa komponen yang harus diperbaiki yaitu:

- a. Permainan model 1 dibuat menjadi lebih kearah lompat, merubah draf

permainan agar lebih terarah dan bentuk permainannya menjadi jelas.

- b. Sumpit yang terbuat dari paralon tidak sesuai dengan mata tombak kacang tanah dan kacang hijau karena lobang yang kurang pas, sehingga saran dari siswa agar sumpitanya menggunakan pipet sedotan saja.

Hasil revisi yang diperoleh produk akhir berupa buku pengembangan model pembelajaran lari dan lompat melalui permainan untuk sekolah dasar kelas V semester I. Adapun sistematika produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

1. Cover Buku Model pembelajaran

Buku panduan pengembangan diberi judul “model pembelajaran atletik melalui permainan pada sekolah dasar kelas V semester 1” penulisan judul ini karena disesuaikan dengan pembahasan materi pembelajaran yang dikembangkan yang ada di SD/MI kelas V semester I. pada cover diberigambarlari dan lompat agar lebih sesuai dengan isi pembahasan buku panduan model pembelajaran.

Halaman judul

Bagian ini berisi judul buku, nama penyusun dan tahun penusunan. Buku panduan pembagian ini berjudul

“Pengembangan model pembelajaran atletik melalui permainan untuk sekolah dasar kelas V semester 1”

Daftar Isi

Pada daftar isi disajikan isi dari keseluruhan produk yang telah dikembangkan dan sistematika cara penulisan. Kegunaan bagian ini adalah mempermudah pembaca atau pengguna buku panduan ini dalam mencari materi yang diinginkan.

Uraian Materi Permainan

Materi permainan pengembangan model pembelajaran ini terdiri dari 6 model permainan disesuaikan dengan materi lari dan lompat pada anak siswa sekolah dasar kelas V semester I. untuk model I berisi permainan berburu, model II permainan M, model III permainan sumpit estafet, model IV permainan perang balon, model V permainan tabung, model VI permainan ambil pita. Setiap permainan menyajikan tehnik permainan, tujuan, gambar dan penjelasan tahap permainan dan peraturan permainan.

Karakteristik Permainan

Setiap permainan menyajikan variasi permainan tujuan ini adalah agar siswa senang dan lebih semangat mengikuti materi permainan dalam

proses pembelajaran lari dan lompat pada atletik.

DaftarRujukan

Daftar rujukan ini berisi tentang pustaka-pustaka yang digunakan sebagai rujukan mengembangkan buku panduan model pembelajaran lari dan lompat melalui permainan untuk sekolah dasar kelas V semester I.

Setelah melakukan revisi sesuai ketentuan di atas, masih terdapat kelemahan pada produk revisi. Beberapa kelemahan produk yang dikembangkan antar lain:

- a. Masih memerlukan evaluasi dan ujicoba pada subyek yang lebih besar atau lebih luas.
- b. Masih perlu penelitian lebih lanjut mengenai keefektipan produk yang dikembangkan.

Selain terdapat kelemahan-kelemahan diatas produk ini juga mempunyai kelebihan; Produk berupa buku panduan pengembangan model pengembangan lari dan lompat ini telah melalui evaluasi ahli, banyak saran dan masukan untuk perbaikan produk dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Produk ini bermamfaat sebagai media mengajar dan belajar dalam pembelajaran lari dan lompat

pada atletik di jenjang Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahagia, Y. 2005. *Implementasi Pembelajaran Atletik*. Jakarta.
- Djumidar, 2005. *Dasar-DasarAtletik*. Jakarta: Universitas terbuka.
- Kurniadi. K, Prapanca S. 2010. *Penjaskes orkes Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Kelas IV*. Jakarta: CV. Thursina.
- Lutan, R. 2005. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Malau J. 2006. *Model-model Pembelajaran*. Disajikan pada saat Loka karya Peningkatanv Kompetensi Teknis Guru dalam Pengembangan Model Pembelajaran dan Penyusunan Soal Ujian Angkatan II (Fisika Madrasah Aliyah) Pusdiklat Tenaga Teknis Keagamaan, Pada Tanggal 07 Februari 2006. DKI Jakarta.
- Pontjooetro S, dkk, 2006. *PermainanAnak, Tradisional dan Aktifitas Ritmik: Jakarta: Universitas Terbuka*.
- Syarifuddin, 2008. *Atletik*. Jakarta: Departemen dan Kebudayaan Direktorat Jendral pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Pendidik.
- Sugiyanto, 2005. *Perkembangan dan Belajar Motorik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono, 2010. *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.