

## MODEL PEMBELAJARAN LEMPAR TANGKAP UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

**Widiastuti**

Pendidikan Olahraga, Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta  
[widiastuti@unj.ac.id](mailto:widiastuti@unj.ac.id)

**Nhirman Bagja Hamdallah,**

Pendidikan Olahraga, Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

**Karisdha Pradityana**

Pendidikan Olahraga, Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

**Abstract:** This study used research and development (Borg and Gall) methods with the stage: (1) needs analysis; (2) the expert evaluation (evaluation of first product); (3) limited test (small groups testing); and (4) the main trial (field testing). The learning model of throw and catch, effectively to improve learning outcomes of throw and catch for elementary school students, this can be seen from the results of statistical tests pretest and posttest obtained  $t$ . count = 25,99 >  $t$ .tabel 1,98. Based on the results of the development can be concluded that: (1) Through the development of learning model of throw and catch, which has been developed by researchers, can improve student learning outcomes and learning process. Student can be more passionate in following PE class, (2) learning model of throw and catch, effective to improve learning outcomes of throw and catch in elementary school students, this can be seen from the results of statistical tests comparing the initial conditions before using the model ( $\bar{x} = 16.12$ ) and after using the model ( $\bar{x} = 20.24$ ) where there are significant difference.

**Keywords:** Learning Models, Throw and catch, Elementary School Students

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model pembelajaran lempar tangkap untuk siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan oleh Borg and Gall dengan tahapan: (1) analisis kebutuhan; (2) evaluasi ahli (evaluasi produk awal); (3) ujicoba terbatas (ujicoba kelompok kecil); dan (4) ujicoba utama (*field testing*). Subyek dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar Kelas 1 dan 2 di wilayah Kota Bekasi. Model pembelajaran lempar tangkap, efektif untuk meningkatkan hasil belajar lempar tangkap pada siswa Sekolah Dasar, hal ini dilihat dari hasil uji statistik *pretest* dan *posttest* di peroleh nilai  $t$  hitung = 25,99 >  $t$ .tabel 1,98. Berdasarkan hasil pengembangan dapat disimpulkan bahwa: (1) Melalui pengembangan model pembelajaran lempar tangkap, yang telah dikembangkan oleh peneliti, hasil belajar siswa dapat meningkat serta proses pembelajaran lempar tangkap menjadi bervariasi dan siswa bergairah dalam mengikuti pelajaran lempar tangkap, (2) Model pembelajaran lempar tangkap, efektif untuk meningkatkan hasil belajar lempar tangkap siswa Sekolah Dasar, hal ini dapat dilihat dari hasil uji statistik yang membandingkan kondisi awal sebelum menggunakan model ( $\bar{X} = 16.12$ ) dan setelah menggunakan model ( $\bar{X} = 20.24$ ) dimana terdapat perbedaan yang signifikan.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran, Lempar, Tangkap, Siswa Sekolah Dasar

## PENDAHULUAN

Sekolah Dasar merupakan salah satu lembaga yang berfungsi sebagai tempat pelaksanaan proses belajar mengajar, setelah dilakukan observasi di lapangan dan wawancara dengan guru olahraga, ternyata masih mempunyai kendala dalam upaya peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran penjakes, khususnya pada materi gerak dasar manipulatif yang mencakup pada materi lempar tangkap. Untuk mengatasi hal tersebut, dilandasi dengan pentingnya peranan guru dalam proses pembelajaran serta kaitannya dengan pengaktifan peserta didik dalam pembelajaran dan pentingnya pemberian stimulus pendengaran, penglihatan dan pengerjaan, maka diperlukan suatu penelitian pengembangan dalam upaya peningkatan prestasi belajar tersebut.

Peneliti menemukan bahwa pembelajaran lempar tangkap siswa mengalami kendala atau kesulitan, karena pada masa kanak-kanak kemampuan gerak sedang berkembang, sehingga pembelajaran pendidikan jasmani tidak dapat dilaksanakan secara maksimal. Penguasaan materi keterampilan gerak dasar lempar tangkap guru yang kurang dan kurang inovatifnya dalam model pembelajaran lempar tangkap menyebabkan beberapa faktor seperti siswa

mudah bosan, kurang antusias dan tidak aktif saat praktek pembelajaran lempar tangkap. Siswa kurang berkonsentrasi untuk memperhatikan dan melakukan praktek pembelajaran lempar tangkap.

Guru kekurangan variasi model-model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar manipulatif lempar tangkap. Oleh karena itu maka penulis sangat tertarik untuk mengadakan penelitian tentang Model Pembelajaran Lempar Tangkap Untuk Siswa Sekolah Dasar.

Pada uraian permasalahan yang melatar belakangi penelitian ini, maka sub-fokus masalah yang diangkat oleh peneliti adalah mengembangkan model pembelajaran lempar tangkap untuk siswa Sekolah Dasar.

Adapun perumusan masalah sesuai dengan fokus penelitian yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah model pembelajaran lempar tangkap untuk siswa Sekolah Dasar? dan Apakah model pembelajaran lempar tangkap efektif untuk meningkatkan kemampuan gerak siswa Sekolah Dasar?”

Kegunaan penelitian ini adalah sebagai masukan guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan untuk pembelajaran lempar tangkap. Memperluas pengetahuan dalam metode mengajar khususnya pada

materi gerak dasar manipulatif lempar tangkap. Membantu guru dalam menyampaikan materi dengan baik dan lancar. Memberikan suasana baru bagi siswa dalam proses belajar mengajar sehingga siswa merasakan kenyamanan, keamanan dan kesenangan.

Mengoptimalisasikan proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada pembelajaran lempar tangkap. Memberikan inspirasi untuk lebih kreatif lagi dalam menggunakan media pembelajaran. Sumbangan pemikiran peneliti pada bidang pendidikan khususnya mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

Penelitian dan Pengembangan merupakan salah satu metode penelitian yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan. Sugiyono (2012:407) berpendapat bahwa: “Penelitian dan pengembangan (research and development/R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”.

Penelitian dan pengembangan merupakan penelitian relevan bersifat bertahap (longitudinal), sehingga menjadikan penelitian dan pengembangan dapat selalu digunakan. Penelitian pengembangan (development research) menemukan pola,

urutan pertumbuhan, perubahan dan terutama memiliki maksud untuk mengembangkan bahan ajar bagi sekolah. Contoh pengembangan dari bahan pengajaran adalah buku ajar, alat peraga, modul pembelajaran dan lain sebagainya. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang tidak digunakan untuk menguji teori, akan tetapi apa yang dihasilkan di uji dilapangan kemudian direvisi sampai hasilnya memuaskan.

Jadi pengembangan model pembelajaran merupakan hasil penelitian yang berorientasi pada hasil pengembangan produk. Jadi penelitian dan pengembangan dapat menghasilkan produk dan dapat diuji keefektifitasan dari produk tersebut.

Iif Khoiru Ahmadi, Sofan Amri, dan Tatik Elisah (2011:10) mengungkapkan “Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Jadi dapat disimpulkan bahwa konsep strategi dalam hal ini menunjuk pada karakteristik perbuatan guru dengan peserta didik di dalam peristiwa belajar mengajar.

Kozma yang dikutip oleh Iif Khoiru Ahmadi (2011:11) mengungkapkan bahwa “Strategi Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu

yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu”. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran suatu kegiatan yang harus ditunjang atau didukung oleh fasilitas, sarana dan prasarana yang memadai.

Kemp yang dikutip Rusman bahwa (2016:132) “Suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien”. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang telah disusun dalam kegiatan nyata dapat berjalan secara optimal.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu strategi pembelajaran yang dirancang oleh guru secara sistematis berdasarkan materi pelajaran, sarana dan prasarana, kemampuan peserta didik dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Samsudin (2013:66) menjelaskan pendidikan jasmani adalah “pendidikan melalui jasmani” dengan berpartisipasi dalam aktivitas fisik, siswa dapat menguasai keterampilan dan pengetahuan mengembangkan apresiasi estetis,

mengembangkan keterampilan generik serta nilai sikap yang positif, dan memperbaiki kondisi fisik untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani mendidik siswa melalui aktivitas fisik.

Menurut Ega Trisna Rahayu (2013:7) bahwa “Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka pendidikan nasional”.

Setiap pendidikan memiliki tujuan sesuai dengan kompetensi yang diberikan oleh guru kepada siswa. Guru olahraga berperan penting dalam mencapai tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, salah satunya dengan memberikan instruksi yang jelas ketika mengajar sehingga siswa dapat mendapat kebutuhan secara kognitif dan memiliki gerak yang sesuai dengan kaidah diinginkan secara psikomotor. Tujuan pendidikan jasmani sudah tercakup dari penjelasan di atas, yaitu memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, mental, sosial, emosional dan moral. Singkatnya pendidikan jasmani

bertujuan untuk mengembangkan potensi setiap anak setinggi-tingginya.

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan pengembangan mental, moral, dan sosial, yang didalamnya terdapat nilai-nilai sportifitas, kerjasama, disiplin, jujur, percaya diri dan tanggung jawab.

Gerak dasar menurut Gallahue & Ozmun (2002:45) terbagi menjadi 3 yakni : (a) *stabilizing movement tasks*, (b) *locomotor movement tasks*, dan (c) *manipulative tasks or combination of three*. *Stabilizing movement* dapat disejajarkan dengan gerak non lokomotor karena berhubungan dengan keseimbangan dan gravitasi. *Locomotor movement* diartikan sebagai gerakan yang digunakan untuk menggerakkan tubuh dari satu tempat ketempat yang lain atau memproyeksikan tubuh ke suatu arah. Gallahue & Ozmun (2002:46) menjelaskan gerak manipulative mengacu pada manipulasi gerak kasar dan halus. Manipulasi gerak kasar melibatkan untuk memberi gaya atau menerima gaya dari objek. Contoh: melempar, menangkap. Gerak manipulatif merupakan gerak yang menggunakan benda, umumnya

keterampilan ini melibatkan keterampilan tangan atau kaki.

Gallahue and Ozmun (2002:183) mengartikan melempar adalah memberikan gaya atau tekanan kepada sebuah benda atau objek secara keseluruhan ke suatu arah. Seseorang dapat dikategorikan melakukan lemparan apabila terdapat objek atau benda yang digunakan dalam gerakan melempar. Mardiana dkk (2009:16) menyatakan bahwa melempar adalah membuang benda yang ada di tangan untuk memindahkan benda sejauhjauhnya ke arah yang diinginkan. Benda atau objek yang digunakan untuk aktifitas melempar memiliki sasaran atau target yang nantinya akan dituju oleh pelempar.

David Sugden, Michael Wade (2013:117) Gerakan melempar dapat menggunakan kedua lengan baik dari atas, bawah maupun samping atau dapat pula menggunakan salah satu lengan untuk melemparkan obyek. Pendapat tersebut jelas mengartikan bahwa tangan digunakan sebagai alat penggerak (*motor*) dalam melakukan kegiatan lemparan.

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa lempar atau melempar adalah sebuah tekanan atau gaya yang bersumber dari kekuatan otot lengan dan tangan yang diberikan pada sebuah benda atau

objek menuju sasaran atau target yang telah ditentukan.

Gerakan menangkap merupakan gerakan lanjutan dari gerakan melempar apabila dihubungkan dengan aktifitas sebuah permainan, namun memiliki perbedaan dalam proses melakukannya. Menangkap dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:1399) yaitu memegang sesuatu yang bergerak cepat dan lepas. Gerakan tangkap digunakan untuk menghentikan benda atau objek yang memiliki kecepatan dan bergerak ke arah tertentu menggunakan tangan.

Gallahue and Ozmun (2012:224) mendefinisikan menangkap menggunakan tangan untuk menghentikan benda baik itu dibawah atau diatas. Gerakan tangkap menggunakan tangan untuk meredam tekanan atau gaya baik yang dilakukan dibawah maupun di atas kepala tubuh seseorang.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa tangkap atau menangkap adalah sebuah gerakan untuk menerima dan menghentikan tekanan atau gaya menggunakan tangan baik disekitar tubuh.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan pengertian dari keterampilan lempar tangkap yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan/kemahiran seseorang dalam

memberikan dan menghentikan gaya/tekanan terhadap sebuah benda menggunakan tangan.

## **METODE**

Metode yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan secara langsung dengan mengumpulkan data yang bersifat deskriptif dan berproses serta analisis data bersifat induktif. Secara keseluruhan pengembangan model pembelajaran agar memiliki hasil yang efektif, efisien dan menarik dilakukan siklus penelitian dan pengembangan yang dikenal sebagai "The Research and Development Cycle". Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan meliputi: (1) tahap studi pendahuluan; (2) tahap perencanaan dan pengembangan model; dan (3) tahap uji coba dan revisi.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa model pembelajaran lempar tangkap untuk siswa Sekolah Dasar, sehingga dapat membantu proses pembelajaran yang ada pada saat ini yang lebih efektif, serta menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Subyek penelitian adalah siswa siswi Sekolah Dasar di wilayah Kota Bekasi. Adapun waktu penelitian selama 3 bulan dari bulan Maret hingga Mei 2017. Satu bulan pertama digunakan untuk pembuatan model. Satu

bulan untuk pengambilan data penelitian. Satu bulan terakhir digunakan untuk pengolahan data, analisis data, serta penulisan hasil penelitian.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Research & Development (R & D)* dengan Borg dan Gall (1983:775) yang terdiri dari sepuluh langkah antara lain: (1) melakukan penelitian dan pengumpulan informasi (kajian pustaka, pengamatan subyek, persiapan laporan pokok persoalan); (2) melakukan perencanaan (pendefinisian keterampilan, perumusan tujuan, penentuan urutan pengajaran, dan uji coba skala kecil); (3) mengembangkan bentuk produk awal (penyiapan materi pengajaran, penyusunan buku pegangan, dan perlengkapan evaluasi); (4) melakukan uji lapangan permulaan (menggunakan 6-12 subyek); (5) melakukan revisi terhadap produk utama (sesuai dengan saran-saran dari hasil uji lapangan permulaan); (6) melakukan uji lapangan utama (dengan 30-100 subyek); (7) melakukan revisi produk (berdasarkan saran-saran dan hasil uji coba lapangan utama); (8) uji lapangan dengan 30-100 subyek; (9) revisi produk akhir; (10) membuat laporan mengenai produk pada jurnal, bekerja dengan penerbit yang dapat melakukan distribusi secara komersial.

Peneliti menghadirkan 3 orang ahli dalam penilaian kelayakan model Pembelajaran Lempar Tangkap Untuk Siswa Sekolah Dasar, dimana 3 orang ahli berprofesi sebagai Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta Program sebagai ahli pembelajaran gerak, ahli lempar tangkap, ahli media pembelajaran.

## **HASIL**

Hasil studi pendahuluan atau temuan lapangan selanjutnya dideskripsikan dan dianalisis sehingga hasil ini bersifat deskriptif dan analitis, dengan mengacu pada tujuan studi pendahuluan. Berikut ini akan dijabarkan mengenai hasil analisis kebutuhan dan temuan lapangan yang diperoleh peneliti.

### **Hasil Tahap Pertama/Ujicoba Kelompok Kecil**

Uji coba kelompok kecil akan diperoleh data tentang kemudahan model pembelajaran lempar tangkap untuk siswa Sekolah Dasar. Hasil dari data yang telah dikumpulkan peneliti melalui wawancara kepada guru olahraga SD Global Prestasi. Rumusan Penelitian yang dilakukan kepada guru tersebut dilakukan pada hari Kamis, 19 Februari 2017 Hasil analisis kebutuhan tersebut dapat diketahui bahwa: (1) Materi pembelajaran lempar tangkap digunakan setiap semester, (2) materi lempar tangkap

yang kurang bervariasi sehingga siswa tidak fokus dan cepat bosan. (3) Perlu dikembangkan model-model pembelajaran lempar tangkap.

Penyusunan model dari mudah ke jenjang yang lebih sulit, para ahli menyatakan sudah tersusun dengan baik. Subjek uji coba dalam uji coba kelompok kecil di lakukan di Sekolah Victory Plus Bekasi dengan jumlah subyek sebanyak total 12 orang. Setelah melakukan tahap pengumpulan data dan pembuatan draf model pembelajaran lempar tangkap, langkah selanjutnya adalah dengan melakukan uji ahli dimana tujuan yang ingin dicapai yaitu mendapatkan kelayakan atau validitas model yang dibuat dengan penilaian langsung dari ahli. Berdasarkan uji ahli yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwasanya variasi model pembelajaran lempar tangkap untuk siswa Sekolah Dasar layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Uji ahli yang dilakukan oleh peneliti terhadap dua ahli terdapat beberapa saran yang membangun untuk menyempurnakan model keseimbangan usia sekolah dasar diantaranya: (1) Penggunaan media/alat yang digunakan harus mengutamakan keselamatan dan keamanan siswa pada saat melakukan; (2) penggunaan media/alat yang digunakan sudah cocok untuk siswa Sekolah Dasar kelas II; (3)

Media alat yang digunakan harus bervariasi bentuk dan warna; (4) Petunjuk pelaksanaan harus dibuat secara jelas supaya mudah untuk dipahami.

Berdasarkan evaluasi ujicoba kelompok kecil yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan yaitu pada dasarnya semua variasi dapat diterapkan, akan tetapi harus disesuaikan dari tingkatan yang mudah ke yang sulit agar kemampuan anak dapat meningkat.

#### **Hasil tahap kedua/Uji coba kelompok besar**

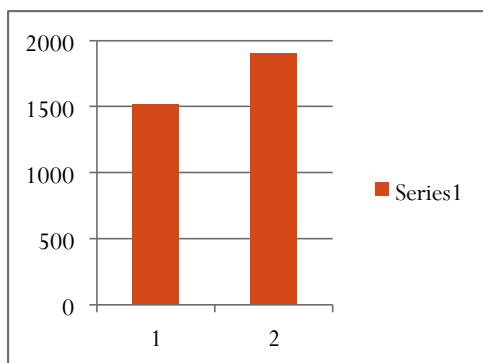
Langkah selanjutnya setelah model mengalami revisi tahap II dari ahli maka dilanjutkan dengan menguji cobakan produk kepada kelompok besar dengan menggunakan subyek penelitian sebanyak 94 siswa Sekolah Dasar yang terdiri dari 3 sekolah dasar, SDN Kranji XVII, SDN Bintara VI dan SDN Kranji X kecamatan bekasi barat, Kota bekasi.

Terdapat perbandingan angka yang menunjukkan bahwasanya hasil dari tes awal dan tes akhir mengalami perkembangan, dari tes awal atau pre test sebelum dilakukan perlakuan model-model pembelajaran lempar tangkap dengan total skor 1515 kemudian diberikan perlakuan berupa model-model yang sudah dikembangkan kemudian baru diadakan tes akhir atau post test untuk



mengetahui efektivitas model yang dikembangkan dan diperoleh data berjumlah 1903.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam Grafik Diagram Histogram di bawah ini.



Grafik 1. Diagram Data Perbandingan hasil Pretest (x1) dengan Posttest (x2)

Berdasarkan diagram histogram perbandingan hasil Pretest dan Posttest keterampilan lempar tangkap yang memiliki perbandingan signifikan antara Pretest dan Posttest, maka disimpulkan bahwa terdapat Model Pembelajaran Lempar Tangkap Untuk Siswa Sekolah Dasar efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa melakukan aktivitas lempar tangkap.

## PEMBAHASAN

Model pembelajaran lempar tangkap untuk siswa Sekolah Dasar yang dikembangkan dan dibuat oleh peneliti merupakan produk yang bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi lempar tangkap, meningkatkan keberanian

dan kemampuan aktivitas siswa dengan bola, dan sebagai referensi bahan ajar. Model pembelajaran lempar tangkap untuk siswa Sekolah Dasar ini dibuat berdasarkan tingkat kebutuhan siswa dalam aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani khususnya materi lempar tangkap di Sekolah Dasar.

Hasil ujicoba tahap kedua penggunaan model ini ternyata menghasilkan target yang diharapkan yakni memiliki hasil yang lebih baik, artinya model ini sudah efektif untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran lempar tangkap untuk siswa Sekolah Dasar.

Produk ini setelah dikaji mengenai beberapa kelemahan yang perlu pembenahan, maka dapat disampaikan beberapa keunggulan produk ini antara lain: Meningkatkan keberanian dan kemampuan aktivitas siswa dengan bola, siswa menjadi lebih aktif, dan antusias dalam pembelajaran lempar tangkap, siswa merasakan kenyamanan dan keamanan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, model pembelajaran lempar tangkap untuk siswa Sekolah Dasar efektif dan efisien, membantu guru dalam menyampaikan materi lempar tangkap. Sebagai referensi bahan ajar. Sumbangan bagi ilmu pengetahuan khususnya pendidikan jasmani di Sekolah.

Model Model pembelajaran lempar tangkap dilakukan dari hal yang mudah ke yang sulit.

Penelitian pengembangan ini telah diupayakan secara maksimal sesuai dengan kemampuan dari peneliti, namun dalam penelitian ini masih terdapat beberapa keterbatasan yang harus diakui. Adapun keterbatasan-keterbatasan tersebut antara lain sebagai berikut: Uji coba lapangan penelitian ini akan lebih baik lagi apabila dilakukan pada lingkup yang lebih luas lagi, produk yang digunakan masih jauh dari sempurna. sarana dan prasarana yang digunakan masih terbatas, penjelasan serta peraturan dalam model pembelajaran lempar tangkap masih jauh dari kata sempurna.

## KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh, dari hasil ujicoba kelompok kecil dan ujicoba lapangan serta pembahasan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa: (1) Melalui pengembangan model pembelajaran lempar tangkap yang telah di kembangkan oleh peneliti, hasil belajar siswa dapat meningkat serta proses pembelajaran lempar tangkap menjadi bervariasi dan siswa bergairah dalam mengikuti pelajaran. (2) model pembelajaran lempar tangkap, efektif untuk meningkatkan hasil belajar lempar tangkap bagi siswa Sekolah Dasar, hal ini dapat dilihat dari hasil

uji statistik yang membandingkan kondisi awal sebelum menggunakan model ( $\bar{X} = 16,12$ ) dan setelah menggunakan model ( $\bar{X} = 20,24$ ) dimana terdapat perbedaan yang signifikan.

Implikasi dalam penelitian pengembangan pembelajaran lempar tangkap ini, menjadikan siswa lebih aktif dalam melakukan pembelajaran pendidikan jasmani serta menjadi efektif dan efisien. Serta pengembangan model pembelajaran lempar tangkap yang dilaksanakan pada siswa kelas I&II Sekolah Dasar ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik dalam proses belajar mengajar

## SARAN

Pada bagian ini dikemukakan beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti sehubungan dengan model pembelajaran yang dikembangkan. Produk pengembangan ini adalah model pembelajaran lempar tangkap yang dapat digunakan sebagai model mengajar oleh guru pendidikan jasmani di Sekolah Dasar, dimana dalam pemanfaatannya perlu mempertimbangkan situasi, kondisi dan sarana prasarana.

## DAFTAR PUSTAKA

Borg. W. R & Gall, M. D, (1983).  
*Educational Research An*

*Introduction*, New York :  
Longman.

David L Gallahue and John C. Ozmun, (2002)  
*Understanding Motor Development:  
Infant, Children, Adolescent, Adults*,  
New York: McGrawhill,

David Sugden, Michael Wade,  
(2013). *Typical and Atypical Motor  
Development*, London: Mac Keith  
Press.

Iif Khoiru Ahmadi, Sofan Amri, dan Tatik  
Elisah, (2011). *Strategi Pembelajaran  
Sekolah Terpadu*, Jakarta: PT. Prestasi  
Pustakaraya.

Mardiana dkk, (2009) *Pendidikan  
Jasmani dan Olahraga*, Jakarta:  
Universitas Terbuka.

Rusman, (2016). *Model-Model Pembelajaran  
Mengembangkan Profesionalisme  
Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo  
Persada.

Samsudin, (2013). *Kurikulum Pendidikan  
Jasmani Olahraga dan Kesehatan*,  
Jakarta: Pasca sarjana.

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus  
Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta:  
Balai Pustaka, 2008.