

## MODEL PEMBELAJARAN MELEMPAR BERBASIS PERMAINAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Muhammad Irfan<sup>1✉</sup>, Slamet Sukriadi<sup>2</sup>, Sujarwo<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

<sup>2</sup> Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

DOI: 10.21009/jpja.v4i01.18993

### Article History

Submitted : Januari 2021

Accepted : -

Published : Mei 2020

### Keywords

Model pembelajaran, Melempar, Permainan, Sekolah Dasar

*learning model, throwing, games, elementary school*

### Abstrak

Pembelajaran melempar bukan merupakan hal baru dalam proses pembelajaran. Tetapi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani model pembelajaran melempar belum banyak yang memvariasinya, bahkan masih banyak yang menggunakan sarana dan prasana yang kurang cocok untuk siswa sekolah dasar. Maka dari itu tujuan penelitian ini adalah membuat model pembelajaran melempar berbasis Permainan pada siswa sekolah dasar yang menggunakan model dan sarana yang cocok untuk siswa Sekolah Dasar, tidak lupa juga memperhatikan keselamatan siswa dengan cara menggunakan permainan dan alat yang aman bagi siswa Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, penelitian dan pengembangan (research and development) dengan model ADDIE. Dimana terdapat 5 tahapan dalam model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, evaluasi. Hasil penelitian menghasilkan produk yang berupa model pembelajaran melempar berbasis permainan pada siswa sekolah dasar. Model yang dikembangkan dalam penelitian ini berjumlah 20 model yang layak. Produk Model Pembelajaran Melempar Berbasis Permainan pada siswa Sekolah Dasar yang dikembangkan dalam penelitian ini bertujuan untuk digunakan oleh pendidik sebagai pedoman bagi para pendidik dalam memberikan materi permainan melempar.

### Abstract

*Learning to throw is not a new thing in the learning process. But in the physical education learning process, the learning model of throwing has not varied it much, in fact there are still many who use facilities and infrastructure that are not suitable for elementary school students. Therefore the purpose of this study is to create a game-based learning model for elementary school students using models and facilities suitable for elementary school students, not forgetting to also pay attention to student safety by using games and safe tools for elementary school students. The research method used in this research is research and development with the ADDIE model. Where there are 5 stages in the ADDIE model, namely analysis, design, development, implementation, evaluation. The results of the study resulted in a product in the form of a game-based learning model for elementary school students. The models developed in this study may be 20 feasible models. The product of the game-based throwing learning model for elementary school students developed in this study aims to be used by educators as new to educators in providing throwing game material.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia yang dibutuhkan oleh dirinya dan masyarakat. Pendidikan dapat diartikan sebagai upaya sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau membuat kemajuan yang lebih baik. Singkatnya, konsep pendidikan merupakan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk memahami dan menjadikan manusia lebih kritis dalam berfikirnya. Pendidikan yang tepat adalah pendidikan yang memberi anak berbagai kesempatan untuk tumbuh dan berkembang. Pertumbuhan dan perkembangan anak serta perkembangan kecerdasan anak sangat diharapkan. Kecerdasan merupakan kemampuan tertinggi yang dimiliki manusia sejak lahir dan akan terus berkembang hingga dewasa. Kecerdasan adalah kemampuan untuk berpikir, belajar dan beradaptasi dengan lingkungan baru. Akan menjadi pilihan yang lebih ideal jika anak-anak memulai perkembangan intelektualnya sejak mereka duduk di bangku sekolah dasar.

Suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani merupakan media pendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik pengetahuan, sikap, pembiasaan hidup sehat dan sosial. Dimana anak harus diperkenalkan dalam tindakan pembelajaran keterampilan sesuai dengan kebutuhan.

Pada saat proses pembelajaran diharapkan seorang guru dapat menciptakan interaksi yang baik antara dirinya dengan siswa dan antara siswa dengan siswa dengan maksimal. Hal ini sangat penting untuk menghidupkan suasana dalam belajar. Disini guru berperan

sebagai pengelola proses pembelajaran, bertindak selaku fasilitator sehingga memungkinkan terjadinya proses pembelajaran.

Pengembangan kecerdasan akan lebih ideal bila dimulai sejak anak berada di jenjang sekolah dasar. Gerak dapat dimiliki oleh setiap manusia termasuk anak-anak yang menempuh pendidikan, kemampuan gerak adalah suatu kemampuan yang dapat diperoleh dari proses belajar dan pengalaman, pengukuran kecerdasan anak usia sekolah dasar tidak dapat dilibatkan secara langsung namun dilakukan dengan observasi dengan mempelajari gerak dasar (Dlis, 2018)

Gerak manipulatif yaitu kemampuan aktivitas gerak yang dilakukan anggota badan dengan menggunakan objek salah satunya melempar. dalam berbagai macam kombinasi keterampilan manipulatif, keterampilan manipulatif sering diartikan sebagai kemampuan untuk memanipulasi objek tertentu.

Menurut Mardiana, Purwadi dan Satya menyatakan bahwa definisi dari lempar adalah membuang sejauh-jauhnya benda yang ada di tangan, oleh karena itu dapat pula dikatakan bahwa dalam melakukan gerakan lempar, pelempar memiliki keinginan untuk memindahkan benda sejauh-jauhnya ke posisi yang diinginkan (Ade Mardiana, 2009).

Melempar benda atau bola dapat dilakukan dengan cara satu atau dua tangan, baik dilemparkan dari bawah tangan, diatas kepala, diatas lengan maupun dari samping.

Pada saat pembelajaran melempar 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 melempar guru yang kurang inovatif dalam model pembelajaran gerak dasar melempar

menyebabkan beberapa faktor seperti siswa mudah bosan dan kurang antusias dan tidak aktif pada saat pembelajaran melempar.

Adapun permasalahan yang terjadi pada anak pada saat melakukan gerakan melempar yaitu ragu-ragu untuk melakukan gerakan ayunan dari belakang serta gerakan hanya terbatas pada ayunan lengan dan sedikit gerakan badan sehingga kehilangan keseimbangan pada saat melakukan gerakan melempar.

Dengan masalah tersebut peneliti ingin membuat model pembelajaran melempar berbasis permainan pada siswa sekolah dasar. Melalui permainan tersebut anak dapat berkesempatan untuk bebas berekspresi, meningkatkan kemampuan fisik, kemampuan bersosialisasi dan meningkatkan kordinasi gerak mereka khususnya pada saat melakukan gerakan melempar dan menjadi alat mereka untuk berfikir sekreatif mungkin.

Menurut beberapa ahli mengemukakan tentang pengertian penelitian yaitu, "Penelitian adalah sebuah cara untuk menemukan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan atau rumusan masalah dengan menggunakan prosedur yang sistematis dan ilmiah" (Mulyatiningsih, 2014)

Penelitian dan pengembangan (research and development) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan, agar sebuah produk tersebut menjadi lebih efektif dan efisien pada bidang yang ditentukannya untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan mengkaji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi masyarakat luas, maka diperlukan keefektifan produk tersebut.

Pembelajaran pada dasarnya adalah proses penambahan informasi dan kemampuan baru. Ketika kita berfikir informasi dan kemampuan apa yang harus dimiliki oleh siswa, maka pada saat itu juga kita semestinya berpikir strategi apa yang harus dilakukan agar semua itu dapat

tercapai secara efektif dan efisien. (Sanjaya, 2010)

Pendidikan Jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistic dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Dengan kata lain, pendidikan jasmani berusaha mengembangkan pribadi secara keseluruhan dengan sarana jasmani yang tidak diperoleh dari pendidikan lain. Karena pendidikan jasmani berkewajiban meningkatkan jiwa raga yang mempengaruhi semua aspek kehidupan seseorang. (Sukinata, 2004).

Pada era modern sekarang banyak guru di dalam pembelajaran pendidikan jasmani yaitu melempar cenderung pada melemparnya saja, kurang inovatif, sehingga siswa banyak yang kurang tertarik dan cepat merasa bosan. Hal ini mengakibatkan siswa terlambat dalam perkembangan motoriknya.

Gerakan melempar yaitu salah satu gerakan manipulatif untuk menjauhkan objek dari tubuh dengan menggunakan satu atau dua tangan.

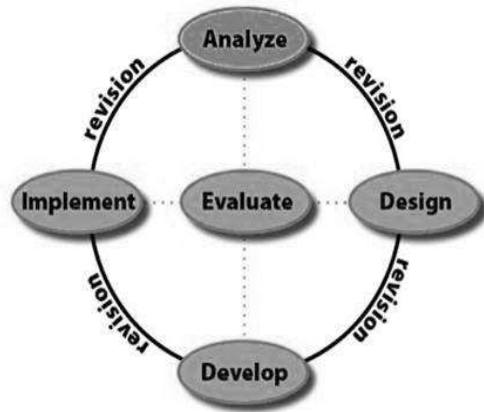
Menurut sujiono melempar adalah gerakan mengarahkan satu benda/bola yang dipegang dengan cara mengayunkan tangan kearah tertentu. Gerakan ini dilakukan dengan menggunakan kekuatan tangan dan lengan serta memerlukan koordinasi beberapa unsur gerakan. (Moeslichatoen, 2004).

## **METODE**

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan atau R&D (Reserch and Development). Sugiyono (2009:407) berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat

analisis kebutuhan (digunakan metode survey atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (digunakan metode eksperimen). (Haryati, Research and Development Sebagai Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan, 2012, p. 13)

dalam mengembangkan penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE, model ini digunakan dalam pengembangan model pembelajaran dan juga model latihan. Salah satu model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generic adalah model ADDIE (analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate).



Gambar Model ADDIE (Robert Maribe Branch, Instructional design : the ADDIE Approach, 2009)

#### a. Analysis (analisa)

Analysis (analisa) yaitu melakukan need assessment (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (task analysis). Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang dipelajari oleh peserta belajar. yaitu melakukan needs assessment (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (task analysis).

#### b. Design (desain/perancangan)

Yang kita lakukan dalam tahap desain ini, pertama, merumuskan tujuan pembelajaran yang SMART (spesifik, measurable, applicable, dan realistic). Selanjutnya menyusun tes,

dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan tadi. Kemudian tentukanlah strategi pembelajaran dan media yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut. Selain itu, pertimbangkan juga sumber-sumber pendukung lain, semisal sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa harusnya, dan lain-lain. Semua itu tertuang dalam satu dokumen bernama blue-print yang jelas dan rinci. Desain merupakan langkah kedua dari model sistem pembelajaran ADDIE. Langkah ini merupakan:

1) Inti dari analisis karena mempelajari masalah kemudian menemukan alternatif solusinya yang berhasil diidentifikasi melalui langkah analisis kebutuhan. 2) Langkah penting yang perlu dilakukan untuk, menentukan pengalaman belajar yang perlu dimiliki oleh siswa selama mengikuti aktifitas pembelajaran. 3) Langkah yang harus mampu menjawab pertanyaan, apakah program pembelajaran dapat mengatasi masalah kesenjangan kemampuan siswa. 4) Kesenjangan kemampuan disini adalah perbedaan kemampuan yang dimiliki siswa dengan yang seharusnya dimiliki siswa.

#### c. Development (pengembangan)

Pengembangan adalah proses mewujudkan blue-print alias desain tadi menjadi kenyataan. Artinya jika dalam desain diperlukan suatu software seperti multimedia pembelajaran, maka produk tersebut harus dikembangkan. Satu langkah penting dalam pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Ahap uji coba ini memang merupakan bagian dari salah satu langkah ADDIE, yaitu evaluasi. Pengembangan merupakan langkah ketiga dalam mengimplementasikan model dengan sistem pembelajaran ADDIE. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, membeli, memodifikasi bahan ajar. Dengan kata lain mencakup kegiatan memilih, menentukan mode, media serta strategi pembelajaran yang sesuai untuk

digunakan dalam menyampaikan materi atau substansi program.

**d. Implementation (implementasi)**

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya pada tahap ini semua yang telah dikembagkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran merupakan langkah keempat dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Tujuan utama dari langkah ini antara lain:

- 1) Membimbing siswa untuk mencapai tujuan atau kompetensi.
- 2) Menjamin terjadinya pemecahan masalah / solusi untuk mengatasi kesenjangan hasil belajar yang dihadapi oleh siswa.
- 3) Memastikan bahwa pada akhir program pembelajaran, siswa perlu memiliki kompetensi - pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan.

**e. Evaluation (evaluasi/umpan balik)**

Evaluasi yaitu proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap diatas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap diatas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi

adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran. Evaluasi terhadap program pembelajaran bertujuan untuk mengetahui beberapa hal yaitu:

- 1) Sikap siswa terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan.
- 2) Peningkatan kompetensi dalam diri siswa, yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam program pembelajaran.
- 3) Keuntungan yang dirasakan oleh sekolah akibat adanya peningkatan kompetensi siswa setelah mengikuti program pembelajaran. Seberapa besar siswa mampu mengaplikasikan pengetahuan, keterampilan, sikap yang telah dipelajari.

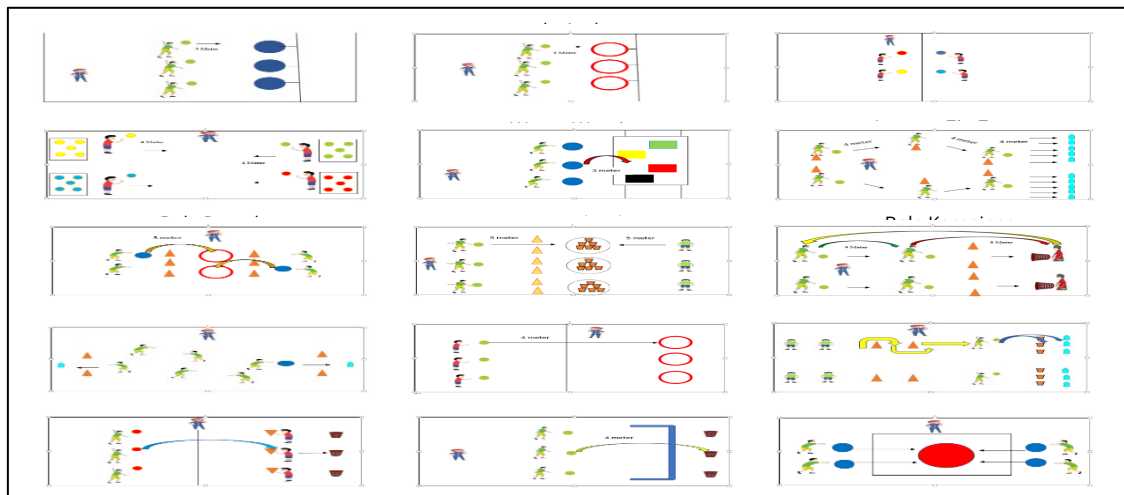
**PEMBAHASAN**

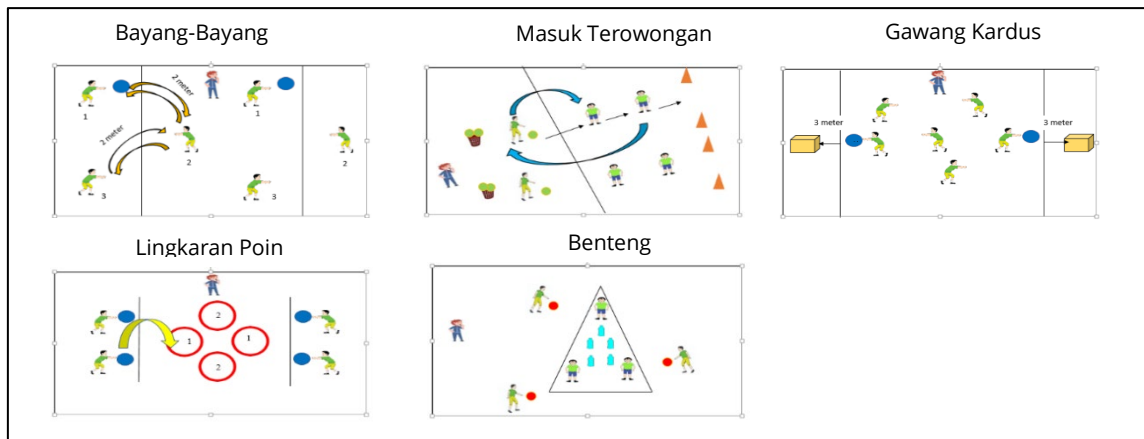
**1. Hasil Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan pada penelitian model pembelajaran melempar berbasis permainan pada sekolah dasar bertujuan untuk menganalisis seberapa penting model pembelajaran melempar berbasis permainan pada siswa sekolah dasar untuk dikembangkan.

**Model Draft Final**

Setelah dinyatakan valid, maka didapatkan model pembelajaran melempar berbasis permainan pada siswa sekolah dasar yang sudah final, terdapat 20 permainan yang dapat diterapkan, baik dalam segi alat-alat bentuk permainan, dan peraturan permainannya. Berikut ini hasil model pembelajaran.





Gambar model melempar

## B. Kelayakan Model

Pada penelitian ini melibatkan ahli dalam melakukan uji kelayakan model, expert judgement dilakukan untuk mendapatkan masukan rancangan model pembelajaran melempar berbasis permainan pada siswa sekolah dasar. Setelah dilakukan validasi, evaluasi, dan revisi model berdasarkan para ahli, hasil yang didapat yaitu sebanyak 20 model permainan yang valid.

### 1. Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Rancangan produk yang telah disusun oleh peneliti di validasi Dosen Ahli Pembelajaran, Dr Iwan Setiawan, M.Pd yang memiliki jabatan sebagai dosen di Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta. Validasi dilakukan pada bulan November 2020.

### 2. Data Hasil Validasi Ahli Permainan

Rancangan produk yang telah disusun oleh peneliti di validasi Dosen Ahli Permainan, Muhamad Arif, S.Pd, M.Pd. yang memiliki jabatan sebagai dosen di Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta. Validasi dilakukan pada bulan Desember 2020.

Tabel Kelayakan Model Pembelajaran Melempar Berbasis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar

No	Nama Permainan
1.	Boget
2.	Masuk Lingkaran
3.	Tukar Bola
4.	Bola Melayang
5.	Warna Warni
6.	Lempar Zig Zag
7.	Bola Pantul
8.	Piramid Gelas
9.	Bola Keranjang
10.	Hitt The Bottle
11.	Ball In Circle
12.	Zigi Zaga
13.	Ball In Cone
14.	Boke
15.	Si Bola Besar
16.	Bayang-Bayang
17.	Masuk Terowongan
18.	Gawang Kardus
19.	Lingkaran Poin
20.	Benteng

## SIMPULAN

Berdasarkan dari semua data yang diperoleh dari hasil validasi ahli serta melalui beberapa tahap validasi, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa model pembelajaran melempar berbasis permainan pada siswa sekolah dasar ini dapat dikembangkan melalui permainan. Pengembangan model yang diperoleh secara

keseluruhan dan ahli pembelajaran dan ahli permainan menyatakan bahwa model yang dibuat termasuk sesuai dan layak digunakan.

Maka peneliti dapat menarik model pembelajaran melempar berbasis permainan pada siswa sekolah dasar dapat diterapkan pada siswa sekolah dasar.

Pada penelitian ini didapatkan 20 model permainan melempar yang layak dan dapat diterapkan.

#### Implikasi

Melihat hasil penelitian model pembelajaran melempar berbasis permainan pada siswa sekolah dasar dapat meningkatkan keterampilan gerak untuk kehidupan sehari-hari.

#### Saran

Sehubungan dengan produk yang dibuat yaitu model pembelajaran melempar berbasis permainan pada siswa sekolah dasar, peneliti akan memberikan saran-saran meliputi saran pemanfaatan, saran diseminasi, dan saran pengembangan lanjutan.

#### Saran Pemanfaatan

Dengan dibuatnya produk yaitu model pembelajaran melempar berbasis permainan pada siswa sekolah dasar, dapat digunakan sebagai model mengajar pembelajaran di Sekolah Dasar. Dimana dalam pemanfaatannya perlu mempertimbangkan situasi kondisi, sarana prasarana, dan kondisi perkembangan siswa.

#### Saran Disemasi

Dalam penyebarluasan ke sasaran yang lebih luas, model pembelajaran melempar berbasis permainan pada siswa sekolah dasar, peneliti memberikan saran antara lain:

Sebelum disebarluaskan, sebaiknya model pembelajaran melempar berbasis permainan pada siswa sekolah dasar ini disusun kembali menjadi lebih baik, antara lain tentang strategi pelaksanaan model pembelajaran, peralatan atau alat-alat yang dimiliki disetiap masing-masing model pembelajaran dan media atau objek sebagai stimulus untuk siswa dapat disesuaikan

dengan tema kurikulum dengan bentuk yang lebih mudah dan menarik.

Agar model pembelajaran melempar berbasis permainan pada siswa sekolah dasar dapat digunakan oleh para guru-guru ditingkat Sekolah Dasar. Maka sebaiknya, dicetak lebih banyak lagi sehingga dapat diterapkan dengan baik.

#### Saran Pengembangan Lanjutan

Model-model melempar berbasis permainan pada siswa sekolah dasar diperlukan kreatifitas dan inovatif dalam memanfaatkan sarana dan prasarana yang dapat memotivasi siswa.

Demikian saran-saran terhadap pemanfaatan, diseminasi, maupun produk lebih lanjut, terhadap model pembelajaran melempar berbasis permainan pada siswa sekolah dasar. Diharapkan model dapat bermanfaat bagi guru untuk mengajar anak siswa sekolah dasar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ade Mardiana, P. d. (2009). Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Dlis, F. (2018). Model Gerak Manipulatif Berbasis Play Games Pada Anak Usia Sekolah Dasar Rawamangun. Jakarta: Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Jakarta,92.
- Haryati, S. (2012). Research and Development Sebagai Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. Majalah Ilmiah Dinamika, 13.
- Moeslichatoen, R. (2004). Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Mulyatiningsih, E. (2014). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2010). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Sukinata. (2004). Filosofi Pembelajaran dan Masa Depan Teori Pendidikan Jasmani. Bandung: Nuansa.