

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN GERAK DASAR BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL SISWA KELAS TINGGI DI JAKARTA TIMUR

Rosinar siregar¹, Andi Ali Saladin²

¹Rosinarsiregar@yahoo.co.id, ²andiali@yahoo.com

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk, Produk Yang di hasilkan berupa Buku yang berjudul Model Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Tradisional. Buku tersebut memuat Perangkat ajar Gerak Dasar Berbasis Permainan Tradisional serta strategi Pembelajaran Gerak Dasar yang Efektif Penelitian ini menggunakan data evaluasi formatif digunakan untuk perbaikan dan pengembangan kegiatan yang sedang berjalan agar produk tersebut dapat digunakan secara efektif dan efisien. Teknik evaluasi yang digunakan diantaranya *Expert Review*, *Face to Face Tryouts* dan *Field Trials*. Menurut para ahli secara umum Buku Model Pembelajaran Gerak dasar berbasis permainan tradisional sebagai buku pegangan yang digunakan guru dinilai sangat baik, kemudian Dari hasil evaluasi *Face to Face Tryouts* secara umum buku yang dikembangkan dapat dinilai sangat baik selanjutnya Dari hasil evaluasi *Field Trials* buku ini dapat dikatakan sangat baik, dan cukup mudah untuk dapat digunakan oleh Guru. Untuk produk pertama ini dapat digunakan oleh Guru PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan) di sekolah dasar.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, Gerak Dasar, dan Permainan tradisional

Abstract: The purpose of this research is to produce a product, the product produced in the form of a book titled Basic Motion Learning Model Based on Traditional Games. The book contains Basic Motion Based Learning Tools on Traditional Games and Effective Basic Motion Learning strategies. This study uses formative evaluation data to be used for improvement and development of ongoing activities so that these products can be used effectively and efficiently. Evaluation techniques used include Expert Review, Face to Face Tryouts and Field Trials. According to experts in general, the basic motion learning model book based on traditional games as a handbook used by teachers is considered very good, then from the evaluation results of Face to Face Tryouts in general the books developed can be very well-tuned. very good, and quite easy to be used by the teacher. For this first product, it can be used by PJOK (Physical and Physical Education) in elementary school.

Keywords : Learning Models, Basic Motion, and Traditional Games

PENDAHULUAN

Perkembangan permainan saat ini sangatlah berkembang, namun perkembangan permainan saat ini lebih dominan kedalam permainan modern, Permainan modern yang saat ini bermunculan sehingga permainan tradisional seakan tergerus oleh waktu. Banyak permainan yang di mainkan oleh anak-anak saat ini namun sebagian besar anak anak memainkan permainan modern seperti permainan *mobil remote*, *helicopter remote*, *tamiya*, *playstation*, dan *game online*. Permainan ini cenderung kedalam permainan yang individual dan Permainan yang monoton, karena pemainnya tidak melakukan banyak gerak di dalamnya dan dalam proses permainan tersebut pemain tidak dituntut untuk melakukan pergerakan. Anak-anak saat ini banyak yang tidak mengenal permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan permainan yang dilakukan oleh mayoritas anak-anak dan remaja secara turun temurun. Dani Wardani (2010: 90) mengungkapkan, permainan tradisional adalah permainan yang sarat dengan nilai sosial dan sportifitas, di mana secara tidak langsung mendidik dan menuntun pemainnya menjadi pribadi yang unggul. Permainan tradisional merupakan bagian dari kebudayaan daerah dari bangsa ini yang menjadi ciri khas tersendiri bagi negara dan daerah. Permainan tradisional cenderung hampir sama antara satu daerah dengan daerah lain dan yang membedakannya hanyalah nama dan peraturan-peraturan permainan yang disesuaikan dengan kondisi di daerah masing-masing.

Permainan sangat bermanfaat bagi anak-anak karena selain anak-anak melakukan gerak anak-anak juga dikenalkan kedalam sejarah dan budaya melalui permainan. dalam permainan tradisional anak-anak akan lebih dominan melakukan gerakan-gerakan untuk mengikuti permainan, gerakan-gerakan yang di lakukan dalam permainan ini masuk kedalam gerak dasar, seperti berlari, melempar, berjalan, meloncat, melompat dan lain sebagainya.

Sejauh ini penelitian tentang Pembelajaran Gerak Dasar di sekolah dasar untuk mendapatkan suatu keunggulan dan keunikan dengan melakukan perencanaan yang berbasis Permainan tradisional belum pernah dilakukan di Jakarta Timur. Hal ini terjadi karena kebanyakan permainan tradisional hanya di anggap untuk mengisi waktu luang. Pada pengembangan Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Tradisional Siswa Kelas Tinggi Di Jakarta Timur terdapat penelitian yang berkaitan dengan Pengembangan ini yaitu penelitian oleh Arif Hidayat (2017). melakukan penelitian dari aspek peningkatan aktivitas di wilayah Kabupaten Muara Enim dan mengukur efektifitas Model Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar. Penelitian lainnya tentang gerak dasar yang dilakukan oleh Ike Proklamasi ,Agustini Agus Tomi I, dan Nengah Sudjana (2016) hasil penelitian keterampilan dasar gerak dasar lokomotor siswa meningkat melalui metode bermain.

Pada penelitian yang membahas tentang Permainan tradisional sudah cukup banyak karena memang metode ini sangat relevan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran Gerak Dasar seperti yang ditulis oleh Boy Indrayana (2017) Dalam penelitian ini menghasilkan suatu kesimpulan permainan tradisional memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan gerak dasar siswa. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Itsna Rusmawati (2016) penelitian ini memperoleh kesimpulan Hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penerapan permainan tradisional terhadap gerak dasar motorik siswa dalam pembelajaran PJOK pada kelas V SDN Margomulyo 1 Bojonegoro. Berdasarkan kedua penelitian di atas permainan tradisional secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar

siswa, kaitannya dengan penelitian ini adalah permainan dapat di jadikan sebuah teknik pembelajaran yang efektif.

Penelitian lainnya tentang pengembangan pengembangan model pembelajaran gerak dasar yang telah di lakukan oleh Bambang Prayitno, Sukadiyanto (2014) Kesimpulan penelitian ini bahwa model pembelajaran yang disusun sangat sesuai dengan karakteristik serta pertumbuhan dan perkembangan gerak anak usia 2-4 tahun serta layak digunakan untuk pembelajaran gerak dasar pada Kelompok Bermain, berkaitan dengan penelitian ini nantinya peneliti akan mengembangkan Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Tradisional Siswa Kelas Tinggi Di Jakarta Timur adapun pembelajarn gerak dasar yang akan peneliti angkat untuk menjadi materi model adalah gerak dasar lokomotor, Non- lokomotor dan manipulatif di kelas 4,5 dan 6 berbasis permainan tradisional. Kelebihan Model Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Tradisional Siswa Kelas Tinggi selain dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor, non- lokomotor dan manipulatif siswa juga sebagai sarana mengenalkan budaya-budaya Indonesia melalui permainan traditional.

Metode Penelitian dan Teknik pengumpulan data

Peneliti ini menggunakan metode penelitian Pengembangan yang dikenal dengan istilah *Reseach and Developmen (RnD)*. Pengembangan tersebut dilakukan untuk membuat sebuah produk menurut Borg dan Gall (1983) Penelitian R&D merupakan serangkaian proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam dunia pendidikan proses tersebut merupakan proses yang di lakukan dalam rangka membuat produk pendidikan.

Teknik Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik evaluasi, Evaluasi yang digunakan dalam pengembangan produk ini adalah evaluasi formatif. Teknik evaluasi yang digunakan adalah evaluasi formatif. Menurut Sadiman (2006) Menjelaskan bahwa Evaluasi formatif adalah proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektifitas dan efesiensi bahan pembelajaran (termasuk ke dalamnya media). Jadi, evaluasi formatif digunakan untuk perbaikan dan pengembangan kegiatan yang sedang berjalan agar produk tersebut dapat digunakan secara efektif dan efesien.

Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan data evaluasi formatif digunakan untuk perbaikan dan pengembangan kegiatan yang sedang berjalan agar produk tersebut dapat digunakan secara efektif dan efesien. Teknik evaluasi yang digunakan diantaranya *Expert Review*, *Face to Face Tryouts* dan *Field Trials*. Adapun data yang di dapatkan berdasarkan hasil dilapangan Sebagai Berikut :

a. Expert Review

Ujicoba ahli yang dilakukan pada materi dan media atas Buku Model Pembelajaran Gerak dasar berbasis permainan tradisional ini menghasilkan rekapitulasi data sebagai berikut:

Tabel 1

Hasil Rekapitulasi Uji Coba Ahli

Responden	Nilai rata-rata (Responden dalam Persentase)
Ahli Materi	82%
Ahli Media	78%
Rata-rata Keseluruhan	80%

Dengan melihat data perhitungan keterangan di atas, maka hasil nilai rata-rata keseluruhan yang dicapai adalah sangat baik, yaitu dengan presentase 80 % (perhitungan rinci terlampir). Dari nilai rata-rata keseluruhan yang didapat memperlihatkan bahwa, Buku Model Pembelajaran Gerak dasar berbasis permainan tradisional ini memiliki kualitas yang dapat di bilang sangat baik.

Secara umum, dari segi materi buku saku ini telah memenuhi nilai-nilai pendidikan yang ingin dicapai. Dari aspek media, buku saku ini sudah memenuhi standar kualitas media secara umum, yaitu sangat baik.

b. Face to Face Tryouts

Pada tahapan ini, ujicoba dilakukan pada 5 (lima) orang Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan kesehatan Di wilayah kelurahan kelapa dua wetan, yang karakteristiknya telah sesuai dengan sasaran pada pengembangan Buku Model Pembelajaran Gerak dasar berbasis permainan tradisional sebagai modul yang digunakan oleh guru.

Berdasarkan hasil uji coba terhadap lima orang pengguna ini, didapatkan nilai rata-rata sebesar 93% (perhitungan rinci terlampir). Hal ini memperlihatkan bahwa Buku Model Pembelajaran Gerak dasar berbasis permainan tradisional ini sangat baik menurut sudut pandang pengguna.

c. Field Trials

Pada tahapan ujicoba ini dilakukan pada dua puluh orang Guru Di Kecamatan Ciracas Jakarta Timur, yang secara karakteristiknya telah sesuai dengan sasaran pada penelitian pengembangan Buku Model Pembelajaran Gerak dasar berbasis permainan tradisional.

Pada tahapan ini peserta diminta untuk mengerjakan instrumen yang dibimbing oleh peneliti untuk mengetahui tingkat efektifitas buku dalam menerapkan pendidikan karakter. Dari hasil yang diperoleh. Dari instrumen yang diberikan kepada Guru menunjukan penilaian rata-rata keseluruhan 83. Hal ini memperlihatkan bahwa Buku Model Pembelajaran Gerak dasar berbasis permainan tradisional ini dapat digunakan secara **baik** oleh pengguna yang merupakan sasaran dari pengembangan

ini karena telah melebihi batas minimum nilai ketercapaian penerapan pendidikan karakter.

Kesimpulan

Penelitian pengembangan media ini menghasilkan sebuah produk pembelajaran berupa Buku Model Pembelajaran Gerak dasar berbasis permainan tradisional. Hal ini dilatar belakangi oleh sulitnya guru ataupun pihak sekolah dalam menerapkan Pembelajaran menggunakan permainan tradisional. Buku Model Pembelajaran Gerak dasar berbasis permainan tradisional ini dapat digunakan Guru - guru PJOK (Pendidikan jasmani Olahraga dan kesehatan, dalam Melaksanakan Pembelajaran Gerak dasar Di kelas tinggi.

Mulai dari proses analisis, pengembangan, samapi dengan evaluasi yang telah dilalui, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- a. Menurut para ahli secara umum Buku Model Pembelajaran Gerak dasar berbasis permainan tradisional sebaga buku pegangan yang digunakan guru dinilai sangat baik.
- b. Dari saran para ahli juga pengembang mendapatkan banyak masukan yang akan dijadikan acuan untuk merivisi produk.
- c. Dari hasil evaluasi *Face to Face Tryouts* secara umum buku yang dikembangkan dapat diniali sangat baik.
- d. Dari hasil evaluasi *Field Trials* Buku ini dapat dikatakan sangat baik, dan cukup mudah untuk dapat digunakan oleh Guru.
- e. Nilai rata-rata dari penggunaan Buku ini yang didapat setelah beberapa orang *sample* sasaran menggunakan Buku ini adalah 80 Nilai tersebut telah melebihi standar minimum ketercapaian penerapan Buku yang ditetapkan oleh pengembang Jadi dapat dikatakan hasilnya baik.
- f. Untuk produk pertama ini dapat digunakan oleh Guru PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehata) di sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Dani Wardani (2010), *33 Permainan Tradisional yang Mendidik*, Yogyakarta: Cakrawala.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1983) *Educational Research: An Introduction, FifthEdition*. New York: Longman.
- Arief Sadiman, 2006. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, danPemanfaatannya*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Arif Hidayat, (2017) *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga Volume 9 Nomor 2*. Bandung: Univer Unipersitas pendidikan Indonesia.
- Ikee Proklamasi ,Agustini Agus Tomi I, dan Nengah Sudjana (2016) *Jurnal PENDIDIKAN JASMANI, Volume 26, Nomor 02*, Malang: Universitas Negeri Malang.
- Ramdani Ramdani dan Gano Sumarno, (2017) *Journal of Teaching Physical Education In Elementary School Vol. 1 No. 1, Oct'*, Bandung: Unipersitas pendidikan Indonesia.

- Boy Indrayana, (2017) *Jurnal Physical Education, Health and Recreation*; Vol. 2, No. 1 (Medan: Universitas negeri medan.
- Itsna Rusmawati, (2016) *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 04 Nomor 02 Tahun* (Surabaya: Universitas Surabaya.
- Bambang Prayitno, Sukadiyanto (2014) *Jurnal Keolahragaan, Volume 2 – Nomor 1* (Yogyakarta: Universitas negeri Yogyakarta.