

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN KETRAMPILAN GERAK DASAR MENGGUNAKAN MEDIA CONE DAN BOLA WARNA-WARNI

Baskoro Nugroho Putro
STKIP PGRI Trenggalek
Email: baskoro.np@gmail.com
Jl. Supriyadi 22 KP 66319 Trenggalek

Abstrak: Sesuai dengan tingkat pendidikannya, mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada pendidikan dasar membelajarkan gerak dasar bagi peserta didik. Salah satu gerak dasar yang terdapat pada kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik di pendidikan dasar adalah gerak dasar lari, jalan, dan lompat. Pendidik sebagai supervisor dan fasilitator dalam proses belajar harus pandai dalam mengembangkan model pembelajaran yang mendukung terjadinya proses pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan peserta didik secara aktif. Melibatkan media pembelajaran dalam model pembelajaran yang dikembangkan merupakan suatu langkah yang baik untuk meningkatkan proses belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan model pembelajaran yang didalamnya didukung dengan media pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan milik Borg dan Gall. Dalam penelitian dan pengembangan ini melibatkan satu orang ahli pembelajaran dan dua orang ahli ketrampilan gerak dasar. Hasil evaluasi produk oleh ahli adalah model pembelajaran mendukung pendidik untuk menjadi motivator dan fasilitator, mendukung peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran, dan mendukung terjadinya pengembangan aspek afektif, kognitif dan psikomotorik. Setelah melewati evaluasi produk, model-model pembelajaran diujicoba dan hasil dari uji coba adalah model-model pembelajaran dapat membuat peserta didik terlihat senang, aktif, dan mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Kata Kunci: media pembelajaran, ketrampilan gerak dasar, pendidikan dasar, media cone dan bola warna-warni

Abstract: Physical education on primary school gives the student material about basic movement. Basic movement that can be found on competency that students have achieved are running, walking, and jumping. Teacher as supervisor and facilitator on learning process must be smart to develop fun and active learning model. Instructional media is good additional for learning model to improve learning process in a better way. Goal of this research and development is developing learning model that supported by instructional media inside. This research and development use Borg and Gall's development step. There are three experts that involved on this research; one is learning expert and the rest are experts on basic movement skill. The result of product evaluation that involved expert are the learning models can support the teacher to be supervisor and facilitator, support the student to get involved actively on learning process, and provide a condition that can make the student develop their education aspect. After the product evaluation, learning models get tested and the test result shows that learning model can make the student happy, active, and get a chance to develop their education aspect.

Keywords: instructional media, basic movement skill, primary school, cone and colorful ball media

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan menaruh perhatian lebih dalam

pengembangan aspek psikomotorik dibanding dengan aspek dan mata pelajaran lainnya. Aspek psikomotorik

yang dikembangkan melalui mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan juga terdapat unsur aspek afektif dan kognitif dalam pelaksanaan pengembangannya. Hal ini sesuai dengan definisi pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan menurut BSNP (2006:702) merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan terdapat pada pendidikan dasar dan menengah. Menurut Pasal 17 Undang-Undang Dasar nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah yang berbentuk sekolah dasar (SD) dan madrasah ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta sekolah menengah pertama (SMP) dan madrasah tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat. Ditilik dari urutan jenjang pendidikan, maka sekolah dasar merupakan awal dari pendidikan. Suatu pendidikan harus berperan terhadap

perubahan tingkah laku peserta didik yang nantinya menjadi modal untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Pada kelas I dan II sekolah dasar, kompetensi yang harus dicapai tidak jauh berbeda. Kompetensi yang dicapai untuk kelas I dan II masih bersifat dasar dan tidak kompleks. Dari keseluruhan kompetensi yang ada terdapat kompetensi yang mendasari dan mempermudah peserta didik dalam mempraktekkan ketrampilan psikomotor lainnya. Kompetensi tersebut adalah mempraktekkan gerak dasar lari, lompat, dan jalan dalam permainan sederhana serta nilai-nilai dasar sportivitas seperti kejujuran, kerjasama, dan lain-lain untuk kelas I dan mempraktikkan gerak dasar jalan, lari, dan lompat yang bervariasi dalam permainan yang menyenangkan dan nilai kerja sama, toleransi, kejujuran, tanggungjawab, menghargai lawan dan menghargai diri sendiri untuk kelas II (Lampiran 1 Permendiknas nomor 22, 2006:706-708). Kompetensi untuk kelas I dan II secara esensi sama, yaitu mempraktekkan gerak dasar lari, lompat, dan jalan.

Usaha untuk memenuhi kompetensi tersebut dapat dilaksanakan dengan melibatkan berbagai media pembelajaran. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Menurut Santyasa (2007:4) dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi

sebagai pembawa informasi dari sumber (pendidik) menuju penerima (peserta didik). Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, meskipun kompetensi menyebutkan mempraktekkan aspek psikomotorik saja, pendidik harus mengembangkan aspek afektif dan kognitif dari kompetensi tersebut. Keterlibatan media pembelajaran memberi kesempatan pada pendidik untuk mengembangkan aspek psikomotorik, afektif, dan kognitif dalam satu kompetensi. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi (Dwiyogo, 2008:2), yaitu (1) media pembelajaran membangkitkan motivasi anak didik, (2) dengan menggunakan media pembelajaran anak didik dapat mengulangi apa yang mereka pelajari, (3) media pembelajaran dapat merangsang anak didik untuk belajar dengan penuh semangat, (4) media pembelajaran berguna untuk menarik minat peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diberikan, (5) media pembelajaran berguna dalam hal meningkatkan pengertian anak didik terhadap materi pembelajaran yang diberikan, dan (6) media pembelajaran mampu memberikan/menyajikan data yang kuat dan terpercaya tentang suatu hal atau kejadian. Selain media pembelajaran, penggunaan model pembelajaran oleh pendidik juga memberi dampak dalam pengembangan aspek psikomotorik,

afektif, dan kognitif. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis mencapai tujuan belajar tertentu dan sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar (Astuti, 2010:31). Definisi model pembelajaran memperlihatkan potensi penggunaan media pembelajaran dalam model pembelajaran. Arah dari model pembelajaran adalah suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya dan sistem pengelolaannya (Trianto, 2007:5). Media pembelajaran yang tepat dapat membantu pelaksanaan model pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien dalam sistemnya.

Pelaksanaan pembelajaran di MI Jayan untuk kompetensi yang telah disebutkan sebelumnya hanya berlangsung secara sederhana. Pembelajaran tersebut berlangsung tanpa melibatkan media dan model pembelajaran yang dapat mengembangkan aspek psikomotorik, afektif, dan kognitif. Ketidakterlibatan media pembelajaran pada proses pembelajaran lebih dikarenakan minimnya media pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah. Minimnya media pembelajaran tersebut membuat pendidik kesulitan untuk mengembangkan model pembelajaran yang variatif. *Cone* dan bola merupakan media pembelajaran yang lazim digunakan

dalam mengadakan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. *Cone* biasanya digunakan sebagai pembatas atau penanda dalam pembelajaran. Pembatas dapat diartikan sebagai luas ruang gerak yang diinginkan, sedangkan penanda dapat diartikan sebagai arah lari atau ada gerak tertentu ketika melewati suatu *cone*. Bola terdiri dari berbagai macam jenis ukuran, normalnya bola tertentu digunakan sebagai alat dalam cabang olahraga tertentu. Bola yang digunakan dalam pembelajaran ini merupakan bola plastik berukuran sekepalan tangan dan memiliki banyak warna yang berbeda. Penggunaan bola plastik yang berukuran sekepalan tangan dan berwarna-warni bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memegang bola dan menarik minat dan perhatian peserta didik melalui warna bola tersebut. Berdasarkan tuntutan pengembangan aspek psikomotorik afektif, dan kognitif dalam tiap kompetensi mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dan proses pembelajaran yang terjadi secara sederhana di MI Jayan maka rumusan masalah dalam penelitian adalah “bagaimana cara mengatasi permasalahan seperti yang telah disebutkan sebelumnya menggunakan model pembelajaran ketrampilan gerak dasar menggunakan media *cone* dan bola warna-

warni untuk anak usia dini yang dikembangkan oleh peneliti?”.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Peneliti menggunakan langkah pengembangan milik Borg dan Gall dalam mengembangkan produk. Menurut Borg dan Gall (1983:775) ada sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan, yaitu: (1) *Research and information collecting. Includes review of literature, classroom observations, and preparation of report of state of the art*, (2) *Planning. Includes defining skills, stating objectives determining course sequence, and small scale feasibility testing*, (3) *Develop preliminary form of product. Includes preparation of instructional materials, handbooks, and evaluation devices*, (4) *Preliminary field testing. Conducted in from 1 to 3 schools, using 6 to 12 subjects. Interview, observational and questionnaire data collected and analyzed*, (5) *Main product revision. Revision of product as suggested by the preliminary field-test results*, (6) *Main field testing. Conducted in 5 to 15 schools with 30 to 100 subjects. Quantitative data on subjects pre-course and post-course performance are compared with control group data, when appropriate*, (7) *Operational product revision. Revision of product as suggested by main field-test*

results, (8) Operational field testing. Conducted in 10 to 30 schools involving 40 to 200 subjects. Interview, observational and questionnaire data collected and analyzed, (9) Final product revision. Revision of product as suggested by operational field-test results, dan (10) Dissemination and implementation. Report on product at professional.

Dalam mengembangkan produk, peneliti hanya menggunakan langkah kesatu sampai langkah ketujuh dari sepuluh langkah penelitian dan pengembangan milik Borg dan Gall. Hal ini dikarenakan langkah dan prosedur yang telah dikemukakan di atas bukan merupakan langkah-langkah baku yang harus diikuti secara baku. Selain itu, Peneliti hanya menggunakan 5 langkah karena proses pengembangan produk hanya terjadi pada Kelas I dan II MI Jayan. Penggunaan tujuh langkah dalam proses penelitian dan pengembangan produk dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengumpulan data

Penelitian dan pengumpulan data diperlukan untuk meneliti keadaan di lapangan untuk mengumpulkan data apakah produk yang akan dikembangkan diperlukan oleh para pendidik. Peneliti dapat melanjutkan ke langkah kedua apabila pendidik menyetujui dan memerlukan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti.

2. Perencanaan

Penyusunan perencanaan disesuaikan dengan data yang muncul pada saat penelitian dan pengumpulan data. Jika perencanaan penelitian sudah disusun proses penelitian dapat dilanjutkan ke langkah tiga.

3. Mengembangkan produk

Pengembangan produk dilakukan segera setelah perencanaan selesai. Dalam proses pengembangan produk awal peneliti melibatkan satu orang ahli yang berpengalaman di bidang pembelajaran dan dua orang ahli yang berpengalaman di bidang ketrampilan gerak dasar. Ahli diperlukan untuk mengevaluasi produk yang sudah dikembangkan sebelum digunakan dalam uji coba lapangan awal. Proses evaluasi dilakukan dengan cara memberi kuesioner tentang produk pada masing-masing ahli. Proses penelitian dapat dilanjutkan ke langkah keempat jika produk sudah didesain sesuai dengan saran yang diperoleh dari para ahli.

4. Uji coba lapangan awal

Uji coba lapangan awal dilakukan untuk mengujicobakan produk yang sudah dievaluasi dan mengalami revisi sesuai hasil evaluasi para ahli, Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kesesuaian produk yang dikembangkan dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik di MI Jayan. Pengumpulan data pada uji coba menggunakan metode kuesioner

dan dokumentasi. Uji coba lapangan awal dianggap selesai dan dapat melangkah ke langkah kelima jika data dari uji coba lapangan awal sudah terekam semua. Data tersebut nantinya menjadi dasar dalam pengembangan produk berikutnya.

5. Revisi produk utama

Sumber revisi berasal dari hasil uji coba lapangan awal. Jika terdapat data yang menunjukkan bahwa kebutuhan pendidik atas produk yang dikembangkan belum terpenuhi maka harus dilakukan revisi produk sesuai dengan data yang ada. Langkah kelima dianggap selesai jika produk sudah menjalani revisi, jika ada, berdasarkan data hasil uji coba lapangan awal.

Populasi dan Sampel Penelitian

Subjek penelitian yang terlibat dalam proses penelitian sangat terbatas, yaitu 1 orang pendidik mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dan 20 peserta didik kelas I dan II MI Jayan. Terbatasnya subjek penelitian yang terlibat maka seluruhnya dilibatkan dalam proses penelitian.

Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data pada waktu melakukan analisis kebutuhan, proses pengembangan produk awal yang melibatkan evaluasi ahli, dan proses uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*). Instrumen pengumpulan data yang

digunakan pada penelitian dan pengembangan adalah kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup. Penggunaan instrumen pengumpul data pada proses penelitian dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1.
Jenis Instrumen yang Digunakan

No.	Tahap Penelitian	Objek Penelitian	Jenis Instrumen
1	Analisis kebutuhan	Seluruh pendidik	Wawancara
2	Evaluasi produk	Sejumlah ahli	Kuesioner semi terbuka
3	Uji coba Produk	20 peserta didik	Kuesioner tertutup

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari analisis kebutuhan dan proses validasi produk oleh para ahli sedangkan data kuantitatif diperoleh dari uji coba lapangan dan utama. Data kuantitatif yang diperoleh dari penelitian ini berupa persentase sederhana. Penggunaan teknik analisis data disesuaikan dengan tahap-tahap penelitian yang dilalui oleh peneliti (lihat tabel 2).

Tabel 2.
Teknik Analisis Data yang Digunakan

No.	Tahap Penelitian	Jenis Teknik Analisis Data
1	Analisis kebutuhan	Teknik analisis data kualitatif
2	Evaluasi produk awal	Teknik analisis data kualitatif
3	Uji coba lapangan awal	Teknik analisis data kualitatif Teknik analisis data kuantitatif
4	Uji coba lapangan utama	Teknik analisis data kualitatif Teknik analisis data kuantitatif

Teknik analisis data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah

teknik analisis data model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2011:246-252). Berikut langkah-langkah yang terdapat dalam model Miles dan Huberman:

a. *Data Reduction*

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

b. *Data Display*

Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan menyajikan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

c. *Conclusion Drawing*

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten

saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Teknik analisis data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah teknik analisis deskriptif berupa persentase yang digunakan untuk menganalisis hasil pengumpulan data uji coba lapangan. Rumus untuk mengolah data yang berupa deskriptif persentase (Sudijono, 2008:43) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

f: Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N: *Number of case* (jumlah frekuensi dari banyaknya individu)

P : Angka persentase

Apabila datanya berupa persentase, proporsi maupun rasio, maka kesimpulan dapat diambil, disesuaikan dengan permasalahannya (Arikunto 2006:344). Berikut ini penggolongan persentase kategori yang akan digunakan adalah:

Persentase kategori baik adalah

$$= 76\% - 100\% \text{ digunakan}$$

Persentase kategori cukup adalah

$$= 56\% - 75\% \text{ digunakan}$$

Persentase kategori kurang baik adalah

$$= 40\% - 55\% \text{ tidak digunakan}$$

Persentase kategori tidak baik adalah
 $= < 40\%$ tidak digunakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara melakukan wawancara. Wawancara dengan pendidik bertujuan untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan yang digunakan sebagai dasar penelitian. Hasil dari wawancara menyatakan bahwa MI Jayan memiliki prasarana yang terbatas untuk pelaksanaan mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Keterbatasan tersebut menghambat pendidik dalam menyalurkan kreativitas. Terbatasnya prasarana dan efek yang ditimbulkan pada pendidik berpengaruh pada variasi model pembelajaran yang digunakan oleh pendidikan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Selain terbatasnya prasarana, pendidik juga belum mendapatkan dukungan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yang baik. Dari permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya, pendidik membutuhkan model pembelajaran yang mendukung terjadinya pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang baik dan ditunjang dengan media pembelajaran

yang terjangkau dan sudah ada di MI Jayan.

Evaluasi Produk

Evaluasi produk dilakukan setelah melakukan proses analisis kebutuhan dan perencanaan penelitian. Dalam prosesnya, evaluasi produk melibatkan 3 orang ahli. Ahli-ahli yang terlibat dalam evaluasi produk adalah satu orang ahli yang berpengalaman di bidang pembelajaran dan dua orang ahli yang berpengalaman di bidang ketrampilan gerak dasar. Ahli-ahli tersebut memberikan saran terkait dengan model pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Proses evaluasi produk dilakukan untuk meningkatkan kualitas model pembelajaran yang dikembangkan. Berikut data yang didapat dari proses evaluasi produk:

Tabel 3.
Hasil Model Pembelajaran I

Aspek Penilaian	Skor (%)	Saran
Mendukung pendidik untuk menjadi motivator	77,8	- Jumlah bola yang digunakan sebaiknya
Mendukung pendidik untuk menjadi fasilitator	77,8	jauh lebih banyak daripada jumlah peserta didik.
Mendukung peserta didik aktif terlibat dalam pembelajaran	88,9	- Bola yang digunakan sebaiknya terbuat dari bahan yang ringan.
Mendukung pengembangan aspek kognitif	66,7	- Jarak antar <i>cone</i> diperjelas.
Mendukung terjadinya pengembangan aspek afektif	66,7	- Durasi
Mendukung terjadinya	100,0	

pengembangan aspek psikomotorik	pelaksanaan lebih lama karena dapat digunakan sebagai pemanasan sebelum model pembelajaran selanjutnya.
---------------------------------	---

Tabel 4.
Hasil Model Pembelajaran II

Aspek Penilaian	Skor (%)	Saran
Mendukung pendidik untuk menjadi motivator	77,8	- Jumlah bola yang digunakan
Mendukung pendidik untuk menjadi fasilitator	77,8	sebaiknya jauh lebih banyak
Mendukung peserta didik aktif terlibat dalam pembelajaran	100,0	daripada jumlah peserta didik.
Mendukung terjadinya pengembangan aspek kognitif	66,7	- Bola yang digunakan sebaiknya terbuat dari bahan yang ringan.
Mendukung terjadinya pengembangan aspek afektif	66,7	- Jarak antar cone diperpendek.
Mendukung terjadinya pengembangan aspek psikomotorik	100,0	- Jumlah cone ditambah agar peserta didik lebih banyak melakukan lompatan dan loncatan.

Tabel 5.
Hasil Model Pembelajaran III

Aspek Penilaian	Skor (%)	Saran
Mendukung pendidik untuk menjadi motivator	77,8	- Jumlah bola yang digunakan
Mendukung pendidik untuk menjadi fasilitator	77,8	sebaiknya jauh lebih banyak
Mendukung peserta didik aktif terlibat dalam pembelajaran	100,0	daripada jumlah peserta didik.
Mendukung terjadinya pengembangan aspek kognitif	66,7	- Bola yang digunakan sebaiknya terbuat dari

Mendukung terjadinya pengembangan aspek afektif	66,7	bahan yang ringan.
Mendukung terjadinya pengembangan aspek psikomotorik	100,0	- Jarak lari disesuaikan dengan jarak standar dalam TKJI.

Tabel 6.
Hasil Model Pembelajaran IV

Aspek Penilaian	Skor (%)	Saran
Mendukung pendidik untuk menjadi motivator	88,9	- Jumlah bola yang digunakan
Mendukung pendidik untuk menjadi fasilitator	88,9	sebaiknya jauh lebih banyak
Mendukung peserta didik aktif terlibat dalam pembelajaran	100,0	daripada jumlah peserta didik.
Mendukung terjadinya pengembangan aspek kognitif	88,9	- Bola yang digunakan sebaiknya terbuat dari bahan yang ringan.
Mendukung terjadinya pengembangan aspek psikomotorik	100,0	- Tempat yang digunakan untuk menaruh bola diperlebar agar tidak terjadi penyempitan jalur lari.
		- Jarak lari disesuaikan dengan jarak standar dalam TKJI.

Bila dilihat pada tabel 3-6 persentase tiap aspek yang dinilai di atas minimal persentase kategori dapat digunakan (Kategori persentase ada di bagian sebelumnya). Dengan hasil persentase yang masuk dalam kategori dapat digunakan, maka model

pembelajaran dapat diujicobakan kepada peserta didik dengan syarat terdapat beberapa perubahan. Perubahan yang terdapat pada model pembelajaran berdasarkan pada saran yang diberikan oleh para ahli. Detail perubahan pada model pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7.
Perubahan pada Model Pembelajaran

Model Pembelajaran	Bentuk Awal	Perubahan
Model Pembelajaran I	<ul style="list-style-type: none"> - Bola yang digunakan hanya berjumlah 2 kali lipat peserta didik. - Bola belum ditentukan jenisnya. - Jarak antar <i>cone</i> tidak beraturan. - Masing-masing peserta hanya melakukan sebanyak 5 kali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jumlah bola ditambah. - Bola yang digunakan terbuat dari bahan plastik. - Jarak antar <i>cone</i> ± 100 cm. - Durasi kegiatan tidak berdasarka n pada berapa kali peserta melakukan tapi berdasarka n waktu (20 menit).
Model Pembelajaran II	<ul style="list-style-type: none"> - Bola yang digunakan hanya berjumlah 2 kali lipat peserta didik. - Bola belum ditentukan jenisnya. - Jarak antar <i>cone</i> tidak beraturan. - Masing-masing peserta hanya melakukan sebanyak 5 	<ul style="list-style-type: none"> - Jumlah bola ditambah. - Bola yang digunakan terbuat dari bahan plastik. - Jarak antar <i>cone</i> ± 75 cm. - Jumlah <i>cone</i> yang harus dilompati dan diloncati berjumlah 10 buah

Model Pembelajaran III	<ul style="list-style-type: none"> - Bola yang digunakan hanya berjumlah 2 kali lipat peserta didik. - Bola belum ditentukan jenisnya. - Jarak lari belum ditentukan. - Masing-masing peserta hanya melakukan sebanyak 5 kali. 	<ul style="list-style-type: none"> (bertambah 5 buah). - Jumlah bola ditambah. - Bola yang digunakan terbuat dari bahan plastik. - Jarak yang harus ditempuh peserta didik 15 meter bolak-balik.
Model Pembelajaran IV	<ul style="list-style-type: none"> - Bola yang digunakan hanya berjumlah 2 kali lipat peserta didik. - Bola belum ditentukan jenisnya. - Jarak lari belum ditentukan. - Masing-masing peserta hanya melakukan sebanyak 5 kali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jumlah bola ditambah. - Bola yang digunakan terbuat dari bahan plastik. - Jarak yang harus ditempuh peserta didik 30 meter. - Tempat untuk menaruh bola disesuaikan dengan lebar garis <i>start</i>.

Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan dengan subjek penelitian 20 peserta didik. Berikut hasil uji coba produk:

Tabel 8.
Hasil Uji Coba Model Pembelajaran I

Aspek Penilaian	Skor (%)
Testi terlihat senang	60,00
Testi terlihat aktif	70,00
Testi diberi kesempatan untuk mengembangkan aspek psikomotorik	100,00

Testi diberi kesempatan untuk mengembangkan aspek kognitif	100,00
Testi diberi kesempatan untuk mengembangkan aspek afektif	75,00
Rata-Rata Skor	81,00

Tabel 9.**Hasil Uji Coba Model Pembelajaran II**

Aspek Penilaian	Skor (%)
Testi terlihat senang	80,00
Testi terlihat aktif	90,00
Testi diberi kesempatan untuk mengembangkan aspek psikomotorik	100,00
Testi diberi kesempatan untuk mengembangkan aspek kognitif	100,00
Testi diberi kesempatan untuk mengembangkan aspek afektif	80,00
Rata-Rata Skor	90,00

Tabel 10.**Hasil Uji Coba Model Pembelajaran III**

Aspek Penilaian	Skor (%)
Testi terlihat senang	75,00
Testi terlihat aktif	75,00
Testi diberi kesempatan untuk mengembangkan aspek psikomotorik	100,00
Testi diberi kesempatan untuk mengembangkan aspek kognitif	100,00
Testi diberi kesempatan untuk mengembangkan aspek afektif	90,00
Rata-Rata Skor	88,00

Tabel 11.**Hasil Uji Coba Model Pembelajaran IV**

Aspek Penilaian	Skor (%)
Testi terlihat senang	90,00
Testi terlihat aktif	90,00
Testi diberi kesempatan untuk mengembangkan aspek psikomotorik	100,00
Testi diberi kesempatan untuk mengembangkan aspek kognitif	100,00
Testi diberi kesempatan untuk mengembangkan aspek afektif	100,00
Rata-Rata Skor	96,00

Hasil yang terdapat pada tabel 8-11 menunjukkan bahwa model pembelajaran I-IV membantu proses pembelajaran ketrampilan gerak dasar. Menurut hasil uji coba model pembelajaran membuat peserta

didik senang, terlibat aktif, dan mendapat kesempatan untuk mengembangkan aspek pendidikan secara lengkap dan proporsional.

SIMPULAN

Berdasarkan data pada hasil penelitian dapat diambil beberapa simpulan terkait proses pengembangan model pembelajaran yang dilakukan oleh penulis. Simpulan yang ditulis oleh penulis berdasarkan pada tahapan yang dilalui dalam mengembangkan model pembelajaran. Detail simpulan penelitian dapat dilihat pada tabel 12.

Tabel 12.**Simpulan Penelitian**

Tahap	Simpulan
Analisis kebutuhan	- Pendidik membutuhkan model pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik dan membuat peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
Evaluasi Produk	- Model pembelajaran yang dikembangkan digunakan untuk mengatasi permasalahan yang terdapat pada MI Jayan. - Model pembelajaran I-IV dapat digunakan dalam proses pembelajaran. - Beberapa saran diberikan oleh para ahli (dapat dilihat pada bab IV) agar model pembelajaran menjadi lebih baik.
Uji Coba	- Model pembelajaran membantu pendidik untuk melaksanakan proses pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan mengembangkan aspek pendidikan secara keseluruhan. - Model pembelajaran dapat digunakan oleh pendidik.

Berikut beberapa saran bagi pihak-pihak yang terkait dengan proses penelitian dan pengembangan, yaitu (1) penulis lain yang ingin mengambil tema penelitian dan pengembangan yang sama sebaiknya memperluas cakupan penelitian agar menghasilkan model pembelajaran yang lebih komplit, menyenangkan, terjangkau, dan aktif, (2) Model pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat dijadikan motivasi bagi MI Jayan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar dengan media yang layak dan memfasilitasi pendidik untuk menyalurkan kreativitasnya, dan (3) Pendidik sebaiknya harus lebih kreatif dalam memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada untuk mengembangkan model pembelajaran terkait dengan materi yang akan diajarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi VI*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, Dwi. 2010. *Penerapan model pembelajaran kooperatif dengan metode structural sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran menggambar bentuksiswa kelas X jurusan seni rupa SMKN 9 Surakartatahun ajaran 2009/2010*. Skripsi Sarjana tak diterbitkan, Universitas Negeri Sebelas Maret.
- Borg, W. R. dan Gall, M. D. 1983. *Educational Research: An Introduction Fourth Edition*. New York: Longman.
- BSNP. 2006. 702. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Dwiyogo W. D. 2008. *Aplikasi Teknologi Pembelajaran. Media Pembelajaran Penjas dan Olahraga*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan UM.
- Kemendiknas. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Kemendiknas. 2006. *Lampiran 1 Permendiknas Nomor 22*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Santyasa, W. 2007. *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan.
- Sudijono, A. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.