



Pengembangan Permainan Hadang Motorik untuk Materi Keterampilan Gerak Dasar di MI Yapendawa Bendorejo

Ahmad Syamsul Anam¹, Vega Mareta Scesiariya²
Program Studi Pendidikan Jasmani STKIP PGRI Trenggalek

Abstrak

Keadaan sarana dan prasarana yang ada disekolah yang kurang standart dan siswa kurang tertarik dengan pembelajaran keterampilan gerak dasar, sehingga membuat siswa tidak semangat dan bosan dengan materi keterampilan gerak dasar. Maka dibutuhkan pengembangan permainan untuk menambah rasa senang dan ketertarikan siswa-siswi akan adanya pengembangan permainan hadang motorik yang bisa digunakan ditempat yang tidak terlalu luas, aman, nyaman dan tingkat bahaya yang rendah. Penelitian ini bertujuan membantu materi keterampilan gerak dasar dengan pengembangan permainan hadang motorik. Penelitian ini menggunakan model ADDI. Berdasarkan penelitian diperoleh bahwa permainan hadang motorik digunakan untuk panduan dalam proses pembelajaran materi Keterampilan gerak dasar. Dibuktikan dengan hasil validasi yang dilakukan kepada ahli pembelajaran dengan hasil 77% dan ahli permainan dengan hasil 88% yang sudah disetujui. Dan juga hasil dua kali uji coba yang dilakukan dengan hasil penilaian dengan persentase 85,7% untuk uji coba kelompok kecil dan 87,5% untuk uji coba kelompok besar. Kedua uji coba mendapat nilai kategori baik dan bisa digunakan. Dengan hasil tersebut, disimpulkan bahwa permainan hadang motorik dapat digunakan dan sebagai pedoman guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran pada materi keterampilan gerak dasar di MI Yapendawa Bendorejo.

Kata kunci: keterampilan gerak dasar; pembelajaran; pengembangan

PENDAHULUAN

Pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, stabilitas emosional, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga (Rahayu, 2016). Pendidikan jasmani juga kegiatan yang menyenangkan bagi siswa, selain menyenangkan pendidikan jasmani juga membentuk aktifitas fisik, maka salah satu prioritas utama tujuan yang ingin dicapai dalam penjas adalah penguasaan keterampilan gerak dasar motorik.

Maka daripada itu, aktivitas yang diberikan hendaknya mampu memberikan kesempatan agar anak aktif dan kreatif, serta mampu mengembangkan potensi dan motorik anak. Gerak dasar merupakan keterampilan yang melibatkan otak besar, kekuatan otot yang melibatkan lengan dan kaki yang digunakan untuk mencapai sebuah latihan atau tujuan gerakan, seperti melempar sebuah bola, melompat, atau meloncat, atau menjaga keseimbangan (Bakhtiar, 2015).

Setiap proses pembelajaran siswa pasti mempunyai rasa bosan apabila model yang digunakan tidak menarik, maka dari itu seorang guru muncul hak untuk mengubah seperti permainan yang serupa. Permainan merupakan salah satu strategi dalam mengajarkan pendidikan jasmani yang diharapkan mampu mengembangkan anak didik sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Dari rasa senang bermain inilah dapat diketahui keadaan asli setiap orang bermain tidak sadar mereka bicara, bertingkah laku secara spontan sesuai kebiasaannya. Oleh karena itu permainan dapat digunakan sebagai alat untuk memacu potensi aktivitas anak yang berupa

gerak, sikap, dan tingkah laku (Winahyu, 2013). Kegiatan permainan sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar dan sebagai alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak anak kenal sampai pada yang anak ketahui dan tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya.

(Permendikbud, 2016) menegaskan bahwa kompetensi; mengetahui konsep dan mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar, mengetahui konsep dan mempraktikkan pemanasan, pendinginan dan berbagai aktivitas kebugaran jasmani untuk mencapai tinggi dan berat badan ideal, memahami konsep dan mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar. Ruang Lingkup; Aktivitas fisik melalui: Pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif pada permainan bola, aktivitas atletik dan atau olahraga tradisional, pola gerak dasar pada permainan bola besar, kecil dan atau aktivitas jalan, lari, lompat dan lempar serta olahraga tradisional.

Dari hasil observasi dan angket terbuka dengan guru MI Yapendawa ada permasalahan yaitu kurangnya pengembangan permainan yang serupa dengan materi keterampilan gerak dasar yang diajarkan serta keadaan sarana dan prasarana kurang memadai untuk menunjang proses pembelajaran. Melihat kondisi yang demikian harus ada kreatifitas dalam mengajarkan suatu materi kepada peserta didik. Dengan permasalahan yang ada saya sebagai peneliti mengembangkan sebuah model permainan yang dapat membantu jalannya materi gerak dasar yang menarik, aman, dan menyenangkan untuk dipraktekkan. Sehingga proses pembelajaran dilaksanakan dengan baik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode ADDIE adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Menurut (Branch, 2009). dalam bukunya Model ADDIE memiliki 5 (lima) langkah utama. Langkah-langkah itu yaitu :1. *Analysis* (analisis); tahap analisis peneliti melakukan identifikasi dalam lapangan atau juga disebut permasalahan yang ada di lapangan, 2. *Design* (desain): tahap desain peneliti melakukan perencanaan pembuatan produk sesuai dengan permasalahan yang ada di lapangan, 3. *Development* (pengembangan): Tahap ini peneliti mengembangkan produk sesuai apa yang sudah direncanakan dalam tahap desain, 4. *Implementation* (penerapan): tahap ini peneliti menerapkan apa yang sudah direncanakan dan dikembangkan untuk diuji cobakan, 5. *Evaluation* (evaluasi): Tahap evaluasi merupakan tahapan akhir dari sebuah penelitian, pada tahap evaluasi ini dari hasil uji coba akhir yang berupa angket.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Simple Random Sampling* yaitu diambil secara acak, jika populasi yang diambil kurang dari 100 maka sampel yang digunakan yaitu keseluruhan dari jumlah populasi tersebut (Sugiyono, 2013). Penelitian ini menggunakan sampel 15 siswa untuk uji coba kelompok kecil dan 30 siswa untuk uji coba kelompok besar, kelas 5 di MI Yapendawa SMPN 2 Tugu ada 30 siswa dalam satu kelasnya.

Pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode observasi, dan metode kuesioner kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Metode observasi: melakukan studi pendahuluan

ketempat penelitian yaitu di MI Yapendawa Bendorejo. Metode Kuesioner: dalam metode ini menggunakan angket terbuka, semi terbuka dan angket semi tertutup.

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif dan analisis deskriptif. Data kualitatif dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman dalam (Sugiyono, 2013) (1) *Data reduction* ; memilih permasalahan yang ada dilapangan, (2) *Data display*; menyajikan data dengan kata-kata atau uraian, (3) *Conclusion drawing*; memberikan kesimpulan sementara terkait data hasil penelitian. Analisis deskriptif yang berupa persentase digunakan untuk menganalisis hasil pengumpulan data uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Apabila datanya berupa persentase, proporsi maupun rasio, maka kesimpulan dapat diambil, disesuaikan dengan permasalahannya (Arikunto, 2011). Berikut ini penggolongan persentase kategori yang akan digunakan adalah (1) Persentase kategori baik adalah 76% - 100% digunakan, (2) Persentase kategori cukup adalah 56% - 75% digunakan, (3) Persentase kategori kurang baik adalah 40% - 55% tidak digunakan, (4) Persentase kategori tidak baik adalah < 40% tidak digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji coba kelompok kecil dengan 15 peserta MI Yapendawa Bendorejo dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	%	Keterangan
1	Permainan hadang motorik mudah dimainkan	73%	Cukup
2	Dapat memainkan permainan hadang motorik	100%	Baik
3	Suka bermain permainan hadang motorik	87%	Baik

4	Permainan hadang motorik menarik	100%	Baik
5	Permainan hadang motorik menyenangkan	93%	Baik
6	Ingin bermain permainan hadang motorik	87%	Baik
7	Memahami peraturan permainan hadang motorik	73%	Cukup
8	Memahami cara bermain hadang motorik	87%	Baik
9	Memahami kesalahan dalam bermain	73%	Cukup
10	Memahami keterampilan gerak yang ada dalam permainan	87%	Baik
11	Menumbuhkan rasa percaya diri	87%	Baik
12	Melatih kerjasama antar pemain	100%	Baik
13	Melatih kedisiplinan dalam bermain	87%	Baik
14	Melatih rasa tanggung jawab	80%	Baik
15	Dapat melakukan permainan hadang motorik	100%	Baik
16	Dapat melakukan keterampilan gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif	93%	Baik
17	Dapat melakukan kreatifitas dalam melempar	60%	Cukup
18	Dapat melakukan gerak melewati penghadang dengan baik	73%	Cukup
19	Dapat melakukan gerak menghadang dengan baik	87%	Baik
20	Dapat menunjukkan kelincahan dalam bergerak	87%	Baik
Jumlah rata-rata		85,7%	Baik

Sedangkan untuk hasil uji coba kelompok besar media lembing yang peneliti lakukan di sekolah MI Yapendawa Bendorejo dengan peserta 30 siswa didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek Penilaian	%	Keterangan
1	Permainan hadang motorik mudah dimainkan	97%	Baik
2	Dapat memainkan permainan hadang motorik	100%	Baik

No	Aspek Penilaian	%	Keterangan
3	Suka bermain permainan hadang motorik	90%	Baik
4	Permainan hadang motorik menarik	100%	Baik
5	Permainan hadang motorik menyenangkan	90%	Baik
6	Ingin bermain permainan hadang motorik	90%	Baik
7	Memahami peraturan permainan hadang motorik	77%	Baik
8	Memahami cara bermain hadang motorik	80%	Baik
9	Memahami kesalahan dalam bermain	80%	Baik
10	Memahami keterampilan gerak yang ada dalam permainan	77%	Baik
11	Menumbuhkan rasa percaya diri	93%	Baik
12	Melatih kerjasama antar pemain	100%	Baik
13	Melatih kedisiplinan dalam bermain	90%	Baik
14	Melatih rasa tanggung jawab	87%	Baik
15	Dapat melakukan permainan hadang motorik	100%	Baik
16	Dapat melakukan keterampilan gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif	93%	Baik
17	Dapat melakukan kreatifitas dalam melempar	77%	Baik
18	Dapat melakukan gerak melewati penghadang dengan baik	83%	Baik
19	Dapat melakukan gerak menghadang dengan baik	73%	Cukup
20	Dapat menunjukkan kelincahan dalam bergerak	73%	Cukup
Jumlah rata-rata		87,5%	Baik

Hasil pengembangan permainan ini adalah berupa permainan hadang motorik. Dalam pengembangan permainan ini ada beberapa tahap yaitu: (1) produk awal;. Permainan produk awal ini memiliki 4 aspek keterampilan dalam melakukan yaitu lari, lompat, loncat dan lempar dengan melewati

3 pos yang memiliki 2 tim (A&B) yang bersaing untuk secepat mungkin mencapai garis *finish*. (2) validasi ahli; dalam tahap ini ada 2 validasi ahli yaitu validasi ahli pembelajaran pendidikan jasmani, dan ahli permainan.

Ahli pendidikan jasmani saran agar laki-laki dan perempuan jika memungkinkan untuk dipisah dalam pelaksanaannya. Yang kedua ahli permainan: isi dalam permainan dibuat lebih luas dengan mencantumkan beberapa anggota mulai dari penghadang, penyerang, juri, dan wasit. (3) Revisi produk permainan; ganti judul permainan dengan tambah tim penghadang dalam permainan tersebut, sarana dan prasarana ukuran dan bahan dengan jelas, anggota mulai dari penghadang, penyerang, juri, dan wasit memiliki tugas masing-masing, dan ada beberapa kesalahan yang terdapat pada setiap anggota yaitu penghadang dan penyerang. (4) Produk akhir: hasil produk akhir setelah melalui berbagai tahapan.

Dalam permainan hadang motorik terdapat waktu yang telah ditentukan, yaitu 2x10 menit, dan babak tambahan waktu 5 menit (jika poin sama). Tidak ada *time out* untuk masing-masing tim.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di MI Yappendawa dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan hadang motorik dapat digunakan untuk alternatif dalam mengajar materi keterampilan gerak dasar. Hal ini ditunjukkan dengan hasil 2 kali uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dengan hasil penilaian untuk uji coba kelompok kecil rata-rata sebesar 85,7%, sedangkan untuk hasil penilaian uji coba skala besar rata-rata sebesar 87,5%. Dengan hasil demikian permainan hadang

motorik ini mendapat kategori baik dan bisa digunakan.

Peneliti menyarankan perlu dilakukan evaluasi dampak pengembangan permainan terhadap peningkatan hasil pembelajaran permainan hadang motorik; perlu dilakukan pengecekan ulang sarana dan prasarana yang digunakan dalam pengembangan permainan hadang motorik ini untuk melakukan penelitian ke ruang lingkup yang lebih luas; untuk guru penjasorkes bisa dijadikan pedoman dalam mengembangkan suatu model pembelajaran permainan keterampilan gerak dasar yang lain.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2011). *Prosedur penelitian : suatu pendekatan praktik* (VI). Jakarta: Rineke Cipta.
- Bakhtiar, S. (2015). Merancang Pembelajaran Gerak Dasar Anak. In *Merancang Pembelajaran Gerak Dasar Anak*. Retrieved from <http://repository.unp.ac.id/65/>
- Branch, M. . (2009). *Instructional Design : The ADDIE Aproach* (1st ed.). New York: Springer.
- Permendikbud. (2016). *No 21 Tentang Standard Isi Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta.
- Rahayu, E. T. (2016). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani* (2nd ed.). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (19th ed.). Bandung: Alfabeta.
- Winahyu, P. A. (2013). *Melalui Permainan sasaran Petak Berangka Pada Siswa Kelas IV SD NEGERI KAMBANGAN 03 Tahun Pelajaran 2012/2013*. Universitas Negeri Semarang.