

---

---

**Pengembangan Media Peluru Karkas (Karet Bekas) Dalam Pembelajaran Tolak Peluru di SDN 1 Kelutan**

**Hendra Ariyanto<sup>1</sup>, Khamim Hariyadi<sup>2</sup>**

Program Studi Pendidikan Jasmani STKIP PGRI Trenggalek<sup>12</sup>

**ABSTRAK**

Latar belakang penelitian ini bersumber dari hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti, guna memperoleh gambaran sejauh mana penggunaan sarana dan prasarana yang ada disekolah, utamanya dalam praktek tolak peluru. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media peluru agar mempermudah proses pembelajaran di lapangan. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model ADDIE. (1) melakukan analisis produk yang akan di kembangkan dari hasil analisis kebutuhan. (2) perencanaan pembuatan produk sesuai dengan permasalahan yang ada di lapangan. (3) mengembangkan produk sesuai apa yang sudah direncanakan dalam tahap desain. (4) menerapkan pengembangan media peluru kedalam uji coba kelompok kecil (10 siswa) dan uji coba kelompok besar (31 siswa) dengan menggunakan kuesioner tertutup. (5) membuat kesimpulan berdasarkan hasil penelitian pengembangan media peluru karkas (karet bekas). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar evaluasi ahli (ahli media pembelajaran dan ahli pembelajaran pendidikan jasmani), uji coba awal (10 siswa), dan uji coba utama (31 siswa). Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif presentase untuk mengungkap kelayakan pengembangan media peluru karkas dalam pembelajaran tolak peluru pada siswa kelas V di SDN 1 Kelutan. Hasil dari validasi ahli media I 68% (Kuat), validasi ahli media II 89% (sangat kuat), validasi ahli media III 95% (sangat kuat), dan Validasi ahli pembelajaran pendidikan jasmani 95% (sangat Kuat). Dilakukan uji coba awal jumlah 10 siswa memperoleh prosentase 80% (kuat), uji coba utama dengan 31 siswa memperoleh presentase 81% (sangat kuat). Sehingga pengembangan media peluru karkas layak digunakan dalam pembelajaran tolak peluru pada siswa kelas V di SDN 1 Kelutan.

**Kata Kunci:** *Pengembangan Media Peluru Karkas: Pembelajaran Tolak Peluru.*

## PENDAHULUAN

“Pendidikan jasmani merupakan bagian yang menyangkut semua aspek seluruh sistem pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek-aspek seperti kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir untuk menentukan keberhasilan atau kegagalan suatu usaha, mengontrol emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktifitas jasmani dan olahraga” (Wiarto, 2015). Pendidikan jasmani suatu proses yang terencana dan bertahap serta perlu dilatih untuk mengembangkan keterampilan gerak, sikap dan pengetahuan seseorang. Melalui pendidikan jasmani inilah diharapkan siswa mampu memperoleh pengalaman dalam hal sikap, pemikiran yang sportif, jujur, saling berbagi, disiplin, aktif maupun tanggung jawab itulah diantara tujuan diadakan pendidikan jasmani di sekolah (Santoso & Hariyadi, 2020).

Pembelajaran pendidikan jasmani menurut Samsudin (2014: 169) pada dasarnya pembelajaran pendidikan jasmani sama dengan program pembelajaran lainnya, akan tetapi pembelajaran pendidikan jasmani mempunyai keunggulan dalam aspek psikomotor yaitu dengan meningkatkan kreatifitas serta keaktifan gerak anak.

Menurut (Fudin. M.S., 2016) dalam pembelajaran pendidikan jasmani, belajar dan bergerak merupakan bagian dari kajian proses pembelajaran yang berkaitan erat dengan proses belajar motorik dan proses mengajar keterampilan motorik. Pembelajaran pendidikan jasmani mempunyai kepentingan yang sama seperti program pendidikan lainnya serta mempunyai lingkungan pembelajaran yang sama seperti afektif, kognitif dan psikomotor, akan tetapi pembelajaran pendidikan jasmani mengacu pembelajaran ke aspek psikomotor anak, untuk

meningkatkan kebugaran serta keterampilan gerak anak.

Menurut (Mukholid, 2016) tolak peluru adalah suatu gerakan menolak atau mendorong benda atau alat yang terbuat dari besi serta berbentuk bundar dengan mempunyai berat tertentu. Gerakan menolak atau mendorong dilakukan dari bahu dari satu tangan untuk mencapai jarak sejauh-jauhnya. Berat peluru yang digunakan untuk lomba adalah untuk putra 7,25 kg dan putri 4 kg.

Berdasarkan analisis kebutuhan di lapangan pada saat melakukan pengamatan di SDN 1 Kelutan, sarana dan prasarana tolak peluru masih berupa peluru asli dan lapangan terbuat dari paving semua, jika tetap dilaksanakan pembelajaran tolak peluru akan merusak lapangan tersebut. Sehingga hal ini dapat menjadi hambatan untuk pembelajaran tolak peluru. Tanpa disadari akan berdampak pada penguasaan keterampilan gerak peserta didik yang semestinya dapat dikembangkan sesuai dengan perkembangan gerak sebagaimana mestinya. Untuk itu diperlukan pengembangan media peluru karkas pada pembelajaran agar siswa tertarik mengikuti pembelajaran dan mendapat pengalaman gerak yang baru.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempermudah dalam proses pembelajaran tolak peluru dan dapat digunakan dilapangan sekolah yang keras (paving dan cor) sehingga pada saat pembelajaran tolak peluru tidak harus berpindah lapangan yang jauh dari sekolah tersebut.

## METODE

Dalam Penelitian ini menggunakan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan

pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013).

Untuk melakukan Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Menurut (Branch, 2009) model pengembangan ADDIE adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Berikut tahapannya:

### 1. **Analysis (Analisis)**

Dalam tahap analisis peneliti melakukan identifikasi permasalahan yang ada di lapangan. Dalam hal ini peneliti melakukan observasi di SDN 1 Kelutan dan melakukan wawancara kepada guru pendidikan jasmani, serta melihat sarana dan prasarana yang ada di SDN 1 Kelutan. Sarana dan prasarana di sekolah ini terdapat peluru asli yang terbuat dari logam dengan berat standar, dengan demikian diperlukan pengembangan media peluru berupa peluru karkas (karet bekas) sebagai media pembelajaran dengan tujuan proses pembelajaran dapat berjalan sesuai yang diinginkan.

### 2. **Design (Desain)**

Pada tahap desain peneliti melakukan perencanaan pembuatan produk sesuai dengan permasalahan yang ada di lapangan. Maka sebagai peneliti mencari solusi agar pembelajaran pendidikan jasmani dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan khususnya materi tolak peluru, yaitu dengan cara membuat media peluru dengan berbahan dasar karet bekas sehingga bisa digunakan dalam pembelajaran Penjasorkes di SDN 1 Kelutan. Adanya pengembangan media

peluru diharapkan bisa membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran Penjasorkes di SDN 1 Kelutan. Media peluru ini dibuat sedemikian rupa sehingga bisa menjadi pemecahan permasalahan yang ada di SDN 1 Kelutan.

### 3. **Development (Pengembangan)**

Tahap peneliti mengembangkan produk sesuai apa yang sudah direncanakan dalam tahap desain yaitu berupa media peluru yang berbahan dasar karet bekas. Media peluru karkas didesain sesuai kebutuhan siswa, serta mempertimbangkan keamanan dan menarik untuk dibelajarkan kepada siswa-siswi Sekolah Dasar. Setelah produk jadi sebelum diuji cobakan, peneliti melakukan validasi kepada ahli media dan ahli pembelajaran apakah media ini sudah layak digunakan. Selanjutnya apabila mendapat saran dari para ahli maka peneliti melakukan revisi produk agar lebih sempurna sesuai masukan para ahli.

### 4. **Implementation (Penerapan)**

Dalam tahap ini peneliti menerapkan apa yang sudah direncanakan dan dikembangkan untuk diuji cobakan kepada siswa, untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan ini sudah sesuai apa yang direncanakan dan berguna untuk membantu proses pembelajaran. Dalam tahap uji coba produk peneliti melakukan dengan cara uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

#### 1. **Uji Coba Kelompok Kecil**

Dalam melakukan uji coba produk awal ini dilakukan kepada siswa-siswi kelas V SDN 1 Kelutan sebanyak 10 siswa. Dalam uji coba produk ini setelah melaksanakan pembelajaran dengan media peluru karkas ini, maka siswa diberikan angke/kuesioner tertutup. Dengan angket ini maka peneliti bisa mengetahui kekurangan apa yang ada

dalam media pembelajaran yang dikembangkan ini.

## 2. Uji Coba Kelompok Besar

Setelah direvisi sesuai hasil dari uji coba kelompok kecil maka peneliti melakukan uji coba kelompok besar dilakukan kepada siswa-siswi kelas V SDN 1 Kelutan sebanyak 31 siswa. Setelah melakukan maka peserta didik diberi angket/kuesioner tertutup supaya peneliti bisa mengetahui hasil media pembelajaran yang dikembangkan.

## 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahapan akhir dari sebuah penelitian, pada tahap evaluasi ini dari hasil uji coba akhir yang berupa angket tersebut maka peneliti membuat kesimpulan berdasarkan hasil penelitian apakah media pembelajaran yang dikembangkan sudah berhasil sesuai dengan harapan peneliti. Dengan demikian peneliti mengetahui seberapa besar presentasi keberhasilan media yang dikembangkan peneliti.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner untuk ahli media pembelajaran, kuesioner untuk ahli pembelajaran penjasorkes, kuesioner untuk siswa dan lembar evaluasi untuk guru Penjasorkes. Data dari ahli media dan ahli pembelajaran tolak peluru diperoleh saat validasi produk awal, sedangkan data dari siswa dan guru Penjasorkes diperoleh saat uji skala kecil (10 siswa) dan uji skala besar (31 siswa).

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya” (Sugiyono, 2013). Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V SDN 1 Kelutan sebanyak 31 siswa.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara dan metode kuesioner kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Analisis data hasil penelitian dapat dibedakan menjadi dua bagian: analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Perbedaan ini tergantung pada jumlah dan sifat data yang dikumpulkan. Jika data yang diperoleh bersifat uraian yang tidak dapat diubah kedalam bentuk angka-angka, maka analisis datanya maka analisis datanya menggunakan analisis kualitatif. Sedangkan, jika data yang dikumpulkan dapat diklasifikasikan dalam kategori-kategori atau diubah dalam bentuk angka-angka, maka analisis data kuantitatif cocok digunakan Ibnu dalam (Winarno, 2013).

Data yang berupa saran dan komentar dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Sedangkan Teknik analisis data kuantitatif digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah teknik analisis deskriptif yang berupa persentase digunakan untuk menganalisis hasil pengumpulan data uji coba awal dan uji coba utama. Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan menggunakan *Skala Likert*. *Skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial (Riduwan, 2008).

Pernyataan :

Sangat setuju (SS)	= 5
Setuju (S)	= 4
Netral (N)	= 3
Tidak Setuju (TS)	= 2
Sangat Tidak Setuju (STS)	= 1

$$F = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:  
 Skor terendah = 1 x jumlah subjek/responden  
 Skor tertinggi = 5 x jumlah subjek/responden

F = konstanta  
 100% = Nilai presentase

### Kriteria Interpretasi Skor

Persentase	Klasifikasi
0 - 20%	Sangat Lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat Kuat

Sumber : (Riduwan, 2008)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari uji kelayakan pengembangan media peluru karkas ini peneliti melibatkan 3 pihak yaitu 2 orang ahli, ahli media pembelajaran dan ahli pembelajaran pendidikan jasmani, serta siswa kelas V SDN 1 Kelutan. Dari Validasi ahli media pembelajaran yang pertama memperoleh prosentase 68% yang termasuk dalam klasifikasi kuat. Akan tetapi ahli media pembelajaran menyimpulkan bahwa pengembangan media tersebut tidak layak digunakan/uji coba kelompok kecil dan besar, dikarenakan media peluru mempunyai tekstur yang lembek dan bentuk kurang bulat serta hiasan yang kurang rapi. Kemudian peneliti memperbaiki produk pengembangan media peluru dengan memperpadat isi pada bola plastik kecil tersebut, akan tetapi masih belum juga padat.

Kemudian peneliti menambah bahan benang nilon sebagai lapisan luar bola

plastik sebelum kain perca setelah itu sesuai saran ahli media lapisan luar menggunakan kain jeans setelah itu dilapisi lem rajawali untuk menutup pori-pori kain jean tersebut agar bisa dicat sesuai warna yang diinginkan.

Uji ahli media kedua dilakukan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media peluru karkas dengan memperoleh prosentase 89% yang termasuk klarifikasi sangat kuat, akan tetapi ahli media pembelajaran menyimpulkan bahwa pengembangan media layak digunakan/uji coba pada kelompok kecil dan besar dengan revisi sesuai saran ahli media tersebut. Setelah itu peneliti merevisi produk pengembangan media sesuai dengan saran dari ahli media pembelajaran, melalui validasi ahli media pembelajaran kedua, yaitu dengan cara menjahit lubang bola plastik agar pada saat dipegang tepat lubang tempat mengisi bola plastik tidak lembek.

Kemudian untuk faktor keawetan ahli media menyarankan agar menjahit kain jean pada lapisan luar pengembangan media peluru. Uji ahli media pembelajaran yang ketiga dilakukan dengan memperoleh prosentase 95% yang termasuk dalam klasifikasi sangat kuat dan ahli media menyimpulkan bahwa pengembangan media peluru layak digunakan/uji coba pada kelompok kecil dan besar.

Kemudian peneliti mengujicobakan pada ahli pembelajaran pendidikan jasmani sebelum di uji cobakan pada kelompok kecil atau pun besar dengan memperoleh prosentase 95% yang dalam termasuk klarifikasi sangat kuat. Setelah itu di uji cobakan pada kelompok kecil dengan jumlah 10 siswa kelas V SDN 1 Kelutan. Data yang di peroleh peneliti adalah dengan cara memberi kuesioner pada siswa. Hasil data kuesioner yang diisi oleh siswa dalam

uji coba kelompok kecil memperoleh prosentase 80% yang termasuk dalam klasifikasi sangat kuat. Setelah menerima data dari uji coba kelompok kecil yang termasuk klasifikasi kuat peneliti menguji cobakan pengembangan media ke kelompok besar dengan seluruh siswa kelas V yang berjumlah 31 siswa di SDN 1 Kelutan dan memperoleh hasil data dengan prosentase 81% yang terkategori dalam klasifikasi sangat kuat serta dapat digunakan dalam pembelajaran atletik materi tolak peluru.

### KESIMPULAN

Dari uraian penelitian ini dapat ditarik kesimpulan yang sesuai dengan rumusan masalah. Yaitu media peluru karkas (karet bekas) yang dikembangkan sudah sesuai dengan prosedur pengembangan. Media peluru yang dikembangkan di SDN 1 Kelutan sesuai kebutuhan yang diharapkan oleh guru Penjasorkes. Dari hasil penelitian didapatkan kesimpulan bahwa pengembangan media peluru karkas (karet bekas) layak serta dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran tolak peluru pada siswa kelas V SDN 1 Kelutan.

### REFERENSI

- Branch, M. . (2009). *Instructional Design : The ADDIE Aproach* (1st ed.). New York: Springer.
- Fudin. M.S. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran Lari Jarak Pendek dengan Pendekatan Permainan Tani dan Kancil. *Jurnal Bravo's*, 4(1), 27–40.
- Mukholid, A. (2016). *Penjasorkes pendidikan jasmani olahraga dan*

- kesehatan* (2nd ed.). Bogor: Yudhistira.
- Riduwan. (2008). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian* (Warsiman, ed.). Bandung: Alfabeta.
- Santoso, W. B., & Hariyadi, K. (2020). Pengembangan Media Gawang Ayun Badaspa Dalam Pembelajaran Sepakbola Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI) Sugihan. *Kejaora*, 5(1), 57–65.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (19th ed.). Bandung: Alfabeta.
- Wiarso, G. (2015). *Inovasi Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksitas.
- Winarno, M. E. (2013). *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan Jasmani* (2013th ed.). Malang: UM Press.