



Variasi dan Kombinasi Permainan Gerak Dasar Atletik Lompat dalam Pembelajaran PJOK Siswa Sekolah Dasar

^{1*} Eko Mukti Prabowo, ² Edy Mintarto, ² Nurkholis

¹SMP Negeri 1 Bareng, Jl. Mayjen S. Parman No. 04, Bareng, Jawa Timur 61474, Indonesia

²Department of Sport Coaching Education, Universitas Negeri Surabaya. Jl. Lidah Wetan, Surabaya 60213, Indonesia

*Corresponding Author e-mail: aremania_um@yahoo.com

Received: January 2022; Revised: February 2022; Published: February 2022

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan variasi dan kombinasi permainan gerak dasar atletik lompat pada pembelajaran PJOK berdasarkan Kurikulum 2013. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan, menggunakan 1-7 langkah dari 10 langkah pengembangan. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase. Langkah-langkah dari proses ini disebut sebagai siklus Research & Development. Hasil penelitian meliputi evaluasi ahli, serta uji coba kelompok kecil dan besar di mana (1) hasil evaluasi 3 ahli permainan diperoleh hasil 79,99%, sedangkan evaluasi 2 ahli pembelajaran diperoleh hasil 84,78% dengan kriteria baik; (2) hasil uji coba kelompok kecil diperoleh hasil 88,74% dan untuk guru diperoleh hasil 98% dengan kriteria baik, sedangkan hasil uji coba kelompok besar diperoleh hasil 88,71% dan untuk guru diperoleh hasil 95,5% dengan kriteria baik, sehingga dapat digunakan model permainan peserta didik kelas V di Kecamatan Bareng Kabupaten Jombang. Kesimpulan penelitian ini menekankan pada model pembelajaran atletik lompat yang sesuai dengan pendekatan tematik melalui permainan, peserta didik dapat belajar secara efektif, efisien, dan menyenangkan.

Keywords: Gerak dasar lompat, kombinasi permainan, pengembangan permainan, sekolah dasar, variasi permainan

Variations and Combinations of Jumping Athletics Basic Motion Games in PJOK Learning in Elementary Schools

Abstract

The aim of this research is to develop variations and combinations of basic motion games in jumping athletics in PJOK learning based on the 2013 Curriculum. The type of research used in this research is development, using 1-7 steps of 10 steps of development. The data analysis technique used is a quantitative descriptive analysis technique with a percentage. The steps of this process are usually referred to as the Research & Development cycle. The results of the study include expert evaluations, as well as small and large group trials where, (2) the results of the evaluation of 3 game experts, the results obtained 79.99%, while the evaluation of 2 learning experts obtained the results of 84.78% with a good criteria; (2) the results of small group trials, the results obtained 88.74% and for teachers the results obtained 98% with good information, while the results of large group trials obtained 88.71% results and for teachers the results obtained 95.5% with good information, so The game model for fifth grade students in Bareng District, Jombang Regency can be used. The conclusion of this study emphasizes the jumping athletic learning model that is in accordance with the thematic approach through games, students can learn effectively, efficiently, and fun.

Keywords: Basic jump motion, game combinations, game development, elementary school, game variations

How to Cite: Prabowo, E. M., Mintarto, E., & Nurkholis, N. (2022). Variasi dan Kombinasi Permainan Gerak Dasar Atletik Lompat dalam Pembelajaran PJOK Siswa Sekolah Dasar. *Discourse of Physical Education*, 1(1), 1-13. <https://doi.org/10.36312/dpe.v1i1.604>



<https://doi.org/10.36312/dpe.v1i1.604>

Copyright© 2022, Prabowo et al

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) License.



PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat serta mempersiapkan peserta didik yang memenuhi persyaratan untuk mengikuti pendidikan menengah (Şirinkan & Gündoğdu, 2011). Sekolah merupakan tempat terjadinya proses pembelajaran yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Rosdiani, 2013). Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dalam pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik, pada umumnya pelaksanaan pembelajaran berbasis Kurikulum 2013.

Berdasarkan pendekatan ini maka terjadi reorganisasi kompetensi dasar mata pelajaran yang mengintegrasikan konten integrasi kompetensi dasar IPA dan IPS didasarkan pada keterdekatan makna dari konten kompetensi dasar IPA dan IPS dengan konten Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, serta PJOK yang berlaku untuk kelas I, II, dan III. Sedangkan untuk kelas IV, V dan VI, kompetensi dasar IPA dan IPS berdiri sendiri dan kemudian diintegrasikan ke dalam tema-tema yang ada untuk kelas IV, V, dan VI. Oleh karena itu, proses pembelajaran semua kompetensi dasar dari semua mata pelajaran terintegrasi dalam berbagai tema.

Menurut (Kemendikbud Republik Indonesia, 2018b) mata pelajaran adalah unit organisasi kompetensi dasar yang terkecil. Ada beberapa mata pelajaran yang harus ditempuh oleh peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah salah satunya adalah mata pelajaran PJOK. PJOK di Sekolah Dasar sangat penting peranannya untuk mewujudkan terlaksananya Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 tersebut juga telah menyediakan ruangan untuk semua mata pelajaran khusus untuk pembelajaran PJOK.

Pembelajaran PJOK merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional (Rachman, 2011). Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai objektivitas yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik (Rosdiani, 2013).

Pada Kurikulum 2013 dalam kompetensi dasar mata pelajaran PJOK pada kelas V yaitu mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak dasar atletik, jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan dan olahraga atletik dan atau tradisional. Sesuai kompetensi dasar kelas V tersebut, penulis membuat penelitian berupa pengembangan variasi dan kombinasi permainan gerak dasar atletik lompat dalam pembelajaran PJOK sesuai Kurikulum 2013 pada bentuk tema 1 "Bermain Dengan Benda-Benda di Sekitarnya" (Kemendikbud Republik Indonesia, 2018c). Pendekatan bermain, menjadi kata kuncinya, karena peserta didik Sekolah Dasar memiliki karakteristik belajar sambil bermain. Dengan bentuk permainan, peserta didik dapat

berekplorasi dan bereksperimen dengan dunia sekitar sehingga peserta didik akan menentukan sesuatu dari pengalaman bermain.

Agar pembelajaran PJOK berjalan efektif dan efisien dalam penerapannya sesuai Kurikulum 2013, maka peneliti secara khusus melakukan analisis kebutuhan dengan observasi dan wawancara terkait dengan pengembangan variasi-variasi latihan lompat berupa permainan. Ternyata sesuai dengan permasalahan di lapangan bagi guru PJOK untuk pengembangan model permainan pada gerak dasar lompat di Sekolah Dasar sesuai Kurikulum 2013 yang dimasukkan kedalam pembelajaran tematik kepada peserta didik masih kurang, sehingga dengan mengembangkan model permainan ini diharapkan dalam aplikasi proses pembelajarannya akan berjalan secara efektif dan efisien yang nantinya akan berdampak pada peningkatan kemampuan fisik motorik peserta didik, seperti: meningkatkan kekuatan, daya tahan, kelincahan, kecepatan, serta ketangkasan atau koordinasi (Gandasari, 2019). Di samping kemampuan fisik meningkat, maka secara mental juga diharapkan lebih baik, seperti meningkatkan: rasa percaya diri, rasa keberanian, disiplin, rasa kebersamaan, dan lain-lain.

Peneliti melakukan penelitian di Sekolah Dasar Kecamatan Bareng dikarenakan peneliti ingin mengembangkan dan membantu guru PJOK dalam menentukan model permainan yang bisa menjadi bahan alternatif pelaksanaan pembelajaran. Dikarenakan guru masih kesulitan dalam menentukan model pembelajaran bermain yang tepat sesuai dengan pembelajaran tematik sesuai Kurikulum 2013 untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar peserta didik.

Di dalam proses pembelajaran lompat, guru harus bisa memberikan pembelajaran yang membantu peserta didik bergerak secara efektif dan memotivasi peserta didik untuk lebih senang bergerak tanpa keraguan atau takut untuk bergerak (Sun et al., 2017). Gerak merupakan perhatian pokok dari guru PJOK, tugasnya adalah membantu peserta didik bergerak secara efisien, meningkatkan kualitas unjuk kerjanya (performance), kemampuan belajarnya dan kesehatannya (Paturusi, 2012). Untuk memenuhi hal tersebut guru dituntut mampu mengelola proses belajar mengajar yang memberikan rangsangan kepada peserta didik sehingga mau belajar karena memang peserta didik yang menjadi subjek utama dalam belajar.

Ini merupakan suatu tantangan bagi para guru PJOK agar pelajaran atletik yang merupakan pelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Karena disamping keterampilan yang ingin dicapai, justru tujuan utama dari pembelajaran PJOK seperti, meningkatkan kesegaran jasmani, meningkatkan pengalaman dan pengayaan gerak-gerak dasar umum maupun kemampuan motorik peserta didik sebagai dasar-dasar gerak cabang olahraga lainnya (Lumintuarso, 2020).

Kreatifitas guru sangat diperlukan untuk dapat menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang menarik (Jatmika et al., 2017). Pemahaman dan keterampilan dalam mengkombinasikan metode, media, dan strategi pembelajaran merupakan hal yang bersifat kreatif untuk dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Pribadi, 2009). Dengan memberikan model permainan yang merupakan strategi pembelajaran yang telah disesuaikan dengan perkembangan dan pertumbuhan peserta didik (Gabbard, 2014).

Permasalahan dan penjelasan di atas menunjukkan pentingnya mengembangkan sebuah model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian yang

bertujuan untuk mengembangkan variasi dan kombinasi permainan gerak dasar atletik lompat dalam pembelajaran PJOK untuk peserta didik kelas V pada 5 SDN berdasarkan Kurikulum 2013 di Kecamatan Bareng Jombang.

METODE

Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah penelitian pengembangan, dengan menggunakan 1-7 langkah dari 10 langkah pengembangan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian pengembangan yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Maksum, 2012). Dalam penelitian pengembangan variasi dan kombinasi permainan gerak dasar atletik lompat dalam pembelajaran PJOK berdasarkan Kurikulum 2013 pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

Dalam pengembangan produk, pengembang hanya menggunakan langkah kesatu sampai ketujuh dari sepuluh langkah penelitian dan pengembangan milik Borg & Gall yang ada. Penelitian model pengembangan (Gall et al., 2003) dalam langkah-langkah penelitian dimodifikasi oleh peneliti dengan rincian sebagai berikut: 1) mengumpulkan informasi dan hasil riset; 2) menyusun rencana penelitian; 3) pengembangan produk awal; 4) uji coba kelompok kecil; 5) revisi hasil produk awal; 6) uji coba kelompok besar; dan 7) revisi produk akhir. Adapun tahap pengembangan ini dapat diuraikan sebagai berikut, yang disajikan dalam bagan prosedur pengembangan.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V dari 5 Sekolah Dasar yang ada di kawasan Kecamatan Bareng Kabupaten Jombang. Peneliti menggunakan teknik *purposive sample* karena pertimbangan tertentu (Jones, 2015). Karena berdasarkan tujuan penelitian, bahwa 5 Sekolah Dasar yang ada di Kecamatan Bareng Kabupaten Jombang yang sama-sama telah menerapkan Kurikulum 2013 dan guru telah mengikuti pelatihan dan pendampingan Kurikulum 2013, namun Guru PJOK tersebut masih mengalami kesulitan sehingga jarang menerapkan model pembelajaran yang berbasis tematik sesuai Kurikulum 2013 yang ada, kemudian letak sekolah yang jauh dari perkotaan, serta sarana dan SDM atau jumlah peserta didik yang mempunyai kesamaan. Peneliti mengambil subjek penelitian kelas V sesuai dengan kompetensi dasar pada Kurikulum 2013 dan karakteristik peserta didik dengan jumlah 117 peserta didik. Keseluruhan sampel ini terbagi dalam beberapa tahapan penelitian, seperti tahap uji coba kelompok kecil menggunakan 1 sekolah dan uji coba kelompok besar menggunakan 4 sekolah.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di 5 Sekolah Dasar di Kecamatan Bareng Kabupaten Jombang, yang dilakukan di SDN Mojotengah II, SDN Banjaragung II, SDN Banjaragung III, SDN Bareng IV, dan SDN Karanganyar II, yang telah memberlakukan pembelajaran tematik sesuai Kurikulum 2013. Sedangkan, penelitian berlangsung dalam 1 siklus dan membutuhkan waktu penelitian selama 4 bulan karena mengembangkan sebuah model permainan. Ujicoba dan observasi dilakukan selama

2 minggu atau 2 kali tatap muka dan guna menghasilkan data dari hasil belajar peserta didik.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket analisis kebutuhan (ujicoba awal) dan hasil dari uji coba tahap I (kelompok kecil) dan tahap II (kelompok besar). Dengan memberikan angket analisis kebutuhan kepada peserta didik dan guru maka akan terlihat sejauh mana model permainan itu diperlukan. Setelah data diperoleh kemudian dilakukan analisis data, sedangkan untuk mengetahui hasil dari pengembangan variasi dan kombinasi permainan gerak dasar lompat akan diujicobakan kepada peserta didik dengan tujuan melihat apakah sudah efektif dan membuat para peserta didik menikmati permainan serta bagaimana terhadap hasil belajar lompat tersebut. Maka dari itu, data yang harus dikumpulkan sebagai indikator keberhasilan yaitu data tentang kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotor peserta didik dalam menguasai pembelajaran gerak dasar atletik lompat dengan pengembangan model permainan yang dibuat.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket analisis kebutuhan (ujicoba awal) dan hasil dari uji coba tahap I (kelompok kecil) dan tahap II (kelompok besar). Instrumen identifikasi kebutuhan dalam penelitian ini disusun dengan tujuan untuk mendapatkan data dari guru PJOK mengenai model variasi dan kombinasi permainan gerak dasar atletik lompat. Instrumen ini juga didasarkan pada konsep tentang evaluasi model pembelajaran PJOK. Instrumen ujicoba utama dan operasional disusun sebagai evaluasi dari para peserta didik.

Instrumen tes psikomotorik menekankan pada pembelajaran gerak dasar atletik lompat, dengan beberapa tahapan yaitu; awalan, menumpu, melayang di udara, dan mendarat. Untuk penilaian aspek afektif dilakukan dengan pengamatan selama mengikuti kegiatan pembelajaran, seperti; kerjasama, kejujuran, tanggungjawab, disiplin, dan percaya diri. Terakhir, penilaian kognitif menekankan pada pengetahuan tentang gerak lompat dalam atletik.

Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2016). Sesuai dengan tujuan penelitian ini, maka teknik analisa data menggunakan uji statistik deskriptif kuantitatif yang merupakan jenis analisis statistik yang bermaksud mendeskripsikan sifat-sifat sampel atau populasi dengan persentase rumus untuk mengolah data yang berupa deskriptif persentase. Teknik ini digunakan untuk menganalisa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penyebaran angket. Analisis data kuantitatif berupa teknik analisis deskriptif presentase untuk menyajikan hasil ujicoba dari kelompok kecil dan ujicoba kelompok besar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan

Peneliti mengambil analisis kebutuhan pada peserta didik kelas V di 5 Sekolah Dasar Kecamatan Bareng Kabupaten Jombang, yang terdiri dari: SDN Mojotengah II (16 peserta didik), SDN Banjaragung II (32 peserta didik), SDN Banjaragung III (23 peserta didik), SDN Bareng IV (28 peserta didik), dan SDN Karanganyar II (18 peserta didik). Jumlah keseluruhan dari penggunaan sampel yang diteliti berjumlah 117 peserta didik pada kelas V di Kecamatan Bareng Kabupaten Jombang.

Pembahasan mengenai analisis kebutuhan dalam pembelajaran yang dilakukan oleh Guru PJOK di 5 SDN tersebut, peneliti membuat sebuah kuisisioner dengan jumlah 15 pertanyaan. Dari 15 pertanyaan tersebut peneliti hanya menyimpulkan 2 pertanyaan, yang dianggap sangat penting untuk menyimpulkan karakteristik dari pembelajaran yang dilakukan Guru PJOK, diantaranya adalah: (1) Apakah Anda pernah menerapkan pembelajaran PJOK melalui permainan di kelas V yang sesuai dengan tema 1 "Bermain Dengan Benda-Benda di Sekitar" pada pembelajaran variasi dan kombinasi misalnya pada gerak dasar atletik lompat berdasarkan Kurikulum 2013? (2) Apakah Anda mendukung jika peneliti melakukan pengembangan tentang model pembelajaran variasi dan kombinasi gerak dasar atletik lompat melalui permainan berdasarkan Kurikulum 2013 untuk pembelajaran PJOK untuk peserta didik kelas V sesuai tema 1 yaitu: "Bermain Dengan Benda-Benda di Sekitar"?

Dari pertanyaan-pertanyaan yang diberikan peserta didik di atas, yang dianggap peneliti dapat menyimpulkan karakteristik partisipasi peserta didik di dalam pembelajaran PJOK dalam pelaksanaan Kurikulum 2013 di sekolah masing-masing. Indikator partisipasi di antaranya senang, aktif bermain, dan tidak bermain-main (Kirk, 2017), sedangkan pertanyaan tambahan mengenai pelaksanaan Kurikulum 2013.

Peneliti menganalisis satu-persatu dari jawaban peserta didik, yang disimpulkan bahwa minat atau keinginan peserta didik terhadap materi guru kadang-kadang kurang menyenangkan, guru kurang menerapkan pembelajaran PJOK melalui permainan di kelas V yang sesuai dengan tema 1 "Bermain Dengan Benda-Benda di Sekitar" pada pembelajaran gerak dasar atletik lompat berdasarkan tematik. Dari keterangan tersebut banyak peserta didik kelas V yang sangat setuju jika dikembangkan model permainan gerak dasar atletik lompat berdasarkan tematik.

Dari semua analisis kebutuhan antara guru PJOK serta peserta didik kelas V di 5 SDN di Kecamatan Bareng, peneliti menyimpulkan jika para guru PJOK dan peserta didik kelas V di 5 Sekolah Dasar tersebut membutuhkan model permainan untuk Mata Pelajaran PJOK. Jadi kebutuhan tersebut memacu sebuah keinginan peneliti untuk membuat produk model permainan yang dikemas di dalam buku ajar untuk guru.

Dengan mencari, membaca dan menganalisis literatur seperti, buku, online dan jurnal Internasional, diharapkan mampu membantu peneliti di dalam memperkuat penelitiannya disertai dengan konsultasi ke ahli permainan dan pembelajaran sehingga peneliti mempunyai rancangan ide untuk membuat model permainan gerak dasar atletik lompat sesuai dengan Kurikulum 2013. Sehingga peneliti membuat penelitian yang berjudul: "Pengembangan Variasi dan Kombinasi Permainan Gerak Dasar Atletik Lompat Dalam Pembelajaran PJOK Untuk Peserta Didik Kelas V Pada 5 SDN di Kecamatan Bareng Jombang" dengan membuat rancangan model permainan

seperti: (1) Permainan Ayo semangat melompat, (2) Permainan lompat bahagia, (3) Permainan lompat pengetahuan, (4) Permainan cerdas cermat, dan (5) Permainan menyelesaikan misi. Dengan judul buku pengembangan yang berjudul: "Model-Model Permainan Gerak Dasar Atletik Lompat" yang disesuaikan dengan pendekatan tematik yang berbasis Kurikulum 2013.

Pengembangan Produk

Dalam pengembangan produk pada pengembangan kombinasi dan variasi permainan lompat pada peserta didik Sekolah Dasar kelas V yang merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan menyediakan produk pembelajaran. Pengembangan produk peneliti, dilakukan setelah peneliti membuat proposal penelitian dan mendapatkan persetujuan dari pihak Prodi. Peneliti hanya menggunakan langkah kesatu sampai ketujuh dari sepuluh langkah penelitian dan pengembangan milik (Gall et al., 2003) yang ada. Produk peneliti yang dikembangkan adalah sebuah model permainan variasi dan kombinasi gerak dasar atletik lompat untuk peserta didik kelas V pada mata pelajaran PJOK berdasarkan pendekatan tematik untuk Sekolah Dasar di Kecamatan Bareng Kabupaten Jombang.

Telah dikembangkan sebuah produk model permainan dilakukan setelah mendapatkan data awal yang diperoleh dari analisis kebutuhan dengan langkah-langkah pengembangan sebagai berikut: (1) Menyusun model permainan berdasarkan kebutuhan subyek penelitian di 5 SDN Kecamatan Bareng Kabupaten Jombang. (2) Menentukan jumlah model permainan yang akan disusun. (3) Menentukan media untuk penyajian model permainan. (4) Menyusun langkah-langkah model permainan untuk peserta didik kelas V di 5 SDN Kecamatan Bareng Kabupaten Jombang untuk di ujicobakan. (5) Produk model permainan dikemas dalam buku ajar yang kemudian di evaluasi oleh 3 ahli dalam pengembangan ini yaitu: 3 ahli permainan dan 2 ahli pembelajaran.

Peneliti membuat sebuah produk permainan ini berdasarkan kebutuhan guru PJOK untuk melengkapi dan menambah buku pegangan guru di Sekolah Dasar dari (Kemendikbud Republik Indonesia, 2018b) yang telah didistribusikan ke sekolah-sekolah pada pelaksana Kurikulum 2013, khususnya di Kabupaten Jombang. Sehingga para guru bisa memakai atau memanfaatkan model permainan yang telah dikembangkan. Kategori model permainan yang dikembangkan peneliti ini, dikaitkan dengan pembelajaran tematik pada Kurikulum 2013.

Menurut (Kemendikbud Republik Indonesia, 2018a) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik. Tema yang diberikan merupakan pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi topik pembelajaran. Sedangkan menurut (Min et al., 2012) Pendekatan tematik merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menggunakan tema untuk menciptakan suasana aktif, menarik dan pembelajaran menjadi bermakna.

Pembelajaran tematik banyak dikembangkan oleh banyak peneliti contohnya: (Ersan et al., 2018) Evaluation of thematic learning program in government elementary school Singkawang. Tujuan penelitian tersebut adalah pengembangan pembelajaran thematic integrated untuk guru Sekolah Dasar. Kesimpulan penelitian tersebut adalah pendekatan tersebut membantu peserta didik melihat hubungan

antara disiplin, pengetahuan yang sebelumnya mereka sendiri, dan konteks di dalam dunia nyata.

Dalam pengembangan model permainan gerak dasar atletik lompat dengan pendekatan tematik yang berbasis Kurikulum 2013 ini, peneliti berupaya membuat ke lima model permainan mata pelajaran PJOK dengan dimasukkan unsur mata pelajaran lainnya seperti: PPKN, Bahasa Indonesia, Matematika, dan IPA. Mata pelajaran tersebut sesuai dengan pembelajaran tematik pada tema 1 yaitu "Bermain Dengan Benda-Benda di Sekitarnya" pada subtema "Manusia dan Lingkungan".

Macam-macam model permainan gerak dasar atletik lompat dengan pendekatan tematik sesuai Kurikulum 2013 yang peneliti kembangkan ada 5 macam permainan yaitu: (a) Permainan ayo semangat melompat, (b) Permainan lompat bahagia, (c) Permainan lompat pengetahuan, (d) Permainan cerdas cermat, dan (e) Permainan menyelesaikan misi.

Evaluasi Ahli

Produk pengembangan model permainan gerak dasar atletik lompat ini dievaluasi oleh ahli permainan dan pembelajaran (Hsu & Sandford, 2007). Untuk ahli permainan terdiri 3 ahli sedangkan pada ahli pembelajaran terdiri 2 ahli. Teknik pengumpulan data evaluasi dari para ahli tersebut, dengan menggunakan kuisioner yang berisi instrumen berupa pertanyaan beserta saran dan dibubuhi dengan saran-saran terhadap hasil pengembangan mengenai produk gerak dasar atletik lompat yang telah dibuat. Dan dari hasil evaluasi para ahli nantinya akan dijadikan sebagai dasar melakukan revisi produk, sehingga peneliti mengetahui kurang dan salahnya produk yang akan dikembangkan sebelum menjadi produk awal.

Pada awal evaluasi, peneliti mendapatkan masukan dari ahli permainan dan pembelajaran untuk membuat kisi-kisi instrumen kuisioner. Kisi-kisi instrumen kuisioner tersebut bertujuan untuk mengetahui isi materi dari penilaian angket yang diberikan ahli. Setelah kisi-kisi instrumen kuisioner pada angket pengembangan permainan sudah dibuat dan berbentuk tabel yang berlandaskan konsep, variabel, subvariabel, indikator, jumlah butir, nomor butir, dan instrument (Mercier & Iacovelli, 2014).

Pada susunan konsep berisi: "Pengembangan Variasi dan Kombinasi Permainan Gerak Dasar Atletik Lompat Dalam Pembelajaran PJOK Untuk Peserta Didik Kelas V di Kecamatan Bareng Jombang". Sedangkan pada variabel berisi: "Isi, Strategi, dan Alat Evaluasi", pada sub variabel berisi: "Kesesuaian; Kemudahan, Kemenarikan, dan Ketepatan. Untuk indikatornya berisi mengenai: "Nama dari 5 permainan, Peraturan dari 5 permainan, Variasi dari 5 permainan, dan Kombinasi dari 5 permainan yang dibuat yang disusun ke nomor butir dengan total 25 pertanyaan.

Selanjutnya pada kisi-kisi instrumen untuk ahli pembelajaran disesuaikan dengan susunan konsep, variabel, indikator, jumlah butir, nomor butir dan instrumen yang berbentuk tabel. Untuk konsep berisi: "Pengembangan Variasi dan Kombinasi Permainan Gerak Dasar Atletik Lompat Dalam Pembelajaran PJOK Untuk Peserta Didik Kelas V di Kecamatan Bareng Jombang". Pada variabel berisi: "Identitas Mata Pelajaran, Perumusan Indikator, Perumusan Tujuan Pembelajaran, Pemilihan Materi Ajar, Pemilihan Sumber Belajar, Pemilihan Media Belajar, Model Pembelajaran, Skenario Pembelajaran, dan Penilaian". Sedangkan indikator pada pembelajaran berisi 23 pertanyaan sesuai dengan rancangan RPP yang dibuat.

Dari hasil evaluasi mengenai produk pengembangan pada 5 model permainan yang dibuat, diperoleh hasil dari 3 ahli permainan memperoleh nilai 79,99% dengan keterangan kriteria baik, sedangkan dari 2 ahli pembelajaran memperoleh nilai 85,32% dengan keterangan kriteria baik. Dapat disimpulkan untuk model permainan yang telah dikembangkan oleh peneliti untuk peserta didik kelas V di Kecamatan Barend Kabupaten Jombang dapat digunakan.

Uji Coba Kelompok Kecil

Ujicoba pada kelompok kecil yang dilaksanakan di SDN Mojotengah II dengan jumlah peserta 1 guru PJOK serta 16 peserta didik kelas V. Ujicoba pada kelompok kecil ini dengan menggunakan instrumen 25 butir pertanyaan yang berisi mengenai model permainan yang akan dilakukan. Dengan memberikan angket tersebut kepada guru yang mengajar serta 16 peserta didik setelah model permainan tersebut dilaksanakan.

Dan kemudian diperoleh hasil rata-rata antara uji kelompok kecil dari peserta didik kelas V dengan jumlah 16 peserta didik dan 1 guru PJOK mengenai 5 model permainan yang telah dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut: (1) Untuk model permainan ayo semangat melompat diperoleh hasil 91,71% dengan keterangan kategori baik, (2) Untuk model permainan lompat bahagia diperoleh hasil 90,93% dengan keterangan kategori baik, (3) Untuk model permainan lompat pengetahuan diperoleh hasil 93,74% dengan keterangan kategori baik, (4) Untuk model permainan lompat cerdas cermat diperoleh hasil 94,68% dengan keterangan kategori baik, dan (5) Untuk model permainan menyelesaikan misi diperoleh hasil 95,77% dengan keterangan kategori baik.

Dari hasil rata-rata tersebut, disimpulkan bahwa pada ujicoba tahap 1 (kelompok kecil) memperoleh hasil yang baik, sehingga 5 macam model permainan tersebut dapat dilanjutkan untuk melaksanakan ujicoba tahap 2 (kelompok besar).

Revisi Produk Tahap I

Pelaksanaan revisi produk tahap pertama dalam penelitian ini dilakukan setelah peneliti melakukan ujicoba tahap 1 (kelompok kecil). Ditemukan apakah ada catatan yang berasal dari kegiatan peserta didik dan saran dari guru PJOK saat memperagakan model permainan tersebut. Pada ujicoba tahap 1 (kelompok kecil) tidak ditemukan permasalahan dari kegiatan peserta didik. Sedangkan untuk saran dari guru PJOK yang mengajar, ditemukan terdapat saran-saran pada model permainan ke 1, 4 & 5 yaitu permainan ayo semangat melompat, cerdas cermat & menyelesaikan misi.

Adapun saran-saran yang diberikan kepada guru PJOK SDN Mojotengah II ini adalah sebagai berikut: 1) Permainan ini menyenangkan dan membuat semangat peserta didik untuk memenangkan permainan ini; 2) Supaya peserta didik bisa melakukan dengan lancar dan tertib, guru memberikan penjelasan serta memberikan contoh; 3) Keterkaitannya sangat erat sekali, sesuai dengan Kurikulum 2013; 4) Sangat menyenangkan, mohon ditambah untuk gerak loncat; 5) Agar diberi contoh sebelum peserta didik melakukan; 6) Sangat bermanfaat, untuk melatih memecahkan suatu masalah bersama; dan 7) Sudah sangat baik untuk dilanjutkan.

Dilihat dari saran yang diberikan guru PJOK tersebut, sepertinya berupa saran yang positif dan membangun, dan hanya ditemukan masalah kecil saja sehingga cepat dilakukan revisi/perbaikan. Selanjutnya akan dilanjutkan ke ujicoba tahap 2 pada

kelompok besar di 4 SDN Kecamatan Bareng Kabupaten Jombang, yaitu SDN Banjaragung II, SDN Banjaragung III, SDN Bareng IV dan SDN Karangany II.

Uji Coba Kelompok Besar

Ujicoba pada kelompok besar yang dilaksanakan di 4 SDN Kecamatan Bareng yaitu: SDN Banjaragung II, SDN Banjaragung III, SDN Bareng IV dan SDN Karangany II dengan jumlah 101 peserta didik kelas V serta 4 guru PJOK. Ujicoba pada kelompok besar sama dengan ujicoba kelompok kecil, tetap dengan menggunakan instrumen 25 butir pertanyaan yang berisi mengenai model permainan yang akan dilakukan. Dengan memberikan angket tersebut kepada 4 guru PJOK yang mengajar di SDN masing-masing serta 101 peserta didik kelas V. Dan angket diberikan setelah model permainan dilaksanakan saat pembelajaran PJOK.

Dan kemudian diperoleh hasil rata-rata antara uji kelompok besar dari peserta didik kelas V dengan jumlah 101 peserta didik dan 4 guru PJOK mengenai 5 model permainan yang telah dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut: (1) Untuk model permainan ayo semangat melompat diperoleh hasil 90,28% dengan keterangan kategori baik, (2) Untuk model permainan lompat bahagia diperoleh hasil 91,98% dengan keterangan kategori baik, (3) Untuk model permainan lompat pengetahuan diperoleh hasil 91,7% dengan keterangan kategori baik, (4) Untuk model permainan lompat cerdas cermat diperoleh hasil 92,9% dengan keterangan kategori baik dan (5) Untuk model permainan menyelesaikan misi diperoleh hasil 93,66% dengan keterangan kategori baik.

Proses penilaian untuk mengetahui kebaikan model permainan yang dikembangkan yaitu, setelah angket diisi oleh peserta didik kelas V dan para guru PJOK yang mengajar, baru setelah itu dikumpulkan satu persatu dari tiap masing-masing sekolah, kemudian di analisis data. Selanjutnya direkapitulasi dari masing-masing sekolah yang diteliti peneliti. Dilihat apakah ada masukan dan saran terhadap pengembangan model permainan oleh peserta didik dan guru, guna kesempurnaan produk buku yang nantinya akan dikemas dalam bentuk buku setelah revisi produk akhir diselesaikan.

Revisi Produk Tahap II

Hasil dari ujicoba tahap II pada kelompok besar tersebut setelah dianalisis, dan direkap kemudian diketahui adakah masukan dan saran dari guru PJOK yang mengajar beserta para peserta didik kelas V yang diteliti untuk kesempurnaan produk akhir, yang selanjutnya akan dikemas dalam bentuk buku pengembangan variasi dan kombinasi permainan gerak dasar atletik lompat sesuai Kurikulum 2013 dengan judul buku: "Model-Model Permainan Gerak Dasar atletik Lompat".

Dari ujicoba kelompok besar yang dilakukan di 4 SDN yaitu: SDN Banjaragung II, SDN Banjaragung III, SDN Bareng IV dan SDN Karangany II Kecamatan Bareng, hanya ditemukan 1 guru PJOK dari SDN Karangany II yang memberikan saran-saran terhadap model permainan yang telah dilaksanakan, yaitu pada permainan ke 1,2 dan 3, pada permainan ayo semangat melompat, lompat bahagia, dan lompat pengetahuan. Sedangkan untuk para peserta didik kelas V dari 4 SDN tersebut tidak ditemukan catatan saran atas angket yang diberikan peneliti mengenai kegiatan model permainan yang telah dilakukan.

Adapun saran-saran yang diberikan kepada guru PJOK dari SDN Karangany II tersebut adalah sebagai berikut: 1) Agar dalam pengembangan permainan ayo

semangat melompat harus lebih betul-betul nilai semangat yang lebih ditingkatkan; 2) Dalam permainan ayo semangat melompat sangat mudah saat melompat dan melewati rintangan; 3) Mudah dipahami, hanya saja peraturan dari model permainan jangan terlalu fokus pada aturan yang pakem dulu; 4) Untuk meningkatkan daya tahan tubuh dan ketahanan tubuh pada peserta didik harus banyak-banyak latihan; 5) Permainan ayo semangat melompat harus didasarkan kegiatan dan ketrampilan peserta didik pada 5 M; 6) Karena harus memberikan perasaan senang kepada peserta didik dalam berolahraga; 7) Mudah dilaksanakan, tetapi harus ada alat sarana prasarana; 8) Bermanfaat pada tubuh, melatih kelincahan dan harus mencoba mengembangkan variasi dan kombinasi pada gerak dasar atletik; 9) Menarik, tetapi paling cocok pada peserta didik kelas 3 dan kelas 4 karena dalam kelas sudah mulai meningkatkan pada segi prestasi olahraga; dan 10) Sangat senang, hanya saja harus dikemas semenarik mungkin dalam permainan.

Dilihat dari saran yang diberikan guru PJOK tersebut, terlihat mudah untuk segera cepat dilakukan revisi/perbaikan. Selanjutnya produk model permainan ini akan dikemas menjadi buku ajar guru PJOK serta didokumentasi kedalam bentuk CD pembelajaran dengan tujuan untuk pegangan guru PJOK dalam bahan ajar guna membantu pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan agar lebih efektif dalam menerapkan pembelajaran gerak dasar atletik lompat yang berbasis pada pendekatan tematik sesuai Kurikulum 2013 pada 5 SDN di Kecamatan Bareng Kabupaten Jombang.

CONCLUSION

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah tentang 5 model permainan yang telah dikembangkan peneliti, yang terdapat permainan sebagai berikut: (1) Ayo semangat melompat (2) Lompat bahagia (3) Lompat pengetahuan (4) Lompat cerdas cermat dan (5) Menyelesaikan misi. Dan kelima permainan ini akan dikemas menjadi buku ajar untuk guru PJOK dengan judul "Model-Model Permainan Gerak Dasar Atletik Lompat".

Berdasarkan data yang diperoleh, dari hasil ujicoba lapangan dan pembahasan hasil penelitian terkait, dapat disimpulkan bahwa: 1) Dengan model pembelajaran atletik lompat yang sesuai dengan pendekatan tematik melalui permainan peserta didik dapat belajar secara efektif, efisien dan menyenangkan; 2) Dari 5 model permainan ini, sangat berperan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik di dalam pembelajaran PJOK sesuai Kurikulum 2013 dengan dikaitkan pada poin 5 M (Mengamati, Menalar, Menanya, Mencoba dan Mengkomunikasikan) oleh peserta didik; 3) Dengan materi pembelajaran yang telah peneliti kembangkan, peserta didik dapat menyenangi pembelajaran atletik lompat; 4) Dengan adanya 5 model permainan atletik lompat sesuai pembelajaran dengan pendekatan tematik melalui permainan yang telah peneliti kembangkan, dapat sebagai acuan bahan ajar bagi guru PJOK untuk Sekolah Dasar khususnya kelas V; 5) Model permainan yang dikembangkan lebih menonjol ke aktifitas psikomotor, kognitif dan afektif, serta pelaksanaan/aturan dalam permainan dapat dimengerti dengan mudah oleh guru PJOK beserta peserta didik; dan 6) Keunggulan produk yang dikembangkan pada 5 model permainan ini untuk mata pelajaran PJOK pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar adalah: pengembangan model permainan dikemas dalam bentuk buku yang dilengkapi ilustrasi gambar permainan, serta terdapat kepingan CD pembelajaran

permainan tersebut di dalam buku, yang tidak meninggalkan unsur dari tujuan PJOK sesuai dengan pendekatan tematik yang berbasis Kurikulum 2013.

REKOMENDASI

Produk model permainan pengembangan ini adalah model pembelajaran atletik lompat melalui permainan yang dikaitkan dengan pendekatan tematik sesuai Kurikulum 2013, yang dapat digunakan sebagai bahan acuan mengajar oleh guru PJOK di Sekolah Dasar. Dalam penyebarluasan pengembangan produk model permainan ke sasaran yang lebih luas, peneliti memberikan saran-saran, antara lain: 1) Sebelum disebarluaskan sebaiknya model pembelajaran gerak dasar atletik lompat melalui permainan ini dievaluasi kembali agar menjadi lebih baik, baik itu tentang kemasan maupun isi dari materi model permainan yang dikembangkan, serta sasaran yang hendak dituju, sehingga pelaksanaan melakukan model permainan ini lebih efektif khususnya bagi guru PJOK serta peserta didik Sekolah Dasar kelas V; 2) Agar model pembelajaran gerak dasar atletik lompat melalui pendekatan tematik pada permainan ini sesuai dengan Kurikulum 2013 dapat digunakan oleh para guru PJOK di Sekolah Dasar, maka sebaiknya dicetak lebih banyak lagi, sehingga nantinya para guru PJOK Sekolah Dasar dimanapun berada dapat mengetahui model permainan ini dengan baik dan jelas; dan 3) Bentuk-bentuk model permainan gerak dasar atletik lompat baik dari segi variasi dan kombinasi dapat dikembangkan lagi oleh guru PJOK sendiri sesuai dengan kondisi sarana dan prasarana yang ada di sekolah masing-masing.

Dalam mengembangkan penelitian ini ke arah lebih lanjut, peneliti mempunyai beberapa saran, sebagai berikut: 1) Untuk subyek penelitian, baik itu dari peserta didik maupun guru PJOK Sekolah Dasar, sebaiknya dilakukan pada subyek yang lebih luas lagi untuk digunakan sebagai kelompok ujicoba. Untuk mengetahui kemenarikan dan keefektifan pada model permainan; 2) Hasil pengembangan model permainan gerak dasar atletik lompat melalui pendekatan tematik sesuai dengan Kurikulum 2013 ini, dapat disebarluaskan ke seluruh Guru PJOK Sekolah Dasar di Negara Indonesia; dan 3) Ada baiknya bila harus bersosialisasi/ berkomunikasi dengan ketua guru KKG PJOK agar bisa dibantu dalam proses penyebarluasan tentang adanya model permainan yang dikembangkan ini ke kalangan guru PJOK, untuk mengetahui kesesuaian dari model permainan yang dikembangkan melalui pendekatan tematik sesuai Kurikulum 2013.

DAFTAR PUSTAKA

- Ersan, Erwin, T. N., & Rusmono. (2018). Evaluation of thematic learning program in government elementary school Singkawang. *International Journal of Advanced Research*, 6(9), 12–20. <https://doi.org/10.21474/ijar01/7639>
- Gabbard, C. P. (2014). *Lifelong motor development: Pearson new international edition* (6th ed.). Pearson Education Limited.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational research: An introduction* (7th ed.). Pearson Education, Inc.
- Gandasari, M. F. (2019). Pengembangan model pembelajaran tematik pendidikan jasmani olahraga kesehatan untuk sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(1), 22–27. <https://doi.org/10.21831/jppi.v15i1.25489>
- Hsu, C.-C., & Sandford, B. A. (2007). The Delphi technique: Making sense of consensus. *Practical Assessment, Research & Evaluation*, 12(110), 1–8.

- <https://doi.org/10.1080/02688867.1988.9726654>
- Jatmika, H. M., Hariono, A., Purwanto, J., & Setiawan, C. (2017). Analisis kebutuhan guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pasca program guru pembelajar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 13(1), 1–11. <https://doi.org/10.21831/jpji.v13i1.21021>
- Jones, I. (2015). *Research methods for sports studies* (3rd ed.). Routledge.
- Kemendikbud Republik Indonesia. (2018a). *Model silabus kurikulum 2013 tematik terpadu SD/MI*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kemendikbud Republik Indonesia. (2018b). *Modul pelatihan kurikulum 2013 sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah (SD/MI)*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kemendikbud Republik Indonesia. (2018c). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37, Tahun 2018, tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Kirk, D. (2017). Teaching games in physical education: Towards a pedagogical model. *Revista Portuguesa de Ciências Do Desporto*, 51A, 17–26. <https://doi.org/10.5628/rpcd.17.s1a.17>
- Lumintuarso, R. (2020). *Pembinaan multilateral bagi atlet pemula* (Revisi). UNY Press.
- Maksum, A. (2012). *Metodologi penelitian dalam olahraga* (1st ed.). Unesa University Press.
- Mercier, K., & Iacovelli, T. (2014). Summative assessments: How we improved our high school physical education program. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 85(2), 14–18. <https://doi.org/10.1080/07303084.2014.866794>
- Min, K. C., Rashid, A. M., & Nazri, M. I. (2012). Teachers' understanding and practice towards thematic approach in teaching integrated living skills (ILS) in Malaysia. *International Journal of Humanities and Social Science*, 2(23), 273–281. <https://pdfs.semanticscholar.org/d047/a3e0e6ea03125de7026553de8cc384d7f152.pdf>
- Paturusi, A. (2012). *Manajemen pendidikan jasmani dan olahraga*. Rineka Cipta.
- Pribadi, B. A. (2009). *Model desain sistem pembelajaran* (Y. S. Hidayat (ed.)). Dian Rakyat.
- Rachman, H. A. (2011). Keterlaksanaan pendidikan jasmani dan olahraga di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1), 38–47. <https://doi.org/10.21831/jpji.v8i1.3482>
- Rosdiani, D. (2013). *Dinamika olahraga dan pengembangan nilai* (2nd ed.). Alfabeta.
- Şirinkan, A., & Gündoğdu, K. (2011). The perceptions of teachers in relation to physical education curriculum and instructional plans. *Elementary Education Online*, 10(1), 144–159. <http://ilkogretim-online.org.tr>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sun, H., Li, W., & Shen, B. (2017). Learning in physical education: A self-determination theory perspective. *Journal of Teaching in Physical Education*, 36(3), 277–291. <https://doi.org/10.1123/jtpe.2017-0067>