

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN TOLAK PELURU MELALUI PERMAINAN PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR 05 PONTIANAK

Henry Maksum¹, Heri Rustanto²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan IKIP PGRI Pontianak Jalan Ampera Nomor 88 Pontianak 78116

¹email: henrymaksum68@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran melalui permainan pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 05 Pontianak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode model pengembangan *Research & Development* (R & D). Subyek penelitiannya siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 05 Pontianak berjumlah 30 siswa putra. Pada teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi dan pengukuran sedangkan alat pengumpulan datanya adalah lembar angket, rancangan / draf model dan bentuk tes psikomotorik. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa efektivitas model pembelajaran gerak dasar tolak peluru dengan permainan secara keseluruhan $1.490 : 1800 = 0,82$ atau 82 % dari kriteria yang diharapkan. Berdasarkan nilai psikomototrik siswa yang memperoleh nilai > 80 (sangat baik) adalah 26 anak dan 4 anak nilai 60 – 79 (baik) jadi pembelajaran gerak dasar tolak peluru dengan permainan sangat efektif dilakukan karena telah berhasil dikuasai siswa.

Kata Kunci : Model pembelajaran permainan tolak peluru.

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of the learning model through games in 5th grade students in 5 Pontianak public elementary schools. This study uses a qualitative approach to the model of research & development (R&D) development. The subjects of the research were grade 5 students of Pontianak 5 elementary school, 30 male students. In the technique of data collection using a questionnaire, observation and measurement while the data collection tools are questionnaire sheets, design/draft models and forms of psychomotor tests. The results of the study can be concluded that the effectiveness of the basic motion learning model to shoot bullets with the overall game is $1.490 : 1800 = 0,82$ or 82 % of the expected criteria. Based on the psychomotor scores of students who scored > 80 (very good) were 26 children and 4 children scored 60 – 79 (good) so learning basic motion to shoot bullets with games is been mastered by the student.

Keyword : shot put game learning model.

PENDAHULUAN

Penyelenggaraan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan disekolah selain bertujuan untuk meningkatkan derajat kebugaran secara fisik akan tetapi lebih dari itu,

yaitu mengembangkan berbagai unsur-unsur fisikis pada diri anak. Seperti yang di kemukakan Rosidi (2012 : 23), bahwa “ pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah 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 pendidikan nasional.” Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian penting dari proses pendidikan, artinya melalui pendidikan jasmani, anak sebagai peserta didik selain akan belajar keterampilan gerak siswa juga belajar keterampilan – keterampilan lain seperti terampil dalam bergaul, bekerjasama, jujur, menerima kekalahan dan meningkat kebugarannya yang kesemuanya itu diperlukan dalam kehidupan sehari – sehari.

Berdasarkan buku pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar, Samsudin (2008 :7) menyatakan bahwa “ program pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan untuk pembelajaran tolak peluru diberikan pada kelas V. Dimana salah satu kompetensi dasar kelas V adalah mempraktikkan variasi gerak dasar kedalam modifikasi atletik, serta nilai sportivitas dan kejujuran.”

Tolak peluru adalah salah satu nomor dalam cabang olahraga atletik. Istilah atletik dari kata dalam bahasa Yunani yaitu “athlon” yang berarti berlomba atau bertanding. Istilah atletik di Indonesia diartikan sebagai cabang olahraga yang memperlombakan nomo-nomor jalan, lari, lompat, dan lempar. Dalam Wikipedia (2019) tolak peluru adalah “ suatu bentuk gerakan menolak atau mendorong suatu bola besi bulat (peluru) dengan berat tertentu yang terbuat dari logam, yang dilakukan dari bahu dengan satu tangan untuk mencapai jarak yang terjauh”. Peluru harus terbuat dari materi padat, seperti besi, kuningan, atau metal lainnya. Berat peluru untuk putra adalah 7,26 kg. dengan diameter 110-130 dan untuk putri adalah 4 kg. dengan diameter 95-110 mm. Diameter lingkaran tolak peluru adalah 2,135 meter dengan balok panahan yang panjangnya 1,22 meter. Sektor tolakan membentuk sudut 40 derajat dari titik tengah lingkaran kotak. Ada dua gaya dalam teknik tolak peluru yaitu gaya menyamping (ortodoks) dan gaya membelakangi.

Dari paparan tentang tolak peluru diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa siswa akan merasa malas atau tidak bersemangat sehingga tidak aktif dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani. Hal itu disebabkan rasa cemas dengan beratnya peluru, diameter peluru, suasana pembelajaran yang membosankan dan kejenuhan lainnya. Disinilah inovasi dan kreasi guru diperlukan dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran sehingga proses pembelajaran tidak menonton dan membosankan. Siswa

usia 11- 12 tahun rata-rata yang masih duduk di kelas V sekolah dasar seharusnya memiliki motivasi yang tinggi dalam melakukan aktivitas gerak.

Dari hasil penelitian awal atau analisis kebutuhan yang dilakukan tim peneliti apada tanggal 7 Nopember 2019 dimana peneliti melakukan observasi, wawancara, dan menyebarkan angket kepada guru Penjasorkes serta siswa di dua sekolah yaitu SD N.05 dan SD N. 34 Pontianak. Dari hasil analis kebutuhan tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas v dengan materi tolak peluru gaya menyamping yang menggunakan metode ceramah dan dilanjutkan metode demonstrasi sebanyak 40 % tuntas dan 60 % tidak tuntas sehingga dilakukan remedial dan kebijakan lain bagi yang tidak tuntas. Selain itu dari analisis kebutuhan, sebagian besar dari siswa

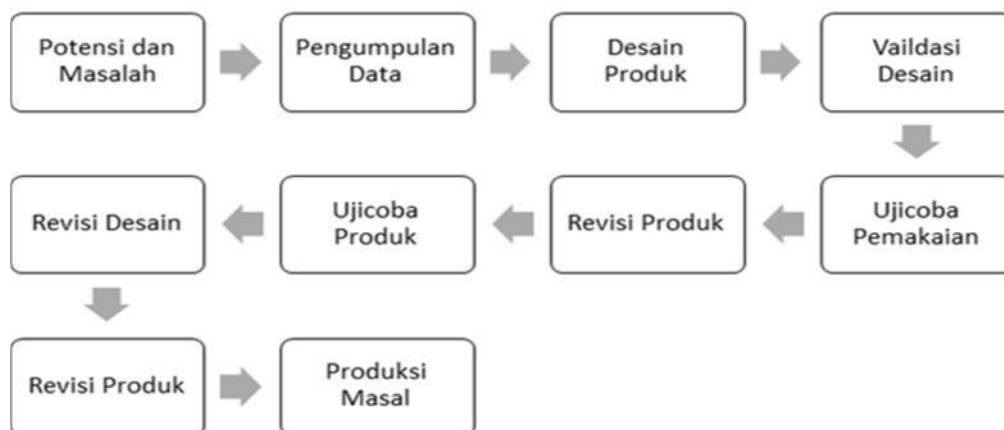
merasa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran tolak peluru atau nomor – nomor atletik dibandingkan olahraga permainan. Dari data tersebut peneliti menyimpulkan bahwa sangat perlu dikembangkan gerak dasar tolak peluru dengan permainan, yang nantinya dapat dijadikan solusi untuk memudahkan siswa dalam belajar gerak dasar tolak peluru secara efektif dan efisien.

Berdasarkan masalah dan uraian diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan model pembelajaran gerak dasar tolak peluru gaya menyamping dengan permainan yang sesuai bagi siswa kelas V sekolah dasar ”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan dengan metode pengembangan *Reseach & Development (R & D)* yaitu untuk mengembangkan model pembelajaran gerak dasar tolak peluru gaya menyamping dengan permainan yang sesuai bagi siswa kelas V sekolah dasar negeri 05 Pontianak. Dalam penelitian pengembangan pembelajaran gerak dasar tolak peluru dengan permainan bagi siswa kelas V sekolah dasar ini, merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pembelajaran.

Untuk perancangan produk pengembangan model pembelajaran gerak dasar tolak peluru dengan permainan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yang mengikuti yang diraikan Borg & Gall (1983 : 775) dengan mengembangkan 10 langkah sebagai berikut:



Gambar 1. Skema Prosedur Pengembangan Hasil Adaptasi

Pada pengembangan pembelajaran gerak dasar tolak peluru dengan permainan bagi siswa kelas V Sekolah Dasar ini dilakukan melalui beberapa tahap. Prosedur pengembangan produk tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Pra pengembangan

Pra pengembangan yang dilakukan meliputi kajian literatur dilanjutkan penyusunan data awal dengan menganalisis kebutuhan yang dihimpun dari hasil observasi dan wawancara dengan kuesinor, yang diberikan kepada siswa. Dari analisis kebutuhan yang diperoleh perlu ditindak lanjuti dalam pembuatan perencanaan / proposal penelitian model pengembangan pembelajaran gerak dasar tolak peluru dengan permainan, sehingga akan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran penjasorkes khususnya dalam materi tolak peluru.

b. Pengembangan

Setelah proposal penelitian , langkah selanjutnya adalah membuat produk awal berupa rangkaian pengembangan pembelajaran gerak dasar tolak peluru dengan permainan yang nantinya dapat dijadikan sebagai pedoman atau petunjuk untuk mempermudah proses pembelajaran tolak peluru gaya menyamping sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang baik. Produk awal tersebut dituangkan model pembelajaran dengan permainan. Dengan model pembelajaran melalui permainan diharapkan produk yang

dikembangkan dapat tersusun secara sistematis dan logis, sehingga produk ini mempunyai keefektifan dan keefisienan yang layak dipublikasikan. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan peneliti, peneliti harus mengkonsultasikan produk pada ahli / pelatih atletik, ahli pembelajaran pendidikan, jasmani, supaya menghasilkan produk yang sempurna.

c. Evaluasi

Setelah pembuatan model pembelajaran dengan permainan selesai maka tahap berikutnya adalah mengevaluasi model pembelajaran tersebut. Evaluasi ini dilakukan untuk memperbaiki dan menyempurnakan model pembelajaran dengan permainan yang telah dibuat.

Instumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket untuk analisis kebutuhan, kuesioner evaluasi ahli/pelatih atletik, kuesioner evaluasi ahli pembelajaran pendidikan jasmani dan hasil penilaian siswa (dalam uji coba tahap I dan uji

coba tahap II). Instrumen identifikasi kebutuhan dalam penelitian ini disusun dengan tujuan untuk mendapatkan data pendapat guru terhadap bahan ajar yang pernah atau sedang mereka gunakan, dan bahan ajar seperti apa yang mereka inginkan. Instrumen ini juga didasarkan pada konsep tentang evaluasi bahan ajar. Instrumen ini juga didasarkan pada konsep tentang evaluasi bahan ajar. Instrumen uji lapangan awal dan utama disusun berdasarkan konsep evaluasi dari para siswa.

Berikut ini adalah bentuk tes psikomotorik tolak peluru dalam bentuk kisi-kisi instrument teknik tolak peluru dalam tabel 1.

Tabel 1. Kisi –kisi Instrumen Teknik Tolak Peluru

Desain	Indikator Penilaian
a. Awalan	(1) Peluru dipegang dengan jari-jari tangan dan diletakkan
	1
	2

- 3 dibagian leher.
- (2) Berdiri menyamping kearah tolakan, kedua kaki dibuka
 - (3) Kaki kiri lurus ke depan, kaki kanan dengan lutut dibengkokkan kedepan sedikit serong kesamping
 - (4) Berat badan pada kaki kanan, badan agak condong kedepan kesamping kanan, tangan kanan memegang peluru pada bahu/leher.
 - (5) Berat badan pada kaki kanan, badan agak condong kedepan kesamping kanan, tangan kanan memegang peluru pada bahu /leher
- b. Sikap Meluncur
- (1) Tangan kiri berfungsi membatu keseimbangan dan pandangan tertuju kearah tolakan.
 - (2) Pinggul dan pinggang serta perut diputar ke depan agak ke atas hingga dada terbuka menghadap ke arah tolakan.
 - (3) Daggu diangkat atau agak ditengadahkan, pandangan tertuju ke arah tolakan
 - (4) Bersamaan dengan ayunan kaki kiri, kaki kanan menolak kearah lemparan dan mendarat ditengah lingkaran.
 - (5) Sewaktu kaki kanan mendarat, badan dalam keadaan condong ke samping kanan.
- c. Sikap Menolak
- (1) Kedua kaki mendarat dengan telapak kaki
 - (2) Badan membungkuk dan kedua bahu menghadap serong kanan belakang dan berat badan dipusatkan di tungkai kanan.
 - (3) Bahu dan lengan kanan mendorong peluru ke depan dan bahu kiri dan meneruskan gerakannya kedepan sejauh mungkin.
 - (4) Tolakan disesuaikan ketika bertumpu di tungkai kiri yang dalam keadaan lurus sambil lengan memberi terakhir pada peluru.

-
- (5) Kemudian menghentikan lajunya badan ke depan melalui pergantian kaki, yakni bergerak ke belakang dan tungkai kanan bergerak ke depan. Sementara berat badan dipindahkan ke tungkai kanan dan badan diturunkan.
- d. Gerak
- (1) Setelah peluru ditolakkan secepatnya kaki yang dipergunakan Menolak untuk menolak diturunkan atau mendarat kira-kira menempati tempat bekas kaki kiri dengan lutut agak dibengkokkan.
 - (2) Setelah peluru ditolakkan secepatnya kaki yang dipergunakan untuk menolak diturunkan atau mendarat kira-kira menempati tempat bekas kaki kiri dengan lutut agak dibengkokkan.
 - (3) Bahu dan lengan kanan mendorong peluru ke depan dan bahu kiri dan meneruskan gerakannya kedepan sejauh mungkin.
 - (4) Tangan kanan dengan siku agak dibengkokkan berada di depan sedikit agak dibawah badan.
 - (5) Tangan / lengan kiri lemas lurus ke belakang membatu menjaga keseimbangan
-

Keterangan :

Skor 3 = Jika sesuai dengan deskripsi unsur gerak

Skor 2 = Jika hampir sesuai dengan deskripsi unsur gerak
Skor 1 = Jika tidak sesuai dengan deskripsi unsur gerak

Untuk kategorisasi rata-rata nilai psikomotorik adalah sebagai berikut

Tabel. 2. Kategori Nilai Psikomotorik

NILAI	KATEGORI
≥ 80	Sangat Baik
60 – 79	Baik
40 – 59	Cukup
20 - 39	Kurang
< 19	Sangat Kurang

Dari tiap aspek dalam penilaian psikomotorik dapat dikategorikan sebagai berikut :

Tabel. 3. Kategori Nilai Psikomotorik Rata-rata Kelompok

Nilai	Makna	Keterangan
≥ 80	LULUS	Pembelajaran Berhasil
60 – 79	LULUS	Pembelajaran Berhasil
40 – 59	TIDAK LULUS	Pembelajaran Tidak Berhasil
20 - 39	TIDAK LULUS	Pembelajaran Tidak Berhasil
< 19	TIDAK LULUS	Pembelajaran Tidak Berhasil

Pada penelitian pengembangan ini teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase. Teknik ini digunakan untuk menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penyebaran angket evaluasi dari ahli

/ pelatih atletik dan pembelajaran pendidikan jasmani mengenai hasil produk yang dikembangkan. Rumus yang digunakan untuk menganalisis data adalah sebagai berikut :

Rumus untuk mengolah tanggapan atau evaluasi dari ahli/pelatih atletik dan ahli pembelajaran pendidikan jasmani

a. Rumus untuk mengolah data per subyek uji coba

$$P = \frac{X}{Xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase hasil keseluruhan evaluasi subyek uji coba

X = Jumlah jawaban skor oleh subyek uji coba dalam keseluruhan aspek penilaian Xi= Jumlah jawaban maksimal dalam aspek penilaian oleh subyek uji Coba

100 % = Konstanta.

b. Rumus untuk mengolah data secara keseluruhan subyek uji coba.

Keterangan :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

P = Persentase hasil keseluruhan evaluasi subyek uji coba

- $\sum X$ = Jumlah keseluruhan jawaban subyek uji coba dalam keseluruhan aspek penilaian
 $\sum Xi$ = Jumlah Keseluruhan Skor maksimal subyek uji coba dalam keseluruhan aspek penilaian
 100 % = Konstanta.

Untuk menentukan kesimpulan yang telah tercapai maka ditetapkan kriteria sebagaimana pada tabel berikut ini.

Tabel. 4. Analisis Persentase Hasil Evaluasi Oleh Subyek Uji Coba PROSENTASE

	KETERANGAN	MAKNA
80 % - 100 %	VALID	DIGUNAKAN
60 % - 79 %	CUKUP VALID	DIGUNAKAN
50 % - 59 %	KURANG VALID	DIGANTI
< 50 %	TIDAK VALID	DIGANTI

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

1. Kondisi pelaksanaan pembelajaran tolak peluru yang dilakukan guru dengan cara – cara lama atau konvensional yang biasa diawali dengan metode ceramah dan dilanjutkan dengan contoh atau demonstrasi hasilnya dapat ditunjukkan pada tabel 5.

Tabel. 5 Hasil Penilaian Model Pembelajaran Lama (Konvensional)

No.	Awalan Meluncur	Tolakan	Sikap Akhir	Total	Nilai	x	kate	Makna
						100%	gori	
1	9	9	8	9	35	0,58	58	cukup tidak lulus
2	10	10	10	8	38	0,63	63	baik lulus
3	9	8	9	8	34	0,56	56	cukup tidak lulus
4	8	11	8	10	37	0,61	61	baik lulus
5	10	10	10	9	39	0,65	65	baik lulus
6	8	10	9	8	35	0,58	58	cukup tidak lulus
7	10	10	9	10	39	0,65	65	baik lulus
8	8	10	9	8	35	0,58	58	cukup tidak lulus
9	10	10	10	8	38	0,63	63	baik lulus
10	8	8	9	9	34	0,57	57	cukup tidak lulus

Jumlah 90 98 91 87 364

Untuk menghitung rata-rata efektivitas model pembelajaran konvensional dan baru, pertama harus ditentukan skor kriterium/ideal untuk model pembelajaran tersebut.

$$\text{Skor ideal} = 3 \times 1 \times 20 \times 10 = 600$$

Keterangan :

3 = Skor jawaban tertinggi

1 = Satu butir instrument (instrument penilaian tolak peluru)

20 = Dua puluh tahap gerakan

10 = Sepuluh orang responden

Berdasarkan tabel 5. diperoleh jumlah data = 364. Dengan demikian efektivitas model pembelajaran konvensional secara keseluruhan = $364 : 600 = 0,61$ atau 61% dari kriteria yang diharapkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pola pembelajaran yang dilakukan dengan pola lama atau konvensional setelah dilakukan penelitan hasil kurang efektif. Sehingga perlu dikembangkan metode pembelajaran yang dapat membuat anak dengan suasana lebih gembira, menarik dan tidak membosankan dan menghasilkan tolakan peluru yang lebih baik. Maka pengembangan model pembelajaran gerak dasar tolak peluru melalui permainan bagi siswa kelas V Sekolah Dasar di Pontianak sangat diperlukan bagi guru dalam pembelajaran khususnya gerak dasar tolak peluru.

Pengembangan produk pembelajaran gerak dasar tolak peluru dengan permainan bagi siswa kelas V Sekolah Dasar diujicobakan dalam skala kecil dan telah direvisi berdasarkan hasil ujicoba terbatas dengan jumlah siswa 10 siswa.

Di bawah ini tabel 6. menunjukkan hasil penilaian model pembelajaran tolak peluru melalui permainan.

Tabel 6 Model pembelajaran gerak dasar tolak peluru dengan permainan

No.	Awalan	Meluncur	Tolakan	Sikap Akhir	Total	Nilai	x	Kategori	Makna
						100 %			
1.	13	12	9	10	44	0,73	73	Baik	Lulus
2.	12	12	13	12	49	0,82	82	Sangat Baik	Lulus
3.	13	9	10	10	42	0,70	70	Baik	Lulus
4.	13	12	10	12	47	0,78	78	Baik	Lulus
5.	13	12	12	12	49	0,82	82	Sangat Baik	Lulus
7.	12	11	12	10	45	0,75	75	Baik	Lulus
8.	10	10	9	8	37	0,62	62	Baik	Lulus
9.	14	13	10	11	44	0,73	73	Baik	Lulus
10.	10	13	12	10	45	0,75	75	Baik	Lulus
	120	116	106	106	444				

Berdasarkan tabel 6. diperoleh jumlah data = 444. Dengan demikian efektivitas model pembelajaran baru secara keseluruhan = $444 : 600 = 0,74$ atau **74%** dari kriteria yang diharapkan.

Perbandingan model pembelajaran lama (konvensional) dengan model pembelajaran gerak dasar tolak peluru dengan permainan ditunjukkan pada tabel 7. dibawah ini :

Tabel 7. Perbandingan Sistem Model Pembelajaran Lama dan Baru

Model Pembelajaran Lama	Aspek-aspek Penilaian	Model Pembelajaran Baru
60,00	Awalan	80,00
65,33	Meluncur	77,33
60,66	Tolakan	70,66
58,00	Sikap Akhir	70,66
61,67	Rata-rata	74,00

Untuk membuktikan signifikansi perbedaan model pembelajaran

konvensional dan baru tersebut, maka perlu diuji secara statistik dengan t-tes berkorelasi (related).

Tabel 8. Nilai-nilai kinerja model yang dikorelasikan No

	X ₁	X ₂
1.	35	44
2.	38	49
3.	34	42
4.	37	47
5.	39	49
6.	35	42
7.	39	45
8.	35	37
9.	38	44
10.	34	45
ΣX	364	444
X	36,4	44,4
S	2,01	3,6
S ²	4,04	12,96
R	0,99	0,99

Dalam penelitian ini dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

- Ho : Efektivitas model pembelajaran baru lebih kecil atau sama dengan model pembelajaran lama
 Ha : Efektivitas model pembelajaran baru lebih baik dari model pembelajaran lama

Pengujian dengan t-tes berkorelasi uji pihak kanan. Menggunakan uji pihak kanan karena hipotesis alternatif (Ha) berbunyi “lebih baik”.

$$t = \frac{36,40 - 44,40}{\sqrt{4,04} \frac{2,01}{3,6}}$$

$$10 + 10 - 2.099 (\sqrt{10})(\sqrt{10})$$

$$t = 14,56$$

Untuk membuat keputusan, apakah perbandingan itu signifikan atau tidak, maka harga t hitung tersebut perlu dibandingkan dengan harga t table dengan dk $n-2 = 8$. Berdasarkan lampiran tabel II dalam nilai-nilai dalam distribusi t, bila dk = 8, untuk uji satu pihak dengan taraf kesalahan $\alpha = 0,05$, maka harga t tabel = 1,86. Bila harga t hitung jatuh pada daerah penerimaan H_a , Maka H_a yang menyatakan bahwa model pembelajaran baru lebih baik dari model pembelajaran lama (konvensional) diterima. Berdasarkan perhitungan ternyata t hitung 14,56 jatuh pada penerimaan H_a atau penolakan H_o . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan (dapat digeneralisasikan) efektivitas model pembelajaran baru dan lama, dimana model pembelajaran baru lebih baik dari model pembelajaran lama (konvensional)

Dengan terujinya produk yang berupa model pembelajaran gerak dasar tolak peluru dengan permainan tersebut langkah maka langkah pengujian produk untuk tahap terbatas dinyatakan selesai.

2. Langkah selanjutnya adalah revisi ahli tahap II.

Langkah ini adalah pengembangan produk pembelajaran gerak dasar tolak peluru melakukan ujicoba kelompok besar yang telah dievaluasi oleh para ahli, kemudian peneliti melakukan revisi produk awal dan memperoleh 7 model yang akan digunakan dalam ujicoba kelompok besar (*field group try out*)

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar yang dilakukan terhadap 7 model pembelajaran dengan permainan oleh ahli, diperoleh skor sebesar 145 dari skor maksimal 168 atau dengan rata-rata persentase hasil penggunaan model sebesar 86 % sehingga penggunaan keseluruhan model pada pengembangan ini dapat dikategorikan Valid serta cocok untuk digunakan dalam pengembangan model pembelajaran gerak dasar tolak peluru dengan permainan bagi siswa kelas V Sekolah Dasar. Menurut pendapat para ahli pada revisi kedua ini tidak ada yang perlu direvisi karena semua aspek sudah

memenuhi standar untuk dilaksanakan diseminasi produk dengan menguji efektivitas dan efesiensi proses pembelajaran.

Langkah selanjutnya setelah model mengalami revisi tahap II dari ahli maka dilanjutkan dengan mengujicobakan produk pada kelompok besar (*field group try out*) dengan menggunakan subyek penelitian sebanyak 30 siswa SD Negeri 05 Kecamatan Pontianak Kota Kodya Pontianak.

Data penilaian dari 30 responden/ anak terhadap efektivitas model pembelajaran gerak dasar tolak peluru dengan permainan ditunjukkan pada tabel 9. berikut ini.

Tabel 9. Hasil Pengujian Tahap Kedua

	SUBYEK	X1	X2	X3	X
1	49	48	49	48,67	
2	49	50	48	49,00	
3	50	53	52	51,67	
4	47	47	50	48,00	
5	53	50	52	51,67	
6	49	51	51	48,00	
7	50	50	52	51,67	
8	51	50	49	50,33	
9	51	50	51	50,67	
10	47	51	52	50,00	
11	48	51	49	49,33	
12	50	49	50	49,57	
13	47	52	51	50,00	
14	52	52	50	51,33	
15	47	50	49	48,67	
16	50	49	53	50,67	
17	51	47	54	50,67	
18	49	50	49	49,33	
19	50	51	52	51,00	
20	49	49	53	50,33	
21	50	50	52	50,67	
22	49	51	49	49,67	
23	48	52	48	49,33	
24	47	48	48	47,66	
25	51	46	50	49,00	
26	48	51	53	50,67	
27	46	48	47	47,00	
28	51	50	50	50,33	
29	48	47	47	47,33	
30	48	48	46	47,33	
				1.490.76	

Untuk menghitung rata-rata efektivitas model pembelajaran gerak dasar tolak peluru dengan permainan (model pembelajaran baru), cara yang dilakukan sama dengan menghitung rata-rata efektivitas model ini yaitu :

$$\text{Skor ideal} = 3 \times 1 \times 20 \times 30 = 1800$$

Keterangan :

3 = skor jawaban tertinggi

1 = satu butir (instrument penilaian tolak peluru gaya menyamping) 20 = dua puluh tahap gerakan

30 = tiga puluh orang responden

Berdasarkan tabel 9. diperoleh jumlah data = **1.490**. Dengan demikian efektivitas model pembelajaran baru secara keseluruhan = **1.490** : 1800 = 0,82 atau 82% dari kriteria yang diharapkan.

Tabel 10. Tingkat Kelulusan dan Penguasaan Materi Tolak Peluru

Nilai	Kategori	Makna	Jumlah
≥ 80	Sangat Baik	Lulus	26
60 – 7	Baik	Lulus	4
40 – 59	Cukup	Tidak Lulus	0
30 – 39	Kurang	Tidak Lulus	0
< 29	Sangat Kurang	Tidak Lulus	0

Berdasarkan tabel nilai psikomotorik di atas, didapat siswa yang memperoleh nilai

≥ 80 (sangat baik) adalah 26 orang dan nilai 60 – 79 (baik) adalah 4 orang, dan seluruhnya dinyatakan LULUS. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa materi tolak peluru gaya menyamping telah berhasil dikuasai oleh siswa.

Dari hasil ujicoba kelompok kecil (small group try out) dan ujicoba kelompok besar (field group try out) dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran gerak dasar tolak peluru dengan permainan efektif diberikan kepada anak kelas V Sekolah Dasar.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dalam model pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu model pengembangan pembelajaran gerak dasar tolak peluru dengan permainan lebih termotivasi serta aktif dalam mengikuti proses pembelajaran bagi siswa kelas V Sekolah Dasar.

Ditinjau dari efektivitas model pembelajaran gerak dasar tolak peluru dengan permainan melalui menghitung rata – rata efektifitas yaitu diperoleh skor ideal 1800 jadi

dari data penilaian 30 siswa terhadap efektivitas model pembelajaran gerak dasar tolak peluru dengan permainan secara keseluruhan $1.490 : 1800 = 0,82$ atau 82 % dari kriteria yang diharapkan. Berdasarkan nilai psikomotorik siswa yang memperoleh nilai ≥ 80 (sangat baik) adalah 26 anak dan 4 anak nilai 60 – 79 (baik) jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran gerak dasar tolak peluru gaya menyamping dengan permainan sangat efektifitas dilakukan karena telah berhasil dikuasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg. W.R. and Gall M.D. 1983. *Educational Reseach*. New York : Long Man.
- Dini Rosdiani. 2012, *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung : Alfabeta.
- Sudjana. 1990, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Fospakarya.
- Sugiyono. 2008, *Metode Penelitian Kuantitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Samsudin. 2008, *Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta : PT. Litera Prenada Media Group.
- Yudha Suputra. 2001, *Dasar-dasar Keterampilan Atletik*. Jakarta: Direktorat Jendral Olahraga.
- Yusuf Hadisasmita & Aip Syarifuddin. 2006, *Ilmu Kepejalatihan Dasar*. Jakarta : Depdiknas. <http://blog.2menit.com/2010/06/shotput-tolak-peluru>