



PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS AKTIVITAS JASMANI DALAM KARAKTER TANGGUNG JAWAB TEMA DIRIKU SUB TEMA PRIBADI BAGI SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

RIRIES KHAIRUR ROHMAH^{1}, ASEP ARDIYANTO², KHUSNUL FAJRIYAH³*

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,

Universitas PGRI Semarang

**ririeskhr@gmail.com*

Informasi

Artikel

Dikirim: 2 Oktober 2021

Direvisi: 21 Desember 2021

Diterima: 24 Februari 2022

Kata Kunci:

Pengembangan, Model Aktivitas Jasmani, Tanggung Jawab

Abstract

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan model penunjang pembelajaran yang kurang efektif, kurangnya minat belajar, serta kurangnya variasi dan kreasi pengembangan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Adapun tujuan penelitian ini mengembangkan model pembelajaran berbasis aktivitas jasmani dalam karakter tanggung jawab tema diriku sub tema pribadi bagi siswa kelas III Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menerapkan prosedur model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Subjek penelitian siswa kelas III SD N 1 Ketringan Jiken yang diambil adalah kelas III yang berjumlah 17 siswa. Data penelitian ini diperoleh dari lembar angket ahli media, lembar angket ahli materi, dan angket siswa serta informasi yang didapatkan dari guru SD. Hasil penelitian menghasilkan pengembangan model pembelajaran berbasis aktivitas jasmani dalam karakter tanggung jawab tema diriku sub tema pribadi bagi siswa kelas III Sekolah Dasar, valid dan praktis serta efektif digunakan sebagai model pembelajaran kelas III SD Negeri 1 Ketringan Jiken. Dikatakan valid berdasarkan uji validasi yang dilakukan oleh ahli model dan ahli materi. Hasil uji validasi model mencapai tingkat 93% dengan kategori "Sangat Layak" dan hasil uji validasi materi mencapai kevalidan sebesar 77% dengan kategori "Layak Digunakan". Simpulan penelitian ini pengembangan model pembelajaran berbasis aktivitas jasmani dalam karakter tanggung jawab tema diriku sub tema pribadi bagi siswa kelas III Sekolah Dasar, valid dan praktis serta efektif digunakan sebagai model pembelajaran kelas III SD Negeri 1 Ketringan Jiken.

PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar sebagai jenjang pendidikan formal mempunyai peran besar bagi keberlangsungan proses pendidikan selanjutnya. Hal ini sesuai dengan Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan menjadi salah satu masalah yang dihadapi bangsa Indonesia. Pendidikan merupakan hal yang penting bagi setiap manusia. Hal ini dianggap sebagai salah satu cara untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki setiap individu.

Proses pembelajaran perlu adanya model yang kreatif untuk mendapatkan hasil yang baik, karena model pembelajaran merupakan proses mencapai tujuan bagi seorang guru agar dapat membangkitkan motivasi belajar anak. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka dibutuhkan pengembangan suatu model pembelajaran berbasis aktivitas jasmani dalam karakter tanggung jawab tema diriku sub tema pribadi bagi siswa kelas III Sekolah Dasar agar siswa lebih banyak melakukan aktivitas yang menyenangkan dalam belajar. Pelaksanaan pembelajaran dengan melakukan aktivitas jasmani merupakan model pembelajaran yang menggunakan pendekatan aktivitas gerak dalam pembelajaran anak sekolah dasar. Hal ini mengingat anak sekolah dasar merupakan masa yang sangat aktif dalam melakukan aktivitas jasmani.

Adanya sifat anak untuk aktif dalam bergerak dapat dijadikan dasar bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Perencanaan kegiatan aktivitas jasmani yang baik sangat membantu anak untuk mengoptimalkan kemampuan geraknya terutama kemampuan gerak kasar dan gerak lokomotor (Aryamanesh dan Sayyah, 2014:650). Salah satu cara mengintegrasikan nilai karakter dalam proses pembelajaran dapat dilakukan melalui permainan yang ada dalam mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

Pengintegrasian pendidikan nilai (karakter) pada setiap mata pelajaran, menjadi sangat penting demi kesiapan siswa dalam menghadapi setiap permasalahan dalam kehidupannya. Beberapa kasus kriminal yang melibatkan anak usia sekolah menjadi bukti empirik betapa pentingnya penanaman karakter dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah (Qodriyah dalam Susanto, 2017:3). Sujiono (2010:68) menyatakan bahwa “pengembangan pembelajaran adalah cara sistematis dalam mengidentifikasi, mengembangkan, dan mengevaluasi seperangkat materi dan strategi mencapai tujuan pendidikan”. Menurut Mikdar (2006:45) kebugaran jasmani adalah kemampuan tubuh seseorang untuk melakukan tugas dan pekerjaan sehari-hari tanpa menimbulkan kelelahan yang berarti, sehingga tubuh masih memiliki simpanan tenaga untuk mengatasi beban kerja tambahan. Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut, maka dalam penelitian ini peneliti memilih judul “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Aktivitas Jasmani dalam Karakter Tanggung Jawab Tema Diriku Sub Tema Pribadi Bagi Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.

METODE

Penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode pengembangan atau Research and Development (R&D) yaitu rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada agar dapat dipertanggung jawabkan. Untuk penelitian dan pengembangan sesuai dengan peneliti mengembangkan model pembelajaran aktivitas jasmani yang sudah ada kemudian di padukan dengan model permainan dan dijadikan alternatif model untuk kerja kelompok dan memaksimalkan potensi anak dengan inovasi baru, tentunya melalui tahap pengujian terlebih dahulu.

Prosedur penelitian pengembangan menurut Sugiyono (2010: 298) dapat dilakukan dengan lebih sederhana melibatkan 10 langkah utama yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, revisi produk, ujicoba pemakaian, revisi produk, dan produksi masal. Model pembelajaran divalidasi oleh ahli model pembelajaran Husnul Hadi, S.Pd., M.Pd., dosen Prodi PJKR Universitas PGRI Semarang, materi sudah divalidasi oleh ahli materi pembelajaran Mei Fita Sri Untari, S.Pd., M.Pd., dan Intan Rahmawati, S.Pd., M.Pd., dosen Universitas PGRI Semarang dan juga Supardi, S.Pd., guru kelas III SD Negeri 1 Ketringan Jiken. Penelitian

pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu analisis dekskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE. model ADDIE Model penelitian pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dikembangkan oleh Menurut Dick & Carry (Mulyatiningsih, 2011: 184-185).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran berbasis aktivitas jasmani dalam karakter tanggung jawab tema diriku sub tema pribadi bagi siswa kelas III Sekolah Dasar dikembangkan berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian dan pengembangan yang dikemukakan ADDIE.

Seperti yang dikatakan (Mutohir 2007:126-127) olahraga merupakan sekolah kehidupan (*school for life*). Sejumlah keterampilan dan nilai kerjasama seperti kerjasama, komunikasi, patuh pada aturan, memecahkan masalah, kepemimpinan, dan hormat pada orang lain yang merupakan pondasi perkembangan menyeluruh dari para pemuda dapat dipelajari melalui kegiatan bermain, pendidikan jasmani, dan olahraga. Ketika sekelompok orang bermain sepak bola, misalnya, mereka tidak hanya sekedar menggiring dan menggiring bola. Seni berasal dari kata *techne* (yunani, *ars* (latin), *kunst* (Jerman) dan *art* dalam bahasa Inggris. Semuanya mempunyai pengertian sama yaitu keterampilan dan kemampuan. Ada pendapat yang mengatakan bahwa seni sama dengan keindahan padahal keindahan merupakan tuntunan pokok dalam seni. Hal ini sesuai dengan pendapat buku Ki Hajar Dewantara (dalam Astuti, 1997: 3).

Tari adalah gerak-gerak yang indah dapat menggetarkan perasaan manusia (K. Langer, 1975) tari adalah ekspresi jiwa manusia yang diwujudkan dalam bentuk gerak ritmis dan indah (Soedarsono, 1978). Produk yang dihasilkan oleh peneliti adalah suatu produk model pengembangan berbasis aktivitas jasmani sebagai pembelajaran Pendidikan jasmani kelas III Sekolah Dasar dengan materi aktivitas pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan dengan permainan tradisional yang di modifikasi diantaranya:

1. Pos 1 Kotak Kuis.

Permainan kotak kuis merupakan pengembangan dari permainan tradisional engklek (dalam bahasa Jawa). Cara bermainnya sederhana, cukup melompat menggunakan satu kaki disetiap petak-petak yang telah digambarkan sebelumnya di tanah. Kreweng/gacuk dilempar kesalah satu petak yang tergambar di tanah, petak yang ada gacuknya tidak boleh diinjak/ditempati oleh setiap pemain, jadi para pemain harus melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak-petak yang ada setelah itu sebelum mengambil gacuk siswa harus menjawab pertanyaan seputar materi tanggung jawab sesuai dengan level kotak yang menjadi tujuan lemparan gaco. Apabila tidak bisa menjawab maka diganti dengan siswa yang lain. Apabila pertanyaan dijawab keseluruhan dalam kotaknya maka siswa tersebut dinyatakan sebagai pemenangnya.

2. Pos 2 Sandal Bersahabat

Permainan sandak bersahabat merupakan pengembangan dari bakiak permainan tradisional dari Sumatera Barat, permainan ini menggunakan sejenis sandal yang telapaknya terbuat dari kayu dan pengikat kaki yang terbuat dari ban yang dipaku pada kedua sisinya. Cara bermainnya dengan berkelompok dalam satu sandal kayu dengan berjalan dari titik A ke titik B dan siapa yang paling cepat mencapai garis finish dan bisa menjawab dengan benar pertanyaan kuis dari Guru sesuai dengan materi tanggung jawab maka dinyatakan sebagai pemenangnya. Manfaat permainan ini adalah untuk meningkatkan kebugaran, ketegangan menurun, dan kemampuan kerja sama meningkat. Unsur gerak dasar yang ada dalam permainan ini adalah berjalan, berlari dan lain-lain.

3. Pos 3 (Tembok Pertahanan)

Tembok pertahanan merupakan permainan tradisional yang dikembangkan dari permainan gobak sodor yang menggunakan lapangan berbentuk segi empat berpetak-petak. Setiap garis dijaga oleh pihak penjaga, pihak yang masuk harus melewati garis dan menjawab pertanyaan dari Guru seputar materi tanggung jawab dan jika kena sentuh oleh penjaga maka harus diganti. Tembok pertahanan artinya menjaga barisan agar pemain lawan tidak dapat melewati pertahanan atau garis. Petugas yang berjaga menyodorkan badan dan tangannya bertugas untuk menyentuh pihak yang mencoba melewati garis. Tembok pertahanan melatih kemampuan gerak dasar adalah kemampuan dan kesanggupan untuk dapat melakukan tugas-tugas jalan, lari, lompat, dan lempar secara efektif dan efisien.

4. Pos 4 Tari Tongkat

Permainan yang melakukan banyak lompatan sehingga gerak lokomotor, nonlokomotor, keseimbangan, kelincihan, konsentrasi, dan ketangkasan dapat terlatih dengan baik. Permainan tari tingkat ini dengan membagi pemain menjadi 2 kelompok main dan jaga, kelompok jaga menggerak-gerakkan bambu (empat orang berjongkok membentuk bidang persegi dan memegang dua bambu) sambil menyanyikan lagu “bangun tidur”, kelompok pemain yang mendapat giliran menari sambil menghindari jepitan bambu. Penari akan masuk dalam bidang persegi dan melompat-lompat sesuai irama buka-tutup bambu.

Keterlibatan penggunaan model aktivitas jasmani dengan memodifikasi dengan permainan tradisional dalam proses pembelajaran yaitu dapat menimbulkan ketertarikan siswa untuk melaksanakan pembelajaran. Hal ini dikarenakan model pembelajaran yang menarik menimbulkan interaksi antar siswa dan menimbulkan rasa senang dan semangat saat proses pembelajaran.

Keunggulan dari model pembelajaran berbasis aktivitas jasmani dalam karakter tanggung jawab tema diriku sub tema pribadi terletak pada kegiatan dilakukan dengan materi yang dipelajari, sehingga siswa mudah memahami materi tersebut. Model pembelajaran berbasis aktivitas jasmani juga dilengkapi dengan permainan yang mudah dilakukan, sehingga siswa mudah melakukannya dan mudah diingat oleh siswa. Berikut ini adalah penjabaran data Kelayakan model pembelajaran berbasis aktivitas jasmani dalam karakter tanggung jawab tema diriku sub tema pribadi bagi siswa kelas III Sekolah Dasar dari hasil validasi ahli model dan materi, hasil tes siswa, serta angket respons/tanggapan siswa terhadap model pembelajaran.

1. Hasil Validasi Oleh Ahli Model Bapak Husnul Hadi, S.Pd., M.Pd.

Pada hasil validasi yang didapatkan maka diketahui presentase sebesar 93%. Jika dikonvermasikan dengan tabel kualitatif kevalidan model pembelajaran berbasis aktivitas jasmani maka termasuk dalam kriteria kualitatif “Sangat Layak Digunakan” sehingga valid digunakan.

2. Hasil Validasi Ahli Materi Intan Rahmawati, S.Pd, M.Pd.

Berdasarkan perhitungan yang didapat dari validasi presentase sebesar 77,78%. Jika dikonvermasikan dengan tabel kualitatif kevalidan materi pembelajaran berbasis aktivitas jasmani maka termasuk dalam kriteria kualitatif “Layak Digunakan” sehingga valid dan dapat digunakan.

3. Hasil Validasi Ahli Materi Mei Fita Asri Untari, S.Pd., M.Pd.

Hasil validasi yang didapatkan diketahui presentase sebesar 76,85%. Jika dikonvermasikan dengan tabel kualitatif kevalidan materi pembelajaran berbasis aktivitas jasmani maka termasuk dalam kriteria kualitatif “Layak Digunakan”. sehingga valid digunakan.

4. Hasil Validasi Ahli Materi Supardi, S.Pd.

Hasil validasi yang didapatkan diketahui presentase sebesar 75%. Jika dikonvermasikan dengan tabel kualitatif kevalidan materi pembelajaran berbasis aktivitas jasmani maka termasuk dalam kriteria kualitatif “Layak Digunakan” sehingga valid digunakan.

5. Hasil Respon Siswa

Hasil Perolehan angket respon siswa yang berjumlah 17 siswa diperoleh dari hasil presentase sebesar 86%. Berdasarkan hasil persentase tersebut dapat dikatakan bahwa siswa merespon dengan baik model pembelajaran berbasis aktivitas jasmani yang dikembangkan oleh peneliti. Oleh karena itu maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran berbasis aktivitas jasmani dapat digunakan dengan kriteria "Sangat Praktis" digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani di SD Negeri 1 Ketringan Jiken.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran berbasis aktivitas jasmani dalam karakter tanggung jawab tema diriku sub tema pribadi bagi siswa kelas III Sekolah Dasar, valid dan praktis serta efektif digunakan sebagai model pembelajaran kelas III SD Negeri 1 Ketringan Jiken. Dikatakan valid berdasarkan uji validasi yang dilakukan oleh ahli model dan ahli materi. Hasil uji validasi model mencapai tingkat 93% dengan kategori "Sangat Layak" dan hasil uji validasi materi mencapai kevalidan sebesar 77% dengan kategori "Layak Digunakan". Dapat dikatakan praktis berdasarkan penilaian hasil respon siswa mencapai 86% dengan kategori "Sangat Layak". Sementara hasil keefektifan siswa hasil tes rata-rata nilai 78,24. Sehingga pada model pembelajaran berbasis aktivitas jasmani dalam karakter tanggung jawab tema diriku sub tema pribadi efektif sebagai model pembelajaran siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Katrangan Grobogan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryamanesh, S. & Sayyah, M. 2014. *Effect of Some selected Games on the Development of Locomotor Skills in 4-6 Year Old Preschool Boys. International Journal of Sport Studies*. Vol., 4 (6), 648-652, 2014. Diakses pada tanggal 21 November 2014 di <http://www.ijssjournal.com>.
- Astuti, F, dkk. 1997. *Bahan Ajar Pendidikan Seni Tari dan Drama*. Padang: IKIP-Padang
- Langer, 1975. *Dance Composition*. Terjemahan Sudarsono, Komposisi Tari, Elemen elemen Dasar Tari, Yogyakarta.
- Mikdar, U.Z. 2006. *Hidup Sehat: Nilai Inti Berolahraga*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mulyatiningsih. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabet.
- Mutohir. 2007. *Sport Development Index*. Jakarta. PT Indeks.
- Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 pendidikan.
- Susanto, Ahmad. 2017. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nuraini dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Anak*. Jakarta: PT Indeks.