



**MODEL PEMBELAJARAN GERAK DASAR ATLETIK DENGAN
PERMAINAN *TERMINAL TEACHING* PADA SISWA KELAS III
SD N 3 BULUNGKULON KECAMATAN JEKULO
KABUPATEN KUDUS TAHUN 2012**

SKRIPSI

**Diajukan dalam rangka penyelesaian Studi Strata 1
untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh

Tafib Agung Priardi

6101408191

PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2013

SARI

Tafib Agung Priardi (2012), *Model Pembelajaran Gerak Dasar Atletik Dengan Permainan Terminal Teaching Pada Siswa Kelas III SD N 3 Bulungkulon Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus Tahun 2011/2012*. Skripsi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Pembimbing Utama Drs. Endro Puji Purwono, M. Kes. Pembimbing Pendamping Drs. H. Harry Pramono, M.Si.

KataKunci: Pembelajaran Gerak dasar atletik dengan Permainan *Terminal Teaching*.

Latar belakang penelitian ini adalah pembelajaran atletik yang masih menggunakan aturan yang baku atau belum di modifikasi oleh guru penjas sehingga banyak siswa yang kurang aktif dalam bergerak dan kurang tertarik, lingkungan sekolah yang sempit, alat dan fasilitas yang digunakan tidak sesuai pada tahap pertumbuhan dan karakteristik peserta didik. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana model pembelajaran Gerak Dasar Atletik dengan Permainan *Terminal Teaching* di SD N 3 Bulungkulon. tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa pengembangan model pembelajaran gerak dasar atletik dengan permainan *Terminal Teaching* pada siswa kelas III SD N 3 Bulungkulon.

Penelitian ini Dilakukan di SD N 3 Bulungkulon Kecamatan Jekulo Kab. Kudus dengan menggunakan populasi 30 siswa pada ujilapangan . pada uji skala kecil menggunakan 12 siswa Penelitian ini menggunakan metode pengembangan yang merupakan dasar untuk mengembangkan model yang akan di hasilkan, adapun prosedur/langkah-langkahnya sebagai berikut: (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan; (2) mengembangkan produk awal; (3) validasi ahli dan revisi; (4) uji coba kelompok kecil dan revisi produk; dan (5) uji coba kelompok besar dan produk akhir.

Berdasarkan dari hasil analisis data evaluasi ahli Penjasorkes dan ahli pembelajaran pada uji coba skala kecil, didapat rata-rata persentase 86,67%. Hasil analisis data uji coba skala kecil didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 81,11%, hasil analisis data uji coba skala besar rata-rata persentase sebesar 88%. Hasil ranah penjas dalam permainan *Terminal Teaching* kognitif 80%, Afektif 91,66%, Psikomotor 90%.

Penelitian dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Terminal Teaching* pada siswa kelas 3 SD N III Bulungkulon. dapat digunakan dan baik. Harapan peneliti kepada guru penjas untuk dapat memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada dilingkungan sekitar dan dapat mengembangkan model-model pembelajaran yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran atletik.

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya tulis ilmiah yang telah saya susun sendiri, bukan Jiplakan dari karya tulis orang lain. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Semarang , Oktober 2012

Tafib Agung Priardi
NIM. 6101408191

PENGESAHAN

Proposal dengan judul “**MODEL PEMBELAJARAN GERAK DASAR ATLETIK DENGAN PERMAINAN TERMINAL TEACHING YANG MEMANFAATKAN LINGKUNGAN SEKOLAH PADA SISWA KELAS 111 SD N 3 BULUNGKULON KECAMATAN JEKULO KABUPATEN KUDUS TAHUN 2012/2013**” oleh :

Nama : Tafib Agung P

Nim : 6101408191

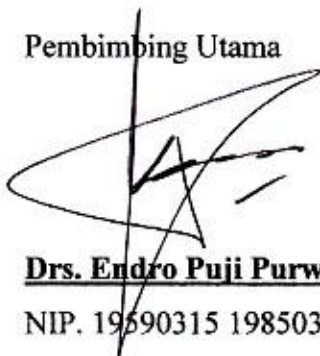
Telah disetujui dan disahkan untuk dilanjutkan sebagai penelitian skripsi pada jurusan PJKR FIK UNNES pada :

Hari :

Tanggal :

Mengetahui

Pembimbing Utama



Drs. Endro Puji Purwono, M. Kes

NIP. 19590315 198503 1 003

Pembimbing Pendamping



Drs. Harry Pramono, M. Si

NIP. 19591019 1985103 1 001

Ketua Jurusan PJKR UNNES



11/12 2012

Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd

NIP. 19610903 198803 1 002

PENGESAHAN

Telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang

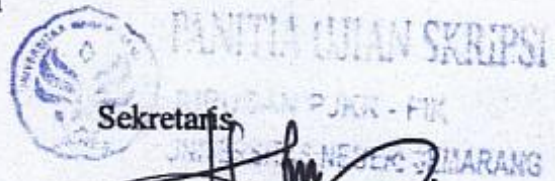
Pada hari : Senin

Tanggal : 11 Febuari 2013



Panitia Ujian

Drs. H. Harry Pramono, M.Si.
NIP.195910191985031001



Sekretaris

Andry Akhiruyanto, S.Pd, M. Pd
NIP.198101292003121001

Dewan Penguji

1. Rumini, S.Pd, M.Pd

NIP. 197002231995122001

2. Drs. Endro Puji Purwono, M. Kes

NIP. 196706101992032001

3. Drs. H. Harry Pramono, M.Si.

NIP. 195910191985031001

(Ketua)

(Anggota)

(Anggota)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan lain, dan hanya kepada Tuhan-Mu hendaknya kamu berharap” (Q.S-Al Insyirah:6-8).

Hasil karya ini kupersembahkan untuk:

1. Kedua orangtuaku Bapak Sugiharto dan ibu Sunikah tercinta atas do'a, pengertian, kasih sayang, dan nasehat kalian.
2. Kakakku Unggung Erinugroho yang selalu memberikan dukungan pada saya untuk jangan mudah menyerah.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah S.W.T yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi. Skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan penulis menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan FIK Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan surat ijin penelitian.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi FIK Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan pengarahan dalam penyusunan skripsi.
4. Drs. Endro Puji Purwono, M. Kes selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan, petunjuk dan pengarahan sehingga tersusun penulisan skripsi ini.
5. Drs. H. Harry Pramono M.Si, selaku dosen pembimbing pendamping yang telah memberikan bimbingan, petunjuk dan pengarahan sehingga tersusun penulisan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberi ilmu dan dorongan kepada penulis dalam penulisan ini.
7. Bapak / Ibu guru Sekolah Dasar Negeri III Bulung kulon kecamatan jekulo Kabupaten Kudus, yang telah membantu penelitian.

8. Kedua orang tuaku tercinta, kakak ku serta saudara-saudaraku yang selalu memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Rekan-rekan mahasiswa yang telah membantu kelancaran proses penulisan ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu atas bantuan dan kerjasama yang telah diberikan dalam penelitian ini.

Semoga Allah SWT memberikan pahala yang setimpal atas kebaikan yang telah mereka berikan selama ini.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dimasa sekarang maupun yang akan datang.

Semarang, oktober 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
SARI	ii
PERNYATAAN	iii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Pengembangan.....	7
1.4 Spesifikasi Produk.....	7
1.5 Pentingnya Pengembangan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR	
2.1.Landasan Teori	9
2.2.Pembelajaran.....	9
2.3. Pengertian gerak.....	10
2.4. Atletik.....	11
2.5. Karakteristik Perkembangan Gerak Anak sekolah Dasar.....	17
2.6. Klasifikasi Keterampilan gerak Dasar.....	20
2.7. Pengertian Pendidikan Jasmani.....	21

2.8. Karakter Pembelajaran Gerak Dasar Atletik dengan permainan Terminal Teaching.....	25
2.9. Pembelajaran.....	28
2.10. Aturan Permainan Terminal Teaching.....	29
2.11. Penilaian.....	34
2.12. Kerangka Berpikir	34
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
3.1 Model Pengembangan	36
3.2 Prosedur Pengembangan.....	38
3.3 Uji Coba Produk	40
3.4 Cetak Biru Produk.....	43
3.5 Jenis Data	43
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	44
3.7 Analisis Data Produk	44
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	
4.1 Hasil Data Uji Coba	46
4.2 Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil	57
4.3 Revisi Uji Coba Kelompok Kecil.....	67
4.4 Penyajian Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar	68
4.5 Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Besar	74
4.6 Prototipe Produk	85
4.7 Pembahasan.....	87
4.8 Kelemahan Produk.....	90
BAB V KAJIAN DAN SARAN	
5.1 Kajian	91
5.2 Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	95

DAFTAR TABEL

Tabel :	Halaman:
1. Klasifikasi Persentase.....	45
2. Hasil Pengamatan Kuesioner Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran uji skala kecil	54
3. Nama Siswa Uji Skala Kecil.....	58
4. Pengukuran Denyut nadi Uji Coba Kelompok Kecil dan jumlah denyut nadi sebelum dan sesudah kegiatan	58
5. Pengukuran Denyut Nadi Skala Kecil.....	59
6. Hasil Kuesioner Uji Coba Kelompok Kecil (N=12)	60
7. Formulir Penilaian <i>Terminal Teaching</i>	72
8. Pengukuran Denyut nadi Uji Coba Kelompok Besar dan jumlah denyut nadi sebelum dan sesudah kegiatan	75
9. Pengukuran Denyut Nadi skala Besar sebelum dan sesudah	76
10. Tabel Hasil Kuisisioner Siswa Skala Besar..	77
11. Tabel Koknitif, Afektif, Psikomotor.....	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar :	Halaman:
1. Lapangan <i>Terminal Teaching</i>	32
2. Prosedur Pengembangan Model Pembelajaran Gerak dasar Atletik Dengan Permainan <i>Terminal Teaching</i>	38
3. Lapangan <i>Terminal Teaching</i> Skala Kecil	51
4. Lapangan <i>Terminal Teaching</i> Skala Besar.....	73
5. Dokumen(foto).....	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran :	Halaman:
1. SK Dosen Pembimbing.....	95
2. Surat Ijin Penelitian UNNES	96
3. Surat ijin penelitian UPTD.....	97
4. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	98
5. Lembar Kuisisioner Untuk Ahli Penjas	99
6. Hasil Pengamatan Ahli Penjas dan Pembelajaran 1 dan 2.....	103
7. Draf Uji Coba Kelompok Kecil	105
8. Kuisisioner Penelitian untuk Siswa Skala Kecil.....	112
9. Daftar Denyut Nadi Sebelum dan Sesudah Kegiatan	115
10. Draf Uji Coba Kelompok besar.....	116
11. Kuisisioner Penelitian Siswa Skala Besar	120
12. Daftar Denyut Nadi Sebelum Kegiatan dan Sesudah Kegiatan	123
13. Rekapitulasi jawaban siswa.....	125
14. Jawban Uji lapangan.....	127
15. Foto penelitian.....	128

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada jaman sekarang ini perkembangan ilmu dan teknologi sudah tidak bisa dibatasi lagi. Dalam menghadapi hal tersebut diperlukan sebuah pendidikan guna menyaring hal yang positif dan negatif. Pendidikan adalah suatu usaha sadar dalam menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan bagi kehidupan yang akan datang, dengan adanya peran serta dan tanggung jawab bersama antara pemerintah, anggota masyarakat, orang tua dan lingkungan. Hal tersebut sangatlah penting demi tercapainya pendidikan yang berkualitas dengan adanya pemantauan serta pembinaan yang berkelanjutan dan meningkatkan mutu pendidikan. Adapun pendidikan pada hakekatnya adalah usaha sadar yang dilakukan oleh orang dewasa untuk mempengaruhi peserta didik atau anak yang belum dewasa, dilakukan di dalam maupun di luar sekolah dan ditandai oleh perubahan sikap sebagai bukti keberhasilan dari pengaruh tersebut

Pendidikan jasmani merupakan usaha pendidikan dengan menggunakan aktifitas otot-otot besar sehingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan. Sebagai bagian integral dari proses pendidikan keseluruhan, pendidikan jasmani merupakan usaha yang bertujuan

untuk mengembangkan kawasan organik, neuro muskuler, intelektual dan sosial. (Ateng, 1992:4).

Pada hakekatnya inti pendidikan jasmani adalah gerak. Dalam pengertian ini ada dua hal yang harus dipahami yaitu menjadikan gerak sebagai alat pendidikan dan menjadikan gerak sebagai alat pembinaan dan pengembangan potensial peserta didik. Oleh karena itu pendidikan jasmani dituntut untuk membangkitkan gairah dan motivasi anak dalam bergerak. Karena bergerak tidak hanya merupakan kebutuhan alami peserta didik sekolah dasar, melainkan juga membentuk, membina, mengembangkan anak, dan meningkatkan kemampuan intelektual anak didik (Soemitro, 1992: 3).

Pembelajaran adalah suatu sistem yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa yang ditunjukkan untuk melakukan perubahan sikap dan pola pikir siswa kearah yang lebih baik untuk mencapai hasil belajar yang optimal.(Darsono 2000:24)

Ada enam ciri pembelajaran yang efektif, yaitu: (1) siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan, (2) guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dalam pelajaran, (3) aktivitas-aktivitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkajian, (4) guru secara

aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dalam menganalisis informasi, (5) orientasi pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir, serta (6) guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru. (Eggen & Kauchak, 1998).

Kebanyakan aktifitas olahraga memerlukan modifikasi agar anak-anak sekolah dasar memperoleh kepuasan dan memperoleh hasil yang baik. Merubah unsur-unsur tertentu meningkatkan kemungkinan keberhasilan partisipasi. (Ateng, 1992:122).

Gerak dasar merupakan kemampuan gerak yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. kemampuan gerak dasar di bagi menjadi tiga yaitu: Loco motor adalah kemampuan memindahkan tubuh dari satu tempat ketempat lain, Non locomotor adalah kemampuan yang dilakukan ditempat tanpa ada ruang gerak yang memadai, kemampuan Manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian tubuh kita juga dapat digunakan Kemampuan manipulatif terdiri dari: Gerakan mendorong, gerakan menerima, gerakan memantul mantulkan bola. (Amung Ma mun, Yudha M. Saputra)

Atletik bocah atau *kids atletik* merupakan konsep dasar untuk anak-anak yang menggambarkan suatu keberangkatan nyata dari atletik model orang dewasa. Atletik bocah ini menyuguhkan atau memberikan kegembiraan, dalam bentuk model pembelajaran dengan gerakan-gerakan atletik di antara lain adalah jalan, lari, lompat dan lempar yang di modifikasi.

Bergerak bagi anak-anak merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting bahkan hampir dari sebagian dari waktunya dihabiskan untuk bergerak, misalnya berjalan, berlari, melompat dan melempar. Selain itu bergerak bagi anak-anak merupakan salah satu cara untuk mengadakan komunikasi non-verbal dan berekspresi yang sangat berarti. Bentuk gerakan yang dilakukan anak-anak merupakan jalan yang sangat penting dimana ia dapat membentuk kesan penting tentang dirinya dan lingkungannya. Oleh karena itu bentuk gerakan yang dimiliki oleh anak-anak tersebut dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani. Maka akan sangat bermanfaat bagi pendidikan disekolah dasar terutama yang ada kaitanya dengan pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional, dan sosial yang selaras dengan upaya membentuk dan mengembangkan kemampuan gerak dasar, menanamkan nilai sikap dan membiasakan hidup sehat

Bermain dan permainan merupakan dua istilah yang sering di pakai secara bergantian. Bermain adalah kata kerja dan permainan adalah kata benda. Anak bermain jadi anak melakukan suatu permainan, bermain merupakan fenomena masyarakat dari anak remaja, orang dewasa, laki-laki dan perempuan dan seluruh plosok-plosok lapisan di dunia. Kegiatan itu dimulai dari masa primitif yang sederhana sampai masyarakat modern yang kompleks. Bermain tidak mengenal kaya atau miskin.(Sukintaka, 1992: 11)

Salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani yang membuat anak bergerak adalah permainan. Aktivitas bermain diharapkan mampu mengembangkan anak didik sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Karena dalam

bermain tidak hanya mengutamakan aktivitas fisik saja, tapi juga terdapat nilai-nilai yang harus dipatuhi dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Bermain merupakan peristiwa hidup yang sangat digemari anak-anak maupun orang dewasa. Melalui kegiatan yang ada dalam olahraga permainan sekolah, banyak fungsi-fungsi kejiwaan dan kepribadian yang dapat dikembangkan, misalnya: keseimbangan, mental, kecepatan proses berpikir, daya konsentrasi, keakraban, kepemimpinan, dan tanggung jawab. Dalam perkembangannya aktivitas bermain tidak hanya dilakukan anak-anak saja, bahkan sekarang perusahaan-perusahaan dalam menerima atau menempatkan jabatan karyawannya dengan media permainan seperti aktivitas luar (*outbond*). Oleh karena itu bermain dan permainan mempunyai fungsi dan tujuan yang sama.

Permainan merupakan salah satu dari banyak wahana untuk membawa anak kepada hidup bersama atau bermasyarakat. Salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Oleh sebab itu permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani, telah di bahas tugas pendidikan jasmani adalah meningkatkan kualitas manusia.

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Yang di maksud permainan tradisi adalah permainan itu telah di warisi dari generasi ke generasi, jadi permainan itu telah telah dimainkan oleh anak- anak dari suatu zaman ke zaman berikutnya.

Berdasarkan dari pengamatan dilapangan saat observasi awal di sekolah Dasar Negeri III Bulungkulon tentang pembelajaran atletik di temukan beberapa hal, antara lain lapangan yang sempit, alat dan fasilitas yang digunakan tidak sesuai dengan tahap pertumbuhan dan karakter siswa, pembelajaran atletik yang diberikan guru masih belum di kemas dalam modifikasi, sehingga masih dijumpai siswa yang merasa pembelajaran atletik yang diberikan oleh guru masih kurang efektif dan kurang menumbuhkan minat siswa agar aktif bergerak.

Sekolah Dasar Negeri III Bulungkulon terletak di lingkungan persawahan dan merupakan sekolah yang sarana dan prasarana terbatas, hal ini dapat di buktikan dengan halaman sekolah yang sempit dan keterbatasan alat-alat pembelajaran penjas. dalam pembelajaran penjas pun guru kurang memperhatikan ruang gerak siswa sehingga siswa kurang bebas dalam melakukan aktifitas. Anak usia sekolah dasar merupakan masa anak memiliki karakter untuk bermain. dengan model pembelajaran gerak dasar atletik dengna permainan *Terminal Teaching* diharapkan dapat mengatasi keterbatasan lapangan dan alat-alat pembelajaran penjas sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman gerak, aktif dalam bergerak, merasa senang dan tidak bosan. Agar peserta didik mengenal lebih dahulu arti penting olahraga pada umumnya dan penjas khususnya sehingga tujuan dari penjas dan olahraga dapat tercapai.

1.2 Perumusan Masalah

Dari uraian di atas didapat suatu permasalahan yang dikaji yaitu: bagaimana penerapan model pembelajaran gerak dasar atletik dengan permainan *Terminal Teaching* dapat dijalankan atau mencapai sebuah tujuan pembelajaran pada siswa kelas III sekolah dasar di SD N 3 Bulungkulon?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui hasil pengembangan model pembelajaran gerak dasar atletik dengan permainan *Terminal Teaching* yang dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran penjas orkes pada siswa sekolah dasar.

1.4 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan akan dihasilkan melalui pengembangan ini berupa Model permainan atletik bocah dalam pembelajaran penjas orkes melalui pendekatan lingkungan sekolah pada siswa sekolah dasar yang dapat mencakup semua aspek gerak dasar yaitu (kognitif, psikomotor, afektif) dan dapat meningkatkan intensitas kebugaran jasmani dapat terwujud.

1.5 Pentingnya Pengembangan

1.5.1 Bagi Peneliti:

- a. Sebagai bekal pengalaman dalam mengembangkan model pembelajaran penjasorkes khususnya tentang Gerak dasar atletik

- b. Sebagai modal dalam menyusun skripsi untuk memperoleh gelar kesarjanaan bidang studi pendidikan jasmani, kesehatan, dan rekreasi.

1.5.2 Bagi Peneliti Lanjutan

1. Sebagai pertimbangan untuk peneliti pengembangan model permainan dalam permainan dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD kelas 3.
2. Sebagai dasar penelitian lebih lanjut.

1.5.3. Bagi Guru Penjas

1. Sebagai bahan pertimbangan atau referensi dalam mengajar bidang studi penjasorkes pada umumnya dan pembelajran gerak dasar pada khususnya
2. Sebagai dorongan dan motivasi kepada guru penjasorkes untuk menciptakan inovasi dan variasi dalam mengajar dengan cara memodifikasi pembelajaran sehingga siswa tidak merasa jenuh, serta siswa lebih aktif bergerak.

1.6 Sumber Pemecahan Masalah

Penyelenggaraan pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu, "*Developmentally Appropriate Practice*" Artinya adalah tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu dan mendorong perubahan tersebut (Yoyo Bahagia dan Suherman 2000:1)

1.6.1 Model

Model menurut kamus umum bahas Indonesia (W.J.S Poerwadarminta 1984:653) adalah pola acuan atau ragam. Model merupakan bentuk atau cara yang dapat dipakai dalam proses atau tujuan tertentu.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Landasan Teori

Sebagai acuan berfikir secara Ilmiah dalam rangka untuk pemecahan suatu Permasalahan, pada landasan teori ini dimuat beberapa pendapat dari para pakar selanjutnya secara garis besar akan diuraikan tentang: pengertian Gerak dasar, karakteristik Perkembangan Gerak anak sekolah dasar, Perkembangan penguasaan Gerak pada fase anak sekolah dasar (9-10 tahun) klasifikasi ketrampilan gerak, tinjauan ketrampilan gerak dasar usia 9-10 tahun, di dalam pendidikan jasmani, karakteristik model pembelajaran gerak dasar berjalan, lari, lompat, melempar, dengan pendekatan permainan *Terminal Teaching* dengan memanfaatkan lingkungan sekolah.

2.1.1 Pembelajaran

Pembelajaran mengandung pengertian bagaimana mengajarkan sesuatu kepada anak didik, tetapi juga ada suatu pengertian bagaimana anak didik mempelajarinya. Dalam suatu kejadian pembelajaran terjadi suatu peristiwa, ialah ada satu pihak yang memberi dan satu pihak yang menerima. Oleh sebab itu pada peristiwa tersebut dapat dikatakan terjadi proses interaksi edukatif (Sukintaka, 1992: 70).

Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dijelaskan (Trianto, 2010:17). Pembelajaran pada hakikatnya adalah

usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Peran guru adalah membuat desain instruksional, menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar, bertindak mengajar atau membelajarkan, mengevaluasi hasil belajar yang berupa dampak pengajaran. Peran siswa adalah bertindak belajar yaitu mengalami proses belajar, mencapai hasil belajar dan menggunakan hasil belajar.

Pembelajaran Inovatif yaitu seorang guru harus bijaksana dalam menentukan suatu model yang sesuai dapat menciptakan situasi dan kondisi kelas yang kondusif agar proses belajar mengajar dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang diharapkan .

Dari beberapa pengertian di atas penulis menyimpulkan bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi edukatif antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

2.1.2 Pengertian Gerak

Gerak (motor) sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku Gerak manusia. Sedangkan Psikomotor khusus digunakan domain mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia. Jadi gerak (motor) ruang lingkupnya lebih luas dari pada psikomotor. Pengertian gerak dasar adalah kemampuan untuk melakukan tugas sehari-hari yang meliputi gerak jalan, lari, lompat, lempar (Aip Syarifudin dan Muhadi, 1992:24)

Dari pendapat di atas dapat diartikan bahwa kemampuan gerak dasar adalah kemampuan dan kesanggupan untuk dapat melakukan tugas-tugas jalan, lari, lompat dan melempar secara efektif dan efisien.

Pengertian tentang jalan adalah suatu Gerakan melangkah kesegala arah yang dilakukan oleh siapa saja, tidak mengenal usia namun demikian gerakan jalan tidak diperhatikan dari usia muda dikhawatirkan ada kelainan dalam berjalan. Untuk itu perlu di informasikan gerak jalan dalam bentuk latihan latihan dalam berjalan yang dapat dilakukan secara bermain, baik itu klompok kecil maupun besar.

Semua itu merupakan kehendak dari lingkungan. Oleh karena itu seorang guru penjas orkes diharapkan mampu menelaah mana yang cocok dibawa kelingkungan sekolah yang masyarakatnya adalah pelajar yang masih banyak perlu bimbingan dan pembinaan.

2.1.3 Atletik

Atletik adalah aktivitas jasmani atau latihan fisik yang berisikan gerakan-gerakan alamiah atau wajar seperti jalan, lari, lompat dan lempar. Atletik merupakan unsur olahraga yang terpenting bagi Olimpiade Modern. Atletik ini dilakukan di semua negara, karena nilai-nilai edukatif yang mengandungnya, memegang peranan penting dalam pengembangan kondisi fisik, dan sering menjadi dasar pokok untuk pengembangan maupun peningkatan prestasi yang optimal bagi cabang olahraga yang lain dan bahkan dapat diperhitungkan sebagai ukuran kemajuan olahraga di suatu negara (Rumini 2004: 5).

2.1.3.1 Gerak dasar atletik

Aktivitas pengembangan kemampuan anak dalam bergerak terlihat sejak dia dapat melakukan gerakan berpindah dari satu tempat menuju tempat lain (lokomosi). Sedangkan aktivitas pengembangan kemampuan untuk dapat bertindak melakukan gerakan dengan menggunakan anggota tubuhnya secara lebih trampil (manipulasi). Berdasarkan dari uraian diatas gerak dasar atletik adalah suatu dorongan dalam usaha mengalihkan bentuk-bentuk gerakan yang telah dimiliki anak sebelum memasuki usia sekolah menjadi bentuk-bentuk gerakan dasar yang mengarah pada gerakan atletik.

1. Gerak Dasar Jalan

Dari uraian diatas kita dapat memahami upaya apa yang dapat kita lakukan pada siswa agar mereka memiliki tingkat kebugara yang tinggi dengan jalan atau gerakan jalan sebagai berikut merupakan macam-macam jalan,

- 1) Jalan Cepat: Gerakan maju dengan melangkah yang dilakukan sedemikian rupa sehingga tanpa adanya hubungan terputus dengan tanah.
- 2) Jalan Serempak: Suatu Gerakan jalan berbaris yang dilakukan secara berkelompok atau berregu yang jumlahnya tidak kurang dari 10 orang. Agar gerakan lebih dinamis dan menarik.
- 3) Jalan ditempat: Gerakan jalan ditempat memberikan rangsangan kepada siswa untuk mau melakukan mengangkat lutut. Tujuan gerakan ini adalah memberikan rasa atau irama langkah satu sama lainnya.

- 4) Jalan Mundur: Memberikan rangsangan untuk keseimbangan serata filing suatu kondisi, juga memberikan dan merangsang kewaspadaan diri terhadap lingkungan sekitar.
- 5) Jalan Menyamping: Jalan ini dapat dilakukan semua anak sekolah, jalan ini dapat dilakukan berbagai macam fariasi untuk memupuk rasa percaya diri serta menumbuhkan kematangan.
- 6) Jalan silang: Dapat dilakukan dengan dua macam cara jalan silang kedepan dan jalan silang menyamping.
- 7) Jalan jinjit: Jalan jinjit ini dapat dilakukan dengan bermain baik itu perorangan atau kelompok.

2. Gerak dasar Lompat

Gerak dasar lompat bagi anak-anak kelas pemula SD, selain untuk memberikan pengalaman kepada anak-anak bagaimana melakukan tolakan dan cara mendarat yang benar, juga untuk memupuk keberanian pada anak-anak kelas pemula SD latihan pengenalan gerak dasar melompat dapat dilakukan antara lain dengan cara berikut.

- a. Lompatan-lompatan dengan dua kaki
 1. Lompat-lompat dengan dua kaki
 2. Lompat-lompat dengan dua kaki, waktu mendarat badan jongkok kedua tangan menyentuh tanah.
 3. Lompat-lompat dengan dua kaki, sewaktu di udara badan berputar 90 derajat, kemudian 180 drajat, sewaktu lutut mendarat mengeper.

4. Lompat- lompat ditempat meraih sesuatu benda yang menggantung diatasnya.
5. Lompat- lompat dengan satu kaki secara bergantian.

3. Gerak dasar Melempar

Pengenalan Gerakan Melempar yang disajikan kepada anak-anak SD selain untuk mengembangkan kemampuan jasmani anak dalam bertindak melakukan suatu bentuk Gerakan dengan menggunakan anggota badanya agar lebih trampil dalam menggunakan alat-alatnya, juga sebagai pengenalan gerakan dasar melempar yang menuju kenomor lempar dalam atletik.

Alat-alat yang dapat digunakan sebagai pelajaran pengenalan Gerak dasar lempar tersebut antara lain: 1) Bola tenis 2) Bola kasti 3) Bola Basket 4) Bola Sepak 5) bola plastik dan lain-lain. Untuk menyajikan bahan pelajaran pengenalan gerakan dasar melempar kepada anak SD antara lain dapat dilakukan dengan:

- a. Melemparkan bola sejauh jauhnya lewat diatas kepala.
- b. Melemparkan bola ke sasaran yang sudah di tetapkan.
- c. Melemparkan bola dari samping badan.
- d. Melemparkan bola menggelinding diatas tanah.
- e. Menolakan badan sejauh-jauhnya.

4. Gerak Dasar Lari

Pengenalan Gerakan dasar lari untuk anak-anak permulaan sekolah dasar penekananya pada kreativitas anak-anak sangat diperhatikan. Akan tetapi mengenai teknik-teknik dasar gerakan lari yang benar, tetap harus diperhatikan. Berikut merupakan pengenalan gerakan dasar lari bagi anak-anak SD dilakukan dengan cara:

- a. Lari ditempat
- b. Lari bergerak maju kedepan
- c. Lari kesamping
- d. Lari kebelakang
- e. Lari sambil berbelok-belok
- f. Lari sambil merangkak
- g. Lari ditempat dengan ujung kaki

2.1.3.2 Nomor-Nomor Atletik

Nomor Atletik terdiri dari:

- 1) Nomor lari yang terdiri atas nomor individual dan kelompok, antara lain : (1) lari jarak pendek (*sprint*) terdiri dari: 100 m, 200 m dan 400 m, (2) lari jarak menengah terdiri dari : 800 m, 1500 m, 5000 m, (3) lari jarak jauh terdiri dari : 10.000 m, *marathon*, (4) lari gawang terdiri dari : 110 m untuk putra 100 m untuk putri, 400 m (putra dan putri), 3000 halang rintang (*steaplecheise*), (5) lari estafet terdiri dari : 4x100 m, 4x 400 m.
- 2) Nomor lompat yang terdiri atas : (1) lompat tinggi, (2) lompat jauh, (3) lompat tinggi galah, (4) lompat jangkit.
- 3) Nomor lempar yang terdiri atas: (1) lempar lembing, (2) lempar cakram, (3) lontar martil, (4) tolak peluru.
- 4) Nomor jalan yang terdiri atas: (1) jalan cepat 10 km, 20 km untuk putri, (2) jalan cepat 20 km dan 50 km untuk putra.

- 5) Nomor campuran atau kombinasi yang terdiri atas: (1) saptalomba terdiri dari : lari 100 m gawang, lompat tinggi, tolak peluru, lari 200 m, lompat jauh, lempar lembing dan lari 800 m, (2) dasalomba terdiri dari: lari 100 m, lompat jauh, lari 400 m, tolak peluru, lompat tinggi galah, lempar cakram, lempar lembing, lari 110 m gawang, lompat tinggi dan lari 1500 m

Dari tujuan pembelajaran di atas dapat diambil kesimpulan yaitu: Untuk meningkatkan suatu kondisi yang baik bagi para pelajar, kondisi yang dimaksud adalah adanya perbaikan dari aspek fisik, seperti:

- 1) Memperbaiki sikap jalan.
- 2) Meningkatkan daya tahan.
- 3) Meningkatkan ketrampilan jalan.
- 4) Meningkatkan kekuatan tangan.
- 5) Meningkatkan kekuatan otot kaki.

Setelah terpenuhinya aspek-aspek tersebut diharapkan pelajar akan memiliki tingkat kesegaran jasmani yang baik dan mampu menangkal suatu penyakit. Disamping itu kemampuan fisik meningkat maka secara mental pun diharapkan lebih baik seperti;

- 1) Meningkatnya rasa percaya diri.
- 2) Meningkatnya rasa keberanian.
- 3) Meningkatnya rasa keberanian.
- 4) Meningkatnya rasa disiplin diri.

2.1.4 Karakteristik Perkembangan Gerak Anak sekolah Dasar

Menurut Sugiyanto dan Sudjarwo (1993:101), perkembangan fisik yang terjadi pada masa ini menunjukkan adanya kecenderungan yang berbeda dibanding pada masa sebelumnya dan pada masa sesudahnya. Kecenderungan perbedaan yang terjadi adalah dalam hal kepesatan dan pola pertumbuhan fisik anak laki-laki dan perempuan sudah mulai menunjukkan kecenderungan mulai semakin jelas tampak adanya perbedaan.

Ukuran dan proporsi tubuh berubah secara bertahap dan hubungan hampir konstan dipertahankan dalam perkembangan tulang dan letan. Oleh karenanya energi anak diarahkan kearah penyempurnaan pola gerak dasar yang telah terbentuk selama periode masa awal anak. Disamping penyempurnaan pola gerak dasar, adaptif, dan modifikasi gerak dasar perlu dilakukan. Hal ini dimaksudkan untuk menghadapi adanya peningkatan atau penambahan berbagai situasi.(Yanuar Kiram, 1992;36)

2.1.4.1 Perkembangan Aktifitas Motorik Kasar (*Gross Motor Ability*)

Perkembangan motorik dasar difokuskan pada ketrampilan yang biasa disebut ketrampilan dengan ketrampilan motorik dasar meliputi jalan, lari, lompat, loncat, dan ketrampilan menguasai bola seperti melempar, menendang, dan memantulkan bola ketrampilan dasar dikembangkan sebelum anak sekolah dan pada masa sekolah awal ini akan menjadi bekal awal untuk mempraktikan ketrampilan gerak yang efisien bersifat umum dan selanjutnya akan diperlukan sebagai dasar untuk perkembangan ketrampilan motorik yang lebih khusus yang semua ini merupakan

satu dari bagian integral prestasi bagi anak dalam segala umur dan tingkatan (Yanuar kiram, 1992:42).

2.1.4.2 Perkembangan Aktifitas Motorik Halus (*Fine Motor Activity*)

Kontrol motorik halus telah didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengatur atau mengkoordinasikan penggunaan bentuk gerakan mata dan tangan secara efisien, tepat dan adaptif. Perkembangan kontrol motorik halus atau ketrampilan koordinasi mata dan tangan mewakili bagian yang penting untuk mendapatkan ketrampilan dengan baik, maka perilaku yang perlu dilakukan anak harus dapat berinteraksi dengan praktik dan melakukan komunikasi terhadap objek sekolah dan lingkungan.

Menurut Sugiyanto dan Sudjarwo (1993:220), gerak dasar fundamental di klsifikasikan menjadi 3 yaitu:

- 1) Gerak lokomotor adalah gerakan berpindah dari satu tempat ketempat lain, merangkak, berjalan, lari.
- 2) Gerak Non lokomotor adalah gerak yang melibatkan tangan atau kaki dan togok. Gerakan ini merupakan gerakan yang berporos pada suatu sumbu di bagian tubuh tertentu. Contoh gerakan ini adalah memutar lengan, mengayun kaki, membungkuk, memutar togok.
- 3) Gerakan Manipulatif adalah gerakan manipulasi atau menirukan objek tertentu yang menggunakan tangan, kaki, atau menggunakan kepala.

2.1.4.3 Perkembangan Penguasaan Gerak Dasar pada Fase Anak Sekolah Dasar (9-10 Tahun)

Sejalan dengan meningkatnya kemampuan tubuh dan kemampuan fisik maka meningkat pula kemampuan gerak anak. Berbagai kemampuan gerak dasar yang sudah mulai biasa dilakukan pada masa anak kecil semakin dikuasai. Peningkatan kemampuan gerak biasa didefinisikan dalam bentuk sebagai berikut. 1)Gerakan bisa dilakukan dengan mekanika tubuh yang makin efisien 2) Gerakan bias semakin lancar dan terkontrol 3) pola atau bentuk Gerakan-Gerakan bervariasi 4) gerakan semakin bertenaga (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993:100)

Beberapa Gerakan yang mulai bisa dilakukan atau gerakan yang dimungkinkan bisa dilakukan apa bila anak memperoleh kesempatan melakukan pada masa anak kecil adalah gerakan jalan, mendaki, loncat, mencongklak, lompat tali, menyepak, lempar, menangkap, memantulkan bola, memukul, dan berenang, gerakan tersebut semakin dikuasai dengan baik kecepatan perkembangan dipengaruhi oleh kesempatan yang diperoleh secara berulang-ulang di dalam aktifitasnya.

Tingkat pertumbuhan dan tingkat kematangan fisik dan fisiologis membawa dampak perkembangan kemampuan fisik, pada masa anak sekolah dasar terjadi perkembangan kemampuan fisik. yang semakin jelas dalam hal kekuatan, fleksibilitas, keimbangan, dan koordinasi (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993:101)

2.1.5 Klasifikasi Ketrampilan Gerak Dasar

Ketrampilan Gerak dapat diklasifikasikan berdasarkan beberapa sudut pandang sebagai berikut.

2.1.5.1` Klasifikasi Berdasarkan Perbedaan Titik Awal Gerakan dan Titik Akhir Gerakan .

Bila diperlukan, ada yang dengan mudah diketahui bagian awal dan akhir gerakannya, tapi ada juga yang sulit diketahui. Berdasarkan karakteristik ini, ada tiga macam ketrampilan gerak yaitu?

1. Ketrampilan gerak diskrit yaitu ketrampilan gerak yang dapat ditentukan dengan mudah awal dan akhir gerakannya.
2. Ketrampilan gerak serial ketrampilan gerak diskret yang dilakukan beberapa kali berkesinambungan.
3. Ketrampilan gerak kontinu yaitu ketrampilan gerak yang tidak mudah diketahui titik awal dan titik akhir dari gerakan tersebut. (Sugiyanto dan Sudjarwo,1993:250)

2.1.5.2 Tinjauan Kemampuan Gerak Dasar Usia 9-10 Tahun.

Pada kelas 3 disekolah dasar terdapat anak-anak berumur sekitar 9 sampai dengan 10 tahun, anak-anak kelompok ini memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Pertumbuhan organ tubuh yang cepat dan sangat berminat pada aktifitas jasmani.
- b. Mereka membanggakan kekuatan jasmaninya, sehingga mereka cenderung memilih pemimpin yang memiliki fisik yang kuat.
- c. Karakter fisik yang perlu diperhatikan guru adalah;

1. Memperbaiki koordinasi tubuh dalam melempar, menangkap, memukul, berjalan, dan berlari.
2. Pertumbuhan dan ketahanan jasmani meningkat cepat.
3. Koordinasi antara tangan dan mata lebih baik.
4. Anak-anak pada masa ini sangat dinamis sehingga kecelakaan sering terjadi

Kemampuan dalam melakukan ketrampilan Gerak antara anak laki-laki dengan anak perempuan secara umum sampai umur kurang lebih 10 tahun, masih berimbang dengan kata lain perbandingan kemampuan anak laki-laki dengan anak perempuan belum jauh berbeda.

Tetapi sesudahnya mulai ada perbedaan karena anak laki-laki mengalami peningkatan yang sangat pesat sedang anak perempuan mengalami peningkatan sangat kecil.

Anak kelas III kira-kira ber umur di antara 9-10 tahun mempunyai karakteristik:

Jasmani:

1. Perbaiki koordinasi dalam ketrampilan gerak.
2. Daya tahan berkembang.
3. Pertumbuhan tetap.
4. Koordinasi tangan dan mata baik
5. Sikap tubuh yang baik mungkin diperlihatkan.

2.1.6 Pendidikan Jasmani

Pendidikan Jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan. Tujuan umum pendidikan jasmani juga selaras dengan tujuan umum

pendidikan. Tujuan belajar adalah menghasilkan perubahan perilaku yang melekat. Proses belajar dalam penjas juga bertujuan untuk menimbulkan perubahan perilaku. Guru mengajar dengan maksud agar terjadi proses belajar secara sederhana, pendidikan jasmani tak lain adalah proses belajar untuk bergerak untuk mencapai tujuan pembelajaran, dalam penjas anak diajarkan untuk bergerak. Melalui pengalaman ini akan terbentuk perubahan dalam aspek jasmani dan rohaninya. (Rusli luthan,2000:15)

Pendidikan jasmani dapat dibedakan berdasarkan sudut pandang, yaitu:

1. Pandangan Tradisional, yang menganggap bahwa manusia itu terdiri dari 2 komponen utama yang dapat di pilah-pilah, yaitu jasmani dan rohani. Pandangan ini menganggap bahwa penjas semata mata hanya mendidik jasmani atau sebagai pelengkap, penyeimbang atau penyelaras pendidikan rohani manusia. Dengan kata lain penjas hanya sebagai pelengkap saja(Adang Suherman,2000:17).
2. Pandangan modern yang disebut pandangan holistik, menganggap bahwa manusia bukan suatu yang terdiri bagian suatu yang terpilah pilah. Manusia adalah satu kesatuan dari bagian bagian yang terpadu. Dengan pandangan tersebut pendidikan jasmani diartikan sebagai proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani. Hubungan antara tujuan umum pendidikan, tujuan pendidikan jasmani dan penyelenggaranya harus terjalin dengan baik. Dengan demikian akan nampak bahwa pendidikan jasmani sangat penting bagi pengembangan manusia secara utuh dan merupakan salah satu dari pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu penjas tidak dapat hanya berorientasi pada jasmani saja atau hanya untuk

kepentingan satu komponen saja. Pandangan *holistic* ini pada awalnya kurang banyak memasukan aktifitas *sport* karena pengaruh pandangan sebelumnya, yaitu pada akhir abad 19 yang menganggap bahwa *sport* tidak sesuai di sekolah sekolah. Namun tidak bias di pungkiri *sport* terus tumbuh dan berkembang menjadi aktifitas fisik yang merupakan bagian integral dari kehidupan manusia(Adang Suheman, 2000:19)

2.1.6.1 Tujuan Pendidikan Jasmani

Tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani mencakup pengembangan inividu secara menyeluruh. Artinya cakupan penjas tidak semata mata pada aspek jasmani saja akan tetapi aspek mental, dan sosial cakupan pendidikan jasmani adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan fisik,tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktifitas-aktifitas yang melibatkan kekuatan fisik dan berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitnes*).
2. Perkembangan gerak, tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah dan sempurna.
3. Perkembangan mental, tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang penjas kedalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan kembangnya pengetahuan, sikap dan tanggungjawab siswa.

4. Perkembangan sosial, tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat (Adang Suherman,2000:22-23).

2.1.6.2 Fungsi Pendidikan Jasmani

Menurut Reuben B. Frost dalam Sri Haryono (2007:17) mengemukakan secara rinci mengenai fungsi pendidikan jasmani, yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan ketrampilan gerak, dan pengetahuan tentang bagaimana dan mengapa seseorang bergerak, serta pengetahuan tentang cara-cara gerakan dapat di organisasi.
- 2) Untuk belajar menguasai pola-pola gerakan ketrampilan secara efektif melalui latihan pertandingan, tari dan renang.
- 3) Memperoleh manfaat serta bisa menghargai kondisi fisik dan bentuk tubuh yang baik serta kondisi perasaan yang selaras.
- 4) Mengembangkan minat atau keinginan berpartisipasi dalam olahraga sepanjang hidup.

2.1.6.3 Ciri Pendidikan Jasmani

Dalam asas dan falsafah penjas dijelaskan bahwa cirri penjas yang berkualitas adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan sikap positif terhadap gerak/aktifitas jasmani permainan atau olahraga (*affectife learning*).
- 2) Mengembangkan kompetensi untuk memecahkan sedemikian banyak *problema tecnomotor*. (*technomotor learning*)

- 3) Mengembangkan kompetensi untuk memecahkan persoalan pribadi dan antar pribadi yang terkait dengan situasi gerak/olahraga (*sociomotor learning*).
- 4) Meningkatkan kualitas kehidupan sekolah.

2.1.7 Karakteristik Pembelajaran Gerak Dasar Atletik dengan Permainan *Terminal Teaching*.

Lingkungan di sekitar lembaga pendidikan merupakan alat yang sangat bermanfaat bagi pencapaian tujuan pembelajaran pada umumnya dan tujuan pendidikan jasmani di sekolah pada khususnya. Pemanfaatan lingkungan yang ada di sekolah selain bermanfaat terhadap pendidikan siswa lembaga juga bisa ikut serta menjaga lingkungan hidup sekitar lembaga pendidikan tersebut. Pada kegiatan ini dibahas tentang hubungan penjasokes dengan lingkungan sekitar sekolah untuk dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pendidikan jasmani.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang harus dilakukan dengan sungguh-sungguh, tetapi bermain itu bukan merupakan suatu kesungguhan, rasa senang bermain itu harus disebabkan karena bermain itu sendiri, bukan karena sesuatu yang terdapat diluar bermain.

Berikut merupakan sifat bermain, Bermain merupakan aktifitas yang dilakukan dengan suka rela atas dasar rasa senang, Bermain dengan rasa senang menumbuhkan aktifitas yang dilakukan secara seponatan, Bermain dengan rasa senang untuk memperoleh kesenangan menimbulkan kesadaran agar bermain dengan baik perlu berlatih.

Terminal Teaching merupakan suatu permainan yang dilakukan secara berkompetisi, dimana permainan ini yang masing-masing tim terdiri dari 5 sampai 10 siswa, dalam permainan ini terdapat beberapa macam gerak dasar yaitu jalan, lari, lompat, dan lempar.

Berikut merupakan fungsi bermain dalam pendidikan Bigo, Kohnstam, dan Palland (1950 :275-276)

- a) Permainan merupakan salah satu dari banyak wahana untuk membawa anak kepada hidupp bersama atau bermasyarakat. Anak akan menghargai dirinya atau temannya. Pada anak yang bermain akan tumbuh rasa kebersamaan yang sangat baik rasa sosialnya
- b) Dalam permainan anak akan mengetahui kemampuan kekuatannya, menguasai alat bermainnya dan mengetahui sifat alat.

Fungsi bermain dalam rekreasi disekolah merupakan rekreasi yang mungkin ditingkatkan atau di organisasi ada bermacam macam. Salah satu kegiatan yang dapat diselenggarakan adalah rekreasi sekolah. Masalah rekreasi dalam sekolah inilah yang akan dibahas sesuai dengan buku ini.

Berikut merupakan tujuan rekreasi disekolah, untuk mengarahkan anak agar anak dapat menggunakan dapat menggunakan waktuluang diluar sekolah, pendidikan rekreasi dapat diberikan kepada anak kelas 3 dapun rekreasi yang di pahami bagi anak menurut tahap perkembangan anak dapat diutarakan sebagai berikut (Anarino, Cowell, dan Hazelton, 1980:100,101,128,129,146,dan 147)

Permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan sekelompok orang dan salah seorang atau beberapa orang baik dalam satu kelompok merupakan lawan dalam bermain, mereka tidak bermain dengan sungguh-sungguh maka orang tersebut akan mengecewakan teman yang lainnya. Memang peristiwa bermain merupakan kegiatan yang sungguh-sungguh maka orang tersebut akan mengecewakan orang yang lainnya namun bermain bukanlah suatu kesungguhan. Maksud dari kesungguhan disini adalah merupakan kegiatan untuk memperoleh penghidupan atau untuk memperoleh uang.

Guna memantapkan pemahaman terhadap kegiatan belajar serta meningkatkan ketrampilan tentang pendidikan jasmani dan kesehatan hubungan dengan lingkungan alam yaitu peserta didik dapat menilai dan mengamati tentang lingkungan sekolahnya, sehingga setelah selesai olahraga siswa biasa memberikan laporan singkat.

2.1.8 Deskripsi Pembelajaran Gerak Dasar Atletik dengan Permainan Terminal Teaching.

Sebagai acuan berfikir secara ilmiah beberapa pendapat dari pakar, selanjutnya secara garis besar akan diuraikan tentang: pengertian gerak, karakteristik perkembangan gerak anak usia sekolah dasar, perkembangan gerak (motor) sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia, sedangkan psikomotor khusus digunakan pada domain mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia jadi gerak (motor) ruang lingkungannya lebih luas dari psikomotor. Pengertian gerak dasar adalah kemampuan untuk melakukan tugas sehari-hari yang meliputi gerak jalan, lari, lompat lempar (Aip Syarifudin dan Muhadi, 1992: 24).

Sedangkan menurut Amung Ma'mun dan Yudha M.Saputra (2000:20), Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup, Kemampuan gerak dasar di bagi menjadi 3, yaitu: 1)Kemampuan lokomotor, digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ketempat lain atau untuk mengangkat tubuh keatas seperti loncat dan loncat;2)kemampuan non lokomotor, dilakukan di tempat tanpa ada ruang gerak yang memadai , contoh mendorong menarik dll: 3) kemampuan, Manipulatif lebih banyak melibatkan kemampuan tangan dan kaki.

Dari Pendapat diatas dapat diartikan bahwa kemampuan gerak dasar adalah kemampuan dan kesanggupan untuk dapat melakukan tugas tugas jalan, lari, lompat dan lempar secara efektif dan efisien.

Sedangkan dari pengertian pembelajaran gerak dasar atletik bocah dengan memanfaatkan lingkungan sekolah penjelasan di atas dapat digunakan sebagai pengembangan tentang permainan atletik bocah yang memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai pendekatan yang menggunakan lingkungan sekolah dasar.

2.1.9 Pembelajaran

Pembelajaran mengandung pengertian bagaimana mengajarkan sesuatu pada peserta didik, tetapi ada suatu pengertian bagaimana anak didik, mempelajarinya dalam suatu kejadian pembelajaran terjadi suatu peristiwa, ialah ada suatu pihak yang memberi dan satu pihak yang menerima. Oleh sebab itu pada peristiwa tersebut dapat dikatakan proses interaksi adukatif.(Sukintaka,1992:70).

Dasar interaksi edukatif ini merupakan dasar dan pedoman pada waktu seseorang guru melaksanakan kewajibannya. Oleh karena itu butir-butir edukatif harus dirumuskan dengan cermat dan harus dipikirkan juga, kaitan antara satu butir dengan butir yang lainnya, sehingga interaksi edukatif itu merupakan satu kesatuan sebagai pedoman pada saat guru melaksanakan tugasnya.(Sukintaka,1992:70).

2.1.10 Aturan Permainan *Terminal Teaching*

Aturan merupakan suatu Tata tertib yang harus ditaati suatu peserta pertandingan, Permainan merupakan salah satu dari banyaknya wahana untuk membawa anak dalam hidup bersama atau bermasyarakat. Oleh karena itu bermain dan permainan memiliki arti yang sama membantu anak dalam menumbuh kembangkan gerak dasar anak yang yang antara lain jalan, lari, lompat, dan lempar. Dimana permainan *Terminal Teaching* ini memiliki gerakan yang berisi antara lain jalan, lari, lompat, lempar.

Permainan ini sendiri terdiri dari 2 tim yang akan saling berkompetisi yang masing-masing tim terdiri dari 5-10 siswa, sebelum permainan dimulai siswa diwajibkan untuk pemanasan guna menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Cara dari pemanasan sendiri adalah siswa melakukan pada tiupan pertama siswa melakukan jalan sambil mengitari lapangan, tiupan kedua siswa melakukan lari-lari ringan, dilanjutkan dengan jalan sambil melompat-lompat dan sampai di posisi berikutnya siswa melakukan lempar tangkap bola berikut merupakan pemanasan yang harus dilakukan dalam aturan permainan ini.

Urutan pertama pada permainan ini adalah siswa dibariskan berbanjar kebelakang dengan jumlah 6 siswa yang ada sambil berurutan jarak antara pemain yang lain adalah satu lengan dengan pemain yang lainnya.

Berikut aturan ini adalah sebagai berikut Terminal 1 yaitu dilakukan dengan lari zig-zag dengan tiang bendera sebagai halang rintang yang sudah disediakan dengan panjang lintasan terminal 1 adalah 5 m, jarak antara terminal 1 dan 2 adalah 5m dalam menuju pos 2 siswa diwajibkan melakukan jalan cepat.

Terminal 2 siswa melakukan gerakan jalan di atas garis dengan keseimbangan yang baik dan akurat dengan tali raffia sebagai garisnya Terminal 3 siswa melakukan gerakan melompat yaitu dengan melompati kardus warna yang menarik bagi siswa-siswinya. Sesampainya di terminal 4 siswa melakukan lemparan dengan menggunakan bola tangan yang sudah di sediakan dengan sasaran tempat sampah agar siswa dapat memasukan bola dengan tepat dan akurat. Setelah siswa melakukan lemparan siswa terlebih dahulu mengitari sasaran sebanyak satu kali dilanjutkan kembali kebarisanya yang paling belakang dengan lari seprint dilanjutkan dengan siswa berikutnya dengan cara yang sama dengan siswa pertama lakukan yaitu dengan berkesinambungan. Dalam permainan ini aturanya dengan berkompetisi dengan tim yang lainya dengan mengandalakan kecepatan, kelincahan, keseimbangan, dan ketepatan berikut merupakan aturan *Terminal Teaching*.

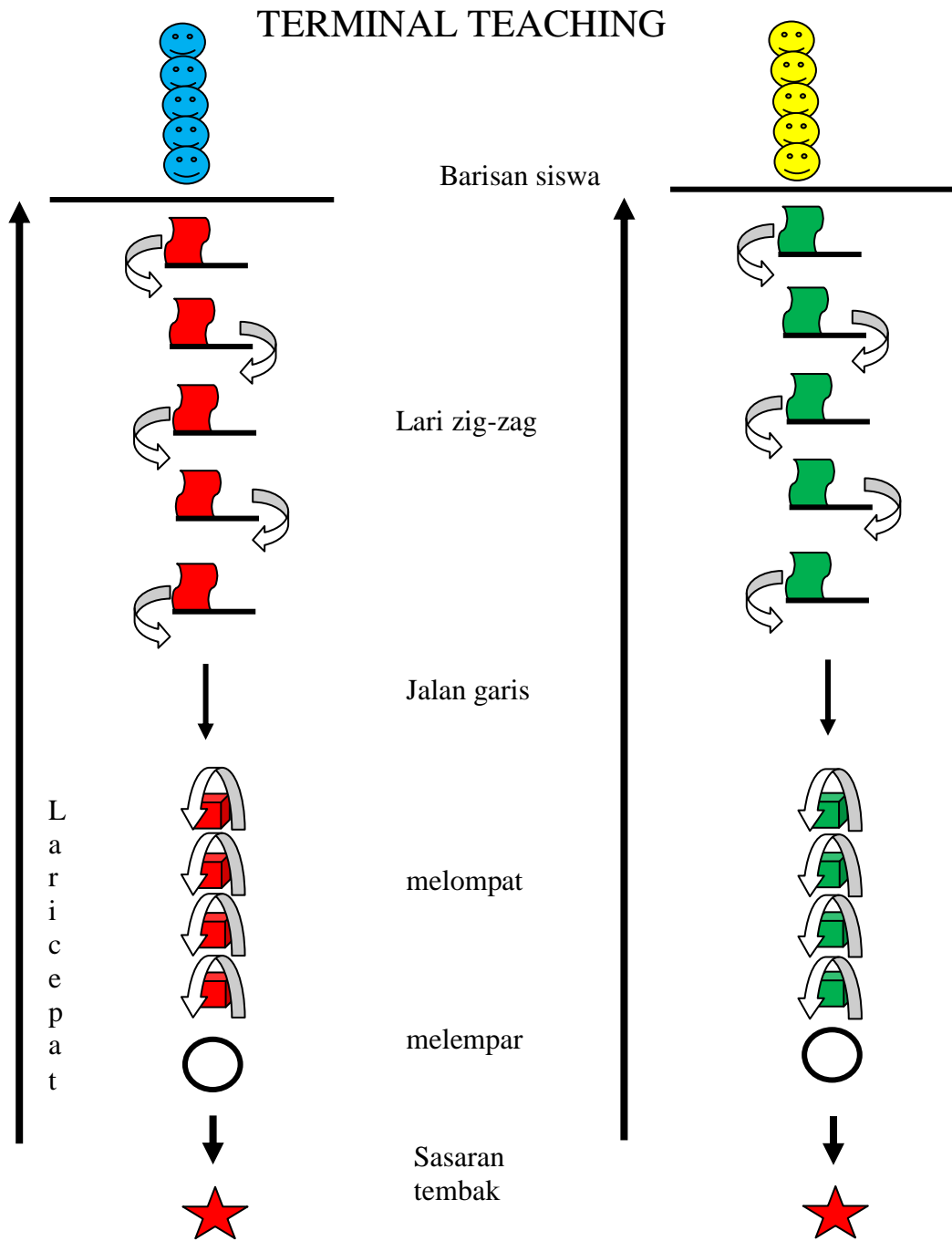
Jarak halang rintang pada permainan *Terminal Teaching*:

1. Terminal 1 dengan terminal 2 berjarak 10 m
2. Terminal 3 dengan terminal 4 berjarak 10 m

3. Terminal 4 antara tempat melempar bola 5 m
4. Dilanjutkan tempat sasaran yang berjarak 5 m
5. Jadi panjang keseluruhan lintasan bolak balik menjadi 60 m.

Berikut merupakan jarak antara terminal 1 dengan terminal yang lainnya:

1. Terminal 1 menuju terminal 2 dengan panjang 10 m siswa melakukan lari santai.
2. Terminal 2 menuju terminal 3 yang berjarak 10 m siswa melakukan jalan cepat dengan panjang 10 m
3. Dilanjutkan dengan lompatan Terminal 3 menuju terminal 4 siswa melakukan lari santai dengan dengan panjang 10 m dilanjutkan melakukan lemparan pada teman yang sudah menunggu.
4. Setelah bertukar tempat siswa yang menerima bola kembali ke barisan kelompoknya yang paling belakang.



Gambar 2.1
Desain Terminal Teaching

2.1.10.1 Fasilitas dan Alat Bermain

- Halaman sekolah
- Kardus warna
- Roda bekas
- Raffia sebagai lintasan dan garis
- Bola Tangan
- Tempat sampah
- Peluit
- Jam/ Stopwatch
- Bendera

2.1.10.2 Ranan-Ranah yang Terkandung di Dalam Permainan Ini

Afektif : Siswa diharapkan biasa bermain dan bekerjasama dengan baik.

Psikomotor : Siswa dapat mengetahui aturan jalan yang baik dan benar dengan keseimbangan tubuh yang baik.

Kognitif : Siswa mampu menjelaskan aturan permainan ini.

Fisik : *Melatih keseimbangan tubuh.

*Melatih ketepatan dalam melempar bola.

*Melatih daya tahan tubuh.

*Melatih kelincahan

*Melatih otot kaki

2.1.11 Penilaian

Dalam penilaian permainan ini merupakan kelompok mana yang paling cepat melakukan langkah-langkah dalam gerak dasar permainan *Terminal Teaching* dan yang mampu memasukan bola pada sasaran paling banyak dia sebagai pemenang

Tabel 2.1 Formulir Penilaian *Terminal Teaching* atau *Kids Athletic* Melalui Pendekatan Lingkungan sekolah.

No	Team :	Poin				Jumlah
		Jalan	Lempar	Lari	Lompat	
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
Bonus Poin						

2.2 Kerangka Berfikir

Sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum pendidikan jasmani Olahraga dan kesehatan di sekolah dasar, siswa diharapkan dapat mempraktekan permainan *Terminal Teaching* dengan peraturan yang sudah di kembangkan sesuai dengan situasi yang ada di lapangan . Pada kenyataanya dalam proses pembelajaran permainan *Terminal Teaching*. Di sekolah dasar masih jarang seorang guru yang dapat menjalankan kan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional, baik dari segi peralatan juga masih kurang mendukung buat proses pembelajaran

sehingga mengakibatkan anak banyak yang tidak memperhatikan materi yang diberikan karena anak merasa bosan karena pembelajarannya kurang menyenangkan,

Dengan pengembangan pengembangan pembelajaran prose pembelajaran akan menjadi menarik sehingga anak tidak merasa bosan dan jenuh dengan pembelajaran, sehingga membuat anak menjadi aktif dalam bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan ketika mengikuti model pembelajaran gerak dasar atletik dengan pendekatan melalui permainan *Terminal Teaching* dengan memanfaatkan lingkungan sekolah.

Model pembelajaran permainan *Terminal Teaching* ini merupakan salah satu yang dapat dijadikan sebagai pendekatan-pendekatan dalam proses model pembelajaran gerak dasar atletik pada anak peserta didik kelas III Sekolah dasar.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian dan pengembangan biasanya disebut pengembangan berbasis penelitian merupakan jenis penelitian yang sedang meningkat penggunaannya dalam pemecahan masalah praktis di dunia penelitian, utamanya penelitian pendidikan dan pembelajaran, Menurut Borg gall seperti yang dikutip wasis D (2004:4) 1) penelitian dan pengembangan adalah suatu mengembangkan produk, 2) Menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan.

Peneliti mengembangkan model pembelajaran gerak dasar atletik dengan permainan *Terminal teaching* dan di sesuaikan dengan waktu, tenaga dan biaya sehingga tidak mengambil subjek yang besar. langkah-langkah yang digunakan peneliti untuk modifikasi Pembelajaran Gerak dasar atletik dengan permainan *Terminal teaching*, adalah sebagai berikut:

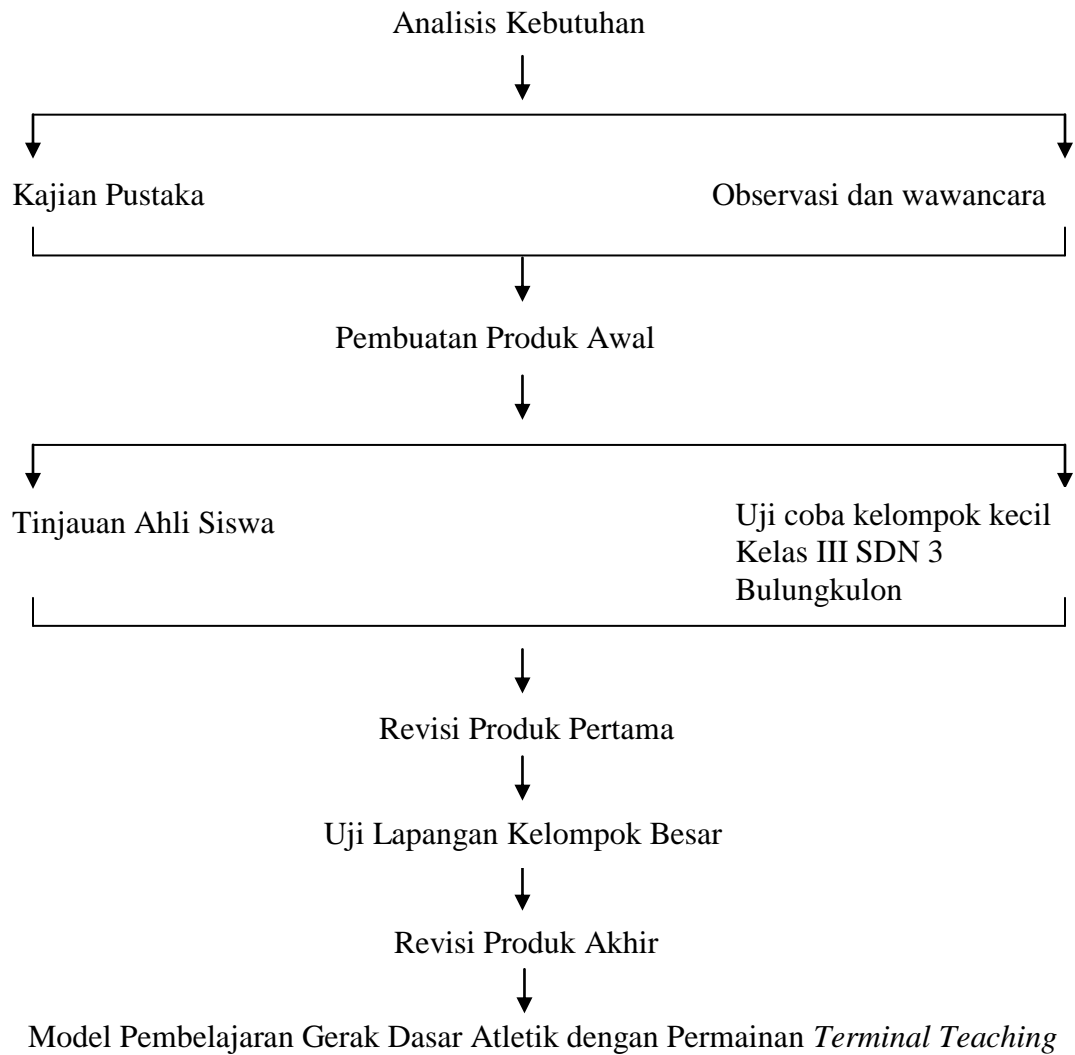
1. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi. Termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka.
2. Mengembangkan bentuk produk awal. (berupa peraturan permainan *Terminal Teaching*).

3. Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, serta ujicoba kelompok kecil, dengan menggunakan kuisioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian di analisis.
4. Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti.
5. Uji lapangan.
6. Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan uji lapangan.
7. Hasil akhir modifikasi pembelajaran gerak dasar atletik dengan permainan *Terminal Teaching* dalam penjaskes.

3.2 Prosedur Pengembangan

Modifikasi pembelajaran gerak dasar atletik yang meliputi jalan, lari, lompat dan lempar dalam penjas orkes melalui pendekatan permainan Terminal Teaching dengan melalui beberapa tahap, pada gambar dibawah ini akan disajikan tahap tahap pengembangan modifikasi peraturan pembelajaran gerak dasar atletik dalam penjas orkes melalui permainan Terminal Teaching.

Prosedur Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Atletik Dengan Permainan *Terminal Teaching*.



Gambar 3.1

Prosedur Pengembangan Model Pembelajaran gerak dasar Atletik dengan permainan *Terminal Teaching*

3.2.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah peraturan pembelajaran gerak dasar berjalan, lari, lompat dan lempar dalam penjas orkes melalui pendekatan permainan atletik bocah dengan memanfaatkan lingkungan sekolah di butuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi di Sekolah Dasar Negeri 3 Bulungkulon Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus tentang pelaksanaan olahraga Pembelajaran Gerak dasar atletik Melalui Pendekatan Permainan *Terminal Teaching* yang Memanfaatkan Lingkungan sekolah Dengan cara melakukan Pengamatan lapangan tentang aktifitas Siswa.

3.2.2 Pembuatan Produk Awal

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model pembelajaran gerak dasar atletik berjalan, lari, lompat, dan lempar dengan pendekatan permainan *Terminal Teaching* dengan memanfaatkan lingkungan sekolah. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang dikemudian dievaluasi oleh ahli dan dua guru pendidikan jasmani sebagai ahli pembelajaran, serta ujicoba kelompok kecil.

3.2.3 Uji Coba Produk

Pelaksanaan uji coba produk dilakukan melalui beberapa tahap yaitu: 1) menetapkan desain ujicoba, 2) menentukan subjek uji coba, 3) menyusun instrumen pengumpulan data, 3) menyusun instrumen pengumpulan data, dan 4) menetapkan teknik analisis data.

3.2.4 Revisi Produk Pertama

Setelah uji coba produk, maka dilakukan revisi produk pertama hasil evaluasi ahli dan evaluasi ahli dan ujicoba kelompok kecil sebagai perbaikan dan produk yang telah diujicobakan.

3.2.5 Uji Lapangan

Pada tahap ini dilakukan uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji coba 30 siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 3 Bulungkuon Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus.

3.2.6 Revisi Produk Akhir

Revisi produ dari hasil uji lapangan yang telah diuji cobakan siswa kelas III SD N 3 Bulungkulon Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus.

3.2.7 Hasil Akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa modifikasi model Pembelajaran gerak dasar atletik dengan pendekatan permainan *Terminal Teaching* atau atletik bocah yang memanfaatkan lingkungan sekolah.

3.3 Uji Coba Produk

Uji Coba Produk penelitian ini bertujuan untuk memperoleh efektivitas efisiensi dan kebermanfaatan dari produk. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan uji coba produk adalah sebagai berikut.

3.3.1 Desain Uji Coba

Desain uji coba dilaksanakan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan segi kemanfaatan produk yang dikembangkan. Desain Uji coba yang dilaksanakan terdiri dari:

3.3.1.1 Evaluasi Ahli

Sebelum Produk pembelajaran yang dikembangkan di ujicobakan kepada subjek produk yang dibuat dievaluasi terlebih dahulu oleh satu ahli penjas (Rumini S.Pd.,M.Pd), dan ahli pembelajaran Guru penjas SD 3 Bulungkulon (Kadar trisno S,Pd OR) dengan kualifikasi: (1) Rumini S.Pd, MPd, adalah dosen mata kuliah Atletik di FIK UNNES, (2) Kadartrisno adalah selaku guru penjas SD Negeri 3 Bulungkulon Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus, dan Sunarto. A.Ma. Pd. adalah guru penjas SD 4 Bulungcangkring yang menjadi ahli pembelajaran penjas di skripsi saya. Variabel yang di evaluasi oleh ahli meliputi fasilitas dan perlengkapan serta memenangkan pertandingan, aktifitas siswa dalam permainan. Untuk menghimpun data dari para ahli digunakan kuisioner. Hasil evaluasi dari para ahli yang berupa masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat, digunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk.

3.3.1.2 Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap Ini produk yang telah direvisi dari hasil evaluasi ahli kemudian diuji cobakan pada siswa kelas III SD N 3 Bulungkulon. Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan 12 peserta didik yang dijadikan sebagai subjeknya. Pengambilan siswa dilakukan dengan menggunakan sampel secara random karena karakteristik siswa dan tingkat kesegaran jasmani siswa yang berbeda.

Pertama-tama siswa diberikan penjelasan peraturan gerak dasar atletik yaitu berjalan, lari, lompat, dan lempar dengan pendekatan permainan *Terminal Teaching* yang kemudian melakukan uji coba gerak dasar berjalan, lari, lompat, lempar dengan pendekatan permainan *Terminal Teaching*. Setelah melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan. Tujuan uji coba kelompok kecil ini adalah untuk mengetahui tanggapan awal dari produk yang telah dikembangkan.

3.3.1.3 Revisi Produk Pertama

Hasil dari evaluasi satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba analisis. Selanjutnya dijadikan acuan untuk merevisi produk yang telah dibuat.

3.3.1.4 Uji Coba Lapangan

Hasil analisis uji coba kelompok kecil serta revisi produk pertama selanjutnya dilakukan uji lapangan. Uji lapangan ini dilakukan anak siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 3 Bulungkulon.

Pertama-tama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan *Terminal Teaching*. yang kemudian melakukan uji coba permainan *Terminal Teaching* dengan

pendekatan lingkungan sekolah. setelah melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang dilakukannya.

3.3.2 Subjek Uji Coba

Subjek coba Pada penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli dan dua ahli pembelajaran.
2. Uji Coba kelompok kecil yang terdiri 12 siswa kelas III sekolah dasar Negeri 3 Bulungkulon yang di pilih sebagai sampel secara random
3. Uji Coba lapangan yang terdiri dari 30 siswa kelas III Sekolah Dasar Neger 3 Bulungkulon.

3.4 Cetak Biru Produk

Cetak biru produk merupakan bentuk model pembelajaran Gerak dasar atletik yang tersusun secara terperinci yang dipergunakan pada uji coba kelompok kecil. Bentuk model pembelajaran Gerak dasar atletik dengan permainan terminal teaching.

3.5 Jenis Data

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan hasil kuesioner yang berupa kritik dan saran dari ahli penjas dan narasumber secara lisan maupun tulisan sebagai masukan sebagai bahan revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari pengambilan jumlah denyut nadi penggunaan produk.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data.

Instrumen yang digunakan sebagai pengumpulan data adalah berbentuk kuisisioner. Kuisisioner digunakan sebagai pengumpulan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih kuisisioner adalah jumlah subjek yang relatif banyak sehingga data dapat diambil secara serentak dan waktu yang singkat. Kepada ahli dan siswa di beri kuisisioner yang berbeda. Kuisisioner ahli dititik beratkan pada produk pertama yang dibuat, sedangkan kuisisioner siswa dititik beratkan pada kenyamanan dalam menggunakan produk, yaitu pada pembelajaran gerak dasar atletik dengan permainan Terminal Teaching. apakah siswa dapat bermain dengan tepat dan benar.

3.7 Analisis Data Produk

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik deskriptif berbentuk persentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif.

Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Mohamad Ali. (1997: 184), yaitu :

$$f = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

f = frekuensi relatif/angka persentase

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = jumlah seluruh data

100% = konstanta

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada tabel di bawah ini disajikan persentase.

Tabel 3.1 Klasifikasi Persentase

Persentase	Klasifikasi	Makna
0-20%	Tidak baik	Dibuang
20,1-40%	Kurang baik	Diperbaiki
40,1-70%	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
70,1-90%	Baik	Digunakan
90,1-100%	Sangat baik	Digunakan

Sumber Guilford (dalam Faqih, 1)

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Hasil Data Uji Coba

4.1.1 Data Analisis Kebutuhan

Untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi di lapangan terutama berkaitan dengan proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, serta bentuk pemecahan dari permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan analisis kebutuhan. Kegiatan ini dilakukan dengan cara menganalisis proses pembelajaran yang terjadi sesungguhnya di lapangan, melakukan observasi pembelajaran dan melakukan studi pustaka atau kajian literatur.

Pada proses pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar pada umumnya masih ditemui beberapa permasalahan, antara lain pemanfaatan lapangan yang belum maksimal dan tidak semua sekolah mempunyai halaman atau sebuah lapangan yang cukup luas untuk pembelajaran penjas, keterbatasan alat olahraga, serta kurangnya modifikasi permainan tradisional di dalam penjas. Sehingga dijumpai siswa yang merasa tidak senang, bosan, dan malas untuk bergerak.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berusaha mengembangkan model pembelajaran. Gerak dasar atletik dengan pendekatan permainan *Terminal Teaching* yang memanfaatkan lingkungan Sekolah Dasar SD N 3 Bulungkulon.

Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan nanti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa, dan anak-anak dapat mengetahui macam-macam permainan tradisional yang diwariskan oleh leluhur kita serta siswa mampu mengambil pembelajaran di dalamnya baik itu berupa pembelajaran moral, etika, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya yang mencerminkan cinta tanah air dan bangsa. Sehingga permainan tradisional tidak tergerus atau menghilang disebabkan oleh kemajuan zaman yang pesat. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat membantu guru penjasorkes dalam memberikan pembelajaran permainan lebih bervariasi dengan menggunakan produk yang dihasilkan ini.

4.1.2 Diskripsi Draf Produk Awal

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan berupa model pembelajaran Gerak dasar atletik dengan pendekatan permainan *Terminal Teaching*, yang sesuai dengan siswa Sekolah Dasar kelas 3. Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah membuat produk menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Analisis tujuan dan karakteristik permainan *Terminal Teaching* di Sekolah Dasar.
2. Analisis karakteristik siswa Sekolah Dasar.
3. Mengkaji literatur tentang prinsip -prinsip atau cara mengembangkan modifikasi pembelajaran gerak dasar atletik dengan menggunakan permainan *Terminal Teaching*.

4. Menetapkan prinsip-prinsip untuk mengembangkan model permainan *Terminal Teaching*.
5. Menetapkan tujuan ,isi, dan strategi pengelolaan pembelajaran.
6. Pengembangan prosedur pengukuran hasil pembelajaran.
7. Menyusun produk awal model pembelajaran permainan *Terminal Teaching*.
Setelah memlalui proses desain dan produksi maka dihasilkan produk awal pembelajaran permainan *Terminal Teaching* yang sesuai dengan siswa Sekolah Dasar.

Berikut akan disajikan draf produk awal permainan *Terminal Teaching* untuk siswa Sekolah Dasar sebelum divalidasi oleh ahli dan guru Penjas Sekolah Dasar :

4.1.3 Draft Produk Awal Model Permainan *Terminal Teaching*

4.1.3.1 Pengertian Aturan Permainan *Terminal Teaching*

Aturan merupakan suatu tata tertib yang harus ditaati suatu peserta pertandingan, Permainan merupakan salah satu dari banyaknya wahana untuk membawa anak dalam hidup bersama atau bermasyarakat. Oleh karena itu bermain dan permainan memiliki arti yang sama membantu anak dalam menumbuh kembangkan gerak dasar anak yang yang antara lain jalan, lari, lompat, dan lempar. dimana permainan *Terminal Teaching* ini memiliki gerkan yang berisi antara lain jalan, lari, lompat, lempar.

Permainan ini sendiri terdiri dari 2 tim yang akan saling berkompetisi yang masin-masing tim terdiri dari 5-10 siswa, sebelum permainan dimulai siswa diwajibkan untuk pemanasan guna menghindari hal-hal yang tidak di inginkan. Cara

dari pemanasan sendiri adalah siswa melakukan pada tiupan pertama siswa melakukan jalan sambil mengitari lapangan, tiupan kedua siswa melakukan lari-lari ringan, dilanjutkan dengan jalan sambil melompat-lompat dan sampai di posisi berikutnya siswa melakukan lempar tangkap bola berikut merupakan pemanasan yang harus dilakukan dalam aturan permainan ini.

Urutan pertama pada permainan ini adalah siswa dibariskan berbanjar kebelakang dengan jumlah 6 siswa yang ada sambil berurutan jarak antara pemain yang lain adalah satu lengan dengan pemain yang lainnya.

Berikut aturan ini adalah sebagai berikut Terminal 1 yaitu dilakukan dengan lari zig-zag dengan tiang bendera sebagai halang rintang yang sudah disediakan dengan panjang lintasan terminal 1 adalah 5 m, jarak antara terminal 1 dan 2 adalah 5m dalam menuju pos 2 siswa diwajibkan melakukan jalan cepat.

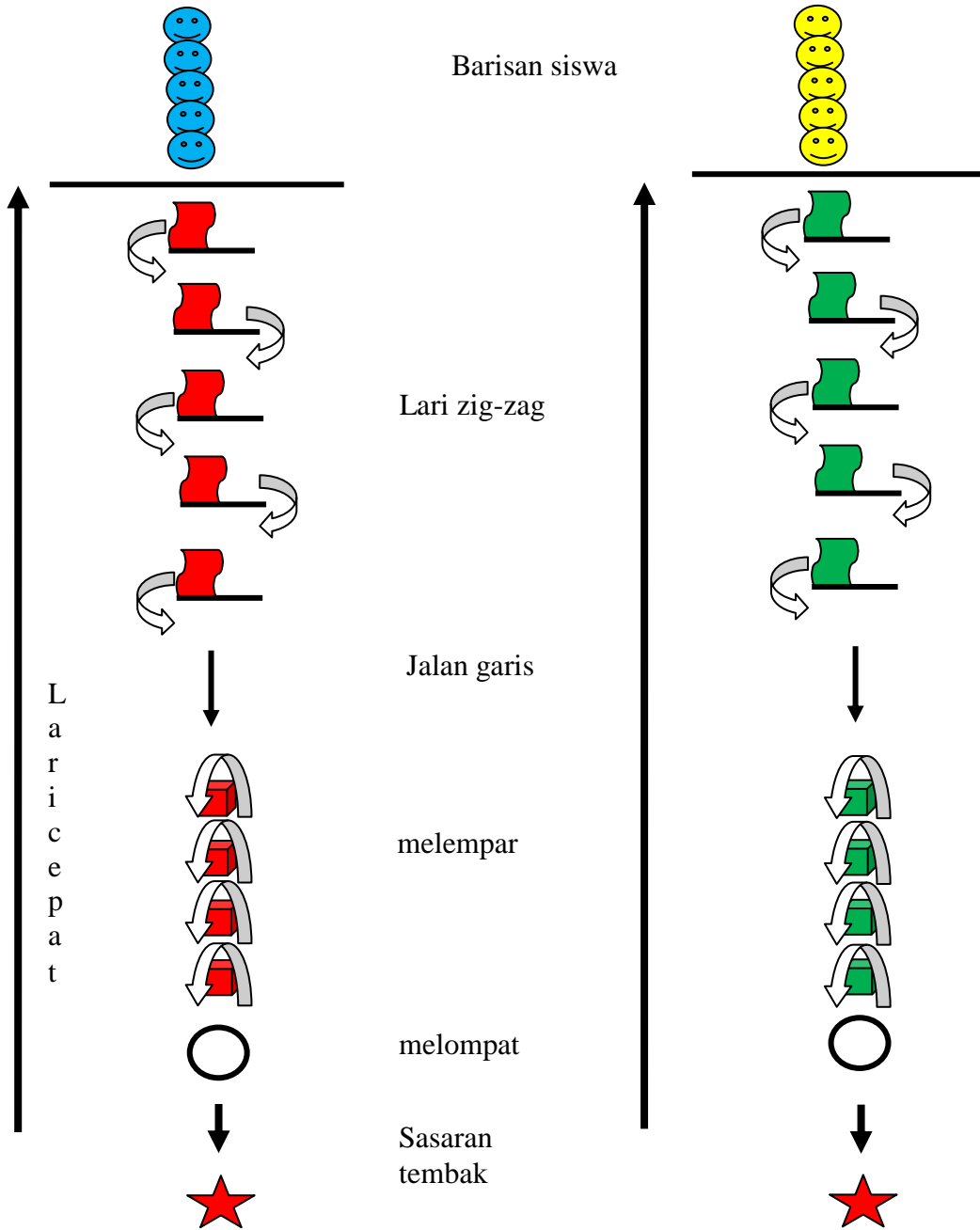
Terminal 2 siswa melakukan gerakan jalan diatas garis dengan keseimbangan yang baik dan akurat dengan tali rafia sebagai garisnya. Terminal 3 siswa melakukan gerakan melompat yaitu dengan melompati kardus warna yang menarik bagi siswa-siswinya. Sesampainya di terminal 4 siswa melakukan lemparan dengan menggunakan bola tangan yang sudah di sediakan dengan sasaran tempat sampah agar siswa dapat memasukan bola dengan tepat dan akurat. Setelah siswa melakukan lemparan siswa terlebih dahulu mengitari sasaran sebanyak satu kali dilanjutkan kembali kebarisanya yang paling belakang dengan lari seprin dilanjutkan dengan siswa berikutnya dengan cara yang sama dengan siswa pertma lakukan yaitu dengan berkesinambungan. Dalam permainan ini aturanya dengan berkompetisi dengan tim

yang lainnya dengan mengandalkan kecepatan, kelincahan, keseimbangan, dan ketepatan berikut merupakan aturan *Terminal Teaching*.

4.1.3.2 Ukuran Panjang Lintasan

1. Panjang lintasan lari zig-zag 4 m.
2. Panjang lintasan berjalan 5 m.
3. Lompat kardus sebanyak 4 buah dengan panjang 5 m dengan jarak tiap kardus 0,5 m.
4. Panjang keseluruhan lintasan 30 m dengan dengan kembali menggunakan lari sprin dengan panjang 30 m jadi semua 60 m.

TERMINAL TEACHING



Gambar 4.1

Desain Permainan *Terminal Teaching*

Fasilitas dan Alat Bermain

- Halaman sekolah.
- Kardus warna.
- Roda bekas.
- Ravfia sebagai lintasan dan garis.
- Bola Tangan.
- Tempat sampah.
- Peluit.
- Jam/ Stopwatch.
- Bendera.
- Seragam olahraga.
- Memakai sepatu olahraga.
- Kaos kaki.

A. Jumlah Pemain

1. Permainan *Terminal Teaching* dimainkan terdiri 2 klompok .
2. Masing-masing klompok 6 siswa.

B. Wasit

1. Yang dimaksud wasit dalam permainan ini adalah guru penjas.
2. Permainan *Terminal Teaching* dipimpin oleh 1 wasit.

C. Ranah-Ranah yang Terkandung di Dalam Permainan Ini

Afektif : Siswa diharapkan biasa bermain dan bekerjasama dengan baik.

Psikomotor : Siswa dapat mengetahui aturan jalan yang baik dan benar dengan keseimbangan tubuh yang baik.

Kognitif : Siswa mampu menjelaskan aturan permainan ini.

Fisik : *Melatih keseimbangan tubuh.

*Melatih ketepatan dalam melempar bola.

*Melatih daya tahan tubuh.

*Melatih kelincahan.

*Melatih otot kaki.

4.1.4 Validasi Ahli

4.1.4.1 Validasi Ahli Draf Produk Awal

Produk awal pengembangan model pembelajaran gerak dasar atletik dengan pendekatan permainan *Terminal Teaching* modifikasi dari gerak dasar atletik bagi siswa Sekolah Dasar sebelum diujicobakan dalam uji kelompok kecil, produk yang dihasilkan perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang peneliti ini. Peneliti melibatkan satu orang ahli permainan yang berasal dari dosen (Rumini S,Pd, MPd), dan dua ahli pembelajaran (Kadartrisno S,Pd, OR.) dan (Sunarto. A, Ma. Pd.) dengan kualifikasai (1) Rumini S,Pd, M,Pd adalah selaku dosen mata kuliah atletik di FIK UNNES, (2) kadartrisno adalah selaku guru penjas Sd N 3 bulung kulon yang sabagai ahli pembelajaran penjas 1 (3) Sunarto. A, Ma. Pd. adalah selaku guru penjas SD N 4 Bulungcangkring yang sebagai ahli pembelajaran 2 Kecamatan Jekulo Kab, Kudus Kec, Jekulo. Validasi dilakukan dengan cara memberikan draf produk awal model permainan *Terminal teaching*, dengan disertai lembar evaluasi untuk ahli dan guru penjas Sekolah Dasar. Lembar evaluasi berupa kuesioner yang berisi aspek kualitas model permainan, saran, serta komentar ahli penjas dan guru penjas Sekolah Dasar terhadap model permainan *Terminal Teaching*. Hasil evaluasi berupa nilai dari aspek kualitas model pembelajaran dengan

menggunakan skala likert 1 sampai 5. Caranya dengan menyontren salah satu angka yang tersedia pada lembar evaluasi.

4.1.4.2 Diskripsi Data Validasi Ahli

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah model pembelajaran permainan *Terminal Teaching* apakah dapat digunakan sebagai uji coba skala kecil dan uji coba lapangan. Hasil pengisian kuesioner para ahli dapat dilihat pada lampiran.

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli Penjas dan guru Penjas Sekolah Dasar didapat rata-rata lebih dari 4 (empat) atau masuk dalam kategori penilaian “baik”. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa model permainan terminal teaching dapat dilakukan di SD N 3 Bulungkulon.

Masukan berupa saran dan komentar pada produk model permainan *Terminal Teaching* sangat diperlukan untuk perbaikan terhadap model pembelajaran atletik tersebut. Dengan kriteria tidak baik (nilai 1), Kurang baik (nilai 2), Cukup baik (nilai 3), baik (nilai 4), dan sangat baik (nilai 5).

Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Kuesioner Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran uji skala kecil:

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran		
		A	G1	G2
1	Model pembelajaran permainan <i>Terminal Teaching</i> merupakan sarana pembelajaran dalam penjasorkes yang efektif di Sekolah	4	5	5

	Dasar.			
2	Model pembelajaran permainan <i>Terminal Teaching</i> dapat menjadikan pembelajara perjasorkes di Sekolah Dasar lebih menarik bagi siswa.	4	4	5
3	Model pembelajaran permainan <i>Terminal Teaching</i> adalah salah satu cara untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam pembelajaran penjasorkes.	4	5	5
4	Model pembelajaran permainan <i>Terminal Teaching</i> dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar.	4	5	4
5	Model pembelajaran permainan <i>Terminal Teaching</i> dapat menumbuhkan sikap bekerjasama dan sportivitas kepada siswa melalui peraturan – peraturan yang terkandung dalam permainan tersebut.	4	4	4
6	Model pembelajaran permainan <i>Terminal Teaching</i> merupakan sarana untuk meningkatkan aktifitas gerak dalam berolahraga baik itu gerak lokomotorik , non-lokomotorik dan gerak manipulatif.	5	4	4
7	Model pembelajaran permainan <i>Terminal Teaching</i> dapat meningkatkan skill atau keahlian siswa dalam pembelajaran atletik yang sebenarnya.	5	4	4
8	Dengan model pembelajaran permainan	4	5	3

	<i>Terminal Teaching</i> siswa dapat lebih mudah untuk memahami pembelajaran yang telah diberikan.			
9	Melalui model pembelajaran permainan <i>Terminal Teaching</i> siswa akan lebih tau tentang macam model pembelajaran penjas.	4	4	4
10	Melalui model pembelajaran permainan <i>Terminal Teaching</i> merupakan cara untuk mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana dalam pelaksanaan pembelajaran penjas di Sekolah Dasar.	4	5	5
Jumlah Skor		42	45	43
Rata-rata		4,2	4,5	4,3
Prosentase		84,%	90%	86%

4.1.4.3 Revisi Draf Produk Awal Sebelum Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan saran dari ahli dan guru Penjas Sekolah Dasar pada produk atau model seperti yang telah diuraikan di atas, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran dari ahli dan guru Penjas Sekolah Dasar sebagai berikut:

- 1) Revisi produk atau model yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat alternative ukuran lapangan permainan dengan jumlah pemain yang terlibat dalam permainan *Terminal Teaching*. Revisi produk atau model yang dilakukan oleh peneliti adalah memperhatikan keselamatan siswa pada saat berada lingkungan sekolah selama permainan berlangsung.

4.2 Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil

4.1.5 Data Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah produk model permainan *Terminal Teaching* divalidasi oleh ahli dan guru penjasorkes sekolah dasar serta dilakukan revisi., maka pada tanggal 08 September 2012 produk diujicobakan pada siswa kelas III SD N 3 Bulungkulon Kecamatan Jekulo Kab, Kudus yang berjumlah 12 siswa. Pengambilan sampel dilakukan secara menyeluruh (Total Sampling).

Uji coba untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, atau keefektifan produk saat digunakan siswa. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba lapangan.

Uji kelompok kecil ini juga bertujuan untuk mengetahui peningkatan denyut nadi siswa sebelum dan sesudah melakukan permainan *Terminal Teaching* dan tanggapan awal dari produk yang dikembangkan. Data hasil uji coba kelompok kecil dihimpun dengan menggunakan kuesioner.

Berdasarkan data yang diperoleh dalam uji kelompok kecil. Siswa cenderung aktif bergerak dalam melakukan permainan *Terminal Teaching*. Dengan melihat tabel denyut nadi siswa pada saat uji produk skala kecil. Berikut perbandingan denyut nadi siswa pada saat uji produk skala kecil.

Tabel 4.2 Nama Siswa Uji Skala Kecil

NO	NAMA	JENIS KELAMIN	KELAS
1.	U'ud Kurniawan	L	III
2.	Muhamad Khoirul Imam	L	III
3.	Ega Norita Sari	P	III
4.	Eka Apriliani	P	III
5.	Fera Afenia	P	III
6.	Fitriani Kumal S	P	III
7.	Fitri Nofitasari	P	III
8.	Khoiriyah	P	III
9.	Muhamad Saiful	L	III
10.	Pangestoni	L	III
11.	Roy Ardiyansah	L	III
12.	Sabrina Aprilia Ningrum	P	III

Tabel 4.3 Pengukuran Denyut Nadi Uji Coba Kelompok Kecil dan Jumlah Denyut Nadi Sebelum dan Sesudah Kegiatan.

No	Nama	Jenis Kelamin	Denyut Nadi Awal	Denyut Nadi Akhir
1	U'ud Kurniawan	L	84	108
2	Muhamad Khoirul Imam	L	66	132
3	Ega Norita Sari	P	60	120
4	Eka Apriliani	P	78	102

5	Fera Afenia	P	72	120
6	Fitriani Kumal S	P	60	114
7	Fitri Novita Sari	P	78	120
8	Khoriyah	P	66	114
9	Muhamad Saiful	L	60	102
10	Pangestoni	L	72	132
11	Roy Ardiansyah	L	84	130
12	Sabrina Aprilia Ningrum	P	72	131

Tabel 4.4 Pengukuran Denyut Nadi skala kecil

Frewensi denyut nadi (kali/menit)	Jumlah siswa sebelum aktifitas	Jumlah siswa sesudah aktifitas
61-70	5	-
71-80	5	-
81-90	2	-
91-100	-	-
101-110	-	3
111-120	-	5
121-130	-	4

Sumber: Hasil penelitian skala kecil

Berdasarkan data pada hasil keusioner yang diisi para siswa diperoleh presentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 81,11% berdasarkan kriteria yang ditentukan maka permainan *Terminal Teaching* ini telah memenuhi kriteria baik. Sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas 3 SD N 3 Bulungkulon. Berikut tabel hasil kuesioner pada uji coba kelompok kecil :

Tabel 4.5 Hasil Kuesioner Uji Coba Kelompok Kecil (N=12)

Aspek yang dinilai	Jawaban yang sesuai	Persentase	Criteria
1. Apakah kamu mengetahui permainan <i>Terminal Teaching</i> ?	Ya	100%	Sangat baik
2. Apakah kamu mengetahui aturan permainan <i>Terminal Teaching</i> ?	Ya	100%	Sangat baik
3. Apakah menurut kamu model permainan <i>Terminal Teaching</i> merupakan permainan yang sulit?	Tidak	91,67%	Sangat baik
4. Apakah kamu bisa memainkan permainan <i>Terminal Teaching</i> ?	Ya	91,67%	Sangat Baik
5. Apakah kamu kesulitan dalam memainkan permainan <i>Terminal Teaching</i> ?	Tidak	83,33%	Baik
6. Apakah selama bermain <i>Terminal Teaching</i> kamu senang?	Ya	83,33%	Baik
7. Apakah kamu kesulitan dalam mencetak waktu tercepat dalam permainan <i>Terminal Teaching</i> ?	Tidak	83,33%	Baik
8. Apakah kamu merasa kesulitan pada waktu melakukan gerakan dalam permainan <i>Terminal Teaching</i> ?	Tidak	58,33%	Cukup Baik
9. Apakah kamu merasa capek setelah melakukan permainan <i>terminal teaching</i> ?	Ya	58,33%	Cukup Baik
10. Apakah cara bermain <i>Terminal</i>			

<i>Teaching</i> lebih mudah dari permaian yang lain yang kamu kenal?	Ya	66,67%	Cukup Baik
11. Apakah kamu tahu gerakan apa yang harus dilakukan dalam terminal pertama?	Ya	91,67%	Sangat Baik
12. Apakah kamu tahu aturan jalan yang benar dalam permainan <i>Terminal teaching</i> ?	Ya	66,67%	Cukup baik
13. Apakah kamu bisa berjalan dengan baik diatas terminal pertama?	Ya	91,67%	Sangat Baik
14. Apakah dalam permainan kamu bisa mematuhi aturan permainan <i>Terminal Teaching</i> ?	Ya	100%	Sangat Baik
15. Apakah pemain wajib men taati peraturan dalam permaian <i>terminal teaching</i> ?	Ya	66,67%	Cukup Baik
16. Menurut kamu apakah permainan <i>Terminal Teaching</i> perlu kerjasama dengan teman satu tim?	Ya	91,67%	Sangat Baik
17. Apakah dalam permaian terminal teaching setiap tim harus kompak?	Ya	91,67%	Sangat Baik
18. Apakah kamu tahu peran guru dalam permaian <i>Terminal Teaching</i> ?	Ya	75%	Baik
19. Apakah seorang guru akan memberikan teguran kepada	Ya	75%	Baik

pemain yang tidak mentaati peraturan?			
20. Apakah permainan <i>Terminal Teaching</i> dapat dimainkan semua orang?	Ya	50%	Cukup baik
21. Apakah kamu tahu gerakan apa saja yang ada dalam permainan <i>Terminal Teaching</i> ?	Ya	91,67%	Sangat Baik
22. Apakah kamu merasa gembira setelah mencetak nilai terbaik dalam permainan <i>Terminal Teaching</i> ?	Ya	58,33%	Cukup Baik
23. Apakah kamu senang memainkan permainan <i>Terminal Teaching</i> ?	Ya	91,67%	Sangat Baik
24. Apakah kamu semangat pada saat memainkan permainan <i>Terminal Teaching</i> ?	Ya	75%	Baik
25. Apakah kamu bisa menerima seandainya kamu kalah kalah dalam bertanding?	Ya	100%	Sangat Baik
26. Apakah kamu menghormati lawan bertanding dalam permainan <i>Terminal Teaching</i> ?	Ya	83,33%	Baik
27. Apa bila dalam permainan kamu melakukan pelanggaran apakah kamu segera minta maaf ?	Ya	83,33%	Baik

28. Apakah kamu bisa menerima hukuman dari guru apabila melakukan pelanggaran dalam permainan?	Ya	75%	Baik
29. Apakah kamu dapat melakukan lompatan dengan baiok dalam permainan Terminal Teaching?	Ya	100%	Sangat Baik
30. Apakah kamu ingin mengajak teman yang lain untuk memainkan permainan <i>Terminal Teaching</i> ?	Ya	58,33%	Cukup Baik
Rata-rata		81,11	

Sumber : Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (N=12)

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa siswa cenderung aktif bergerak dalam melakukan permainan *Terminal Teaching* .

Untuk pengisian kuisisioner siswa diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Aspek pengetahuan tentang permainan terminal teaching didapat persentase 100% berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
2. Aspek mengetahui aturan permainan terminal teaching melalui pendekatan lingkungan sekolah di dapat persentase 100% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.

3. Aspek pendapat sulit apa tidaknya permainan *Terminal Teaching* melalui pendekatan lingkungan sekolah di dapat persentase 91,67% berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga dapat digunakan.
4. Aspek bisa memainkan permainan *Terminal Teaching* 91,67% berdasarkan kriteria yang di tetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga dapat digunakan.
5. Aspek tidak mersa kesulitan dalam memainkan permainan *Terminal Teaching* 83,33% berdasarkan criteria yang ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria Baik sehingga dapat digunakan .
6. Aspek senang bermain *Terminal Teaching* 83,33% berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan.
7. Aspek mencetak waktu tercepat dalam permainan *Terminal Teaching* 83,33% berdasarkan kriteria yang ditetapkan aspek ini telah memenuhi kritewria baik sehingga dapat digunakan.
8. Aspek melakukan gerakan permainan *Terminal Teaching* 58,33% berdasarkan kriteria yang ditertapkan maka aspek ini cukup baik digunakan sehingga dapat digunakan.
9. Aspek mersa capek setelah melakukan gerakan permainan *Terminal Teaching* 58,33% berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka aspek ini cukup baik digunakan sehingga dapat digunakan.

10. Aspek lebih mudahnya *Terminal Teaching* dengan permainan yang lain 58,33% berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka aspek ini cukup baik digunakan sehingga dapat digunakan.
11. Aspek pengetahuan gerakan *Terminal Teaching* 91,67% berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka aspek ini sangat baik digunakan sehingga dapat digunakan.
12. Aspek gerak jalan yang benar 66,67% berdasarkan kriteria yang di tetapkan maka aspek ini cukup baik digunakan sehingga dapat digunakan.
13. Aspek keseimbangan jalan digaris 91,67 % berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka aspek ini sangat baik digunakan sehingga dapat digunakan.
14. Aspek mematuhi aturan permainan *Terminal Teaching* 100% berdasarkan kriteria yang di tekan maka aspek ini sangat baik di gunakan sehingga dapat digunakan.
15. Aspek pemain wajib mentaati peraturan permainan *Terminal Teaching* 66,67% berdasarkan kriteria maka aspek ini cukup baik digunakan sehingga dapat digunakan.
16. Aspek kerjasama dalam permainan *Terminal Teaching* 91,67% berdasarkan kriteria maka aspek ini sangat baik di gunakan dan dapat digunakan.
17. Aspek kekompakan dalam permainan 91,67% berdasarkan kriteria maka aspek ini sangat baik digunakan dan dapat dapat digunakan.
18. Aspek peran guru dalam permainan 75% berdasarkan kriteria maka aspek ini baik untuk digunakan dan dapat digunakan.

19. Aspek seorang guru memberikan teguran 75% berdasarkan kriteria maka aspek ini baik digunakan dan dapat digunakan dan dapat digunakan.
20. Aspek semua orang dapat memainkan permainan *Terminal Teaching* 50% berdasarkan kriteria aspek ini cukup baik dan dapat digunakan.
21. Aspek tau gerakan apa saja dalam permainan *Terminal Teaching* 91,67% berdasarkan kriteria maka aspek ini sangat baik di gunakan dan dapat digunakan.
22. Aspek rasa senang dapat mencetak nilai terbaik dalam pemaian 58,33% berdasarkan kriteria maka aspek ini cukup baik digunakan dan dapat digunakan.
23. Aspek senang dapat memainkan permaian *Terminal Teaching* 91,67% berdasarkan kriteria maka aspek ini sangat baik digunakan dan dapat digunakan.
24. Aspek semangt memainkan permainan *Terminal Teaching* 75% berdasarkan kriteria maka aspek ini baik digunakan dan dapat digunakan.
25. Aspek dapat menerima kekalahan 100% berdasarkan kriteria maka aspek ini dapat digunakan sehingga dapat digunakan.
26. Aspek rasa menghormati lawan main 83,33% berdasarkan kriteria maka aspek ini sangat baik digunakan dan dapat digunakan.
27. Aspek minata maaf apabila melakukan pelanggaran 83,33% berdasarkan kriteria maka aspek ini baik digunakan dan dapat digunakan dan dapat digunakan.
28. Aspek dapat menerima hukuman dari guru 75% berdasarkan kriteria maka aspek ini baik digunakan dan dapat digunakan.
29. Aspek dapat melakukan lompatan pada permaian *Terminal Teaching* 100% berdasarkan kriteria maka aspek ini sangat baik digunakan dan dapat digunakan.

30. Aspek mengajak teman memainkan permainan *Terminal Teaching* 58,33% berdasarkan kriteria maka aspek ini cukup baik digunakan.

Berdasarkan hasil nilai rata-rata 81,11% pada uji coba kelompok kecil menunjukkan model pembelajaran digemari atau disenangi oleh siswa kelas III SD N 3 Bulungkulon Kec, Jekulo Kabupaten Kudus. Di lihat dari pembelajaran siswa melaksanakan semua kegiatan atletik tidak merasa ditekan oleh guru, Riang Gembira selalu ingin mencoba dan siswa sangat antusias setiap melakukan gerakan-gerakan atletik. Dengan demikian model pembelajaran gerak dasar atletik yang telah di uji cobakan pada uji coba kelompok kecil dapat dipergunakan pada uji coba kelompok besar.

4.2 Revisi Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan saran dari ahli Penjasorkes dan ahli pembelajaran pada produk atau model pembelajaran *Terminal Teaching* atau *Kids Athletic* melalui pendekatan lingkungan sekolah yang telah diujicobakan pada kelompok kecil, seperti yang telah diuraikan di atas, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran dari ahli Penjasorkes dan ahli pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Jarak tiang bendera dikurangi menjadi 0,5 m.
2. Materi berjalan dimasukkan langsung kedalam bentuk permainan.
3. Urutan materi lari, jalan, lompat, lempar.
4. Mengurangi jarak keseluruhan menjadi 25m-30m.

5. Kemenangan ditentukan oleh banyaknya bola dalam tempat sampah dan waktu paling cepat.

4.4. Penyajian Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Setelah mengadakan uji coba kelompok kecil yang dilaksanakan pada tanggal 8 september 2012, maka peneliti mempersiapkan penelitian pada uji coba kelompok besar. Pada persiapan uji coba kelompok besar peneliti merujuk hasil dari tinjauan ahli Penjasorkes dan ahli pembelajaran pada bentuk model pembelajaran *Terminal Teaching* atau *Kids Athletic* melalui pendekatan lingkungan sekolah yang telah direvisi. Adapun langkah-langkah pelaksanaan uji coba kelompok besar sebagai berikut:

4.4.1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan model pembelajaran gerak dasar atletik dengan permainan *Terminal Teaching* dilakukan beberapa kegiatan seperti: analisis situasi dan identifikasi kekurangan dari model yang telah dikembangkan pada uji coba kelompok kecil dengan melakukan pengkajian terhadap model pembelajaran yang akan digunakan pada uji coba kelompok besar, menentukan subjek pengembangan, tolak ukur keberhasilan dan manfaat atau keuntungan dari pengembangan model pembelajaran *Terminal Teaching* atau *Kids Athletic* melalui pendekatan lingkungan sekolah Selain itu pada tahap ini juga dilakukan penentuan terhadap ruang lingkup metode yang dikembangkan untuk memberikan pandangan umum terhadap model pembelajaran *Terminal Teaching* atau *Kids Athletic* melalui pendekatan lingkungan sekolah yang telah direvisi oleh para ahli.

4.4.2. Menentukan Subjek Pengembangan

Pada uji coba kelompok besar sebagai subjek penelitian adalah siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri III Bulungkulon Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus dengan jumlah 30 siswa.

4.4.3. Tempat dan Waktu Pengembangan

Pengembangan model pembelajaran *Terminal Teaching* atau *Kids Athletic* melalui pendekatan lingkungan sekolah dilaksanakan pada tanggal 8 Oktober 2012, yang dilaksanakan di lingkungan Sekolah Dasar Negeri III Bulungkulon Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus.

4.4.4. Pembuatan Draf Uji Coba Kelompok Besar

Model pembelajaran *Terminal Teaching* atau *Kids Athletic* melalui pendekatan lingkungan sekolah disusun berdasarkan hasil revisi ahli Penjasorkes dan ahli pembelajaran, adapun draf yang tersusun sebagai berikut:

4.4.4.1. Deskripsi *Terminal Teaching*

Permainan *Terminal Teaching* merupakan sebuah permainan dimana permainan ini terdiri dari 5 sampai 10 siswa setiap tim dan masing-masing tim berusaha untuk memasukan bola sebanyak mungkin kedalam kotak sasaran dan secepat mungkin untuk mendapatkan waktu tercepat apabila dapat melakukan kriteria itu dengan baik dan benar dan dapat mencetak poin paling banyak kelompok itulah yang akan jadi pemenang. dalam permainan ini peserta harus melewati berbagai rintangan antara lain lari, jalan, lompat, lempar dalam permainan ini panjang arena 25-30 m.

4.4.4.2 Aturan Permainan

Permainan ini sendiri terdiri dari 2 tim yang akan saling berkompetisi yang masing-masing tim terdiri dari 5-10 siswa, sebelum permainan dimulai siswa diwajibkan untuk pemanasan guna menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Cara dari pemanasan sendiri adalah siswa melakukan pada tiupan pertama siswa melakukan jalan sambil mengitari lapangan, tiupan kedua siswa melakukan lari-lari ringan ,dilanjutkan dengan jalan sambil melompat-lompat dan sampai di posisi berikutnya siswa melakukan lempar tangkap bola berikut merupakan pemanasan yang harus dilakukan dalam aturan permainan ini.

Urutan pertama pada permainan ini adalah siswa dibariskan berbanjar kebelakang dengan jumlah 6 siswa yang ada sambil berurutan jarak antara pemain yang lain adalah satu lengan dengan pemain yang lainnya.

Berikut aturan ini adalah sebagai berikut Terminal 1 yaitu dilakukan dengan lari zik-zak dengan tiang bendera sebagai haling rintang yang sudah disediakan dengan panjang liuntasan terminal 1 adalah 5 m, jarak antara terminal 1 dan 2 adalah 5m dalam menuju pos 2 siswa diwajibkan melakukan jalan cepat.

Terminal 2 siswa melakukan gerakan jalan diatas garis dengan keseimbangan yang baik dan akurat dengan tali raffia sebagai garisnya Terminal 3 siswa melakukan gerakan melompat yaitu dengan melompati kardus warna yang menarik bagi siswa-siswinya. Sesampainya di terminal 4 siswa melakukan lemparan dengan menggunakan bola tangan yang sudah di sediakan dengan sasaran tempat sampah agar siswa dapat memasukan bola dengan tepat dan akurat. Setelah siswa melakukan

lemparan siswa terlebih dahulu mengitari sasaran sebanyak satu kali dilanjutkan kembali kebarisanya yang paling belakang dengan lari seprin dilanjutkan dengan siswa berikutnya dengan cara yang sama dengan siswa pertma lakukan yaitu dengan berkesinambungan. Dalam permainan ini aturanya dengan berkompetisi dengan tim yang lainnya dengan mengandalkan kecepatan, kelincahan,keseimbangan,dan ketepatan berikut merupakan aturan *Terminal Teaching*.

4.4.4.3 Poin Terminal Teaching

4.4.4.3.1 Aspek Jalan

- 1) Poin 0 jika berjalan tidak pada lintasan.
- 2) Poin 2 jika berjalan sesuai lintasan.

4.4.4.3.2 Aspek Lempar

- 1) Poin 0 jika melempar melewati sasaran.
- 2) Poin 2 apabila bola masuk dalam sasaran.

4.4.4.3.3 Aspek Lari

- 1) Poin 0 jika menabrak lebih dari 5 rintangan.
- 2) Poin 1 jika menabrak kurang dari 5 rintangan.
- 3) Poin 2 jika berlari tanpa menabrak rintangan.

4.4.4.3.4 Aspek Lompat

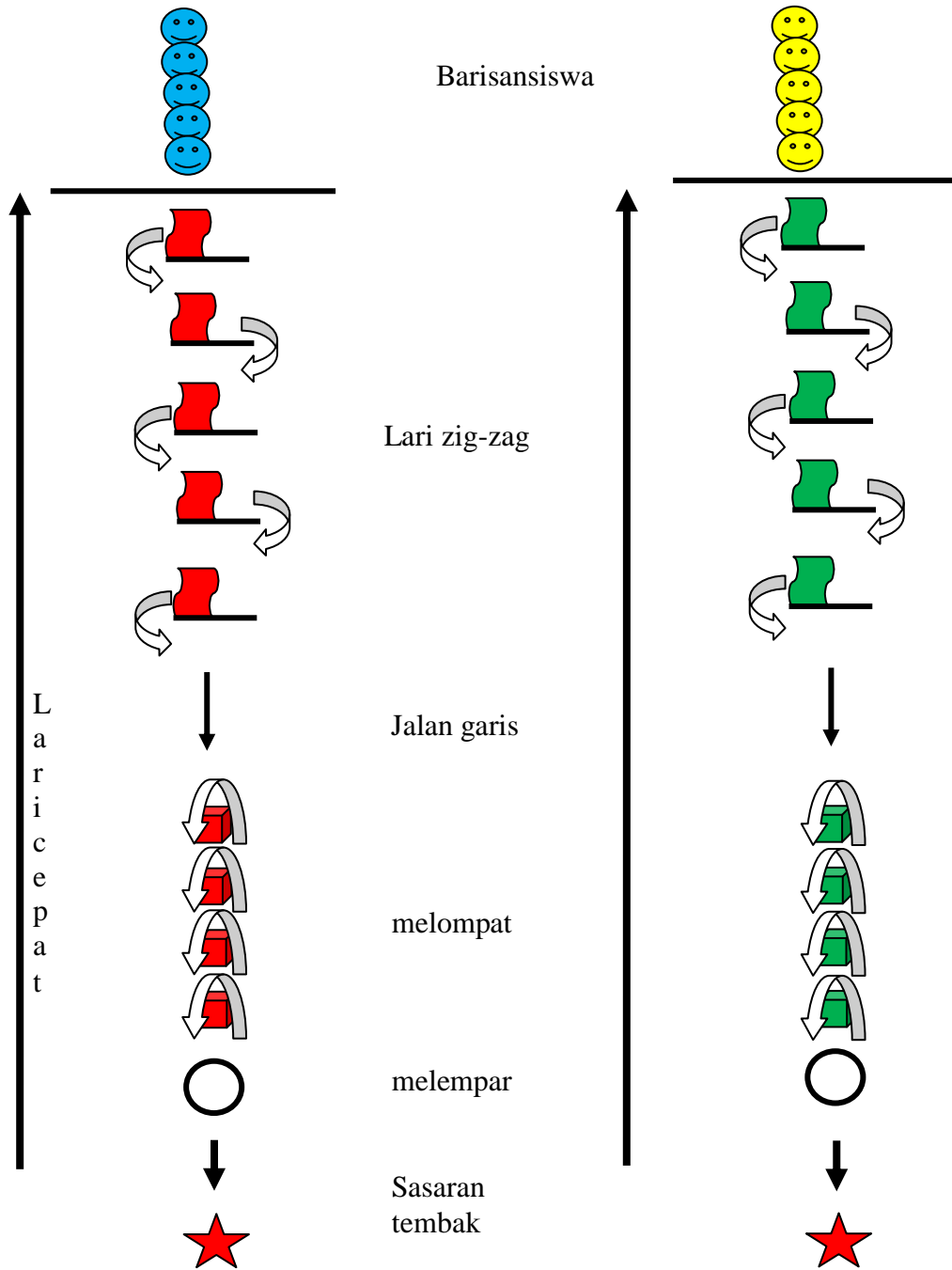
- 1) Poin 0 jika tidak berhasil melompat.
- 2) Poin 1 jika melompat menabrak rintangan .
- 3) Poin 2 jika melompat tanpa menabrak rintangan.

Tambahan 2 poin diberikan kepada kelompok yang pemain terakhirnya berhasil kembali ke garis awal terlebih dahulu dan yang dapat kembali dalam waktu tercepat sebagai pemenang.

Tabel 4.6 Formulir Penilaian *Terminal Teaching*

No	Team :	Poin				Jumlah
		Jalan	Lempar	Lari	Lompat	
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
Bonus Poin						

TERMINAL TEACHING



Gambar 4.2

Desain Permainan *Terminal Teaching*

4.4.4.4 Fasilitas dan Alat Bermain

Fasilitas dan alat yang dibutuhkan dalam permainan *Terminal Teaching* atau *Kids Athletic* melalui pendekatan lingkungan sekolah adalah sebagai berikut :

- Halaman sekolah.
- Kardus warna .
- Lingkaran holahob.
- Rafvia sebagai lintasan dan garis.
- Bola Tangan.
- Tempat sampah.
- Peluit.
- Jam/ Stopwatch.
- Bendera.
- Seragam olahraga.
- Memakai sepatu olahraga..
- Kaos kaki.

4.5. Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Besar.

Berdasarkan data tabel kuesioner pada uji coba kelompok besar yang dilaksanakan pada tagal 8 oktober 2012 didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 88%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka pengembangan model pembelajaran *Terminal Teaching* at *Kids Athletic* melalui pendekatan lingkungan sekolah ini memenuhi kriteria “Baik digunakan” sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 3 Bulungkulon Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus. Berikut adalah tabel penghitungan denyut nadi siswa

sebelum dan sesudah melakukan permainan *Terminan Teaching* atau *Kids Athletic* melalui pendekatan lingkungan sekolah:

Tabel 4.7 Pengukuran Denyut nadi Uji Coba Kelompok Besar dan jumlah denyut nadi sebelum dan sesudah kegiatan.

No	Nama	Jenis Kelamin	Denyut Nadi Awal	Denyut Nadi Akhir
1	Ganda Nur yulian anggit	P	84	108
2	Ardi bagus wiranata	L	66	123
3	Erna dea saputri	P	65	120
4	Adita angga pratama	L	78	102
5	Yusuf ferdiansyah	L	72	120
6	Mohamad abdul rozak	L	65	114
7	Farid	L	78	120
8	Hendrik setiawan	L	66	114
9	Prafita manda maharani	P	65	102
10	Ayu puji lestari	P	72	128
11	Fera afenia	P	84	130
12	Zulfatun khoiriyah	P	63	102
13	shodig Roy A	L	73	98
14	Luluk nur aida	P	87	104
15	Ika apriliani	P	78	120
16	Khoeriyah	P	89	124

17	fitri nofita sari	P	71	127
18	Tia	P	64	98
19	Nafa Fadila widia N	P	74	103
20	Teguh mau;ana	L	66	114
21	Septi dian febi	P	74	124
22	Sabrina aprilia ningrum	P	75	123
23	Amrita latifah	P	62	119
24	Aji setiawan	L	74	125
25	siti zika	P	65	124
26	Ega nofiana sari	P	67	102
27	Fina duwi rahma wati	P	73	107
28	Niken Uli aulia	P	63	123
29	windi wisma wati	P	61	130
30	widia ayuk felisa	P	68	122

Tabel 4.8 Pengukuran Denyut Nadi Skala Besar Sebelum dan Sesudah

Frekuensi denyut nadi (kali/menit)	Jumlah siswa sebelum aktifitas	Jumlah siswa sesudah aktifitas
61-70	14	-
71-80	12	-
81-90	4	-
91-100	-	2
101-110	-	8

111-120	-	8
121-130	-	12

Sumber: Hasil penelitian skala besar

Berikut merupakan tabel hasil kuisisioner siswa skala besar (N= 30)

Tabel 4.9 Tabel Hasil Kuisisioner Siswa Skala Besar

Aspek yang dinilai	Jawaban yang sesuai	Persentase	Kriteria
1. Apakah kamu mengetahui permainan <i>Terminal Teaching</i> ?	Ya	96.67 %	Sangat baik
2. Apakah kamu mengetahui aturan permainan <i>Terminal eaching</i> ?	Ya	86,67%	Baik
3. Apakah menurut kamu model permainan <i>Terminal Teaching</i> merupakan permainan yang sulit?	Tidak	70%	Baik
4. Apakah kamu bisa memainkan permainan <i>Terminal Teaching</i> ?	Ya	93,33%	Sangat Baik
5. Apakah kamu kesulitan dalam memainkan permainan <i>Terminal Teaching</i> ?	Tidak	80%	Baik
6. Apakah selama bermain terminal teaching kamu senang?	Ya	83,33%	Baik
7. Apakah kamu kesulitan dalam mencetak waktu tercepat dalam permainan <i>Terminal Teaching</i> ?	Tidak	86,67%	Baik
8. Apakah kamu merasa kesulitan pada waktu melakukan gerakan dalam permainan <i>Terminal Teaching</i> ?	Tidak	73,33%	Baik

9. Apakah kamu merasa capek setelah melakukan permainan <i>Terminal Teaching</i> ?	Tidak	83,33%	Baik
10. Apakah cara bermain <i>Terminal Teaching</i> lebih mudah dari permainan yang lain yang kamu kenal?	Ya	83,33%	Baik
11. Apakah kamu tahu gerakan apa yang harus dilakukan dalam terminal pertama?	Ya	93,33%	Sangat Baik
12. Apakah kamu tahu aturan jalan yang benar dalam permainan <i>terminal teaching</i> ?	Ya	96,67%	Sangat baik
13. Apakah kamu bisa berjalan dengan baik diatas terminal pertama?	Ya	90%	Baik
14. Apakah dalam permainan kamu bisa mematuhi aturan permainan <i>Terminal Teaching</i> ?	Ya	86,67%	Baik
15. Apakah pemain wajib men taati peraturan dalam permainan <i>Terminal Teaching</i> ?	Ya	86,67%	Baik
16. Menurut kamu apakah permainan <i>Terminal Teaching</i> perlu kerjasama dengan teman satu tim?	Ya	96,67%	Sangat Baik
17. Apakah dalam permainan <i>Terminal Teaching</i> setiap tim harus kompak?	Ya	90%	Sangat Baik
18. Apakah kamu tahu peran guru dalam permainan <i>Terminal</i>	Ya	90%	Baik

<i>Teaching?</i>			
19. Apakah seorang guru akan memberikan teguran kepada pemain yang tidak mentaati peraturan?	Ya	86,67%	Baik
20. Apakah permainan <i>Terminal Teaching</i> dapat dimainkan semua orang?	Ya	80%	Baik
21. Apakah kamu tahu gerakan apa saja yang ada dalam permainan <i>Terminal Teaching</i> ?	Ya	90%	Baik
22. Apakah kamu merasa gembira setelah mencetak nilai terbaik dalam permainan <i>Terminal Teaching</i> ?	Ya	86,67%	Baik
23. Apakah kamu senang memainkan permainan <i>Terminal Teaching</i> ?	Ya	83,33%	Baik
24. Apakah kamu semangat pada saat memainkan permainan <i>Terminal Teaching</i> ?	Ya	93,33%	Sangat Baik
25. Apakah kamu bisa menerima seandainya kamu kalah kalah dalam bertanding?	Ya	100%	Sangat Baik
26. Apakah kamu menghormati lawan bertanding dalam permainan <i>Terminal Teaching</i> ?	Ya	93,33%	Sangat Baik

27. Apa bila dalam permainan kamu melakukan pelanggaran apakah kamu segera minta maaf?	Ya	90%	Baik
28. Apakah kamu bisa menerima hukuman dari guru apabila melakukan pelanggaran dalam permainan?	Ya	93,33%	Sangat Baik
29. Apakah kamu dapat melakukan lompatan dengan baiok dalam permaian <i>Terminal Teaching</i> ?	Ya	90%	Baik
30. Apakah kamu ingin mengajak teman yang lain untuk memainkan permainan <i>Terminal Teaching</i> ?	Ya	86,67%	Baik
Rata-rata		88%	Baik

Untuk pengisian kuisioner siswa diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Aspek pengetahuan tentang permainan terminal teaching didapat persentase 96,67% berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi criteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
2. Aspek mengetahui aturan permainan *Terminal Teaching* melalui pendekatan lingkungan sekolah di dapat persentase 86,67% berdasarkan criteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.

3. Aspek pendapat sulit apa tidaknya permainan *Terminal Teaching* melalui pendekatan lingkungan sekolah di dapat persentase 70% berdasarkan criteria yang ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi criteria sangat baik sehingga dapat digunakan
4. Aspek bisa memainkan permainan *Terminal Teaching* 93,33% berdasarkan criteria yang di tapkan maka aspek ini telah memenuhi criteria sangat baik sehingga dapat digunakan
5. Aspek tidak mersa kesulitan dalam memainkan permainan *Terminal Teaching* 80% berdasarkan criteria yang ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi criteria Baik sehingga dapat digunakan
6. Aspek senang bermain *Terminal Teaching* 83,33% berdasarkan criteria yang ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi criteria baik sehingga dapat digunakan
7. Aspek mencetak waktu tercepat dalam permainan *Terminal Teaching* 86,67% berdasarkan criteria yang ditetapkan aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan.
8. Aspek melakukan gerakan permainan *Terminal Teaching* 73,33% berdasarkan criteria yang ditertapkan maka aspek ini cukup baik digunakan sehingga dapat digunakan .
9. Aspek mersa capek setelah melakukan gerakan permainan *Terminal Teaching* 83,33% berdasarkan criteria yang ditetapkan maka aspek ini cukup baik digunakan sehingga dapat digunakan

10. Aspek lebih mudahnya *Terminal Teaching* dengan permainan yang lain 83,33% berdasarkan criteria yang ditetapkan maka aspek ini cukup baik digunakan sehingga dapat digunakan.
11. Aspek pengetahuan gerakan *Terminal Teaching* 93,33% berdasarkan criteria yang ditetapkan maka aspek ini sangat baik digunakan sehingga dapat digunakan.
12. Aspek gerak jalan yang benar 96,67% berdasarkan criteria yang di tetapkan maka aspek ini cukup baik digunakan sehingga dapat digunakan.
13. Aspek keseimbangan jalan digaris 90 % berdasarkan criteria yang ditetapkan maka aspek ini sangat baik digunakan sehingga dapat digunakan .
14. Aspek mematuhi aturan permainan *Terminal Teaching* 86,67% berdasarkan criteria yang di teakan maka aspek ini sangat baik di gunakan sehingga dapat digunakan.
15. Aspek pemain wajib mentaati peraturan permainan *Terminal Teaching* 86,67% berdasarkan criteria maka aspek ini cukup baik digunakan sehingga dapat digunakan.
16. Aspek kerjasama dalam permainan *Terminal Teaching* 96,67% berdasarkan criteria maka aspek ini sangat baik di gunakan dan dapat digunakan .
17. Aspek kekompakan dalam permainan 90% berdasarkan kriteria maka aspek ini sangat baik digunakan dan dapat dapat digunakan .
18. Aspek peran guru dalam permainan 90%berdasarkan kriteria maka aspek ini baik untuk digunakan dan dapat digunakan .

19. Aspek seorang guru memberikan teguran 86,67% berdasarkan kriteria maka aspek ini baik digunakan dan dapat digunakan dan dapat di gunakan
20. Aspek semua orang dapat memainkan permainan *Terminal Teaching* 80% berdasarkan kriteria aspek ini cukup baik dan dapat digunakan.
21. Aspek tau gerakan apa saja dalam permainan *Terminal Teacing* 90% berdasarkan kriteria maka aspek ini sangat baik di gunakan dan dapat digunakan.
22. Aspek rasa senang dapat mencetak nilai terbaik dalam pemaian 86,67% berdasarkan kriteria maka aspek ini cukup baik digunakan dan dapat digunakan
23. Aspek senang dapat memainkan permaian *Terminal Teaching* 83,33% berdasarkan kriteria maka aspek ini sangat baik digunakan dan dapat digunakan
24. Aspek semanagt memainkan permainan *Terminal Teaching* 93,33% berdasarkan kriteria maka aspek ini baik digunakan dan dapat digunakan
25. Aspek dapat menerima kekalahan 100% berdasarkan kriteria maka aspek ini dapat digunakan sehingga dapat digunakan.
26. Aspek rasa menghormati lawan main 93,33% berdasarkan kriteria maka aspek ini sangat baik digunakan dan dapat digunakan
27. Aspek minata maaf apabila melakukan pelanggaran 90% berdasarkan kriteria maka aspek ini baik digunakan dan dapat digunakan dan dapat digunakan.
28. Aspek dapat menerima hukuman dari guru 93,33% berdasarkan kriteria maka aspek ini baik digunakan dan dapat digunakan

29. Aspek dapat melakukan lompatan pada permainan *Terminal Teaching* 90% berdasarkan criteria maka aspek ini sangat baik digunakan dan dapat digunakan

30. Aspek mengajak teman memainkan permainan *Terminal Teaching* 88% berdasarkan criteria maka aspek ini cukup baik digunakan.

Tabel 4.10 Ranah-Ranah Penjas dalam Permainan *Terminal Teaching*.

No	Kognitif	Afektif	Psikomotor
1	96,67%	83,33%	86,67%
2	86,67%	83,33%	73,33%
3	705%	96,67%	93,33%
4	93,33%	90%	96,67%
5	80%	86,67%	90%
6	83,33%	83,33%	90%
7	86,67%	93,33%	90%
8	86,67%	100%	
9	90%	93,33%	
10	86,67%	90%	
11	80%	93.33%	
12		86.67%	
	80%	91.6675%	90%

Dalam permainan *Terminal Teaching* atau *Kids Athletic* melalui pendekatan lingkungan Sekolah terdapat beberapa ranah penjas, yaitu :

- 1) Kognitif, selama permainan ini berlangsung kemampuan pemahaman siswa terhadap aturan permainan dan strategi yang digunakan siswa saat bermain sangat baik itu terlihat dari hasil kuesioner siswa nomor 1,2,3,4,5,10,14,15,18,19,dan 20 yang mendapat rata-rata 80%.
- 2) Afektif, selama permainan ini berlangsung antusias siswa sangat besar itu terlihat dari kuesioner siswa pada nomor 6,9,16,17,22,23,24,25,26,27,28 dan 30 mendapat rata-rata lebih dari 91,67% itu menunjukkan kriteria sangat baik.
- 3) Psikomotor, selama permainan berlangsung siswa terus bergerak dan keberhasilan pada aspek ini terlihat dari kuesioner siswa pada nomor 7,8,12,13,11,21,dan 29 dengan kriteria menunjukan baik (90%).

4.6 Prototipe Produk

Terminal Teaching atau *Kids Athletic* melalui pendekatan lingkungan sekolah merupakan sebuah pertandingan dimana permainan ini terdiri dari 5 samapai 10 siswa setiap tim dan masing-masing tim berusaha untuk memasukan bola sebanyak mungkin kedalam kotak sasaran dan secepat mungkin untuk mendapatkan waktu tercepat apabila dapat melakukan criteria itu dengan baik dan benar dan dapat mencetak poin poaling banyak klompok itulah yang akan jadi pemenang.dalam permainan ini peserta harus melewati berbagai rintangan antara lain lari, jalan, lompat, lempar dalam permaian ini panjang arena 25-30 m.

Gambar 4.3 Siswa Lari zik-zak.



Gambar 4.4 Siswa melakukan jalan Garis.



Gambar 4.5 siswa melakukan lompatan kardus.



Gambar 4.6 Siswa melakukan lemparan.



4.7 Pembahasan

Tabel 4.11 Ranah-Ranah Penjas dalam Permainan *Terminal Teaching*

No	Kognitif	Afektif	Psikomotor
1	96,67%	83,33%	86,67%
2	86,67%	83,33%	73,33%
3	705%	96,67%	93,33%
4	93,33%	90%	96,67%
5	80%	86,67%	90%
6	83,33%	83,33%	90%
7	86,67%	93,33%	90%
8	86,67%	100%	
9	90%	93,33%	
10	86,67%	90%	
11	80%	93,33%	
12		86,67%	
	80%	91.6675%	90%

Dalam permainan *Terminal Teaching* atau *Kids Athletic* melalui pendekatan lingkungan Sekolah terdapat beberapa ranah penjas, yaitu :

1. Kognitif, selama permainan ini berlangsung kemampuan pemahaman siswa terhadap aturan permainan dan strategi yang digunakan siswa saat bermain sangat baik itu terlihat dari hasil kuesioner siswa nomor 1,2,3,4,5,10,14,15,18,19,dan 20 yang mendapat rata-rata 80%.
2. Afektif, selama permainan ini berlangsung antusias siswa sangat besar itu terlihat dari kuesioner siswa pada nomor 6,9,16,17,22,23,24,25,26,27,28 dan 30 mendapat rata-rata lebih dari 91,67% itu menunjukkan kriteria sangat baik.
3. Psikomotor, selama permainan berlangsung siswa terus bergerak dan keberhasilan pada aspek ini terlihat dari kuesioner siswa pada nomor 7,8,12,13,11,21,dan 29 dengan kriteria menunjukan baik (90%).

Hasil analisis data dari evaluasi ahli penjas didapat rata-rata penilaian 84%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan *Terminal Teaching* telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 3 Bulungkulon Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus.

Hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran I, didapat rata-rata penilaian 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan *Terminal Teaching* telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas III SD N 3 Bulungkulon Kecamatan Jekulo Kab, Kudus.

Hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajara II, didapat rata-rata penilaian 86%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan *Terminal*

Teaching ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas.. kelas III SD N 3 Bulungkulon Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus.

Hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 81,11%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan *Terminal Teaching* ini telah memenuhi kriteria baik, sehingga dari uji coba kelompok kecil model ini dapat digunakan pada siswa kelas III SD N 3 Bulungkulon Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus.

Hasil analisis data uji coba lapangan didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 88%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan *Terminal Teaching* ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dari uji lapangan model ini dapat digunakan pada siswa kelas III SD N 3 Bulungkulon Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus.

Permainan *Terminal Teaching* ini merupakan model pengembangan dari model pembelajaran gerak dasar atletik yang didalamnya terkandung nilai-nilai sesuai dengan tujuan penjasorkes. Adapun permainan ini dirancang sesuai dengan karakteristik anak siswa sekolah dasar serta memperhitungkan tingkat kesulitan, nilai kompetitif, alokasi waktu, dan keamanan.

Adapun perbedaan dari uji skala kecil dengan uji skala besar yaitu. Pada uji kecil menggunakan 12 siswa serbagai sampel, sedangkan pada uji lapangan menggunakan siswa dengan jumlah 30 siswa dengan satu kelas, panjang lapangan yang pada uji skala kecil 60 m, terdapat perubahan dari ahli penjas untuk mengurangi panjang lapangan menjadi 25-30 m, pada lari zik-zak tiang bendera yang semula 5 tiang

setiap klompok terdapat perubahan menjadi 3 tiang setiap klompok berikut merupakan perbedaan dari skala kecil dengan skala besar.

4.8 Kelemahan Produk

1) Garis Lapangan

Lapangan sulit digunakan apa bila pada saat musim penghujan lapangan menjadi licin dan tergenang air hujan.

2) Peraturan Permainan

Terminal Teaching merupakan pengembangan dari model pembelajaran gerak dasar atletik. Dalam memainkan permainan ini masih terdapat pemain yang kurang paham sehingga peneliti harus lebih banyak memberi penjelasan tentang materi. Selain itu peneliti juga menekankan perilaku sportif khususnya pada permainan *Terminal Teaching*.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1. Kajian

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah model pembelajaran *Terminal Teaching atau Kids Athletic* melalui pendekatan lingkungan Sekolah yang merupakan produk baru dari pengembangan model pembelajaran gerak dasar atletik. Model pembelajaran ini dapat dikembangkan di sekolah yang memiliki karakteristik hampir sama dengan Sekolah Dasar Negeri 3 Bulungkulon yang tidak memiliki halaman cukup luas hal itu berdasarkan data hasil uji lapangan dan data hasil kuesioner (meliputi aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif) bahwa secara keseluruhan model pembelajaran ini memiliki kategori baik.

Produk model pembelajaran *Terminal teaching atau Kids Athletic* melalui pendekatan lingkungan sekolah sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba. Hal ini berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi ahli penjas dan pembelajaran. Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli yang ada maka produk pembelajaran *Kids Athletic* melalui pendekatan lingkungan sekolah ini dapat digunakan untuk siswa kelas 3 Sekolah Dasar.

Produk model pembelajaran *Terminal Teaching atau Kids Athletic* melalui pendekatan lingkungan sekolah sangat efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa, karena dalam permainan ini terdapat berbagai macam gerak seperti berjalan, berlari,

melompat dan melempar. Dari 10 komponen kondisi fisik yang ada, permainan *Terminal Teaching* dapat meningkatkan kemampuan komponen kondisi fisik antara lain sebagai berikut:

- a) Kekuatan : kekuatan kaki (saat berlari).
- b) Kecepatan : pada saat berjalan dan berlari.
- c) Kelincahan : pada saat berlari melewati rintangan tiang bendera.
- d) Daya ledak : pada saat melompat melewati rintangan kardus.
- e) Daya tahan : pada saat melakukan permainan.
- f) Akurasi : ketepatan pada saat melempar bola kedalam sasaran.
- g) Keseimbangan : pada saat berjalan diatas garis raffia

5.2 Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Lebih Lanjut

Dari hasil penelitian pengembangan ini peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Terminal Teaching* atau sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran atletik untuk siswa sekolah dasar yang memiliki karakteristik hampir sama dengan Sekolah Dasar Negeri 3 Bulungkulon.
2. Pemberian materi yang berulang-ulang untuk memudahkan pemahaman siswa.
3. Penggunaan model ini dilaksanakan seperti apa yang direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

4. Bagi guru penjasorkes di sekolah dasar diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran *Terminal Teaching*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ateng, A.K. 1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta:Depdiknas.
- Adang Suherman.2000.*Dsar-Dasar Penjaskes*. Jakara: Depdiknas.
- Bahagia, Y dan Adang Suherman. 2000. *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud.
- Lutan, Rusli. 2002. *Olahraga dan Etika: Fair Play*. Jakarta: Depdiknas.
- Ma'mun, A dan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak Dan Belajar Gerak*. Jakarta:Depdiknas.
- Mohamad Ali. 1987. *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung Angkasa.
- Punaji Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Rumini. 2004. *Model Pembelajaran Atletik dan Metodik I Untuk PJPGSD*. Semarang: UNNES
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Perdana Media Group.
- Setyosari, P. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suherman, A. 2000.*Dasar-Dasar Penjaskes*, Jakarta: Depdiknas.
- Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta:Depdikbud.
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain untuk D2 PGSD PENJASKES*. Jakarta: Depdikbud.
- Tamat, Trisnowati dan Mirman, Mukarto. *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Widya, M.D.A. 2004. *Belajar Berlatih Gerak-Gerak Dasar Atletik Dalam Bermain*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

Nomor : *SI/FIK/2012*

**Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2011/2012**

- Menimbang** : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar) Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar) Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat** : 1. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
2. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
3. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
- Memperhatikan** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar) Tanggal 27 Januari 2012

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada :
- | | |
|-----------------------|---------------------------------|
| 1. Nama | : Drs Endro Puji Purwono, M,Kes |
| NIP | : 195903151985031003 |
| Pangkat/Golongan | : III/d - Penata Tk. I |
| Jabatan Akademik | : Lektor Kepala |
| Sebagai Pembimbing I | |
| 2. Nama | : Drs. H. Harry Pramono, M.Si. |
| NIP | : 195910191985031001 |
| Pangkat/Golongan | : IV/b - Pembina Tk. I |
| Jabatan Akademik | : Lektor Kepala |
| Sebagai Pembimbing II | |
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
- | | |
|---------------|--|
| Nama | : TAFIB AGUNG PRIARDI |
| NIM | : 6101408191 |
| Jurusan/Prodi | : Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar) |
| Topik | : Pembelajaran Gerak Dasar Berjalan dengan Pemanfaatan Lingkungan Sekolah |
- KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : *30 Januari* 2012
DEKAN



Drs. H. Harry Pramono, M.Si.
NIP. 195910191985031001

- Tembusan**
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
 2. Ketua Jurusan
 3. Dosen Pembimbing
 4. Pertinggal



6101408191



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
 Gedung F1 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon: 024-8508007
 Laman: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: fik_unnes@telkom.net

No. : 504/UN.37.1.6/PC/2012
 Lamp :
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala SDN 3 Bulungkulon Kec. Jekulo Kab. Kudus
 di SDN 3 Bulungkulon Kec. Jekulo Kab. Kudus

Dengan Hormat,
 Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : TAFIB AGUNG PRIARDI
 NIM : 6101408191
 Prodi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar)
 Topik : Model Pembelajaran Gerak Dasar Atletik dengan Permainan Terminal Teaching yang Memanfaatkan Lingkungan Sekolah pada Siswa Kelas III SDN 3 Bulungkulon Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus Tahun 2012/2013

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 15 Agustus 2012

Dekan

Drs. H. Harry Pramono, M.Si.
 NIP. 195910191985031001



6101408191

....: FM-05-AKD-24/Rev. 00 :....



DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA KABUPATEN KUDUS
UPT PENDIDIKAN KECAMATAN JEKULO
 Alamat : Jl. Kudus-Pati, No.26 Telp. (0291) 431837
 KUDUS 59382

Jekulo, 07 September 2012

Nomor : 800/043 /14.09.6/2012
 Sifat : Penting
 Lamp :
 Perihal : **Ijin Penelitian**

Kepada
 Yth. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan
 Universitas Negeri Semarang
 Di **SEMARANG**

Menindak lanjuti Surat Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang No. 5011/UN 37.1.6/PL/2012 tanggal 15 Agustus 2012 perihal seperti tersebut Pada pokok surat, pada dasarnya kami tidak keberatan memberikan ijin Penelitian di SD 3 Bulungkulon UPT Pendidikan Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : TAFIB AGUNG PRIARDI
 NIM : 6101408191
 PRODI : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
 : (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani SD)

Demikian surat ijin ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.


H. TUGIMAN, S.Pd, M.Pd
 Pembina
 NIP. 196011201982011006



**DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN JEKULO
SD 3 BULUNGKULON**

Alamat : Bulungkulon RT. 04 / RW. II Kec. Jekulo Kab. Kudus 59382

SURAT KETERANGAN

NOMOR: 422.1/005/14.09.6/X/2012

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wahono, S. Pd
NIP : 19580820 197802 1 003
Pangkat / Gol ruang : Pembina IVA
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD 3 Bulungkulon

Menyatakan bahwa mahasiswa di bawah ini

Nama : TAFIB AGUNG PRIARDI
NIM : 6101408191
PRODI : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
: (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani SD)

Telah benar-benar melaksanakan penelitian di SDN 3 Bulungkulon Kec. Jekulo Kab. Kudus Pada tanggal 8 September & 8 Oktober 2012.

Demikian surat keterangan ini saya buat agar dapat dipergunakan mestinya.

Oktober 2012
3 Bulungkulon

H. WAHONO, S.Pd
19580820 197802 1 003

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

EVALUASI PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN GERAK DASAR ATLETIK DENGAN PERMAINAN *TERMINAL TEACHING* YANG MEMANFAATKAN LINGKUNGAN SEKOLAH PADA SISWA KELAS III SD N 3 BULUNGKULON KECAMATAN JEKULO KABUPATEN KUDUS TAHUN PELAJARAN 2011-2012”.

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
 Materi Pokok : Gerak dasar atletik dengan permainan *Terminal Teaching*
 dengan lingkungan pantai.
 Sasaran Program : Siswa Kelas III Sekolah Dasar
 Evaluator :
 Tanggal :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap model permainan *Terminal Teaching* melalui pendekatan lingkungan sekolah yang efektif dan efisien untuk proses pembelajaran Penjasorkes bagi siswa Sekolah Dasar (SD) yang kami modifikasi. Berhubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli Penjas.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1 : tidak baik
- 2 : kurang baik
- 3 : cukup baik
- 4 : baik
- 5 : sangat baik

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kolom tambahan yang telah disediakan.

Kualitas Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar						
2	Kejelasan petunjuk permainan						
3	Ketepatan memilih bentuk/ model permainan bagi siswa						
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan						
5	Kesesuaian bentuk/ model permainan untuk dimainkan siswa						
6	Kesesuaian bentuk/ model permainan dengan karakteristik siswa						
7	Mendorong perkembangan aspek fisik/ jasmani siswa						
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa						
9	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa						
10	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa						
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun yang tidak terampil						
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putrid						
13	Mendorong siswa aktif bergerak						

14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran atletik kids						
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran						

Saran Untuk Perbaikan Pembelajaran

Petunjuk:

1. Apabila dilakukan revisi pada pembelajaran ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
2. Alasan dilakukan revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan

Komentor dan saran umum

--

saran

3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba skala kecil
(mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Lampiran 6

Kudus ,.....

Evaluator

(.....)

Hasil Pengamatan Kuesioner Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran		
		A	G1	G2
1	Model pembelajaran permainan <i>Terminal Teaching</i> merupakan sarana pembelajaran dalam penjasorkes yang efektif di Sekolah Dasar.	4	5	5
2	Model pembelajaran permainan <i>Terminal Teaching</i> dapat menjadikan pembelajara perjasorkes di Sekolah Dasar lebih menarik	4	4	5

	bagi siswa.			
3	Model pembelajaran permainan <i>Terminal Teaching</i> adalah salah satu cara untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam pembelajaran penjasorkes.	4	5	5
4	Model pembelajaran permainan <i>Terminal Teaching</i> dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar.	4	5	4
5	Model pembelajaran permainan <i>Terminal Teaching</i> dapat menumbuhkan sikap bekerjasama dan sportivitas kepada siswa melalui peraturan – peraturan yang terkandung dalam permainan tersebut.	4	4	4
6	Model pembelajaran permainan <i>Terminal Teaching</i> merupakan sarana untuk meningkatkan aktifitas gerak dalam berolahraga baik itu gerak lokomotorik , non-lokomotorik dan gerak manipulatif.	5	4	4
7	Model pembelajaran permainan <i>Terminal Teaching</i> dapat meningkatkan skill atau keahlian siswa dalam pembelajaran atletik yang sebenarnya.	5	4	4
8	Dengan model pembelajaran permainan <i>Terminal Teaching</i> siswa dapat lebih mudah untuk memahami pembelajaran yang telah diberikan.	4	5	3
9	Melalui model pembelajaran permainan	4	4	4

	<i>Terminal Teaching</i> siswa akan lebih tau tentang macam model pembelajaran penjas.			
10	Melalui model pembelajaran permainan <i>Terminal Teaching</i> merupakan cara untuk mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana dalam pelaksanaan pembelajaran penjas di Sekolah Dasar.	4	5	5
Jumlah Skor		42	45	43
Rata-rata		4,2	4,5	4,3
Prosentase		84,%	90%	86%

Keterangan :

A = Ahli Penjas

G1 = Guru Penjas / Ahli Pembelajaran I

G2 = Guru Penjas / Ahli Pembelajaran II

Draf Ujicoba Kelompok Kecil**Pengertian aturan permainan *Terminal Teaching***

Aturan merupakan suatu tata tertib yang harus ditaati suatu peserta pertandingan, Permainan merupakan salah satu dari banyaknya wahana untuk membawa anak dalam hidup bersama atau bermasyarakat. Oleh karena itu bermain dan permainan memiliki arti yang sama membantu anak dalam menumbuh kembangkan gerak dasar anak yang yang antara lain jalan, lari, lompat, dan lempar. dimana permainan terminal ticing ini memiliki gerkan yang berisi antara lain jalan, lari, lompat, lempar.

Permainan ini sendiri terdiri dari 2 tim yang akan saling berkompetisi yang masing-masing tim terdiri dari 5-10 siswa, sebelum permainan dimulai siswa diwajibkan untuk pemanasan guna menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Cara dari pemanasan sendiri adalah siswa melakukan pada tiupan pertama siswa melakukan jalan sambil mengitari lapangan, tiupan kedua siswa melakukan lari-lari ringan, dilanjutkan dengan jalan sambil melompat-lompat dan sampai di posisi berikutnya siswa melakukan lempar tangkap bola berikut merupakan pemanasan yang harus dilakukan dalam aturan permainan ini.

Urutan pertama pada permainan ini adalah siswa dibariskan berbanjar kebelakang dengan jumlah 6 siswa yang ada sambil berurutan jarak antara pemain yang lain adalah satu lengan dengan pemain yang lainnya.

Berikut aturan ini adalah sebagai berikut Terminal 1 yaitu dilakukan dengan lari zik-zak dengan tiang bendera sebagai haling rintang yang sudah disediakan dengan panjang liuntasan terminal 1 adalah 5 m, jarak antara terminal 1 dan 2 adalah 5m dalam menuju pos 2 siswa diwajibkan melakukan jalan cepat.

Terminal 2 siswa melakukan gerakan jalan diatas garis dengan keseimbangan yang baik dan akurat dengan tali raffia sebagai garisnya. Terminal 3 siswa melakukan gerakan melompat yaitu dengan melompati kardus warna yang menarik bagi siswa-siswinya. Sesampainya di terminal 4 siswa melakukan lemparan dengan menggunakan bola tangan yang sudah di sediakan dengan sasaran tempat sampah agar siswa dapat memasukan bola dengan tepat dan akurat. Setelah siswa melakukan lemparan siswa terlebih dahulu mengitari sasaran

sebanyak satu kali dilanjutkan kembali kebarisanya yang paling belakang dengan lari seprin dilanjutkan dengan siswa berikutnya dengan cara yang sama dengan siswa pertma lakukan yaitu dengan berkesinambungan. Dalam permainan ini aturanya dengan berkompetisi dengan tim yang lainya dengan mengandalkan kecepatan, kelincahan,keseimbangan,dan ketepatan berikut merupakan aturan terminal teaching.

Aturan permaianan *Terminal Teaching* Dengan pendekatan lingkungan sekolah adalah sebagai berikut.

- a) Siswa dibariskan menurut klompok nya masing- masing.



- B) Siswa melakukan lari sik-sak dengan berkompetisi.



C) diteruskan dengan siswa berjalan diatas garis raffia.



D) Dilanjutkan dengan gerakan lompat kardus.



E) dilanjutkan gerakan lemparan bola dari dalam lingkaran holahob

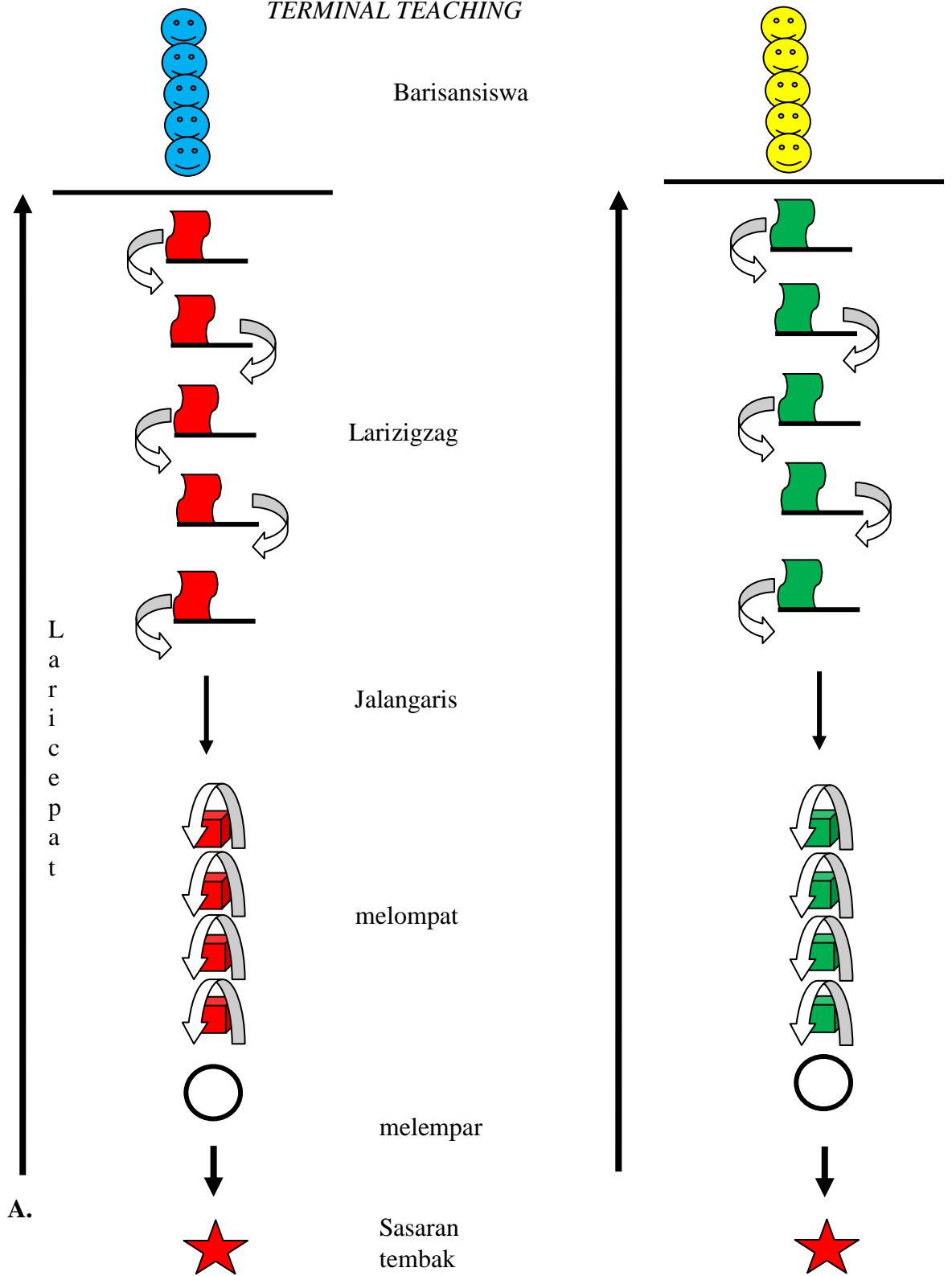


4.1.3.3 UKURAN PANJANG LINTASAN

5. Panjang lintasan lari zig-zag 4 m.
6. Panjang lintasan berjalan 5 m
7. Lompat kardus sebanyak 4 buah dengan panjang 5 m dengan jarak tiap kardus 0,5 m.
8. Panjang keseluruhan lintasan 30 m dengan dengan kembali menggunakan lari sprin dengan panjang 30 m jadi semua 60 m.

TERMINAL TEACHING

Barisan siswa



Fasilitas dan alat bermain

- Halaman sekolah
- Kardus warna
- Roda bekas
- Raffia sebagai lintasan dan garis
- Bola Tangan
- Tempat sampah
- Peluit
- Jam/ Stopwatch
- Bendera
- Seragam olahraga
- Memakai sepatu olahraga.
- Kaos kaki.

D. Jumlah pemain

3. permainan *Terminal Teaching* dimainkan terdiri 2 klompok .
4. masing-masing klompok 6 siswa.

E. Wasit

3. yang dimaksud wasit dalam permainan ini adalah guru penjas.
4. Permainan *Terminal Teaching* dipimpin oleh 1 wasit.

F. Ranan-ranah yang terkandung di dalam permainan ini.

Afektif :Siswa diharapkan biasa bermain dan bekerjasama dengan baik.

Psikomotor :Siswa dapat mengetahui aturan jalan yang baik dan benar dengan keseimbangan tubuh yang baik.

Kognitif : Siswa mampu menjelaskan aturan permainan ini.

Fisik :*Melatih keseimbangan tubuh.

*Melatih ketepatan dalam melempar bola.

*Melatih daya tahan tubuh.

*Melatih kelincahan.

INSTRUMEN TES SISWA

**ANGKET TENTANG KENYAMANAN PENGGUNAAN PRODUK
UNTUK SISWA**

I. Identitas responden

Nama :

No Absen :

Kelas :

Alamat : SD N 3BulungkulonKecamatanJekuloKabupaten Kudus

II. Petunjuk Pengisian Angket

Berilah tanda centang (v) pada salah satu jawaban : Ya / Tidak pada kolom yang tersedia.

No	Aspek	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kamu mengetahui permainan <i>Terminal Teaching</i> ?		
2.	Apakah kamu mengetahui iaturan permainan <i>Terminal Teaching</i> ?		
3.	Apakah menurut kamu model permainan <i>Terminal Teaching</i> merupakan permainan yang sulit?		
4.	Apakah kamu bisa memainkan model permainan <i>Terminal Teaching</i> ?		
5.	Apakah kamu merasake sulitan dalam melaksanakan permainan <i>Terminal Teaching</i> ?		
6.	Apakah selama bermain permaianan <i>Terminal Teaching</i> kamu merasa senang?		
7.	Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak waktu tercepat dam permainan <i>Terminal Teaching</i> ?		
8.	Apakah kamu merasa sulit saat melakukan gerakan dalam permainan <i>Terminal Teaching</i> ?		
9.	Apakah kamu merasa capek setelah melakukan permainan <i>Terminal Teaching</i> ?		

10.	Apakah cara bermain <i>Terminal Teacing</i> lebih mudah dari permainan lain yang kamu kenal?		
11.	Apakah kamu tahu gerakan apa yang harus dilakukan dalam Terminal pertama?		
12.	Apakah kamu tau aturan jalan yang benar dalam permaian <i>Terminal Teaching</i> ?		
13.	Apakah kamu bisa berjalan dengan baik di atas garis pada terminal pertama?		
14.	Apakah dalam permainan kamu bisa mematuhi peraturan Permaian <i>Terminal Teaching</i> ?		
15.	Apakah pemain wajib mentaati peraturan dalam permainan <i>Terminal Teaching</i> ?		
16.	Menurut kamu apakah memainkan permainan terminal teaching perlu kerjasama dengan teman satu tim?		
17.	Apakah dalam permainan <i>Terminal Teaching</i> setiap tim harus selalu kompak?		
18.	Apakah kamu tahu peran guru dalam permainan <i>Terminal Teaching</i> ?		
19.	Apakah seorang guru akan memberikan teguran kepada pemain yang tidak mentaati peraturan?		
20.	Apakah permainan <i>Terminal Teaching</i> dapat dimainkan oleh semua orang?		
21.	Apakah kamu tau gerakan apa saja yang ada dalam permaian <i>Terminal Teaching</i> ?		
22.	Apakah kamu merasa gembira setelah mencetak nilai terbaik dalam permainan <i>Terminal Teaching</i> ?		
23.	Apakah kamu senang memainkan permainan <i>Terminal Teaching</i> ?		
24.	Apakah kamu semangat dalam memainkan permainan <i>Terminal Teaching</i> ?		
25.	Apakah kamu bisa menerima seandainya kalah dalam bertanding?		
26.	Apakah kamu menghormati lawan bertanding dalam permainan <i>Terminal</i>		

	<i>Teaching?</i>		
27.	Apakah kamu dalam permainan kamu melakukan pelanggaran apakah kamu segera mintamaaf?		
28.	Apakah kamu bisa menerima hukuman dari guru apabila melakukan pelanggaran dalam permainan?		
29.	Apakah kamu dapat melakukan lompatan dengan baik dalam permainan <i>Terminal Teaching?</i>		
30.	Apakah kamu ingin mengajak teman yang lain untuk memainkan permainan <i>Terminal Teaching?</i>		

Pengukuran Denyut nadi Uji Coba Kelompok Kecil dan jumlah denyut nadi sebelum dan sesudah kegiatan.

No	Nama	Jenis Kelamin	Denyut Nadi Awal	Denyut Nadi Akhir
1	U,UD KURNIAWAN	L	84	108
2	MUHAMAD KHOIRUL IMAM	L	66	132
3	EGA NORITA SARI	P	60	120
4	EKA APRILIANI	P	78	102
5	FERA AFENIA	P	72	120
6	FITRIANI KUMAL S	P	60	114
7	FITRI NOVITA SARI	P	78	120
8	KHORIYAH	P	66	114
9	MUHAMAD SAIFUL	L	60	102
10	PANGESTONI	L	72	132
11	ROY ARDIANSYAH	L	84	130
12	SABRINA APRILIA NINGRUM	P	72	131

Draf Ujicoba klompok besar**Pengertian aturan permainan *Terminal Teaching***

Aturan merupakan suatu tata tertib yang harus ditaati suatu peserta pertandingan, Permainan merupakan salah satu dari banyaknya wahana untuk membawa anak dalam hidup bersama atau bermasyarakat. Oleh karena itu bermain dan permainan memiliki arti yang sama membantu anak dalam menumbuh kembangkan gerak dasar anak yang yang antara lain jalan, lari, lompat, dan lempar. dimana permainan terminal ticing ini memiliki gerkan yang berisi antara lain jalan, lari, lompat, lempar.

Permainan ini sendiri terdiri dari 2 tim yang akan saling berkompetisi yang masin-masing tim terdiri dari 5-10 siswa, sebelum permainan dimulai siswa diwajibkan untuk pemanasan guna menghindari hal-hal yang tidak di inginkan. Cara dari pemanasan sendiri adalah siswa melakukan pada tiupan pertama siswa melakukan jalan sambil mengitari lapangan, tiupan kedua siswa melakukan lari-lari ringan, dilanjutkan dengan jalan sambil melompat-lompat dan sampai di posisi berikutnya siswa melakukan lempar tangkap bola berikut merupakan pemanasan yang harus dilakukan dalam aturan permainan ini.

Urutan pertama pada permainan ini adalah siswa dibariskan berbanjar kebelakang dengan jumlah 6 siswa yang ada sambil berurutan jarak anntara pemain yang lain adalah satu lengan dengan pemain yang lainnya.

Berikut aturan ini adalah sebagai berikut Terminal 1 yaitu dilakukan dengan lari zik-zak dengan tiang bendera sebagai haling rintang yang sudah disediakan dengan panjang liuntasan terminal 1 adalah 5 m, jarak antara terminal 1 dan 2 adalah 5m dalam menuju pos 2 siswa diwajibkan melakukan jalan cepat.

Terminal 2 siswa melakukan gerakan jalan diatas garis dengan keseimbangan yang baik dan akurat dengan tali rafvia sebagai garisnya. Terminal 3 siswa melakukan gerakan melompat yaitu dengan melompati kardus warna yang menarik bagi siswa-siswinya. Sesampainya di terminal 4 siswa melakukan lemparan dengan menggunakan bola tangan yang sudah di sediakan dengan sasaran tempat sampah agar siswa dapat memasukan bola dengan tepat dan akurat. Setelah siswa melakukan lemparan siswa terlebih dahulu mengitari sasaran sebanyak satu kali dilanjutkan kembali kebarisanya yang paling belakang dengan lari seprin dilanjutkan dengan siswa berikutnya dengan cara yang sama dengan siswa pertma lakukan yaitu dengan berkesinambungan. Dalam permainan ini

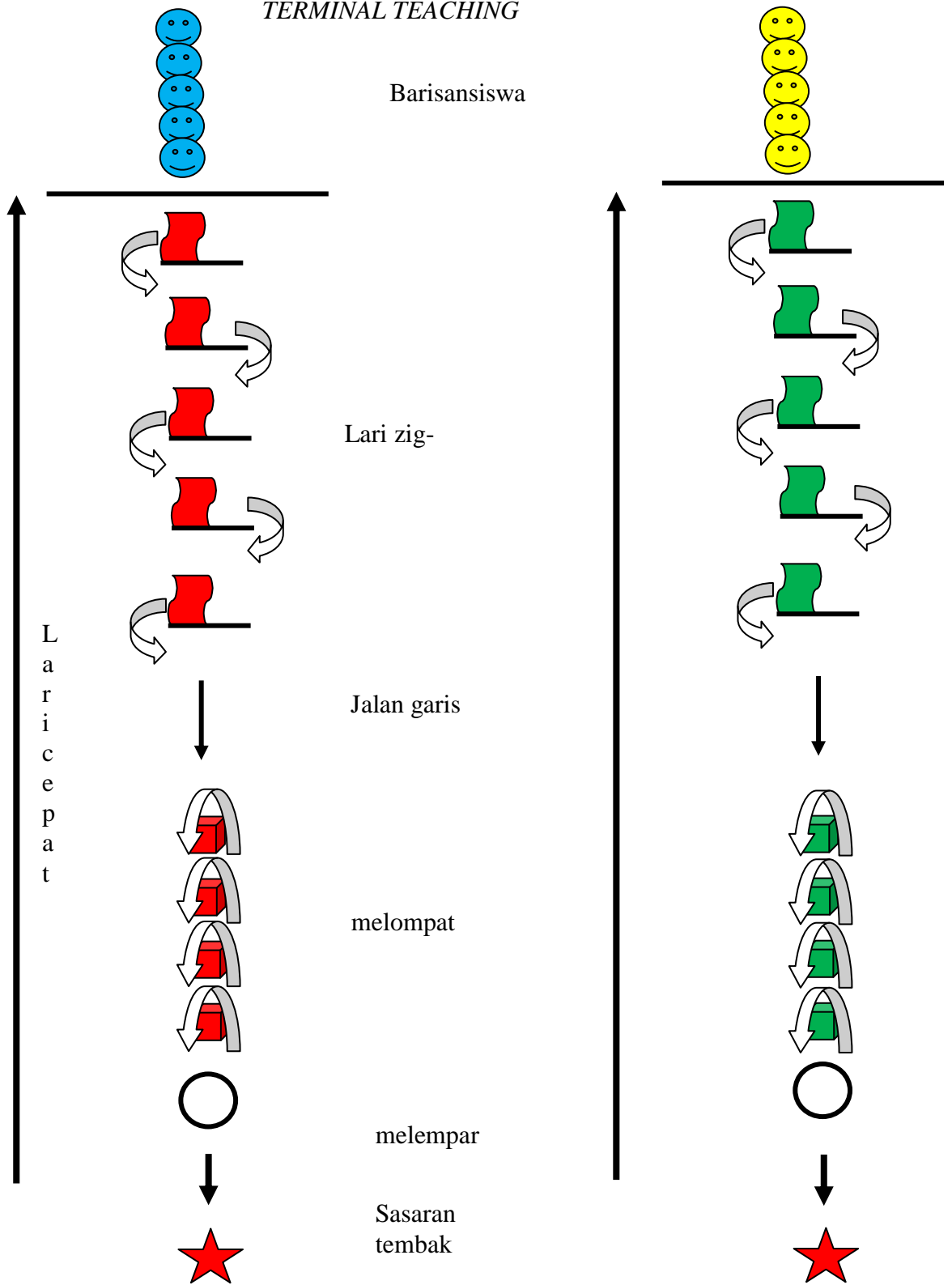
aturanya dengan berkompetisi dengan tim yang lainya dengan mengandalkan kecepatan, kelincahan,keseimbangan,dan ketepatan berikut merupakan aturan terminal teaching.

4.1.3.4 UKURAN PANJANG LINTASAN

9. Panjang lintasan lari zig-zag 4 m.
10. Panjang lintasan berjalan 5 m.
11. Lompat kardus sebanyak 4 buah dengan panjang 5 m dengan jarak tiap kardus 0,5 m.
12. Panjang keseluruhan lintasan 30 m dengan dengan kembali menggunakan lari sprin dengan panjang 30 m jadi semua 60 m.

TERMINAL TEACHING

Barisan siswa



B. Fasilitas dan alat bermain

- Halaman sekolah
- Kardus warna
- Roda bekas
- Raffia sebagai lintasan dan garis
- Bola Tangan
- Tempat sampah
- Peluit
- Jam/ Stopwatch
- Bendera
- Seragam olahraga
- Memakai sepatu olahraga.
- Kaos kaki.

G. Jumlah pemain

5. permainan terminal teaching dimainkan terdiri 2 klompok .
6. masing-masing klompok 6 siswa.

H. Wasit

5. yang dimaksud wasit dalam permainan ini adalah guru penjas.
6. Permainan Terminal teaching dipimpin oleh 1 wasit.

I. Ranan-ranah yang terkandung di dalam permainan ini.

Afektif: Siswa diharapkan biasa bermain dan bekerjasama dengan baik.

Psikomotor : Siswa dapat mengetahui aturan jalan yang baik dan benar dengan keseimbangan tubuh yang baik.

Kognitif : Siswa mampu menjelaskan aturan permainan ini.

Fisik : *Melatih keseimbangan tubuh.

*Melatih ketepatan dalam melempar bola.

*Melatih daya tahan tubuh.

INSTRUMEN TES SISWA

**ANGKET TENTANG KENYAMANAN PENGGUNAAN PRODUK
UNTUK SISWA**

III. Identitas responden

Nama :

No Absen :

Kelas :

Alamat : SD N 3BulungkulonKecamatanJekuloKabupaten Kudus

IV. Petunjuk Pengisian Angket

Berilah tanda centang (v) pada salah satu jawaban : Ya / Tidak pada kolom yang tersedia.

No	Aspek	Jawaban	
		Ya	Tidak
2.	Apakah kamu mengetahui permainan <i>Terminal Teaching</i> ?		
2.	Apakah kamu mengetahui iaturan permainan <i>Terminal Teaching</i> ?		
3.	Apakah menurut kamu model permainan <i>Terminal Teaching</i> merupakan permainan yang sulit?		
4.	Apakah kamu bisa memainkan model permainan <i>Terminal Teaching</i> ?		
5.	Apakah kamu merasa kesulitan dalam melaksanakan permainan <i>Terminal Teaching</i> ?		
6.	Apakah selama bermain permainan <i>Terminal Teaching</i> kamu merasa senang?		
7.	Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak waktu tercepat dalam permainan <i>Terminal Teaching</i> ?		
8.	Apakah kamu merasa sulit saat melakukan gerakan dalam permainan <i>Terminal Teaching</i> ?		
9.	Apakah kamu merasa capek setelah melakukan permainan <i>Terminal Teaching</i> ?		

10.	Apakah cara bermain <i>Terminal Teacing</i> lebih mudah dari permainan lain yang kamu kenal?		
11.	Apakah kamu tahu gerakan apa yang harus dilakukan dalam Terminal pertama?		
12.	Apakah kamu tau aturan jalan yang benar dalam permaian <i>Terminal Teaching</i> ?		
13.	Apakah kamu bisa berjalan dengan baik di atas garis pada Terminal pertama?		
14.	Apakah dalam permainan kamu bisa mematuhi peraturan Permaian <i>Terminal Teaching</i> ?		
15.	Apakah pemain wajib mentaati peraturan dalam permainan <i>Terminal Teaching</i> ?		
16.	Menurut kamu apakah memainkan permainan <i>Terminal Teaching</i> perlu kerjasama dengan teman satu tim?		
17.	Apakah dalam permainan <i>Terminal Teaching</i> setiap tim harus selalu kompak?		
18.	Apakah kamu tahu peran guru dalam permainan <i>Terminal Teaching</i> ?		
19.	Apakah seorang guru akan memberikan teguran kepada pemain yang tidak mentaati peraturan?		
20.	Apakah permainan <i>Terminal Teaching</i> dapat dimainkan oleh semua orang?		
21.	Apakah kamu tau gerakan apa saja yang ada dalam permaian <i>Terminal Teaching</i> ?		
22.	Apakah kamu merasa gembira setelah mencetak nilai terbaik dalam permainan <i>Terminal Teaching</i> ?		
23.	Apakah kamu senang memainkan permainan <i>Terminal Teaching</i> ?		
24.	Apakah kamu semangat dalam memainkan permainan <i>Terminal Teaching</i> ?		
25.	Apakah kamu bisa menerima seandainya kalah dalam bertanding?		
26.	Apakah kamu menghormati lawan bertanding dalam permainan <i>Terminal</i>		

	<i>Teaching?</i>		
27.	Apakah kamu dalam permainan kamu melakukan pelanggaran apakah kamu segera mintamaaf?		
28.	Apakah kamu bisa menerima hukuman dari guru apabila melakukan pelanggaran dalam permainan?		
29.	Apakah kamu dapat melakukan lompatan dengan baik dalam permainan <i>Terminal Teaching?</i>		
30.	Apakah kamu ingin mengajak teman yang lain untuk memainkan permainan <i>Terminal Teaching?</i>		

Pengukuran Denyut nadi Uji Coba Kelompok Besar dan jumlah denyut nadi sebelum dan sesudah kegiatan.

No	Nama	Jenis Kelamin	Denyut Nadi Awal	Denyut Nadi Akhir
1	Ganda Nur yulian anggit	P	84	108
2	Ardi bagus wiranata	L	66	123
3	Erna dea saputri	P	65	120
4	Adita angga pratama	L	78	102
5	Yusuf ferdiansyah	L	72	120
6	Mohamad abdul rozak	L	65	114
7	Farid	L	78	120
8	Hendrik setiawan	L	66	114
9	Prafita manda maharani	P	65	102
10	Ayu puji lestari	P	72	128
11	Fera afenia	P	84	130
12	Zulfatun khoiriyah	P	63	102
13	shodig Roy A	L	73	98
14	Luluk nur aida	P	87	104
15	Ika apriliani	P	78	120
16	khoeriyah	P	89	124
17	fitri nofita sari	P	71	127
18	Tia	P	64	98
19	Nafa Fadila widia N	P	74	103
20	Teguh mau;ana	L	66	114
21	Septi dian febi	P	74	124

22	Sabrina aprilia ningrum	P	75	123
23	Amrita latifah	P	62	119
24	Aji setiawan	L	74	125
25	siti zika	P	65	124
26	Ega nofiana sari	P	67	102
27	Fina duwi rahma wati	P	73	107
28	Niken Uli aulia	P	63	123
29	windi wisma wati	P	61	130
30	widia ayuk felisa	P	68	122

Table 4.3 Pengukuran Denyut Nadi skala Besar sebelum dan sesudah

Frewensi denyut nadi (kali/menit)	Jumlah siswa sebelum aktifitas	Jumlah siswa sesudah aktifitas
61-70	14	-
71-80	12	-
81-90	4	-
91-100	-	2
101-110	-	8
111-120	-	8
121-130	-	12