



**Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani
Materi Gerak Dasar Non Lokomotor Melalui Permainan
Hindball Pada Kelas III Sekolah Dasar Dengan
Menggunakan Pendekatan TPSR Tahun 2018 (*Teaching
Personal and Social Responsibility*)**

SKRIPSI

**Diajukan dalam rangka menyelesaikan studi Strata 1
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Universitas Negeri Semarang**

**oleh
Emilia Dwi Purharini
6101414153**

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

ABSTRAK

Emilia Dwi Purharini. 2018. Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Materi Gerak Dasar Non Lokomotor Melalui Permainan *Hindball* Pada Kelas III Sekolah Dasar Menggunakan Pendekatan TPSR tahun 2018 (*Teaching Personal and Social Responsibility*). Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Anirotul Qoriah S.Pd.,M.Pd.

Kata kunci: **Pengembangan, Gerak Dasar Non Lokomotor, TPSR.**

Latar Belakang Penelitian ini adalah terdapat banyak kendala yang dihadapi oleh guru dilapangan terkait proses pembelajaran disekolah khususnya sekolah dasar kelas III, ketidak sesuaian antara kompetensi dasar yang ada di kurikulum dengan materi yang ada di buku teks guru dan siswa sehingga terkesan tidak ada keseimbangan di dalamnya. Kemudian isi materi tidak dapat dipakai sebagai petunjuk pembelajaran secara utuh karena uraiannya kurang tajam. Bagaimana Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Materi Gerak Dasar Non Lokomotor Melalui Permainan *Hindball* Pada Kelas III Sekolah Dasar Menggunakan Pendekatan TPSR tahun 2018 (*Teaching Personal and Social Responsibility*)? Tujuan pengembangan ini untuk menghasilkan produk Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Materi Gerak Dasar Non Lokomotor Melalui Permainan *Hindball* Pada Kelas III Sekolah Dasar Menggunakan Pendekatan TPSR tahun 2018.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan metode menggunakan Brog dan Gall dalam Sugiyono (2015:9). Penelitian pengembangan mengacu pada model pengembangan dengan langkahnya: 1) melakukan analisis kebutuhan dari hasil observasi ke 10 sekolah di daerah provinsi Jawa Tengah, wawancara dengan 10 guru dan kajian pustaka 2) mengembangkan produk awal 3) evaluasi ahli permainan dan ahli pembelajaran serta uji coba kecil 4) revisi produk awal 5) uji coba besar dan uji kelayakan 6) revisi produk akhir 7) hasil akhir permainan. Responden penelitian siswa kelas III SD Negeri di Kota Semarang dengan jumlah uji coba kecil (n=25), uji coba besar (n=37), (n=30).

Hasil penelitian berdasarkan validasi dari ahli permainan sebagai berikut uji coba kecil prosentase 80%, ahli pembelajaran 1 prosentase 89,29%, siswa prosentase 85,86% masuk kedalam kriteria "sangat baik" dan layak untuk di uji cobakan selanjutnya. Penilaian pada uji coba besar ahli permainan prosentase 93,75%, ahli pembelajaran 2 prosentase 95%. Siswa prosentase 85,6% layak untuk digunakan. Dan hasil prosentase untuk uji skala besar adalah 85,8% layak untuk digunakan.

Simpulan penelitian pengembangan model pembelajaran materi gerak dasar non lokomotor Melalui Permainan *Hindball* Pada kelas III Sekolah Dasar menggunakan pendekatan TPSR layak untuk digunakan di sekolah dasar sesuai dengan karakter anak masing-masing khususnya kelas III dan dapat dikembangkan dengan permainan model yang lain. Peneliti mengharapkan ada penelitian lanjutan untuk mengembangkan model pembelajaran materi gerak dasar non lokomotor dengan pendekatan TPSR.

ABSTRACT

Emilia Dwi Purharini. 2018. Development of Physical Education Learning Models Non-Locomotor Basic Motion Material Through Hindball Games in Class III Elementary Schools Using the TPSR Approach in 2018 (Teaching Personal and Social Responsibility). Thesis Department of Health and Recreation Physical Education, Faculty of Sport Sciences, Semarang State University. Advisor: Dra. Anirotul Qoriah S.Pd., M.Pd.

Keywords: Development, Non-Locomotive Basic Motion, TPSR.

Background This research is that there are many obstacles faced by teachers in the field related to the learning process in schools, especially grade III elementary schools, the incompatibility between the basic competencies in the curriculum and the material in the teacher and student textbooks so that there is no balance in it. Then the contents of the material cannot be used as a guide to full learning because the description is not sharp enough. How is the Development of Physical Education Learning Models Non-Locomotor Basic Motion Material Through Hindball Games In Class III Elementary Schools Using the TPSR Approach in 2018 (Teaching Personal and Social Responsibility)? The purpose of this development is to produce a product for the Development of Physical Education Learning Models Non-Locomotor Basic Motion Material Through Hindball Games in Class III Elementary Schools Using the TPSR Approach in 2018.

This research is a development research with the method of using Brog and Gall in Sugiyono (2015: 9). Development research refers to the development model with steps: 1) analyzing the needs of observations to 10 schools in the Central Java province, interviewing 10 teachers and literature review 2) developing initial products 3) evaluating game experts and learning experts as well as small trials 4) initial product revisions 5) large trials and feasibility tests 6) final product revisions 7) final results of the game. The research respondents were grade III elementary school students in the city of Semarang with a small number of trials ($n = 25$), a large trial ($n = 37$), ($n = 30$).

The results of the study were based on the validation of the game experts as follows: a small percentage of 80%, learning experts 1 percentage 89.29%, students percentage 85.86% entered the criteria of "very good" and were worthy of further testing. The assessment on the large trial of the game expert percentage of 93.75%, learning experts 2 percentage of 95%. Students percentage of 85.6% is feasible to use. And the results of the percentages for large-scale tests are 85.8% suitable for use.

Conclusion of research development of learning models of non-locomotor basic motion material Through Hindball Games In class III Elementary School using the TPSR approach is feasible to use in elementary schools in accordance with the character of each child, especially class III and can be developed with other model games. The researcher hopes that there will be further research to develop a learning model for non-locomotor basic motion material using the TPSR approach.

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Emilia Dwi Purharini

NIM : 6101414153

Jurusan/Prodi : PJKR/PJKR

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Judul Skripsi : Model Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Materi Gerak Dasar Non Lokomotor Melalui Permainan Hindball Pada Kelas III Sekolah Dasar Menggunakan Pendekatan TPSR di Sekolah Dasar.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian tulisan dalam skripsi ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan.

Apabila pernyataan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai ketentuan yang berlaku di wilayah Negara Republik Indonesia.



Semarang, 2018
Yang menyatakan,

Emilia Dwi Purharini
Emilia Dwi Purharini
NIM.6101414153

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul :

Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Materi Gerak Dasar Non Lokomotor Kelas III Di Sekolah Dasar Menggunakan Pendekatan TPSR
(*Teaching Personal and Social Responsibility*)

Disusun oleh:

Nama : Emilia Dwi Purharini
NIM : 6101414153
Jurusan : PJKR
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Telah disahkan dan disetujui, pada:

Hari : Kamis,
Tanggal : 27 - 12 - 2018

Semarang, 27 Desember 2018

Mengetahui,

Menyetujui,

Ketua Jurusan PJKR

Dr. Mujiyo Hartono, M.Pd
NIP. 196109031988031002


Pembimbing

Dra. Anirotul Qoriah, M.Pd.
NIP. 196508211999032001

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Emilia Dwi Purharini Nim 6101414153 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Judul Model Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Materi Gerak Dasar Non Lokomotor Melalui Permainan Hindball Pada Kelas III Sekolah Dasar Menggunakan Pendekatan TPSR di Sekolah Dasar telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Rabu, 23-01-20

Panitia Ujian

Ketua

Prof. Dr. Landiyo Rahayu, M.Pd
NIP. 1961 0320 1984 03 2001

Sekretaris




Dr. Mugiyo Hartono, M.Pd
NIP. 1961 0903 1988 03 1002

Dewan Penguji

1. Dr. Bambang Priyono, M.Pd
NIP. 1960 04221986 01 1001

2. Ipang Setiawan, S.Pd, M.Pd
NIP. 1975 0825 2008 12 1001

3. Dra. Anirotul Qoriah, S.Pd, M.Pd
NIP. 1965 0821 1999 03 2001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- Rahasia sukses adalah melihat masa depan yang akan datang jalani dan terus melangkah maju menghadapi semua yang akan terlewati, jangan menyerah dengan rintangan yang datang bergantian.
- Jawaban sebuah keberhasilan adalah terus belajar dan tak kenal putus asa.

Persembahan:

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tersayang Ibu Munjaroah dan Bapak Sumakno yang selalu menjadi penyemangat dalam kehidupan saya.
2. Kakak saya tercinta Danang Tejo Prayitno yang telah memberikan semangat yang sangat berharga dalam menyusun skripsi ini.
3. Adik saya tercinta Ananda Dela Aulia yang telah memberi motivasi dan semangat.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, karunia, serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyusun skripsi yang berjudul : “Model Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Materi Gerak Dasar Non Lokomotor Melalui Permainan *Hindball* Pada Kelas III Sekolah Dasar Menggunakan Pendekatan TPSR”, sebagai syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, petunjuk, dukungan, motivasi, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk memperoleh pendidikan formal di Universitas Negeri Semarang sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin dan rekomendasi penelitian sehingga penelitian ini dapat terlaksana di Sekolah Dasar Negeri di Kota Semarang.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan pengarahan dan motivasi kepada penulis selama menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
4. Dra. Anirotul Qoriah S.Pd.,M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan pengarahan, motivasi, serta bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini dengan baik.
5. Seluruh Dosen dan Staf Karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan, terutama di Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi.

6. Bapak/Ibu Kepala Sekolah serta Bapak/Ibu guru Penjasorkes di SD Negeri Sukorejo 02, SD Negeri Sampangan 01 dan SD Negeri Srandol Kulon 02 yang membantu dan memberikan izin penelitian.
7. Sahabat dan teman-teman yang telah membantu dan memberikan motivasi dalam pelaksanaan penelitian.

Atas segala doa, bantuan, serta motivasi kepada penulis, semoga semua amal yang telah diberikan mendapatkan berkah dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, dan untuk perkembangan ilmu pengetahuan.

Semarang,

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
1	
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
PERSETUJUAN	v
PENGESAHAN.....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Batasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.6 Manfaat Penelitian	11
1.7 Spesifikasi Produk.....	12
1.8 Pentingnya Pengembangan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR	
2.1 KajianTeori.....	13
2.1.1 Pendidikan Dasar.....	13
2.1.2 Pendidikan Karakter.....	14
2.1.3 Pengertian Pendidikan Jasmani	15
2.1.4 Tujuan Pendidikan Jasmani	16
2.1.5 Gerak Dasar.....	17
2.1.6 Karakter	19
2.1.7 Model Pendekatan dan Model Pembelajaran	20
2.1.8 Kurikulum	21
2.1.9 TPSR	21
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
3.1 Model Pengembangan	23
3.2 Prosedur Pengembangan	25
3.3 Analisis Kebutuhan	26
3.3.1 Pembuatan Produk Awal.....	26
3.3.2 Uji Coba Skala Kecil.....	26
3.3.3 Revisi Produk Pertama.....	27
3.3.4 Uji Coba lapangan.....	27
3.3.5 Revisi Produk Akhir	27
3.3.6 Hasil Akhir	27

3.4 Uji Coba Produk.....	27
3.4.1 Desain Uji Coba	28
3.4.2 Evaluasi Ahli.....	28
3.4.3 Uji Coba Kelompok Kecil.....	29
3.4.4 Revisi Produk Pertama.....	29
3.4.5 Uji Coba Lapangan.....	29
3.4.6 Subjek Uji Coba	30
3.5 Rancangan Produk	30
3.5.1 Permainan Modifikasi Hindball	30
3.6 Jenis Data	34
3.7 Instrumen Pengumpulan Data.....	34
3.7.1 Instrumen Ahli Permainan	34
3.7.2 Instrumen Ahli Pembelajaran	35
3.7.3 Instrumen Siswa.....	36
3.8 Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	
4.1 Penyajian Data Hasil Uji Coba Kecil.....	39
4.1.1 Data Analisis Kebutuhan	39
4.1.2 Pembuatan Produk Awal	40
4.2 Hasil Penilaian Validasi Ahli	45
4.2.1 Deskripsi Data Ahli Pembelajaran 1	48
4.2.2 Draft Penilaian Siswa	50
4.3 Uji Coba Skala Kecil.....	51
4.3.1 Data Uji Coba Kecil	51
4.4 Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil	54
4.4.1 Aspek Kognitif	54
4.4.2 Aspek Afektif	54
4.4.3 Aspek Psikomotor	56
4.5 Revisi Produk Awal.	57
4.6 Penyajian Data Uji Coba Skala Besar	58
4.6.1 Data Uji Coba Skala Besar.....	58
4.7 Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Besar.....	63
4.7.1 Aspek Kognitif	63
4.7.2 Aspek Afektif	64
4.7.3 Aspek Psikomotor	64
4.8 Prototipe Produk	65
4.8.1 Kelebihan Produk.....	71
4.8.2 Kelebihan Produk.....	72
BAB V KAJIAN DAN SARAN	
5.1 Kajian Prototipe Produk.....	74
5.2 Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Lebih Lanjut	75
5.2.1 Saran Pemanfaatan	75
5.2.2 Diseminasi	75
5.2.3 Pengembangan Lebih Lanjut.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....	76

LAMPIRAN	78
----------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. 3.7 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Uji Ahli	35
2. 3.7.1 Skor Jawaban Kuesioner	36
3. 3.7.2 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Siswa	36
4. 3.8 Presentase Hasil Analisis.....	38
5. 4.2 Hasil Penilaian Ahli Permainan	47
6. 4.3 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran	49
7. 4.4 Tabel Penjelasan Level 1-4	56
8. 4.5 Saran Perbaikan Oleh Uji Ahli Permainan.....	57
9. 4.6 Hasil Penilaian Ahli Permainan Uji Coba II.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. 3.1 Langkah-langkah Pengembangan Brog and Gall	24
2. 3.2 Prosedur Pengembangan Model Pembelajaran Materi Pembelajaran Materi Gerak Dasar Non Lokomotor	25
3. 3.3 Lapangan Bermain Hindball	32
4. 4.1.2 Peta Rangkaian Permainan	41
5. 4.1.3 SaranaPrasarana	42
10. 4.1 Grafik Hasil Pengamatan Kognitif SDN Sukorejo 02	52
11. 4.2 Grafik Hasil Pengamatan Observasi SDN Sukorejo 02	52
12. 4.3 Grafik Hasil Pengamatan Afektif SDN Sukorejo 02	53
13. 4.4 Grafik Hasil Kuisisioner Psikomotor SDN Sukorejo 02.....	53
14. 4.5 Grafik Hasil Pengamatan Kognitif SDN Sampangan 01	60
15. 4.6 Grafik Observasi SDN Sampangan 01	60
16. 4.7 Grafik Hasil Pengamatan Afektif SDN Sampangan 01	61
17. 4.8 Grafik Hasil Pengamatan Psikomotor SDN Sampangan 01	61
18. 4.9 Grafik Hasil Pengamatan Kognitif SDN Sronjol Kulon 02	62
19. 4.10 Grafik Observasi SDN Sronjol Kulon 02	62
20. 4.11 Grafik Hasil Pengamatan Afektif SDN Sronjol Kulon 02	62
21. 4.12 Grafik Hasil Pengamatan Psikomotor SDN Sronjol Kulon 02	63
22. 4.8.1 Permainan Hindball	66
23. 4.8.2 Sarana Prasarana	67
28. 4.9.1 Permainan Tambahan Lompat Tali	70
29. 4.9.2 Skiping.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Keputusan Dosen Pembimbing	79
2. Surat Izin Penelitian SD N Sukorejo 02.....	80
3. Surat Izin Penelitian SD N Sampangan 01.....	81
4. Surat Izin Penelitian SD N sronдол Kulon 02	82
5. Surat Balasan Penelitian SD N Sukorejo 02	83
6. Surat Balasan Penelitian SD N Sampangan 01	84
7. Surat Balasan Penelitian SD N Sronдол kulon 02.....	85
8. Penilaian Ahli Permainan	86
9. Penilaian Ahli Pembelajaran 1	89
10. Penilaian Ahli Pembelajaran 2	90
11. Penilaian Ahli Pembelajaran 3	93
12. Kuesioner Siswa	96
13. Dokumentasi	97

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berjalannya kemajuan dan perubahan perkembangan jaman semakin maju. Di era yang sudah modern ini pendidikan bisa didapat dimana saja tidak lagi hanya di sekolah, banyak anak-anak yang menggunakan alat elektronik untuk melakukan pendidikan atau pembelajaran. Guru tidak lagi banyak menjelaskan seperti tahun yang sebelum-sebelumnya, tetapi anak mencari ilmu pengetahuan dari hal apa saja, seperti berdiskusi dengan teman sekolah, dan dari media sosial. Media sosial sangat baik untuk pengetahuan anak tetapi banyak juga hal negatif yang terdapat pada gadget, salah satunya membuat anak menjadi malas dan anak merasa memiliki dunia sendiri dalam bermain. Dedy Agung Nugroho, dkk (2016), dalam Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia yang berjudul : Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Manipulatif Melempar dan Menangkap Bola melalui Media Visual pada Siswa SDLB-B (Tunarungu) SLB Negeri Sragen. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui penerapan media visual dapat meningkatkan hasil belajar gerak dasar manipulatif melempar dan menangkap bola dari prasiklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Dari hasil analisis yang diperoleh peningkatan hasil belajar keterampilan gerak dasar manipulatif melempar dan menangkap bola pada Siklus I 75% masuk kriteria tuntas dan pada Siklus II meningkat mencapai 100% atau semua siswa telah mencapai kriteria tuntas dengan KKM 75. Simpulan penelitian ini adalah dengan penerapan media visual dapat meningkatkan hasil belajar gerak dasar manipulatif melempar dan menangkap

bola pada siswa kelas III SDLB-B SLB Negeri Sragen. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama membahas gerak dasar manipulatif. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah media yang digunakan.

Itsna Rusmawati, (2016), dalam Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan yang berjudul : Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Gerak Dasar Motorik Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Pada Siswa Kelas V SDN Margomulyo 1 Bojonegoro. Penelitian ini bertujuan 1.) Untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap gerak dasar motorik dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas V SDN Margomulyo 1 Bojonegoro. 2.) Untuk mengetahui besarnya pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap gerak dasar motorik dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas V SDN Margomulyo 1 Bojonegoro dengan jumlah populasi 58 siswa. Hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penerapan permainan tradisional terhadap gerak dasar motorik siswa dalam pembelajaran PJOK pada kelas V SDN Margomulyo 1 Bojonegoro. Hal ini berdasarkan dari perhitungan menggunakan *wilcoxon* yaitu $Z_{hitung} (-2,770) > Z_{tabel} (-1,96)$ dengan taraf signifikan 0,05. Besarnya pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap gerak dasar motorik dalam pembelajaran PJOK sebesar 14,22%. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama membahas gerak dasar anak. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah model dan media yang digunakan.

Menurut UU No. 20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar

peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Indonesia, 2003). Pendidikan merupakan pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan seseorang atau kelompok melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan orang lain. Pendidikan umumnya dibagi menjadi tahap seperti taman kanak-kanak, sekolah dasar, sekolah menengah dan perguruan tinggi.

Kurikulum sering kita dengar di lingkungan sekolah, merupakan salah satu program yang terdapat di mata pelajaran. Kurikulum adalah perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta pelajaran dalam satu periode jenjang pendidikan. Kurikulum merupakan komponen yang sangat penting untuk berlangsungnya pendidikan. Kurikulum berisi berbagai komponen seperti tujuan, isi, struktur program dan proses belajar mengajar. Untuk mengembangkan potensi anak, mengembangkan kemampuannya dan mencerdaskan kehidupan bangsa perlu disusun kurikulum sebagai pedoman untuk mencapai tujuan baik tersebut. Tanpa adanya kurikulum maka pendidikan tidak akan tahu kemana arah tujuan yang akan dicapai, sedangkan arti "Pendidikan jasmani adalah pendidikan tentang melalui aktivitas jasmani". Menurut Jesse Feiring Williams (1999; dalam Freeman, 2001), pendidikan jasmani adalah sejumlah aktivitas jasmani manusiawi yang terpilih sehingga dilaksanakan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Pengertian ini didukung oleh adanya pemahaman bahwa: Manakalah pikiran (mental) dan tubuh disebut sebagai dua unsur yang terpisah, pendidikan,

pendidikan jasmani yang menekankan pendidikan fisik melalui pemahaman sisi kealamiahannya fitrah manusia ketika sisi keutuhan individu adalah suatu fakta yang tidak dapat dipungkiri, pendidikan jasmani diartikan sebagai pendidikan melalui fisik. Pemahaman ini menunjukkan bahwa pendidikan jasmani juga terkait dengan respon emosional, hubungan personal, perilaku kelompok, pembelajaran mental, intelektual, emosional, dan estetika. Pendidikan jasmani memiliki peran penting untuk meningkatkan kualitas manusia. Sesuai dengan pendapat bahwa, "Pada kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani ada dua proses yang berlangsung yaitu kegiatan mengajar dan kegiatan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran ini terjadi interaksi antara guru dengan siswa. Proses interaksi ini melibatkan guru sebagai sumber informasi dan murid sebagai subjek didik. Guru akan mengajarkan berbagai materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Materi yang akan diajarkan tentu harus direncanakan sedemikian rupa agar tujuan pembelajaran tercapai. Guru berperan dalam mengatur dan mengkondisikan lingkungan belajar agar peserta didik dapat belajar dengan aman dan nyaman menurut (Jatmika, 2005). Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan dan melalui gerak dan harus dilaksanakan dengan cara-cara yang tepat agar memiliki makna bagi anak. Pendidikan jasmani adalah suatu proses melalui aktivitas jasmani, yang dirancang dan disusun secara sistematis untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan meningkatkan kemampuan dan ketrampilan jasmani dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, menurut Aip Syarifudin (Nurhadi Santoso, 2009:3).

Yulingga Nanda Hanief Sugito, (2015), dalam Jurnal Sportif yang berjudul : Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. Gerak dasar mempunyai peran penting dalam pembelajaran

pendidikan jasmani, terutama cabang olahraga yang menuntut perpindahan tempat atau titik berat badan seperti lari cepat, lompat jauh, lompat tinggi dan cabang olahraga lainnya. Kemampuan gerak dasar dapat diterapkan dalam aneka permainan, olahraga, dan aktivitas jasmani yang dilakukan sehari-hari. Permainan tradisional merupakan salah satu jenis permainan yang dapat memberikan manfaat untuk perkembangan pertumbuhan anak. Permainan tradisional mempunyai hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial, serta karakter anak. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama membahas pembelajaran gerak dasar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah pendekatan dengan menggunakan TPSR.

Tujuan dari pendidikan jasmani sangat kompleks, salah satunya untuk mengembangkan gerak anak. Kemampuan gerak anak atau kemampuan gerak dasar pada prinsipnya dibawa sejak lahir. Menurut Voltmer et al (Guntur, 2009:15) tujuan pendidikan jasmani adalah pendidikan anak secara keseluruhan, untuk mengembangkan individu anak secara maksimal yang meliputi perubahan fisik, mental, moral, sosial, estetika, emosional dan kesehatan. Sedangkan Sukintaka (2004:79) berpendapat, "Berkembangnya kemampuan gerak dasar sangat ditentukan oleh dua faktor, yaitu pertumbuhan dan perkembangan. Dari kedua faktor penentu ini masih harus didukung dengan latihan sesuai dengan kematangan anak, dan gizi yang baik". Mata pelajaran penjas di sekolah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan mengembangkan keterampilan dalam memelihara kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui aktivitas jasmani, meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, mengembangkan sikap sportif dan disiplin. Secara umum sendiri penjas memiliki

peran penting bagi masyarakat, yaitu membuat masyarakat menyukai olahraga sesuai cabangnya.

Pada dasarnya anak-anak usia Sekolah Dasar membutuhkan banyak keterampilan gerak, maka dari itu salah satu cara untuk melatih keterampilan gerak tersebut adalah dengan cara memberikan permainan tradisional yang mempunyai manfaat sangat besar untuk perkembangan kemampuan gerak dasar motorik anak karena dengan permainan tradisional anak sudah melatih perkembangan motoriknya dengan berlari, jongkok, mengelak, dan melompat. Permainan tradisional mempunyai manfaat yang cukup besar, terutama bagi perkembangan kemampuan anak, seperti perkembangan emosi, fisik, atau motorik, kognitif, serta perkembangan sosial. Gerak yang banyak membuat anak menjadi lebih aktif.

Dari hasil observasi awal yang saya dan teman-teman tim skripsi payung lakukan pada tanggal 9 Februari 2018, telah dilakukan survei awal tentang bagaimana guru sekolah dasar dalam mengajar mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada materi gerak dasar di sekolah dasar di 1. Kota Semarang, 2. Pemalang, 3. Brebes, 4. Tegal, 5. Wonosobo dan 6. Purbalingga, Adapun sekolah dasar yang disurvei adalah 1. SDN 1 Kalirandu Kab. Pemalang, 2. SDN 1 Purbalingga Kidul, 3. SDN 1 Pebatan Brebes, 4. SDN Kramas Kota Semarang, 5. SDN Poncol 1 Tegal, 6. SDN 2 Kalibeber Wonosobo, 7. SDN Karang Malang Boja, 8. SDN 02 Kebandungan Brebes, 9. SD Islam Primadana Semarang, 10. SDN 5 Purwoharjo Comal.

Terdapat banyak sekali kendala yang dihadapi guru di lapangan terkait proses pembelajaran di sekolah khususnya sekolah dasar (SD), mulai dari buku

guru dan siswa yang beredar di sekolah sekarang ini, adanya ketidak lengkapan isi buku guru dan buku siswa yang hanya berisi berupa gambaran-gambaran saja. Kemudian isi materi tidak dapat dipakai sebagai pedoman dalam pembelajaran secara keseluruhan karena uraian nya kurang tajam dan hanya berisi berupa gambaran, dan banyak permasalahan yang muncul di lapangan. Untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi guru di lapangan secara lebih jelas maka telah dilaksanakan wawancara dengan 10 guru SD yang tersebar di beberapa wilayah di Jawa Tengah. Simpulan diskusi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Konten materi buku terkait sikap Relegius (menghayati dan mengamalkan agama yang dianutnya) dan sikap sosial, 10 guru mengatakan semua materi sikap relegius sudah tersirat dalam buku. Namun untuk konten materi pendidikan sosial terkait pembentukan karakter anak misalnya: sikap disiplin, mandiri, kerjasama, menghargai orang lain dan lain sebagainya, 6 guru menyatakan tidak ada sedangkan 4 menyatakan ada. Para guru menyatakan tidak ada konten yang jelas tertulis tentang cara atau metode/model pembelajaran yang mengajarkan tentang sikap sosial, dan selama ini mereka melakukan pembelajaran sikap dengan mengacu pada Kurikulum KTSP serta mencari sumber-sumber lain. Harapan mereka adalah tersedianya buku atau pedoman mengajar yang jelas tentang model pembelajaran gerak dasar yang lengkap beserta dengan konteks religi, sosial dan pembentukan karakter serta pembahasannya tajam disertai gambar yang jelas.
2. Pada materi tentang gerak dasar (lokomotor, non lokomotor dan manipulatif), 10 guru sepakat mengatakan bahwa materi gerak dasar

sudah ada di dalam buku teks guru dan siswa tetapi isinya sangat dangkal dan pembahasannya tidak tajam artinya materinya sedikit dan hanya berupa gambar yang petunjuknya kurang jelas, mereka mengharapkan adanya buku atau pedoman yang berisi berbagai model/metode yang lengkap tentang gerak dasar untuk anak Sekolah Dasar kelas 1, 2 dan 3, karena gerak dasar sangat penting untuk diajarkan pada anak-anak, selama ini mereka mengajar gerak dasar seadanya sesuai dengan pengetahuan mereka, tetapi ada juga yang berpedoman pada kurikulum KTSP dan mencari sumber lain.

3. Tentang kesesuaian materi dengan perkembangan peserta didik, 6 guru mengatakan materi sudah sesuai perkembangan peserta didik tetapi yang 4 lainnya mengatakan tidak, ini memang beralasan karena banyak di antara mereka yang telah memiliki pengalaman bertahun tahun dalam pembelajaran sehingga mereka dapat berimprovisasi dalam proses pembelajaran, bagi guru yang masih junior atau sedikit pengalaman memang membutuhkan buku atau pedoman mengajar yang mampu menuntun mereka mengajar secara tepat sesuai perkembangan peserta didik. Mereka berharap tersedia buku atau pedoman mengajar tentang materi yang sesuai dengan perkembangan peserta didik.

Data yang peneliti peroleh dari sepuluh sekolah dasar di wilayah yang berbeda dapat disimpulkan bahwa materi dalam buku guru dan buku siswa terlalu sedikit dan kurang mendetail, sehingga mereka membutuhkan pengembangan model pembelajaran untuk pedoman proses belajar mengajar. Dalam hal ini peneliti akan membuat model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan TPSR.

TPSR (*Teaching Personal and Social Responsibility*) merupakan model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan tanggung jawab dan keyakinan peserta didik akan kemampuannya untuk melakukan suatu tugas tertentu. Sehingga membentuk sikap dan karakter peserta didik menjadi pribadi yang baik.

Dari hasil observasi maka menghasilkan sebuah simpulan bahwa materi kepenjasan dalam buku guru dan buku siswa perlu dikembangkan lebih lanjut untuk materi lebih meluas dan lebih mendetail dalam setiap penjelasan yang ada dalam bukunya sehingga mudah dimengerti dan dipahami oleh guru dan peserta didik. Guru juga sangat setuju apabila akan dibuat sebuah model pembelajaran baru dalam materi penjas yang tentunya akan sangat bermanfaat bagi seluruh guru penjas dalam melakukan pembelajaran penjas.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas dapat disimpulkan bahwa di lapangan masih banyak yang dihadapi oleh para guru dalam melakukan proses pembelajaran untuk mencapai standart yang ideal. Kendala tersebut adalah:

1. Buku siswa dan Buku Guru yang ada di sekolah materi pembelajaran pendidikan jasmani banyak yang tidak sesuai dengan Kompetensi Dasar yang ada di kurikulum, inilah yang menyulitkan guru untuk mencari materi yang tepat untuk proses pembelajaran yang tepat sesuai dengan kurikulum.
2. Materi gerak dasar untuk kelas 3 kurang lengkap, isi materi buku hanya berupa gambar dan sedikit petunjuk pelaksanaan sehingga terkesan dangkal dan kurang tajam untuk dipelajari guru maupun siswa.

3. Kurang adanya model – model pembelajaran yang bisa dipakai oleh guru sebagai pedoman mengajar.

1.3 Batasan Masalah

Salah satu masalah yang dihadapi khususnya dalam pelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar adalah rendahnya kualitas pembelajaran baik dilihat dari aspek proses pembelajaran maupun dari hasil penguasaan materi pelajaran siswa. Pengembangan model pembelajaran gerak dasar non lokomotor bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa Sekolah Dasar kelas III, dengan adanya model pembelajaran non lokomotor berguna menunjang proses pembelajaran penjas yang ada di Sekolah, sehingga dapat disimpulkan bahwa guru-guru membutuhkan model Pembelajaran Jasmani Kesehatan di sekolah. Dalam hal ini peneliti akan membuat model pembelajaran dengan program TPSR (*Teaching, Personal, & Social Responsibility*). Model TPSR yang dikembangkan oleh Hellison (2003:26), terdapat lima level yang menjadi tujuan, yaitu level I bertujuan agar peserta didik belajar empati, kontrol diri dan menyelesaikan konflik secara damai. Level II adalah untuk mengembangkan motivasi internal dan menyelesaikan pekerjaan dengan baik. Level III peserta didik dikuatkan untuk mengatur waktunya sendiri. Level IV mengajarkan untuk saling membantu teman dan lebih responsif. Level V peserta didik diminta untuk mengimplementasikan pembelajaran mereka pada konteks yang berbeda.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan tersebut, maka dalam penelitian ini masalah pokok dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut: Bagaimana “Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Materi Gerak Dasar Non Locomotor Melalui Permainan

Hindball Pada kelas III Sekolah Dasar dengan Menggunakan Pendekatan TPSR tahun 2018 ”.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk “Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Materi Gerak Dasar Non Lokomotor Melalui Permainan *Hindball* Pada kelas III Sekolah Dasar dengan Menggunakan Pendekatan TPSR tahun 2018 ”.

1.6 Manfaat Penelitian

Dijadikan sebagai modal dalam penyusunan skripsi untuk memperoleh gelar sarjana program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi serta wahana untuk menerapkan ilmu yang selama ini telah diperoleh di bangku perkuliahan dan khususnya sebagai referensi bagi guru Pendidikan Jasmani SD dalam hal pengembangan model pembelajaran dan dapat memperoleh dorongan dan motivasi untuk menciptakan terobosan-terobosan baru dan variasi mengajar dengan cara memodifikasi jenis permainan olahraga serta mendapatkan suatu strategi pembelajaran dengan pendekatan modifikasi permainan sebagai upaya inovasi pembelajaran dan bagisiswa mendapat kemudahan dalam memahami materi pembelajaran kebugaran jasmani khususnya materi gerak dasar non lokomotor melalui modifikasi permainan *Hindball*. Bagi mahasiswa dapat meningkatkan kreativitas dalam pengembangan model pembelajaran melalui modifikasi permainan untuk siswa sekolah dasar, bagi penelititi lain sebagai bahan masukan atau gambaran mengenai model modifikasi permainan dalam pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa model pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani materi gerak dasar non lokomotor melalui permainan Hindball siswa kelas III SD Negeri Sukorejo 02, SD Negeri Sampangan 01 dan SD Negeri Sronдол Kulon 02 yang dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Model pengembangan permainan Hindball merupakan salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Guru pendidikan jasmani perlu melakukan modifikasi terhadap permainan yang akan diberikan kepada siswa agar tujuan dari pembelajaran tercapai.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pendidikan Dasar

Ada berbagai pengertian pendidikan yang di jelaskan oleh sejumlah pakar pendidikan. Driyarkara dalam jurnal yang ditulis Ali Muhtadi (2010: 32), mengemukakan “Bahwa pendidikan pada dasarnya adalah usaha untuk memanusiakan manusia”. Pada konteks tersebut pendidikan tidak dapat diartikan sekedar membantu pertumbuhan secara fisik saja, tetapi juga keseluruhan perkembangan pribadi manusia dalam konteks lingkungan yang memiliki peradaban. Soekidjo Notoatmodjo (2003 : 16) pendidikan adalah semua usaha atau upaya yang sudah direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik kelompok, individu, maupun masyarakat sehingga mereka akan melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan.

Sedangkan menurut Yahya Khan (2010:1) “Pendidikan merupakan sebuah proses yang menumbuhkan, mengembangka, mendewasakan, menata, dan mengarahkan”. Pendidikan juga berarti proses pengembangan berbagai macam potensi yang ada di dalam diri manusia agar dapat berkembang dengan baik dan bermanfaat bagi dirinya dan juga lingkungannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah sebuah ilmu pengetahuan yang bisa didapatkan dimana saja, menjadikan manusia yang dapat bermanfaat dan menjadi lebih baik. Karena banyak orang yang tidak mementingkan pendidikan di

Indonesia ini, mereka tidak peduli dengan masa depan yang didapat dari pendidikan.

2.1.2 Pendidikan karakter

Karakter anak merupakan hasil dari suatu pendidikan secara umum baik informal yang berlangsung di keluarga dengan bentuk pembiasaan hal-hal yang baik, etika, dan budaya, pendidikan nonformal yang berlangsung di masyarakat dengan bentuk pelatihan-pelatihan, kursus, kerja social, maupun pendidikan formal yang berlangsung di sekolah-sekolah. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan formal yang berlangsung di sekolah-sekolah dari pendidikan dasar sampai dengan menengah (Utama Bandi, 2011). Pendidikan karakter dan budaya bangsa merupakan suatu keniscayaan untuk dikembangkan di sekolah. Sekolah sebagai pusat perubahan perlu mengupayakan secara sungguh-sungguh pendidikan yang berbasis karakter dan budaya bangsa. Karakter dan budaya bangsa yang dikembangkan di sekolah harus diselaraskan dengan karakter dan budaya lokal (Sutyitno, 2012). Menurut Kementerian Pendidikan Nasional (2010:3) "Karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebijakan yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak". Kebijakan terdiri atas sejumlah nilai, moral, dan norma, seperti jujur, berani bertindak, dapat dipercaya, dan hormat kepada orang lain. Interaksi seseorang dengan orang lain mampu menumbuhkan karakter masyarakat dan karakter bangsa. Sehingga dapat diartikan bahwa karakter adalah sifat atau watak seseorang yang terletak didalam diri orang tersebut,

karakter biasanya terbentuk karena hal-hal yang sudah biasa dilakukan oleh orang tersebut.

2.1.3 Pengertian Pendidikan Jasmani

Menurut Andun Sudijandoko jurnal pendidikan jasmani Indonesia volume 7 seseorang sebagai perseorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta keperibadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan Pancasila.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah termasuk sekolah dasar, karena pendidikan jasmani masuk dalam kurikulum pendidikan. Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Helmy (Helmy Firmansyah, 2009), secara esensial pendidikan jasmani adalah suatu proses belajar untuk bergerak (*learning to move*) dan belajar melalui gerak (*learning through movement*). Program pendidikan jasmani berusaha membantu peserta didik untuk menggunakan tubuhnya lebih efisien dalam melakukan berbagai keterampilan dasar dan keterampilan kompleks yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan definisi pendidikan jasmani adalah merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah termasuk sekolah dasar dan proses dalam pendidikan melalui aktivitas jasmani yang berguna untuk meningkatkan kebugaran jasmani seseorang, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat

dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosional. Di tempat atau lingkungan saat kita melakukan pembelajaran akan di atur sedemikian rupa untuk meningkatkan minat dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif terhadap setiap siswa yang mengikuti pembelajaran. Tujuan pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan jasmani, mental, emosi, dan sosial anak menjadi lebih baik dengan aktivitas jasmani.

2.1.4 Tujuan Pendidikan Jasmani

Tujuan pendidikan jasmani merupakan penunjang untuk mencapai suatu tujuan pendidikan nasional. Kelincahan yang tinggi memungkinkan orang tersebut untuk dapat bergerak ke segala arah dengan mudah (Sajoto, 2002). Secara umum tujuan pendidikan jasmani dapat dibagi dalam empat kategori, yaitu:

- a. Perkembangan fisik, tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang.
- b. Perkembangan Gerak, bertujuan berhubungan dengan kemampuan untuk melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna.
- c. Perkembangan Mental, tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.
- d. Perkembangan Sosial, bertujuan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

2.1.5 Gerak Dasar

Menurut Yanuar Kiram (1992: 1-4), gerak dasar adalah suatu pergantian posisi yang dilakukan oleh setiap orang. Gerak adalah sesuatu yang ditampilkan oleh manusia secara nyata dan dapat diamati. Kemampuan gerak yang perlu ditingkatkan pada peserta didik sekolah dasar adalah kemampuan gerak dasar, yaitu suatu pola gerakan yang mendasari suatu gerakan mulai dari kemampuan gerak yang sederhana hingga kemampuan gerak yang kompleks. Pada dasarnya gerak dasar manusia adalah jalan, lari, lompat, dan lempar. Semua kemampuan tersebut harus dimiliki anak dengan baik, agar anak memiliki landasan untuk mengembangkan kemampuan gerak yang lebih kompleks. Kemampuan gerak dasar atau sering disebut dengan istilah “kemampuan motorik”. Proses pembelajaran lebih menekankan pada kemampuan anak untuk menghadapi sejumlah materi pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang ada dan lebih mendorong anak untuk belajar lebih aktif, kreatif efektif dan menyenangkan. Hal ini justru sangat diperlukan sesuai dengan dinamika perkembangan anak yang masih memerlukan proses kegiatan belajar yang konkrit, nyata realitas kehidupan masyarakat (Suherman, 2010).

Arif Hidayat, (2017), dalam Jurnal Pendidikan dan Kesehatan yang berjudul: Peningkatan Aktivitas Gerak Lokomotor, Nonlokomotor dan Manipulatif Menggunakan Model Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Keaktifan siswa pada gerak lokomotorik pra siklus adalah 10% (sedang), pada gerak non lokomotorik 29% (sedang), dan pada gerak manipulatif 3,3% (sedang). Keaktifan siswa pada gerak lokomotorik siklus 1 adalah 56,6% (sedang), pada gerak non lokomotorik 76% (sedang), dan pada gerak manipulatif 60% (sedang). Keaktifan siswa pada gerak lokomotorik

pra siklus adalah 80% (tinggi), pada gerak non lokomotorik 83% (tinggi), dan pada gerak manipulatif 86,6% (tinggi). Melalui penerapan metode bermain Kera Panjat dalam Penelitian Tindakan kelas ini diketahui bahwa terjadi peningkatan keaktifan siswa pada gerak lokomotorik sebesar 70%, gerak non lokomotorik 54%, dan gerak manipulatif 83,3%.

Pada dasarnya kemampuan gerak dasar dapat dibagi menjadi tiga kategori yaitu lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif. Ketiga kelompok tersebut merupakan gerakan yang mendasari aktivitas fisik yang kompleks. Adapun tiga kategori tersebut yaitu:

1. Keterampilan lokomotor merupakan gerakan yang sangat penting bagi transportasi manusia. Gerak lokomotor terdiri dari jalan, lari, loncat, lompat.
2. Keterampilan non-lokomotor dalam istilah lain disebut keterampilan stabilitas, yaitu gerakan yang dilakukan dengan meminimalis atau tanpa gerak dari tempatnya atau landasan, sebagai contoh meliukan badan, mengayunkan anggota badan, membungkuk dll.
3. Keterampilan manipulatif, ada dua klasifikasi dalam keterampilan manipulatif yaitu *receptive* dan *propulsive*, keterampilan *receptive* adalah keterampilan menerima sesuatu objek seperti menangkap, menerima dan mengontrol bola.

Untuk memecahkan masalah yang ada di sekolah mengenai ketidaklengkapan isi buku dan permainan gerak dasar yang harus dikembangkan saya dan tim skripsi payung mengembangkan model pembelajaran melalui permainan Hindball dengan menggunakan gerak dasar non lokomotor. Bermain dan belajar dapat digolongkan menjadi dua hal yang saling berkaitan. Bermain dan belajar adalah menyesuaikan diri dengan keadaan. (Soemitro,1992:2)

2.1.6 Karakter

Menurut Dalyono (2009:57), motivasi adalah daya penggerak atau pendorong untuk melakukan suatu kegiatan/pekerjaan. Teori Piaget cenderung banyak digunakan dalam proses pembelajaran, walaupun teori ini bukan teori mengajar. Teori piaget adalah teori kognitif, peserta didik harus dibimbing agar aktif menemukan sesuatu yang dipelajarinya. Dalam menyajikan materi harus menarik minat peserta didik sehingga mereka senang terlibat dalam proses pembelajaran. Piaget dalam Trianto mengemukakan ada empat tahap perkembangan kognitif, yaitu ; 1). 0 – 2 tahun adalah tahap sensori motor, ciri pokok perkembangannya berdasarkan tindakan dan langkah demi langkah, 2). 2 – 7 tahun adalah tahap pra operasional, ciri perkembangannya menggunakan symbol atau bahasa tanda dan konsep intuitif, 3). 8 – 11 tahun atau lebih adalah tahap operasi konkrit, ciri perkembangannya memakai aturan jelas atau logis dan reversible dan kekebalan, 4). 11 tahun atau lebih adalah tahap operasi formal. Hasil pergaulan dengannya dengan kelompok teman sebaya, anak cenderung meniru kelompok teman sebaya baik dalam hal penampilan maupun bahasa. Selama masa perkembangannya, pada anak tumbuh berbagai sarana yang dapat menggambarkan dan mengolah pengalaman dalam dunia di sekeliling mereka.

Dengan memperhatikan karakteristik kognitif siswa kelas III Sekolah Dasar dengan segala aspek dimensi perkembangannya, maka diharapkan system pengajaran yang dikembangkan mampu melayani kebutuhan belajar yang bermakna bagi siswa. Melalui penyampaian materi pelajaran yang tepat, maka peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik, sehingga siswa antusias untuk belajar.

2.1.7 Model Pendekatan dan Model Pembelajaran

Pembelajaran diartikan sebagai upaya untuk memahirkan keterampilan melalui pembiasaan siswa secara bertahap dan terperinci dalam memberikan respon yang diterimanya yang diperkuat oleh tingkah laku yang patut dari para pengajar (Yunus, 2014). Pembelajaran dari sudut pandang teori kognitif, didefinisikan sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya peningkatan penguasaan materi yang baik terhadap materi pelajaran. Berdasarkan pengertian ini dapat diartikan bahwa pembelajaran adalah upaya guru untuk memberikan arahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses pembelajaran (Nur Yunus, Mohd Yasin, Che Rus, & Rahim, 2014).

Konsep pembelajaran menurut Corey (Sagala, 2010:61) adalah “suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan”. Pembelajaran merupakan aktivitas pendidik atau guru secara terprogram melalui desain instruksional agar peserta didik dapat belajar secara aktif dan lebih menekankan pada sumber belajar yang disediakan (Sagala, 2009).

Dalam proses belajar, setiap siswa harus diupayakan untuk terlibat secara aktif guna mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini memerlukan bantuan dari guru untuk memotivasi dan mendorong agar siswa dalam proses belajar terlibat secara totalitas (Fathurrohman, 2006).

2.1.8 Kurikulum

Kurikulum berkaitan erat dengan mutu pendidikan, walaupun kurikulum bukanlah satu-satunya faktor yang mempengaruhi mutu pendidikan. Struktur kurikulum pendidikan guru masih terkait erat dengan struktur disiplin ilmu. Kurikulum pendidikan guru berbasis kompetensi pun, nuansa keilmuannya masih sangat kental. Bahwa penyusunan kurikulum pendidikan guru perlu didasarkan pada kompetensi yang akan dicapai dari tiap-tiap program studi sesuai bidang keilmuan, dengan pengalaman belajar yang juga dioperasionalkan dalam substansi atau materi kajian keilmuan masing-masing program studi. Realitas kurikulum seperti ini mengisyaratkan bahwa struktur kurikulum pendidikan guru secara ketat harus diturunkan dari struktur kajian disiplin keilmuan (Farisi, 2010). Kurikulum merupakan bagian terpenting dari sistem Pendidikan Nasional, yang keberadaannya telah ada sejak awal keberadaan pendidikan Nasional. Kurikulum pada masa itu hanya memfokuskan ada membaca, menulis dan berhitung. Seiring dengan perkembangan jaman maka dunia pendidikan baik itu formal maupun non formal maka harus menyesuaikan kurikulum pembelajarannya sesuai jaman, jadi kurikulum pendidikan nasional itu mengalami perkembangan yang cukup signifikan (Ali, 2013).

2.1.9 TPSR

Untuk mengatasi persoalan pendidikan jasmani yang mengarah pada psikomotorik semata, sesungguhnya ada model pembelajaran yang menekankan pada pengembangan pribadi, interaksi sosial dan perubahan perilaku yaitu model *Teaching Personal and Social Responsibility* (TPSR) yang dikembangkan oleh Hellison.

Model TPSR yang dikembangkan oleh Hellison (2003:26), terdapat lima level yang menjadi tujuan, yaitu level I bertujuan agar peserta didik belajar 1. empati, 2. kontrol diri dan 3. kemampuan menyelesaikan konflik secara damai. Level II adalah untuk mengembangkan motivasi internal dan ketertarikan untuk menyelesaikan pekerjaan dengan baik. Pada level III, peserta didik dikuatkan untuk mengatur waktunya sendiri, merencanakan pembelajaran sendiri, dan untuk menentukan tujuan jangka pendek dan jangka panjang untuk dirinya sendiri. Level IV, mengajarkan kepada peserta didik untuk membantu teman dan menjadi sensitif dan responsif, pada level V, peserta didik dikuatkan untuk mengimplementasikan pembelajaran mereka pada konteks yang berbeda.

Dalam mencapai level tersebut, model TPSR memiliki strategi yang harus dilakukan yaitu:

- 1) *Counseling time* (waktu bimbingan), waktu yang diberikan kepada peserta didik untuk berkonsultasi apabila peserta didik mengalami kesulitan.
- 2) *Awareness talk*, kesempatan untuk mengingatkan murid tentang tanggung jawab mereka hari itu.
- 3) *The lesson*, mengintegrasikan level ke dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
- 4) *Group meeting*, pertemuan singkat kelompok mendekati akhir dari kelas sehingga peserta didik dapat menyampaikan pendapat mereka tentang bagaimana kelas berjalan dan bagaimana membuat perbaikan-perbaikan.
- 5) *Reflection time* menutup kelas dengan peserta didik melakukan evaluasi bagaimana tanggung jawab mereka secara personal dan secara sosial pada hari itu, (Hellison 2003:41-49)

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Prototipe Produk

Berdasarkan data dan analisis hasil penelitian serta pembahasan pada skripsi ini, permainan Hindball layak digunakan di Sekolah Dasar Negeri Sukorejo 02, Sekolah Dasar Negeri Sampangan 01 dan Sekolah Dasar Negeri Srandol Kulon 02. Dengan hasil data melalui uji skala kecil dan uji skala besar yang meliputi hasil kuesioner dan lembar pengamatan baik dari ahli maupun siswa, disimpulkan bahwa sebagian besar dari jumlah keseluruhan siswa kelas III dapat mempraktikkan permainan Hindball dengan baik. Dalam permainan tersebut, siswa dapat memahami permainan, dapat menerapkan sikap positif dalam permainan dan dapat mengeksplorasi gerak secara maksimal. Secara garis besar, faktor yang dapat menjadikan permainan hindball dapat diterima siswa dan masuk dalam kriteria baik adalah :

- 1) Model permainan hindball menarik bagi siswa, kompetitif, menyenangkan dan membuat anak nyaman dalam bermain.
- 2) Model permainan dirancang dengan pendekatan TPSR yang dapat meningkatkan aspek afektif siswa terutama tanggung jawab siswa secara alamiah.
- 3) Siswa memahami peraturan, sarana yang digunakan sangat sederhana dan dapat dimainkan oleh banyak siswa.

Dengan demikian, baik dari uji coba skala kecil dan uji coba lapangan serta pengujian produk akhir, model permainan hindball ini layak digunakan

untuk siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Sukorejo 02, Sekolah Dasar Negeri Sampangan 01 dan Sekolah Dasar Negeri Sronol Kulon 01.

5.2 Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut

5.2.1 Saran Pemanfaatan

- 1) Model permainan Hindball sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran gerak dasar materi non lokomotor untuk siswa kelas III sekolah dasar.
- 2) Bagi guru pendidikan jasmani, untuk mengatasi masalah kesulitan dalam penyampaian materi dalam pembelajaran gerak dasar non lokomotor materi non lokomotor.

5.2.2 Desiminasi

Peneliti mengharapkan model permainan ini dapat menyebar luas dengan cara mensosialisasi di forum Musyawarah Guru Mata Pelajaran Penjasorkes (MGMP).

5.2.3 Pengembangan Lebih Lanjut

Bagi pembaca, diharapkan penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk mengembangkan model-model untuk penelitian selanjutnya.

Daftar Pustaka

- Ali, M. (2013). IMPLEMENTASI KURIKULUM PENDIDIKAN NASIONAL 2013. *Jurnal Pedagogi*, 2(2), 49–60.
- Dalyono, M. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta. Rineka Cipta
- Dardiri, A. (2006). Pengertian Pendidikan. *Ilmu Pendidikan*, 36.
- Farisi, M. I. (2010). Struktur kurikulum pendidikan guru untuk mengembangkan kompetensi guru yang berkarakter dan berbasis budaya. *Ting li*, (November), 1–11. Retrieved from <http://utsurabaya.files.wordpress.com/2010/11/mohamad-imam-farisi.pdf>
- Fathurrohman. (2006). Model-Model Pembelajaran. *Pelatihan Guru Post Traumatik PKO Muhammadiyah Dosen PPSD FIP UNY 1*, 1–6.
- Freeman H. William . 2001. Physical Education and Sport INA Changing Society. United States of America. Sixth Edition. Campbell University.
- Hidayat, Arif . 2017. Peningkatan Aktivitas Gerak Lokomotor, Nonlokomotor dan Manipulatif Menggunakan Model Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga Volume 9 Nomor 2*. Palembang : Universitas Bina Darma.
- Hellison, D. (2003). *Teaching Personal and Social Responsibility*.
- Helmy Firmansyah. (2009). Pengertian Evaluasi Pembelajaran. *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di SLB C Se-Kota Yogyakarta*, 2.
- Indonesia, P. R. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Undang-Undang*, (1), 1–51. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

- Jatmika, H. M. (2005). Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(1), 89–99. Retrieved from file:///E:/6176-16152-1-SM.pdf
- Kiram, Yanuar (1992), *Belajar Motorik*, Jakarta, Depdikbud
- Nugroho, Dedy Agung. 2016. Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Manipulatif Melempar dan Menangkap Bola melalui Media Visual pada Siswa SDLB-B (Tunarungu) SLB Negeri Sragen. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*. Vol. 6. Nomor 1. Solo : Universitas Sebelas Maret.
- Nur Yunus, F. A., Mohd Yasin, R., Che Rus, R., & Rahim, M. B. (2014). Kesahan dan Kebolehpercayaan Instrumen Pemandahan Pembelajaran berdasarkan Pendekatan Model Rasch : Kajian Rintis. *First Technical and Vocational Education International Seminar 2014*, (Tveis), 1–9. <https://doi.org/10.13140/2.1.2655.9686>
- Rusmawati, Itsna. 2016. Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Gerak Dasar Motorik Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Pada Siswa Kelas V SDN Margomulyo 1 Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Vol. 2. Nomor 4. Surabaya : S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Surabaya.
- Sagala, S. (2009). Pengertian Pembelajaran Menurut Para Ahli.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sajoto. 2002. Peningkatan dan Pembinaan Kekuatan Kondisi Fisik Dalam Olah

Raga. Semarang : Dahara Prize

Suherman, A. (2010). Model Pembelajaran Pakem Dalam Pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 11(1), 131–141.

Sutyitno, I. (2012). PENGEMBANGAN PENDIDIKAN KARAKTER DAN BUDAYA BANGSA BERWAWASAN KEARIFAN LOKAL Imam. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2(1), 1–13. Retrieved from <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/1316/1094>

Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdikbud.

Sugito, Yulingga Nanda Hanief. 2015. Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Sportif* . Vol. 1 No. 1. Penjaskesrek Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Utama Bandi, A. M. (2011). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*.
*PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK MELALUI AKTIVITAS BERMAIN
DALAM PENDIDIKAN JASMANI*, 8(April), 1–9.