

## MODEL PENGENALAN PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN LOMPAT JAUH PADA SISWA KELAS ATAS SEKOLAH DASAR

Kurnia Azis Setyawan<sup>1)</sup>, Ria Lumintuarso<sup>2)</sup>  
Prodi Ilmu Keolahragaan PPs UNY<sup>1)</sup>, Universitas Negeri Yogyakarta<sup>2)</sup>  
kurniaaziss@yahoo.com<sup>1)</sup>, loemin@yahoo.com<sup>2)</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model pengenalan pembelajaran lompat jauh pada siswa sekolah dasar (SD) kelas atas tahun pelajaran 2013/2014 di Kecamatan Srumbung, Kabupaten Magelang. Model pembelajaran yang dikembangkan diharapkan untuk digunakan guru SD sebagai salah satu bentuk pembelajaran lompat jauh yang baik dan efektif. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan mengadaptasi langkah-langkah penelitian pengembangan sebagai berikut: (1) pengumpulan informasi di lapangan, (2) melakukan analisis terhadap informasi yang telah dikumpulkan, (3) mengembangkan produk awal (draft model), (4) validasi ahli dan revisi, (5) uji coba lapangan skala kecil dan revisi, (6) uji coba lapangan skala besar dan revisi, dan (7) pembuatan produk final. Uji coba skala kecil dilakukan terhadap siswa kelas 5 SD N Tegalrandu dan SD N Polengan, Kecamatan Srumbung yang berjumlah 31 siswa. Uji coba skala besar dilakukan terhadap siswa kelas 5 SD N Tegalrandu, SD N Polengan, SD N Pucanganom, SD N Pandanretno, SD N Soka 1 yang berjumlah 81 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu; (1) pedoman wawancara, (2) skala nilai, (3) pedoman observasi model pembelajaran, (4) pedoman observasi keefektifan model pembelajaran. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini berupa buku dan video model pengenalan dalam pembelajaran lompat jauh pada SD kelas atas. Berdasarkan penilaian ahli materi cabang olahraga atletik dan guru penjasorkes, produk model pengenalan dalam pembelajaran lompat jauh pada SD kelas atas, sudah sesuai dan layak untuk digunakan oleh guru penjasorkes dalam mengajarkan materi lompat jauh kepada siswanya dengan nilai rata-rata 98,1%.

**Kata kunci:** pengembangan, permainan, model pengenalan pembelajaran lompat jauh

## INTRODUCTION MODELS IN LEARNING GAMES OF LONG JUMP IN UPPER CLASS ELEMENTARY SCHOOL

### Abstract

*This study aims to produce introduction models of the learning long jump at the upper class of elementary school students in the Academic Year 2013/2014 in Srumbung District, Magelang regency. The developed models are expected to be used by elementary school teachers to teach long jump well and effectively. The study was conducted by adapting the development steps of research development as follows: (1) collecting information in the field, (2) analyzing information that has been collected, (3) developing initial products (draft model), (4) validating by experts and revising, (5) small-scale field trials and revisions, (6) large-scale field trials and revisions, and (7) making the final product. Small-scale trials were carried out to the 5th grade students at SD N Tegalrandu and SD N Polengan, District Srumbung totaling 31 students. Large-scale trials were carried out to the 5th grade students of Tegalrandu, SD N Polengan, SD N Pucanganom, SD N Pandanretno, SD N Soka 1, amounting to 81 students. Data collection instruments used were; (1) interview guide line, (2) the scale of values, (3) learning models observation guide line, (4) observation guide line of the effectiveness learning models. The data were analyzed using quantitative and qualitative descriptive analysis. The final products of the research are in the form of books and videos of introduction models of the learning long jump at the upper class of elementary schools. The developed products were considered suitable and appropriate to be used by SD N teaches based on to judgement by material experts of athletics and penjasorkes teachers with the mean scale 98,1%.*

**Keywords:** development, game, introduction model of learning long jump

## PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah termasuk pada sekolah dasar (SD), karena pendidikan jasmani terdapat dalam kurikulum pendidikan. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan secara keseluruhan memiliki posisi yang terpenting karena sumbangannya yang khas terhadap pertumbuhan, perkembangan anak, dan memberikan sumbangan bagi filosofi, tujuan, dan sasaran pendidikan. Agar pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dapat disampaikan dengan sistematis dan terukur, kurikulum perlu dikembangkan secara cermat dan hati-hati.

Kurikulum berbasis kompetensi merupakan salah satu upaya pemerintah untuk mencapai keunggulan masyarakat dalam bidang ilmu dan teknologi, diharapkan membantu menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi oleh dunia pendidikan di Indonesia, terutama dalam memasuki era globalisasi. Perkembangan informasi, ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan hak asasi manusia begitu pesat sehingga menuntut kesiapan semua pihak untuk dapat menyesuaikan dengan segala kondisi yang ada. Memajukan sektor pendidikan mutlak harus dilakukan agar meningkat pula kualitas sumber daya manusia sehingga siap untuk berkompetisi dengan bangsa-bangsa negara maju.

Salah satu mata pelajaran yang diikuti dalam, menciptakan kualitas manusia Indonesia yang sehat jasmani dan rohani adalah mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Menurut Depdiknas (2006, p.5) pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan yang memfokuskan pengembangan aspek kebugaran jasmani, ketrampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, penalaran, dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani.

Perkembangan fisik menggambarkan perubahan dalam penampilan fisik anak-anak, sama seperti keterampilan motorik. Prestasi fisik yang penting dalam masa anak-anak adalah bertambahnya kontrol anak terhadap gerakan-gerakan motor dari tidak teratur menjadi teratur dan terarah. Anak yang berada di kelas awal SD adalah anak yang berada pada rentangan usia dini. Masa usia dini ini merupakan masa perkembangan anak yang pendek tetapi merupakan masa yang sangat penting. Pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal.

Pencapaian tujuan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SD sebaiknya mempertimbangkan tujuan pembelajaran, kemampuan siswa, metode, materi, sarana dan prasarana, aktivitas belajar dan kesenangan siswa. Unsur-unsur tersebut harus diperhatikan, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan sukses, sehingga tujuan yang diharapkan akan tercapai. Permainan, atletik, senam, renang (aktivitas air), olahraga tradisional, dan aktivitas luar kelas merupakan salah satu isi kurikulum yang cukup mendominasi dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di SD. Lompat jauh merupakan bagian dari cabang atletik. Nomor lompat jauh berupa melompat di atas papan tolakan untuk menghasilkan lompatan yang jauh. Beberapa gaya yang terdapat dalam lompat jauh, menurut IAAF (2000, p.34) ada 3 macam gaya lompat jauh yaitu: (1) gaya duduk luncur (*sail*), (2) gaya berjalan di udara (*hitchkick*), dan (3) gaya menggantung (*gaya hang*).

Materi lompat jauh yang diajarkan dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan sarana yang digunakan dalam proses pendidikan. Materi lompat jauh yang diajarkan di SD, harus disesuaikan dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, untuk atletik khususnya nomor lompat jauh masih kurang diminati, karena pada umumnya siswa meminati olahraga yang berkaitan dengan permainan, yaitu bola voli dan sepak bola. Olahraga atletik nomor lompat jauh merupakan olahraga yang menjemukan bagi siswa SD, sehingga siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus bisa memilih berbagai variasi pendekatan, strategi, atau metode yang sesuai dengan situasi sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan akan tercapai. Materi lompat jauh bagi siswa SD, harus diberikan dalam bentuk yang berbeda. Bentuk lompat jauh yang diberikan bagi siswa SD, tidak boleh disamakan dengan bentuk materi lompat jauh bagi orang dewasa. Bentuk permainan lompat jauh untuk siswa SD bertujuan memperoleh kegembiraan tanpa mengesampingkan tujuan dalam model-model permainan dalam lompat jauh. Perlu diketahui bahwa baik atau tidaknya suatu pemilihan metode pembelajaran akan bergantung pada tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan materi pembelajaran, tingkat perkembangan siswa, dan kemampuan guru dalam

mengelola pembelajaran dan mengoptimalkan sumber-sumber belajar yang ada.

Pada dasarnya dalam setiap proses pembelajaran cabang olahraga baik dalam cabang olahraga senam, atletik, maupun permainan, selalu diawali dengan pemanasan. Pemanasan berguna untuk menghangatkan suhu otot, melancarkan aliran darah, dan memperbanyak masuknya oksigen ke dalam tubuh, memperbaiki kontraksi otot dan kecepatan gerak refleks, juga untuk mencegah kejang otot. Pemanasan merupakan awal kegiatan dalam setiap pembelajaran olahraga. Setiap pembelajaran, pemanasan memberikan peranan penting untuk membawa anak atau menanamkan kesan pertama kepada siswa tentang apa yang akan dilakukan pada inti pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, sangat diperlukan upaya yang nyata untuk membuat siswa dalam mengikuti pembelajaran lompat jauh khususnya di SD agar merasa senang, tidak bosan, membuat aktif bergerak, dan dapat menunjang peningkatan keterampilan dan kebugaran jasmani siswa. Oleh karena itu diperlukan pengembangan model-model pengenalan dalam bentuk bermain pada pembelajaran lompat jauh bagi siswa SD. Berdasarkan hal di atas penulis berminat melakukan penelitian yang diberi judul "Model Pengenalan Permainan dalam Pembelajaran Lompat Jauh pada Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar".

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development). Sesuai dengan pendapat Borg dan Gall (2003, p.589), "*R&D is an industry-base development model in which the finding of research are used to design new product and procedure. Pada awalnya research and development*" merupakan suatu prosedur yang digunakan oleh suatu industri untuk merancang produk atau prosedur tertentu, namun aplikasi *research and development* telah berkembang luas di semua sektor kehidupan, tidak terkecuali pada dunia pendidikan. Penelitian pengembangan banyak digunakan baik oleh praktisi maupun akademisi ilmu pendidikan untuk mencari solusi atas berbagai permasalahan yang timbul dan menghambat kemajuan suatu proses pendidikan, sehingga dengan penelitian pengembangan akan diperoleh suatu solusi yang nyata, benar-benar sesuai dan berkualitas untuk memecahkan berbagai permasalahan yang tertentu.

## Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan merupakan langkah-langkah yang harus diikuti sebelum menghasilkan sebuah produk. Borg dan Gall (1983, p.772) menyatakan pada dasarnya prosedur penelitian dan pengembangan terdiri atas dua tujuan utama, yaitu mengembangkan produk (sebagai fungsi pengembangan) dan menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan (fungsi validasi). Prosedur pengembangan yang dilakukan peneliti dalam penelitian pengembangan ini yaitu prosedur pengembangan produk. Secara umum, penelitian pengembangan ini dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah yang telah dibuat dalam model pengembangan Borg and Gall (1983) yang dikelompokkan ke dalam empat tahapan pengembangan yang meliputi: (a) studi pendahuluan, (b) pengembangan, (c) uji lapangan, dan (d) diseminasi (pengenalan produk). Studi pendahuluan, meliputi studi pustaka, mengkaji teori dan hasil-hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, studi lapangan, melakukan survei, mengkaji karakter subjek penelitian, dan melihat kemungkinan-kemungkinan jika produk penelitian yang berupa model permainan diterapkan.

Pengembangan meliputi analisis tujuan, merumuskan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian pengembangan yang akan dilakukan, dalam hal ini tujuan berhubungan dengan model pengenalan pembelajaran lompat jauh, analisis kemampuan, memperkirakan dana, tenaga, dan waktu yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian pengembangan, prosedur pengembangan (pengembangan desain): (a) membuat desain produk yang akan dikembangkan, (b) menentukan sarana dan prasarana penelitian yang akan digunakan, dan (c) menentukan tahapan-tahapan pelaksanaan uji desain di lapangan, validasi ahli, melakukan validasi dengan melibatkan ahli atletik untuk model permainan dan ahli bermain untuk pendidikannya. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah model permainan yang dikembangkan ini siap untuk dilakukan uji lapangan.

## Uji Lapangan

Uji lapangan skala kecil, merupakan uji lapangan awal yang melibatkan 2 SD N dengan jumlah siswa 31 anak kelas atas. Tempat pelaksanaan uji coba skala kecil adalah SD N Tegalarandu dan SD N Polengan. Setelah dilakukan uji lapangan terbatas dilakukan revisi yang

dimaksud agar model permainan dikembangkan layak untuk diujikan pada uji lapangan yang lebih luas. Uji lapangan skala luas, merupakan uji lapangan dengan jumlah subjek yang lebih banyak daripada uji coba lapangan skala kecil. Dalam uji coba lapangan skala luas melibatkan 5 SD N dengan jumlah siswa 81 orang anak kelas atas. Adapun sekolah yang digunakan dalam uji lapangan skala luas adalah SD N Tegalrandu, SD N Polengan, SD N Pucanganom, SD N Pandanretno, dan SD N Soka 1. Dalam hal ini juga dilakukan uji terhadap efektivitas produk yang dikembangkan. Setelah dilakukan uji lapangan lebih luas, dilakukan revisi hasil uji produk akhir.

### Diseminasi atau Pengenalan Produk

Deseminasi, dilaksanakan dengan membuat laporan hasil pengembangan untuk diajukan dalam ujian tesis. Sosialisasi produk akhir dilakukan dengan memberikan produk yang telah dikembangkan kepada salah satu lembaga pendidikan dasar.

### Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan data yang akan digunakan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan produk yang dikembangkan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk yang berupa model pengenalan pembelajaran lompat jauh untuk anak kelas atas. Uji coba produk dalam penelitian ini dilakukan dalam dua tahap yaitu: (a) uji coba skala kecil, dan (b) uji coba skala luas.

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan yang dilakukan ini sebanyak 112 anak yaitu: (a) 31 anak uji skala kecil, (b) 81 anak uji skala besar. Subjek uji coba merupakan sasaran pemakai yaitu siswa SD kelas atas.

Data yang dikumpulkan dari penelitian ini adalah berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari ahli, dari guru penjasorkes dan siswa. Disisi lain untuk uji coba di lapangan dengan skala kecil dan sekala luas data dihasilkan dari hasil observasi yang diberikan kepada para ahli serta guru penjasor-

kes pada saat mengobservasi pelaksanaan uji coba yang telah didokumentasi dalam wujud VCD. Data dari siswa didapatkan dari hasil pengisian kuesioner setelah siswa mengikuti/ menjadi subjek uji coba dalam skala luas.

### Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa instrumen penilaian untuk menilai produk yang telah dikembangkan baik dari aspek kesesuaian, aspek isi, aspek kemudahan, maupun aspek rangsangan terhadap gerak siswa. Instrumen yang dikembangkan dan digunakan dalam penelitian ini meliputi: (a) kuesioner untuk ahli dan guru, dan (b) lembar evaluasi untuk siswa untuk mengevaluasi proses pembelajaran dengan modul pembelajaran yang dikembangkan.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif. Ada dua macam teknik analisis data deskriptif yang dilakukan, yang pertama yaitu analisis data deskriptif kuantitatif. Analisis ini dilakukan untuk menganalisis data hasil observasi para ahli terhadap kualitas draf model yang disusun yang dianalisis oleh para pakar sebelum pelaksanaan uji coba di lapangan. Analisis data yang kedua yaitu analisis data kuantitatif, analisis ini dilakukan terhadap data hasil observasi para ahli dan guru penjasorkes dalam memberikan saran ataupun masukan serta revisi terhadap model yang disusun terutama dalam tahap uji coba di lapangan baik dalam skala kecil atau skala luas.

Model yang disusun ini dianggap layak untuk diujicobakan dalam sekala kecil apabila dihitung skor yang diraih mencapai standar minimal kelayakan. Skor tersebut didapat dari pengisian angket yang telah diberikan. Dalam angket terdapat empat sekala penilaian yaitu 1, 2, 3, dan 4. Kemudian, skala tersebut diterjemahkan ke dalam sistem penskoran seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Skor Angket

No	Skala dalam Angket	Skor Hasil Konversi	Skor Maksimal (3 Pertanyaan)
1	1	5	15
2	2	4	12
3	3	2	6
4	4	1	3

Ketentuan kelayakan dari sebuah model untuk bisa diujicobakan di lapangan dapat

dijelaskan sebagai berikut. Selisih skor antara skor maksimal teratas dan terbawah adalah 12

poin, sedangkan titik tengah dari kedua skor tersebut adalah 12 poin. Titik tengah dari kedua skor tersebut adalah 9. Dalam penelitian ini skor ditetapkan sebagai patokan dari sebuah model untuk dinyatakan layak diujicobakan di lapangan. Apabila skor yang didapatkan oleh sebuah model lebih dari 9 (> 9), model dinyatakan layak untuk diujicobakan di lapangan, sedangkan apabila bila suatu model mendapat skor kurang dari atau sama dengan 9 ( $\leq 9$ ) sebuah model tersebut dinyatakan tidak layak untuk diujicobakan di lapangan.

Untuk mendapatkan validitas dan reliabilitas produk ada dua macam cara. Pertama, validitas model yang disusun didapatkan dari penilaian para pakar atau dalam istilah lain adalah validitas isi. Kedua, reliabilitas dalam penilaian ini didapatkan dengan model *Inter-tester Reliability (objectivity)*. Model ini bisa dipergunakan untuk mendapatkan reliabilitas dan penilaian pada skor yang sama dari model ini bisa dipergunakan untuk mendapatkan reliabilitas dan penilaian pada skor yang sama oleh beberapa pakar Thomas, Nelson & Silverman (2005, p.202). Untuk mendapatkan skor reliabilitasnya maka dilakukan analisis dengan teknik korelasi *alpha* menggunakan *Software SPSS* seri 10 untuk windows. Sebuah model dinyatakan layak untuk diujicobakan di lapangan apabila skor reliabilitas yang merupakan skor kesepakatan dari para pakar dan guru penjas-orkes adalah 0,7, sedangkan data hasil kuesioner yang diberikan pada siswa akan dianalisis untuk mendapatkan frekuensi dan persentase.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data uji coba merupakan data yang dihasilkan dari data penilaian para pakar/*judge* yang terkait dengan materi terhadap produk yang dihasilkan. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, peneliti memutuskan untuk mengembangkan model pengenalan dalam pembelajaran lompat jauh pada kelas atas SD. Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan kelak dapat: (1) menghasilkan sebuah model pengenalan model pembelajaran dalam pembelajaran lompat jauh pada tingkat SD. (2) meningkatkan kualitas pembelajaran lompat jauh pada tingkat SD, terutama dalam kemampuan dasar lompat jauh, (3) siswa dapat lebih aktif dan senang mengikuti proses pembelajaran lompat jauh sehingga aktivitas yang dilakukan dapat membantu proses pertumbuhan dan perkembangan anak, (4) secara umum tujuan pembelajaran lompat jauh dapat tercapai secara maksimal, dan (5) membantu para guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di SD dalam menyampaikan materi lompat jauh dengan menggunakan produk yang dihasilkan.

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli materi cabang olahraga atletik terhadap draft model pengenalan dalam pembelajaran lompat jauh pada kelas atas SD, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk pengembangan model pengenalan dalam pembelajaran lompat jauh pada kelas atas SD yang sudah dibuat sesuai atau tidak. Berikut adalah hasil pengisian kuesioner dari para ahli materi cabang olahraga atletik, (Lihat Tabel 2).

Tabel 2. Data Hasil Pengisian Kuesioner Ahli Materi pada Tahap Validasi

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian Ahli		%
		A1	A2	
1	Model sesuai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	1	1	100%
2	Ketepatan memilih model pembelajaran bagi siswa	0	0	0%
3	Petunjuk pelaksanaan jelas	0	0	0%
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang di gunakan	0	0	0%
5	Kemudahan model pembelajaran untuk dimainkan siswa	1	1	100%
6	Kesesuaian model pembelajaran dengan karakter siswa	1	1	100%
7	Model pembelajaran mendorong perkembangan aspek fisik siswa	1	1	100%
8	Model pembelajaran mendorong perkembangan aspek kognitif siswa	1	1	100%
9	Model pembelajaran mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa yang mencakup gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif siswa	1	0	50%
10	Model pembelajaran mendorong perkembangan aspek afektif siswa	1	1	100%
11	Model pembelajaran mendorong kemampuan kompetitif siswa	1	1	100%
12	Model pembelajaran dapat dimainkan oleh siswa dan siswi	1	1	100%
13	Model pembelajaran dapat merangsang siswa untuk ktif bergerak	0	1	50%
14	Model pembelajaran dapat memperkenalkan lompat jauh bagi siswa	1	1	100%
15	Model pembelajaran aman dilakukan oleh siswa	1	1	100%
	Jumlah Skor	11	11	1100%
	Rata-rata	0,73	0,73	73,33%

Dari hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh tiap-tiap ahli materi cabang olahraga atletik didapatkan rata-rata nilai kesesuaian pengembangan model pengenalan dalam pembelajaran lompat jauh pada kelas atas SD lebih dari 0,73 atau sebesar 73,33 % yang masuk dalam kategori sesuai. Selain penilaian

yang dilakukan oleh ahli materi cabang olahraga atletik, masukan yang berupa saran dan komentar pada produk pengembangan model pengenalan dalam pembelajaran lompat jauh pada kelas atas SD juga diberikan untuk perbaikan terhadap model tersebut. Adapun masukan-masukan tersebut adalah.

Tabel 3. Masukan yang Berupa Saran dan Komentar Ahli Materi pada Tahap Validasi

No	Bagian yang Direvisi	Alasan Direvisi	Saran Perbaikan
1.	Lari zig-zag	Tidak ada lompat dalam permainan.	Menganti model permainan yang ada unsur permainan lompat.
2.	Lompat bilah	Warna bilah kurang menarik.	Dicat warna-warni agar menarik.
3.	Lompat karduas	Warna kardus kurang menarik.	Dicat warna-warni agar menarik.
4.	Lompat lingkaran luar	Belum sepenuhnya menarik siswa.	Diberi tantangan agar siswa tertarik.
5.	Lompat estafet	Jarak tidak jelas dan busa kurang menarik.	Perlu dibenahi jarak dan busa harus menarik.

#### Data Uji Coba Skala Kecil

Setelah produk model pengenalan dalam pembelajaran lompat jauh pada kelas atas SD divalidasi oleh para ahli dan direvisi, produk kemudian diujicobakan kepada siswa SD kelas atas, yaitu pada SD N Tegalarandu dan SD N Polengan. Setiap sekolah yang digunakan sebagai lokasi uji coba skala kecil memiliki kelas A dan B, sehingga diputuskan pelaksanaan uji coba skala kecil dilakukan pada siswa SD N Tegalarandu kelas A dan SD N polengan kelas A dengan total sebanyak 31 siswa. Keputusan tersebut diambil dengan tujuan agar kelas B dari setiap kelas dapat digunakan sebagai subjek uji skala luas. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan yang akan muncul seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk yang akan digunakan pada siswa. Data yang

diperoleh dari uji coba juga akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba skala besar.

Pada pelaksanaan uji coba, para ahli tidak dapat menghadiri untuk mengamati secara langsung proses uji coba tersebut. Oleh karena itu peneliti melakukan hasil uji coba tersebut dalam rekaman video guna bahan penilaian para ahli. Selain itu, pada uji coba skala kecil juga melibatkan guru penjasorkes untuk memberikan penilaian dan masukan guna perbaikan produk. Peran guru penjasorkes sangat diperlukan dikarenakan guru penjasorkes merupakan orang yang sangat tahu tentang keadaan di lapangan saat pelajaran Penjasorkes dilakukan. Adapun hasil penilaian para ahli dengan melihat hasil rekaman dan guru yang secara langsung melaksanakan model pembelajaran di lapangan dapat terlihat pada tabel 7.

Tabel 4. Data Hasil Pengisian Kuesioner Ahli dan Guru setelah Uji Coba Skala Kecil

No	Aspek yang dinilai	Sekor Penilaian dari Ahli dan Guru				%
		A1	A2	G1	G2	
1.	Model sesuai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	1	1	1	1	100%
2.	Ketepatan memilih model pembelajaran bagi siswa	0	0	1	1	50%
3.	Petunjuk pelaksanaan jelas	0	1	0	1	50%
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang di gunakan	1	1	0	0	50%
5.	Kemudahan model pembelajaran untuk dimainkan siswa	1	1	1	0	75%
6.	Kesesuaian model pembelajaran dengan karakter siswa	1	1	1	1	100%
7.	Model pembelajaran mendorong perkembangan aspek fisik siswa	1	1	1	1	100%
8.	Model pembelajaran mendorong perkembangan aspek kognitif siswa	1	1	1	1	100%
9.	Model pembelajaran mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa yang mencakup gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif siswa	1	1	1	1	100%
10.	Model pembelajaran mendorong perkembangan aspek afektif siswa	1	1	1	1	100%

No	Aspek yang dinilai	Sekor Penilaian dari Ahli dan Guru				%
		A1	A2	G1	G2	
11	Model pembelajaran mendorong kemampuan kompetitif bergerak	1	1	1	1	100%
12	Model pembelajaran dapat dimainkan oleh siswa dan siswi	1	1	1	1	100%
13	Model pembelajaran dapat merangsang siswa untuk aktif bergerak	1	1	1	1	100%
14	Model pembelajaran dapat memperkenalkan lompat jauh bagi siswa	1	1	1	1	100%
15	Model pembelajaran aman dilakukan oleh siswa	1	1	1	1	100%
	Jumlah Skor	13	14	13	13	1325%
	Rata-Rata	0,87	0,93	0,87	0,87	88,33%

Dari hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh tiap ahli cabang olahraga atletik yang setelah menyaksikan pelaksanaan uji coba skala kecil, dengan melihat *video* hasil rekaman pelaksanaan uji coba skala kecil, dan pengisian kuesioner yang dilakukan oleh masing-masing guru penjasorkes yang telah mengamati secara langsung proses pelaksanaan uji coba, didapatkan rata-rata nilai kesesuaian model pengenalan dalam pembelajaran lompat jauh pada kelas atas SD sebesar 88,33 % yang masuk ke dalam kategori sesuai. Selain penilaian yang dilakukan oleh ahli cabang olahraga atletik dan guru penjasorkes, masukan yang berupa saran dan komentar pada produk model pengenalan dalam

pembelajaran lompat jauh pada kelas atas SD juga diberikan untuk perbaikan terhadap model hasil uji coba skala kecil.

Selain masukan dari ahli cabang olahraga atletik dan guru penjasorkes, tanggapan dari siswa tentang produk yang diberikan sangat dibutuhkan juga untuk mengetahui kualitas produk dari sisi pandangan anak. Tanggapan dari siswa dilakukan dengan cara memberikan lembaran kuesioner yang berisi sepuluh pertanyaan yang mencakup aspek kemudahan, alat dan kesenangan model pembelajaran yang dilakukan. Adapun tanggapan dari anak dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Data Hasil Observasi dari Siswa

No	Pertanyaan	Nilai		Persentase Positif (%)
		Ya	Tidak	
1	Apakah kalian bisa melakukan model pembelajaran yang diajarkan?	31	0	100%
2	Apakah model pembelajaran yang diajarkan mudah dilakukan?	31	0	100%
3	Apakah kalian memahami peraturan model pembelajaran yang diajarkan?	25	6	80,65%
4	Apakah kalian taat pada peraturan model pembelajaran yang diajarkan?	23	8	74,19%
5	Apakah kalian kesulitan melakukan model pembelajaran yang diajarkan?	18	13	58,06%
6	Apakah kalian suka dengan alat yang digunakan untuk bermain?	29	2	93,55%
7	Apakah model pembelajaran menyenangkan?	31	0	100%
8	Apakah model pembelajaran membuat kalian senang bergerak?	30	1	96,77%
9	Apakah kalian bekerjasama dengan teman untuk melakukan model pembelajaran yang diajarkan?	25	6	80,65%
10	Apakah kalian takut melakukan model pembelajaran yang diajarkan?	26	5	83,87%
	Jumlah Skor	269	41	867,74
	Rata-Rata	26,9	4,1	86,77%

Dari data di atas terlihat bahwa produk model pengenalan dalam pembelajaran lompat jauh pada kelas atas SD menurut tanggapan siswa 100% dapat dilakukan, mudah, dan menyenangkan, 80,65% anak dapat memahami peraturan, 74,19% anak taat pada peraturan, 41,04% anak mengalami kesulitan, 93,55% anak suka dengan alat yang digunakan untuk bermain, 96,77% model pembelajaran membuat anak senang bergerak 80,65% anak dapat melakukan kerja sama, dan 16,13% merasa takut

melakukan model pembelajaran yang diajarkan. Melihat tanggapan tersebut, produk menurut pandangan siswa adalah cukup sesuai dengan siswa, namun revisi produk menurut pandangan para ahli materi cabang olahraga atletik dan guru Penjasorkes, tetap harus dilakukan demi meningkatkan kualitas produk model pengenalan dalam pembelajaran lompat jauh pada kelas atas SD yang dikembangkan.

**Data Uji Coba Skala Luas**

Setelah produk model pengenalan dalam pembelajaran lompat jauh pada kelas atas SD diujicobakan skala kecil dan telah direvisi, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba skala luas. Uji coba skala luas dilaksanakan pada lima SD yaitu SD N Tegalarandu kelas B, SD N Polengan kelas B, SD N Pandanretno, SD N Soka 1, dan SD N Pucanganom. Adapun siswa yang dilibatkan dalam uji coba skala luas adalah 81 siswa, yang terdiri atas 15 siswa dari SD N Tegalarandu kelas B, 15 siswa dari SD N

Polengan kelas B, 14 siswa dari SD N Pandanretno, 17 siswa dari SD N Soka 1, dan 20 siswa dari SD N Pucanganom. Pada uji coba skala luas, hal yang dilakukan oleh peneliti adalah merekam hasil uji coba dalam bentuk VCD sebagai bahan penilaian untuk para ahli.

Dari uji coba skala luas didapatkan juga hasil penilaian dari para ahli materi cabang olahraga atletik dan guru penjasorkes terhadap model yang telah direvisi dari data uji coba skala kecil. Adapun data yang telah direkap dapat dilihat pada Tabel 6 di bawah ini.

Tabel 6. Data Hasil Pengisian Kuesioner Ahli dan Guru setelah Uji coba Skala Luas

No	Aspek yang dinilai	Sekor Penilaian dari Ahli dan Guru							%
		AI	A2	G1	G2	G3	G4	G5	
1	Model sesuai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	1	1	1	1	1	1	1	100%
2	Ketepatan memilih model pembelajaran bagi siswa	1	1	1	1	1	1	1	100%
3	Petunjuk pelaksanaan model pembelajaran jelas	1	1	1	1	1	1	0	85,71%
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang di gunakan	1	1	1	1	1	1	1	100%
5	Kemudahan model pembelajaran untuk dimainkan siswa	1	1	1	1	1	1	1	100%
6	Kesesuaian model pembelajaran dengan karakteristik siswa.	1	1	1	1	1	1	1	100%
7	Model pembelajaran mendorong perkembangan aspek fisik siswa.	1	1	1	1	1	1	1	100%
8	Model pembelajaran mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.	1	1	1	1	1	1	1	100%
9	Model pembelajaran mendorong aspek aspek psikomotor siswa yang mencakup gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif siswa	1	1	1	1	1	1	1	100%
10	Model pembelajaran mendorong perkembangan aspek afektif siswa.	1	1	1	1	1	1	1	100%
11	Model pembelajaran mendorong kemampuan kompetitif siswa.	1	1	1	1	0	1	1	85,71%
12	Model pembelajaran dapat dimainkan oleh siswa dan siswa.	1	1	1	1	1	1	1	100%
13	Model pembelajaran dapat merangsang siswa untuk aktif bergerak.	1	1	1	1	1	1	1	100%
14	Model pembelajaran dapat memperkenalkan lompat jauh bagi siswa.	1	1	1	1	1	1	1	100%
15	Model pembelajaran aman dilakukan oleh siswa.	1	1	1	1	1	1	1	100%
	Jumlah Skor	15	15	15	15	14	15	14	1471,42%
	Rata-rata	1	1	1	1	0,93	1	0,93	98,1%

Dari hasil observasi dalam uji coba skala luas dapat dilihat bahwa model yang telah direvisi dari hasil uji coba skala kecil tersebut semakin menunjukkan kesesuaian dengan harapan terhadap kualitas modifikasi model pengenalan dalam pembelajaran lompat jauh pada kelas atas SD yang baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi yang menyatakan bahwa model pembelajaran sebagai model sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar

(100%), ketepatan memilih model pembelajaran bagi siswa (100%), petunjuk pelaksanaan model pembelajaran jelas (85,71%), kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan (100%), kemudahan model pembelajaran untuk dimainkan siswa (100%), kesesuaian model pembelajaran dengan karakteristik siswa (100%), model pembelajaran mendorong perkembangan aspek fisik siswa (100%), model pembelajaran mendorong perkembangan aspek kognitif siswa (100%),



model pembelajaran mendorong perkembangan aspek fisik siswa (100%), model pembelajaran mendorong perkembangan aspek kognitif siswa (100%), model pembelajaran mendorong aspek-aspek psikomotor siswa yang mencakup gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif siswa (100%), model pembelajaran mendorong perkembangan aspek afektif siswa (100%), model pembelajaran mendorong kemampuan kompetitif siswa (85,71%), model pembelajaran dapat dimainkan oleh siswa dan siswa (100%), model pembelajaran dapat merangsang siswa untuk aktif bergerak (100%), model pembelajaran dapat memperkenalkan lompat jauh bagi siswa (100%), model pembelajaran aman dilakukan oleh siswa (100%). Selain penilaian yang dilakukan oleh ahli matari cabang olahraga atletik, masukkan yang berupa saran dan komentar

pada produk pengembangan model pengenalan dalam pembelajaran lompat jauh pada kelas atas SD juga diberikan untuk perbaikan terhadap model tersebut.

Selain pada uji coba skala kecil, dalam uji coba sekala luas ini peneliti juga melakukan pengambilan data berupa kuesioner kepada siswa yang mengikuti proses uji coba tersebut. Kuesioner ini disusun untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap model pengenalan dalam pembelajaran lompat jauh pada kelas atas SD yang telah disusun dan telah disampaikan oleh guru mata pelajaran penjasorkes. Setelah data diambil pada 81 siswa yang menjadi sampel uji coba model skala luas, data yang diperoleh dapat dipaparkan pada Tabel 7.

Tabel 7. Data Hasil Observasi dari Siswa

No	Pertanyaan	Nilai	Persentase (%)
1	Apakah kalian bisa melakukan model pembelajaran yang diajarkan?	79	97,53%
2	Apakah model pembelajaran yang diajarkan mudah dilakukan?	78	96,3%
3	Apakah kalian memahami peraturan model pembelajaran yang diajarkan?	74	0,91%
4	Apakah kalian taat pada peraturan model pembelajaran yang diajarkan?	74	0,91%
5	Apakah kalian kesulitan melakukan model pembelajaran yang diajarkan?	55	67,9%
6	Apakah kalian suka dengan alat yang digunakan untuk bermain?	81	100%
7	Apakah model pembelajaran menyenangkan?	81	100%
8	Apakah model pembelajaran membuat kalian senang bergerak?	80	98,77%
9	Apakah kalian bekerjasama dengan teman untuk melakukan model pembelajaran yang diajarkan?	76	93,83%
10	Apakah kalian takut melakukan model pembelajaran yang diajarkan?	67	82,72%
	Jumlah Skor	745	919,75%
	Rata-Rata	26,9	91,98%

Dari data tabel 7 terlihat bahwa produk model pengenalan dalam pembelajaran lompat jauh pada kelas atas SD yang dikembangkan menurut tanggapan siswa 100% dapat dilakukan, menyenangkan dan dapat membuat anak senang bergerak, 90,82% mudah dilakukan, 96,94% dapat memahami peraturan dengan baik, 93,88% siswa taat pada peraturan yang berlaku, 10,20% siswa mengalami kesulitan, 98,98% siswa merasa suka dengan peralatan yang digunakan, 95,92% dapat melakukan kerjasama, dan 6,74% merasa takut melakukan model pembelajaran yang diajarkan. Melihat tanggapan tersebut maka produk menurut pandangan siswa adalah sangat sesuai dengan siswa, namun revisi produk menurut pandangan para ahli dan guru penjasorkes tetap harus dilakukan demi meningkatkan kualitas model pembelajaran lompat jauh yang dikembangkan.

Berdasarkan data hasil observasi para ahli dan guru penjasorkes serta siswa di atas, didapat bahwa model pengenalan dalam pembelajaran lompat jauh pada kelas atas SD sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang termuat dalam Kurikulum 2013 penjasorkes SD. Selain itu model pengenalan dalam pembelajaran lompat jauh pada kelas atas SD juga sesuai dengan karakteristik anak SD kelas atas. Model pengenalan dalam pembelajaran lompat jauh pada kelas atas SD juga termasuk model pembelajaran yang menggembirakan dan aman dilakukan oleh siswa dikarenakan dari pendapat siswa sendiri yang menyatakan bahwa seluruh siswa yang dijadikan responden menyatakan model pembelajaran ini menyenangkan dan tidak takut untuk melakukan. Dengan kata lain, model pembelajaran lompat jauh yang dihasilkan aman dilakukan oleh siswa.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasar pada hasil penelitian dapat diambil suatu kesimpulan, yaitu dihasilkannya produk akhir berupa model pengenalan permainan dalam pembelajaran lompat jauh pada kelas atas SD, yang terdiri atas sepuluh permainan. Adapun permainan tersebut adalah (1) lompat petak, (2) lompat bilah, (3) lompat tali melingkar, (4) lompat samping kanan kiri, (5) lompat kardus, (6) lompat lingkaran luar, (7) lompat estafet, (8) lompat tak beraturan, (9) lari lompat kejar tangkap, dan (10) lompat kardus. Pada akhir tahap penelitian dapat ditarik pula kesimpulan bahwa berdasarkan penilaian ahli materi cabang olahraga atletik dan guru penjasorkes, produk akhir model pengenalan dalam pembelajaran lompat jauh pada kelas atas SD, sudah sesuai dan layak untuk digunakan oleh guru Penjasorkes dalam mengajarkan materi lompat jauh kepada siswanya.

Saran untuk model permainan ini antara lain; (1) Siswa SD kelas atas agar terus meningkatkan kemampuannya dalam olahraga atletik, terutama cabang olahraga lompat jauh. Hal tersebut perlu dilakukan supaya peningkatan keterampilan yang diperoleh saat proses melakukan model-model permainan lompat dapat menunjang dalam hasil lompatan saat melakukan nomor lompat. Peningkatan dan

penguasaan gerak cabang olahraga lompat jauh, secara tidak langsung juga akan meningkatkan keterampilan motorik dan kondisi fisik siswa yang bersangkutan. Model-model permainan lompat jauh dapat meningkatkan hasil lompat jauh; (2) Bagi guru pendidikan jasmani di sekolah hendaknya dapat mencoba menggunakan model pengenalan yang dikembangkan, sebagai materi dalam pembelajaran lompat jauh. Hal tersebut perlu dilakukan agar tercapainya tujuan pembelajaran penjasorkes secara menyeluruh; (3) Bagi peneliti lain diharapkan untuk dapat mengembangkan model pengenalan dalam pembelajaran lompat jauh pada kelas atas SD dengan lebih komprehensif, dengan tujuan agar dapat lebih memotivasi siswa dalam bergerak dan untuk pengembangan diri siswa, terutama dalam proses menguasai keterampilan cabang olahraga atletik lompat jauh.

## DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W. R. & Gall., M. D. (2003). *Educational research. (an introduction 7<sup>th</sup>ed)*. New York & London: Longman.
- Depdiknas. (2006). *Strategi pembelajaran yang mengaktifkan siswa*. Jakarta: Depdiknas
- Muller, H., & Ritzdorf, W. (2000). *Pedoman mengajar atletik (I.A.A.F)*. Jakarta: IAAF-RDC.