PENGEMBANGAN "ALAT BANTU MULTI GUNA" SEBAGAI BENTUK KREATIVITAS GURU UNTUK PENCAPAIAN KOMPETENSI SISWA DALAM PENDIDIKAN JASMANI PADA SEKOLAH DASAR

TESIS

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Magister Keguruan Olahraga

Pada Program Studi Keguruan Olahraga

Oleh :

SENTOT SUKARNI

NPM 14.0.06.01.0031

PROGRAM STUDI MAGISTER KEGURUAN OLAHRAGA

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2016

HALAMAN PENGESAHAN

Tesis oleh :

SENTOT SUKARNI
NPM : 14.0.06.01.0031

Judul :

PENGEMBANGAN "ALAT BANTU MULTI GUNA" SEBAGAI BENTUK KREATIVITAS GURU UNTUK MENCAPAI KOMPETENSI SISWA DALAM PENDIDIKAN JASMANI PADA SEKOLAH DASAR

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis
Program Studi Magister Keguruan Olahraga
Program Pascasarjana Universitas Nusantara PGRI Kediri
Pada Tanggal 13 Agustus 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Dewan Penguji :

1. Ketua Penguji : Dr. Sri Aliami, M.M.
2. Sekretaris : Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd
3. Penguji I : Prof. Dr. Sugiono, M.M.
4. Penguji II : Dr. Atrup, M.Pd., MM.

Mengetahui,
Direktur Program Pascasarjana
UN PGRI Kediri

Dr. Rr. FORIJATI, M.M.
NIDN. 0028016701

PENGEMBANGAN "ALAT BANTU MULTI GUNA"
SEBAGAI BENTUK KREATIVITAS GURU UNTUK PENCAPAIAN
KOMPETENSI SISWA DALAM PENDIDIKAN
JASMANI PADA SEKOLAH DASAR

Tesis

Oleh : Sentot Sukarni

Telah Disetujui Oleh Tim Pembimbing

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr.H.Sugiyono, MM	Dr. Atrup,M.Pd, MM
NIDN 0014015706	NIDN. 0709116101

Telah dinyatakan memenuhi syarat

Pada tanggal.....

Ketua Program Studi Magister Keguruan Olahraga
Program Pasca Sarjana UN PGRI Kediri

Dr. Atrup,M.Pd, M.M
NIDN 0709116101

PENGEMBANGAN "ALAT BANTU MULTI GUNA"

SEBAGAI BENTUK KREATIVITAS GURU UNTUK PENCAPAIAN

KOMPETENSI SISWA DALAM PENDIDIKAN

JASMANI PADA SEKOLAH DASAR

SENTOT SUKARNI

NPM 14.0.06.01.0031

Program Pascasarjana- Program Studi Magister Keguruan Olahraga

Prof.Dr.Sugiono,M.M. dan Dr.Atrup,M.Pd,MM.

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Judul tesis ini adalah *Pengembangan "Alat Bantu Multi Guna" Sebagai Bentuk Kreatifitas Guru Untuk Pencapaian Kompetensi Siswa Dalam Pendidikan Jasmani Pada Sekolah Dasar*. Latar belakang dalam penelitian ini adalah keterbatasan sarana olah raga bagi siswa SD dan sempitnya lapangan olah raga sehingga memunculkan ide bagi peneliti untuk mengadakan penelitian mengenai pengembangan "Alat Bantu Multi Guna" lebih lanjut. Rumusan masalah dalam tesis ini adalah bagaimana wujud "alat bantu multiguna" sebagai hasil pengembangan produk kreatifitas guru untuk pencapaian kompetensi siswa dalam pendidikan jasmani pada Sekolah Dasar dan seberapa efektif penggunaan "alat bantu multiguna" untuk pencapaian kompetensi siswa dalam pendidikan jasmani pada Sekolah Dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat bantu multi guna dan mengetahui efektifitas penggunaan alat bantu multi guna untuk pencapaian kompetensi siswa dalam pendidikan jasmani pada sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan pembelajaran penjasorkes melalui modifikasi alat multi guna pada permainan bola voli, bola tangan mini dan lompat tinggi hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hasil belajar kognitif siklus I diperoleh nilai rata-rata 7,8 dengan ketuntasan belajar yang dicapai 76%, pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 9 dengan ketuntasan belajar yang dicapai 100%. Hasil belajar afektif siklus I dengan ketuntasan belajar yang dicapai 72%, pada siklus II dengan ketuntasan belajar yang dicapai 76%. Hasil belajar psikomotorik siklus I dengan ketuntasan belajar yang dicapai 40%, pada siklus II dengan ketuntasan belajar 64%. Dengan modifikasi alat multi guna pembelajaran jasmani di lapangan dapat berjalan dengan mudah. Hal ini bisa dilihat dari semangat para siswa SDN Balowerti I Kota Kediri saat pembelajaran jasmani di lapangan berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sehingga saran yang diberikan pada guru penjasorkes dapat melakukan penerapan modifikasi alat multi guna untuk pembelajaran pada siswa kelas III dan IV untuk meningkatkan hasil belajar dan kompetensi siswa terutama pada materi permainan bola voli, bola tangan mini dan lompat tinggi.

Kata kunci : Modifikasi, Alat multi guna, Pembelajaran

ABSTRACT

The title of this thesis is the development of a "Tool Multi Use" as a Form of Creativity Teachers For Students Competency Achievement of Physical Education Elementary School. The background of this research are limited sports facilities for elementary school students and the narrowness of the sports field that led to the idea for researchers to conduct research on the development of a "Tool Multi Use" further. The problem of this thesis is how the development of "multi-purpose tools" as a form of creativity of teachers for competence achievement of students in physical education at elementary school and how the effectiveness of the use of "multi-purpose tools" for achieving the competency of students in physical education at elementary school. The purpose of this study is to develop a multi-use development tools and determine the effectiveness of the use of multi-purpose tools for competence achievement of students in physical education at primary school.

The results showed that with penjasorkes learning through multi-use customization tools in a game of volleyball, handball and mini high jump kind athletics or increased student learning outcomes in each cycle. The cognitive learning cycle I obtained an average value of 7.8 with mastery learning which reached 76%, the second cycle of the average values obtained 9 with mastery learning which reached 100%. The results of the first cycle affective learning with learning completeness reached 72%, in the second cycle with learning completeness reached 76%.

The results of the first cycle of psychomotor learning with learning completeness reached 40%, in the second cycle with learning completeness 64%. Based on research multi-use customization tools in the field of physical learning can be run easily. It can be seen from the spirit of the students of SDN Balowerti I of Kediri during sports lessons in the field. Based on the results of the study showed an increased students learning outcomes, the advice given is a physical education teacher can make the application of multi-use customization tools for learning in class III and IV to improve students learning outcomes in the material play volleyball, handball and mini high jump.

Keywords: Modification, multi-use tool, creativity.

1. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan adalah merupakan bagian integral dalam pembangunan. Proses pendidikan tak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Pembangunan diarahkan dan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkulitas. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) serta pembiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosi dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan didaktik-metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran. Tidak ada pendidikan yang tidak mempunyai sasaran pedagogis, dan tidak ada pendidikan yang lengkap tanpa adanya Pendidikan Jasmani, karena gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alamiah berkembang searah dengan perkembangan zaman.

Berdasarkan fakta sebenarnya, tampak adanya fenomena bahwa proses pembelajaran pendidikan jasmani di lapangan tidak sesuai dengan kemampuan siswa Sekolah Dasar tingkat awal. Hal ini dikarenakan kondisi fisik mereka relatif masih kecil dan tidak sesuai dengan ukuran lapangan yang sesungguhnya.

Strategi pelaksanaan pendidikan dilaksanakan dalam bentuk bimbingan, pengajaran dan latihan. Bimbingan pada hakikatnya memberikan bantuan, arahan, motivasi, nasihat dan penyuluhan agar siswa mampu mengatasi, memecahkan masalah, menanggulangi kesulitan sendiri. Pengajaran adalah bentuk kegiatan dimana terjalin hubungan interaksi dalam proses belajar mengajar antar tenaga kependidikan dan peserta didik. Dalam memberikan bimbingan atau dalam penyajian materi pelajaran hendaknya pelaku pendidikan atau guru harus mengacu kepada kebutuhan peserta didik, lingkungan, kurikulum dan kebutuhan dimasa yang akan datang. Siswa di sekolah dasar umumnya masih senang bermain, melakukan sesuatu, melihat hal-hal yang mereka belum pernah lihat dan rasa ingin tahu yang tinggi, oleh karena itu guru dalam menyajikan materi pelajaran terutama pendidikan jasmani selain memilih tema yang cocok juga harus disesuaikan dengan kondisi siswa selaku peserta didik. Untuk mempermudah dalam penyajian materi pendidikan jasmani digunakan alat multi guna. Alat multi guna merupakan alat bantu bagi guru dan siswa untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas belajar mengajar terutama dalam pendidikan jasmani yang dilakukan di lapangan

2. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian adalah usaha untuk menemukan, mengembangkan dan menguji kebenaran suatu pengetahuan yang dilakukan dengan metode-metode ilmiah.

1. *Jenis Penelitian*
   Jenis penelitian yang pergunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah usaha mengungkapkan suatu masalah atau keadaan atau peristiwa sebagaimana adanya, sehingga bersifat sekunder untuk mengungkapkan fakta.

2. *Teknik Pengumpulan Data*

Sebagai upaya pengumpulan data dalam penelitian ini, diperlukan teknik dan alat pengumpul data sebagai berikut :

a. Teknik Observasi : Melakukan pengumpulan data secara langsung dan dilakukan secara terbatas mengenai aktifitas dari objek yang diteliti, kami melakukan observasi terhadap kegiatan yang dilakukan oleh siswa SDN Balowerti 1 Kota Kediri.

b. Teknik Wawancara : Teknik ini merupakan upaya pengumpulan data yang kami mewawancarai pihak terkait dalam hal ini adalah uji ahli dan praktisi.

c. Studi Dokumentasi yaitu cara pengumpulan data yang dilakukan dengan mempelajari buku-buku, literature dan dokumen-dokumen yang erat hubungannya dengan materi penelitian. Hal ini diupaya untuk mensinkronkan antara teori dan realita di lapangan.

3. *Model Pengembangan*

Model Pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritik. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis, yang menyebutkan komponen-komponen produk, menganalisis komponen secara rinci dan menunjukkan hubungan antar komponen yang akan dikembangkan. Model teoritik adalah model yang menggambarkan kerangka berfikir yang didasarkan pada teori-teori yang relevan dan didukung oleh data empirik.

4. *Prosedur penelitian*

Pengembangan memaparkan prosedur yang ditempuh oleh peneliti atau pengembang dalam membuat produk. Mulai dari awal hingga akhir. Yaitu meliputi pengumpulan bahan, pengukuran alat, memotong dan desain alat, Evaluasi dan revisi alat. Yang selanjutnya siap untuk diujikan.

5. *Tempat dan Waktu Penelitian*

a. Tempat Penelitian

Tempat Penelitian berada di SDN Balowerti I Kediri, hal ini dikarenakan jangkauan sekolah yang lebih mudah dan situasi belajar siswa yang kondusif, maka peneliti sengaja memilih tempat di SDN Balowerti I Kediri sebagai tempat dimana penelitian berlangsung.

b. Waktu Penelitian

Untuk pelaksanaan penelitian peneliti mempertimbangkan waktu pelajaran yang ada di sekolah yakni kalender akademik yang tidak mengganggu jam pelajaran lain, sehingga difokuskan pada jam pelajaran penjasorkes untuk siswa kelas III dan IV SDN Balowerti I Kediri tahun ajaran 2015-2016.

3. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Deskripsi Hasil Studi lapangan

Deskripsi hasil studi lapangan adalah gambaran yang ditemukan dilapangan pada saat penelitian dilakukan, antara lain meliputi :

a. Kondisi lapangan yang semakin sempit.
b. Sarana olahraga yang sangat terbatas

B. Interpretasi

Interpretasi dari Uji Validasi Ahli dan Praktisi

Uji validasi ahli dan praktisi adalah uji validasi yang berasal dari dosen dan pemakai.

> " Modifikasi alat multi guna merupakan bentuk kreatifitas guru dalam upaya membantu memudahkan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran jasmani dilapangan. Untuk itu penelitian ini perlu dikembangkan lebih lanjut. Karena alat ini lebih praktis didalam penerapannya dan sangat layak digunakan untuk siswa SD"
>
> " Setelah pemakaian alat multi guna ini diterapkan pada siswa-siswinya ternyata dapat menumbuhkan daya rangsang yang sekaligus memotivasi siswa karena merasa tertantang, menyenangkan dan memberikan rasa aman pada siswa."

C. Pembahasan Pertama

Pengembangan alat bantu multi guna sebagai bentuk kreatifitas guru untuk pencapaian kompetensi siswa dalam pendidikan jasmani pada sekolah dasar. Yang dimaksudkan disini adalah, tujuan dari pengembangan alat multiguna untuk memudahkan siswa dalam melakukan aktifitas jasmani. Dengan pengertian lain, anak dituntut dan diarahkan belajar olah raga atau melakukan aktifitas jasmani yang sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan dirinya, termasuk kebutuhan perkembangan kreativitasnya yang diyakini sebagai salah satu aspek yang memiliki kontribusi signifikan terhadap keberhasilan belajar anak. Untuk itu praktek dalam proses pembelajaran sangatlah diutamakan. Karena dari praktek dilapangan itulah dapat diketahui sejauh mana kemampuan siswa tersebut dalam penguasaan materi dengan menggunakan alat multi guna.

Hal ini sesuai dengan pendapatnya Sudjana (2008:22), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Abdurrahman (dalam Jihad dan Haris, 2009:14) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Penilaian hasil belajar kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan dilakukan melalui :

a. Pengamatan dan pengukuran terhadap perubahan dan perkembangan keterampilan gerak sebagai aspek psikomotor.
b. Sikap untuk menilai perkembangan afektif (perilaku) peserta didik.
c. Ulangan dan atau penugasan untuk mengukur aspek kognitif peserta didik setelah mengikuti program pembelajaran.

Pengembangan alat bantu multi guna sebagai bentuk kreatifitas guru untuk pencapaian kompetensi siswa dalam pendidikan jasmani pada sekolah dasar didasarkan pada :

a. *Kebutuhan siswa,* bahwasanya siswa sangat memerlukan alat bantu multiguna karena dirasa lebih praktis cara pemakaiannya dan memudahkan siswa untuk melakukan aktifitas olah raga di lapangan.
b. *Kreatifitas guru,* dalam hal ini guru mencoba untuk mengembangkan kreatifitasnya dalam pembelajaran olah raga dengan cara memodifikasi alat. Dengan tujuan membantu siswa memudahkan dalam pembelajaran jasmani di lapangan.

D. Pembahasan Kedua

Keefektifan "alat bantu multiguna" dapat dilihat melalui kegiatan jasmani yang dilakukan dilapangan. Dari situ bisa diamati bahwa siswa lebih cepat menguasai materi yang diberikan oleh guru terutama psikomotoriknya atau keterampilan gerak.

Keefektifan penggunaan alat bantu multi guna dapat diamati melalui penilaian sikap pada kegiatan jasmani berikut ini :

a) Pada saat di lapangan siswa sangat antusias mendengarkan petunjuk guru.
b) Pada saat berlatih olah raga timbul rasa ingin tahu yang cukup besar.
c) Keluwesan siswa saat berlatih olahraga atau saat pemanasan dilapangan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah diungkapkan pada BAB IV, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

Melalui modifikasi alat bantu multi guna diperoleh hasil :

1. Siswa dan siswi SD Balowerti I Kota Kediri lebih bersemangat dan termotivasi di dalam melakukan pembelajaran olah raga di sekolah.
2. Sebelum alat multi guna diterapkan hasil nilai pendidikan jasmani yang diperoleh siswa-siswi SD Balowerti I dibawah standart atau KKM
3. Setelah alat multi guna diterapkan hasil nilai pendidikan jasmani yang diperoleh siswa-siswi SD Balowerti I diatas standart atau KKM
4. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari ketuntasan belajar klasikal (kognitif, afektif, psikomotor) dari siklus I yaitu sebelum alat multi guna diterapkan dan siklus II atau setelah alat multi guna diterapkan di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

Ary D., Jacobs L. C., dan Razavieh A.,1982. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan.* Adang Suherman dan Yoyo Bahagia, 2000. *Dasar- dasar Penjaskes.* Jakarta:Depdiknas.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*.Jakarta:Rineka Cipta

Curriculum Theory and Design in Physical Education. Toronto: CV. Mosby Company.

Djaali. 2008.Psikologi Pendidikan. Jakarta:Bumi Aksara.

Hamalik, Oemar. 2011. Kurikulum dan Pembelajaran. Bandung: PT. Bumi Aksara.

Jihad dan Haris. 2009.Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Pressindo.

Rasyid, Harun dan Mansur. 2007. *Penilaian Hasil Belajar*.Jakarta : CV Wacana Prima.

Suryabrata. 2002.Psikologi Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sutopo, A.H. 2003.Multimedia Interaktif dengan flash. Yogjakarta:Graha Ilmu.

Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung:P.T Tarsito .

Santyasa, I W.2009. *Belajar dan Pembelajaran.* Singaraja : IKIP Negeri Singaraja.

Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta:Rajawali Pers.

Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.