

JURNAL DEDIKASI PENDIDIKAN



JURNAL DEDIKASI PENDIDIKAN	Vol. 8	No. 1	Halaman 1-504	Aceh Besar Januari, 2024	ISSN 2548-8848 (Online)
-------------------------------	--------	-------	------------------	-----------------------------	-------------------------



Diterbitkan Oleh :
**Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
UNIVERSITAS ABULYATAMA**
Jl. Blang Bintang Lama Km. 8,5 Lampoh Keude Aceh Besar

EDITORIAL TEAM

JURNAL DEDIKASI PENDIDIKAN

ISSN 2548-8848 (Online)

Editor in Chief

Putri Dini Meutia, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Editors

Syarifah Rahmi Muzanna, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Silvi Puspa Widya Lubis, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Riki Musriandi, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Hasanah, M.A. (Universitas Abulyatama)

Suryani M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Safriana, M.Pd. (Universitas Malikulsaleh)

Rita Sari, M.Pd. (Institut Agama Islam Negeri Langsa)

Cut Mawar Helmanda, M.Pd. (Universitas Muhammadiyah Aceh)

Reviewers

Dr. Abdul Haliq, S.Pd. M.Pd. (Universitas Negeri Makassar)

Dr. Anwar, M.Pd. (Universitas Samudra)

Dr. Hendrik A.E. Lao (Institut Agama Kristen Negeri Kupang)

Dr. Asanul Inam, M.Pd., Ph.D (Universitas Muhammadiyah Malang)

Dr. Baiduri (Universitas Muhammadiyah Malang)

Septhia Irnanda, S.Pd., M.TESOL., Ph.D. (Universitas Serambi Mekkah)

Dr. Tuti Marjan Fuadi, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Ugahara M, M.TESOL., Ph.D (Universitas Abulyatama)

Murni, S.Pd., M.Pd., Ph.D (Universitas Abulyatama)

Marina, M.Ed. (Universitas Malikulsaleh)

Mauloeddin Afna, M.Pd. (Institut Agama Islam Negeri Langsa)

Alamat Sekretariat/Redaksi :

LPPM Universitas Abulyatama

Jl. Blang Bintang Lama Km. 8,5 Lampoh Keude Aceh Besar

Website : <http://jurnal.abulyatama.ac.id/>

Email : jurnal_dedikasi@abulyatama.ac.id

Telp/fax : 0651-23699

JURNAL

DEDIKASI PENDIDIKAN

DAFTAR ISI

1.	Asesmen Diagnostik Dalam Materi Dongeng Pada Mata Pelajaran Bahasa Sunda Di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Bandung (<i>Okke Rosmaladewi, Cucu Amirah, Sandi Sopandi, Kurniawati</i>)	1-8
2.	Peran Epistemologi Sosial Dalam Administrasi Pendidikan (<i>Nikmatullaili, Nurhizrah Gistituati, Rifma</i>)	9-16
3.	Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Pementasan Drama Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Hasniyati, Novia Erwandi, Aida Fitri, Rizki Kurniawati</i>)	17-24
4.	Pengaruh Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i> (RME) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII (<i>Dedi Chandra, Adityawarman Hidayat, Astuti</i>)	25-38
5.	Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V SDN Cikokol 4 Kota Tangerang (<i>Erika Puspita Dewi, Septy Nurfadhillah, Rizki Zuliani</i>)	39-48
6.	Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lempar Lembing Bentuk Permainan Untuk Siswa Sekolah Dasar (<i>Syahrinursaiifi, Musran, Erizal Kurniawan, Yulinar, Husaini</i>)	49-66
7.	Pengaruh Penggunaan Media <i>Flashcard</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa <i>Slow Learner</i> (<i>M. Ferry Irawan, Alia Latifah, Nikentari Rizki</i>)	67-76
8.	Efektivitas Penyelenggaraan Program Pelatihan Kerja Dalam Meningkatkan Kompetensi Kerja (<i>Adela Anita, Asep Saepudin, Iip Saripah</i>)	77-86
9.	Kebutuhan Pengajar <i>Outdoor Adventure Education</i> Ditinjau Dari Lensa Pedagogical Content Knowledge (PCK); Narrative Literature Review (<i>Asep Ridwan Kurniawan, Rafdlal Saeful Bakhri, Ade Evriansyah Lubis, Agus Taufiq, Yusi Riksa Yustina</i>)	87-94
10.	Pengaruh Penerapan Model Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas XI SMAN 1 Meulaboh (<i>Irma Tiarina, Syarifah Merya, Anita Tiara, Luthfi Luthfi</i>)	95-104
11.	Pengaruh Model Problem-Solving Berbantuan Permainan <i>Find And Solve Me</i> Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas Iv Sd (<i>Dyah Ayu Novitasari, Lisa Virdinarti Putra</i>)	105-118

12.	Sikap Rasional Guru Madrasah Aliyah (Study Pada Guru PAI Di MAN Kota Banda Aceh) (<i>Azhari, Saifuddin, Razali Yunus, Adi Kasman, M. Arif Idris</i>)	119-128
13.	Keefektifan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Divisions Dengan Pendekatan Kontesktual Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas IV SD N Loano (<i>Devi Damayanti1, Lisa Virdinarti Putra</i>)	129-136
14.	Pengaruh <i>Problem-Solving</i> Berbantuan <i>Lead Adversity Quotient</i> Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SD. (<i>Erys Lilian Pertiwi, Lisa Virdinarti Putra</i>)	137-148
15.	Kelayakan Video Pembelajaran Berbasis <i>Platform Youtube</i> Pada Makanan Pembuka (<i>Hot dan Cold Appetizer</i>) Terhadap Pemahaman Siswa (<i>Ayu Setyo Indah Mawarni, Mauren Gita Miranti, Lucia Tri Pangesthi, Ita Fatkhur Romadhoni</i>)	149-162
16.	Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis Literasi Pada Sekolah Penggerak Di SD Gmit Airnona 1 Kota Kupang (<i>Asa Amelia Hambari, Dayu Retno Puspita, Dilla Fadhillah</i>)	163-182
17.	Analisis Keterampilan Guru Mengelola Kelas Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Di SDI Plus Al-Ijtihad Kota Tangerang (<i>Siti Ummu Habibah, Nurul Muttaqien, Yoyoh Fathurrohmah</i>)	183-198
18.	Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar IPA Dengan Model Pembelajaran Active Learning Tipe Peer Lesson Siswa Sekolah Dasar (<i>Resnalti, Sumianto, Melvi Lesmana Alim, Rizki Ananda, Joni</i>)	199-218
19.	Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Sosial Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar (<i>Silvia Ediora, M. Syahrul Rizal, Rizki Ananda, Iis Aprinawati, Yenni Fitra Surya</i>)	219-238
20.	Pengaruh Media Flash Card Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV Di SDN Pegadungan 02 Pagi (<i>Mitami, Nurul Mutaqqien, Ino Budiatman</i>)	239-248
21.	Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 14 Kota Banda Aceh (<i>Ari Fiki, Anwar, Khairul Aswadi, Cut Nya Dhin, Abubakar, Muhammad Junaidi, Arfriani Maifizar</i>)	249-266
22.	Analisis Isi Buku Pelajaran Bahasa Arab Kelas XI Di MA Sejahtera Pare Kediri Jawa Timur (<i>Soraiya Muhammad Usman, Muhammad Qadhafi</i>)	267-278
23.	Studi Literatur: Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Evaluasi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika (<i>Bunga Mawarni Merdu, Maqfirah, Ade Irfan</i>)	279-288
24.	Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dengan Menggunakan Model <i>Creative Problem Solving (CPS)</i> (<i>Ika Diana, M. Syahrul Rizal, Iis Aprinawati, Mohammad Fauziddin, Rizki Ananda</i>)	289-302

25.	Model PBL Berbantuan Media Ultimeerasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Dan Minat Belajar Matematika (<i>Maulidar, Indah Suryawati</i>)	303-314
26.	Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Melalui Pembelajaran Matematika Terintegrasi Berbasis Proyek Pada Materi Geometri (<i>Nur Ainun, Cut Nurul Fahmi, Mukhtasar, Khairul Asri</i>)	315-326
27.	Pengembangan Buku Pedoman Pendidikan Karakter Optimisme Dengan Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 10-12 Tahun (<i>Ignatius Dimas Adi Suarjaya, Gregorius Ari Nugrahanta</i>)	326-342
28.	Pengaruh Model <i>Concept Attainment</i> Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Biologi Materi Sistem Pencernaan (<i>Marzuki</i>)	343-356
29.	Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Dengan Media Kincir Angka Di TK Maya Permata Penyasawan Pada Usia 4-5 Tahun (<i>Harpini, Rizki Amalia, Putri Asilestari, Zulfah, Yusnira</i>)	357-368
30.	Kolaborasi Antara Model Dan Pendekatan Sainifik Oleh Guru Biologi Di SMA Kecamatan Kuta Baru (<i>Dini Askia Safitri, Zamzami, Silvi Puspa Widya Lubis</i>)	369-374
31.	Kolaborasi Antara Model Dan Pendekatan Sainifik Oleh Guru Biologi Di SMA Kecamatan Kuta Baru (<i>Mauizah Hasanah, Fatemah Rosma, Maulida, Vivi Yunisa Harahap</i>)	375-384
32.	Peran Guru Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Menumbuhkan Sikap Demokratis Siswa Kelas X Di Era Digital (<i>Farnidayani, Akhyar, Asih Winarty, Hasanah, Saifuddin</i>)	385-394
33.	Analisis Pemanfaatan Sampah Plastik (<i>Recycle</i>) Sebagai Upaya Pengendalian Lingkungan Di Gampong Peurada, Banda Aceh (<i>Syarifah Farissi Hamama, Maulida, Irma Aryani</i>)	395-400
34.	Model Pembelajaran Bamboo Dancing Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 015 Rambah Samo (<i>Eni Marta, Rinja Efendi, Elvina, Hasrijal, Rejeki, Risna Mutiara Arni</i>)	401-410
35.	Pengetahuan Dan Sikap Siswa Terhadap Bencana Gunung Berapi (<i>Erly Mauvizar, Ani Darliani, Hayati, Wirda, Rina Sulicha</i>)	411-420
36.	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis <i>Canva</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA (<i>Putri Rizki Amalia, Maulida, Syarifah Farissi Hamama</i>)	421-428
37.	Analisis Antropometri Indeks Massa Tubuh Pada Pelari Jarak Pendek Aceh Besar (<i>Erizal Kurniawan, Lisa Jannah, Musran, Syahrinursaiifi</i>)	429-438
38.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Bumi Dan Tata Surya (<i>Jamratul Ula1, Zulkarnaini, Syarifah Rahmiza Muzana</i>)	439-446
39.	Penerapan Model <i>Learning Cycle 5E</i> Berbantuan Video Animasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa (<i>Sapina Tiarani, Safriana, Fajrul Wahdi Ginting, Muliani, Tulus Setiawan</i>)	447-458

40.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Search, Solve, Create, Dan Share (SSCS)</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP (<i>Irma Aryani, Rahmi, Murni, Riki Musriandi, Fitriyasni, Maulida</i>)	459-466
41.	Manajemen Strategi Dalam Meningkatkan Daya Saing SD GMT Se-Kecamatan Lobalain, Kabupaten Rote Ndao (<i>Marlen Angela Daik, Desty A. Bekuliu, Yanti Y.E. Sole, Yakobus Adi Saingo, Nimrot Doke Para, Reningsih P. Taku Namah, Kristian Isach</i>)	467-476
42.	The Effectiveness Of Self-Help Application Based On Self Directed Search Improves Student Career Exploration (<i>Ade Yudha Prasetyo Hutomo, Budi Purwoko, Budiyanto</i>)	477-486
43.	Meningkatkan Daya Saing Madrasah Dan Karakter Siswa MTSN 2 Pidie Jaya Melalui KERTAS (<i>Erianti</i>)	487-494
44.	Efektivitas Metode <i>Small Group Discussion</i> Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Mahasiswa Kebidanan (<i>Saufa Yarah, Cut Rahmi Muharrina, Rawi Juwanda, Bilqis Laina</i>)	495-504



PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN ATLETIK NOMOR LEMPAR LEMBING BENTUK PERMAINAN UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Syahrianursaifi¹, Musran^{2*}, Erizal Kurniawan³, Yulinar⁴, Husaini⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, FKIP, Abulyatama, Aceh Besar, 23372, Indonesia.

*Email korespondensi : musran_penjaskesrek@abulyatama.ac.id²

Diterima 07 Juni 2023; Disetujui 02 Desember 2023; Dipublikasi 31 Januari 2024

Abstract: *This is the problem that is often overlooked by teachers who do not prepare penjasorkes learning model, causing learners are not interested in following numbers athletics javelin learning and learners will feel bored. One model of learning that can stimulate learners to participate actively in the learning process is learning models athletics javelin numbers game form. Purpose of research to the development of learning models athletics javelin number of the games for elementary school students. This type of research is the development of research. The research subject of sixth grade students of State Elementary School 8 Banda Aceh totaling 23. The instrument used in the research instrument to validate the model development. Data collection was conducted validation and reliability. The results of this study concluded that: The athletic learning model number of javelin form games for elementary school students consisting of 14 statements can be included in the learning because it has a high level of validity with the acquisition of validity score of 0.649 so that it can be used for athletic learning model javelin number game form for elementary school students and Has a level of reliability with the reliability score of 0.624 that can be used on the number of javelin shapes game play Primary School students.*

Keywords : *Learning Model, Form Javelin Throw Game*

Abstrak: Permasalahan yang sering diabaikan oleh guru penjasorkes banyak yang tidak mempersiapkan model pembelajaran, sehingga menyebabkan peserta didik tidak tertarik mengikuti pembelajaran atletik nomor lempar lembing dan peserta didik juga akan merasa bosan. Salah satu model pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengembangan model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan untuk siswa Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Subjek penelitian ini siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 8 Kota Banda Aceh yang berjumlah 23 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian instrumen untuk menvalidasi pengembangan model. Pengumpulan data dilakukan validasi dan reliabilitas. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa: Model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan untuk siswa Sekolah Dasar yang terdiri dari 14 pernyataan dapat diikuti sertakan dalam pembelajaran karena memiliki tingkat kesahihan yang tinggi dengan perolehan skor validitas 0.649 sehingga dapat digunakan untuk model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan untuk siswa Sekolah Dasar dan memiliki tingkat kehandalan dengan perolehan skor reliabilitas 0.624 sehingga dapat digunakan pada nomor lempar lembing bentuk permainan siswa Sekolah Dasar.

Kata kunci : *Model Pembelajaran, Lempar Lembing, Bentuk Permainan*

PENDAHULUAN

Pembinaan olahraga dan pendidikan jasmani merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia Indonesia. Upaya pembinaan olahraga terutama diarahkan pada peningkatan kesehatan jasmani, mental dan rohani masyarakat yang ditujukan pada pembentukan watak dan kepribadian, disiplin dan sportifitas yang tinggi serta meningkatkan prestasi yang dapat membangkitkan rasa kebangsaan nasional. Menurut Utami (2015) “Peningkatan prestasi dalam bidang olahraga selain membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai juga diperlukan pembinaan prestasi terutama sejak usia dini”.

Pembinaan dan pengembangan olahraga pemerintah menempuh kebijaksanaan melalui empat jalur, yaitu: jalur sekolah, jalur induk organisasi olahraga, jalur organisasi olahraga profesional dan jalur olahraga masyarakat.

Perkembangan olahraga harus didukung oleh pendidikan yang memadai. Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan untuk membimbing, membina dan mengarahkan manusia ke arah yang lebih baik. Pengembangan kemampuan manusia dalam menerima ilmu pengetahuan, diperlukan proses pembelajaran semaksimal mungkin, dalam keseluruhan proses pendidikan. Masalah belajar merupakan hal yang sangat pokok, karena pengetahuan, keterampilan, dan sikap seseorang terbentuk dan berkembang melalui adanya suatu proses yang disebut dengan belajar. Kegiatan jasmani selain bertujuan untuk kesehatan juga dapat meningkatkan prestasi. Prestasi olahraga tersebut dapat meningkatkan harkat dan martabat hidup orang banyak bahkan dapat juga

mengharumkan nama bangsa.

Kegiatan olahraga dapat menciptakan tubuh yang sehat dan bugar. Pembinaan olahraga merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia Indonesia. Upaya pembinaan olahraga terutama diarahkan pada peningkatan kesehatan jasmani, mental dan rohani masyarakat dan ditujukan pada pembentukan watak dan kepribadian, disiplin dan sportifitas yang tinggi serta untuk meningkatkan prestasi yang membangkitkan rasa kebangsaan nasional.

Perkembangan olahraga semakin maju seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi. Olahraga merupakan salah satu sarana yang dapat mengharumkan nama bangsa dan juga ikut menentukan keadaan politik antar bangsa. Kualitas olahraga dewasa ini cenderung berorientasi pada proses penerapan ilmu dan teknologi olahraga.

Indonesia merupakan salah satu negara berkembang yang senantiasa berusaha menjadi negara maju. Salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah untuk menjadikan Indonesia sebagai negara maju adalah mengembangkan pendidikan. Pengembangan pendidikan terlihat dari pembangunan lembaga pendidikan, ketersediaan sarana dan prasarana serta menciptakan sumber daya manusia sebagai pendidik yang profesional sehingga dapat menumbuh kembangkan potensi-potensi bawaan yang ada pada seseorang agar nantinya akan memperoleh hasil yang baik dalam mencapai kedewasaan.

Pencapaian hasil dalam membentuk sumber daya manusia yang profesional memerlukan suatu

proses yang relatif lama, sehingga dibutuhkan kerjasama masyarakat dengan pemerintah untuk bersama-sama dalam mengembangkan pendidikan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Pencapaian hasil pendidikan yang baik memerlukan suatu pemahaman yang mendalam tentang pendidikan. Pemahaman tentang pendidikan akan membuat seseorang mengerti betapa pentingnya pendidikan, sebagai suatu upaya pembentukan pribadi yang dapat mengembangkan potensi pada diri. Menurut Hafid (2013) “Pemahaman dasar pendidikan ini dapat dibagi antara lain: a) Pendidikan sebagai proses transformasi budaya, b) Pendidikan merupakan proses pembentukan pribadi, c) Pendidikan sebagai proses penyiapan warganegara, d) Pendidikan sebagai penyiapan tenaga kerja”.

Pembelajaran Penjasorkes pada Sekolah Dasar menekankan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga, memberikan latihan dasar kebugaran jasmani, mempraktikkan berbagai bentuk senam pendidikan jasmani, memperagakan gerak dasar dan gerak ritmik dan menerapkan budaya hidup sehat, oleh sebab itu pendidikan jasmani sangat mengharapkan faktor dari dalam siswa dan faktor eksternal belajar siswa hal ini tidak lepas dari peran seorang guru. Menurut Perdani et al., (2019) “Guru sebagai sebuah profesi mensyaratkan suatu keahlian khusus dibidangnya untuk dapat digunakan dalam mendidik sekaligus mengajar siswa”.

Pengembangan pendidikan terlebih dahulu harus memahami fungsi dasar pendidikan. Seseorang tidak memahami fungsi dasar pendidikan, maka tidak akan mengerti untuk apa pendidikan sehingga tidak akan mampu

memfungsikan pendidikan sebagaimana mestinya.

Pendidikan dikatakan sebagai proses penyiapan warganegara karena kegiatan pendidikan dilakukan secara terencana dan kontinu untuk membekali peserta didik agar nantinya mampu menjadi warga negara yang produktif. Pendidikan dikatakan sebagai penyiapan tenaga kerja karena proses pendidikan senantiasa membimbing dan mendidik sehingga mempunyai pengetahuan dasar untuk bekerja.

Guru sebagai ujung tombak sangat menentukan keberhasilan pendidikan. Terlihat dari perannya yang sangat penting, guru mampu membentuk watak warga negara yang berbudi luhur dan membentuk sumber daya manusia yang profesional serta produktif. Guru tidak pernah berhenti dalam membentuk karakteristik melalui pengembangan sikap, watak dan nilai-nilai. Meskipun perkembangan teknologi semakin canggih, tetapi peran guru tidak pernah terkalahkan karena tanpa guru semuanya tidak akan terealisasi.

Sekolah Dasar merupakan suatu wadah pendidikan yang mengajarkan siswa berbagai mata pelajaran. Mata pelajaran yang dipelajari ada pelaksanaannya dalam lingkup teori dan praktek. Ruang lingkup praktek salah satunya diajarkan mata pelajaran Penjasorkes. Penjasorkes merupakan salah satu pembelajaran yang mengajarkan berbagai cabang olahraga yang terpilih salah satunya atletik nomor lempar lembing. Menurut Talan et al., (2023) “Atletik merupakan olahraga yang tumbuh dan berkembang bersamaan dengan kegiatan alami manusia”.

Umur atletik sama tuanya dengan mulai adanya manusia di dunia. Jalan, lari, lempar dan

lompat adalah bentuk gerakan paling asli dan paling wajar dari manusia. Manusia pertama di dunia sudah harus berjalan, berlari, melempar dan melompat untuk mempertahankan hidupnya. Cabang olahraga atletik nomor lempar lembing perlu diterapkan di semua jenjang pendidikan salah satunya di tingkat Sekolah Dasar.

Tujuannya agar mampu meningkatkan keterampilan gerak dan kebugaran jasmani. Peserta didik sekolah dasar dalam pembelajaran sangat senang dalam bentuk permainan dan bagaimana seorang guru dalam menyiapkan bahan ajar agar peserta didik tertarik untuk mengikutinya. Kemerdekaan berfikir ditentukan oleh guru, jadi kunci utama menunjang sistem pendidikan adalah guru dan prasyarat bagi siswa untuk dapat belajar dengan baik (Yamin & Syahrir, 2020).

Guru Pendidikan Jasmani merupakan pendidik yang harus memiliki berbagai pengetahuan, keterampilan, sikap dan kreativitas yang baik dalam proses pembelajaran Penjasorkes salah satunya dalam pembelajaran atletik nomor lempar lembing. Model pembelajaran atletik nomor lempar harus dirancang dengan baik agar peserta didik senang dan ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga mempengaruhi hasil belajar.

Pengamatan yang telah dilakukan sebanyak 5 kali di beberapa Sekolah Dasar 54 Banda Aceh, Sekolah Dasar 08 Banda Aceh, Sekolah Dasar 40 Banda Aceh dan terlihat kurang aktifnya peserta didik dalam pembelajaran Penjasorkes materi atletik lempar lembing. Kurang aktifnya peserta didik dalam pembelajaran atletik nomor lempar lembing ini, maka beberapa tujuan mata pelajaran Penjasorkes tidak tercapai yaitu peningkatan

keterampilan gerak dan peningkatan kebugaran jasmani peserta didik. Inilah permasalahan yang sering diabaikan oleh guru Penjas yang tidak mempersiapkan model pembelajaran, sehingga menyebabkan peserta didik tidak tertarik mengikuti pembelajaran atletik nomor lempar lembing dan siswa akan merasa bosan. Salah satu model pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan model pembelajaran Atletik nomor Lempar Lembing bentuk Permainan untuk siswa Sekolah Dasar.

KAJIAN PUSTAKA

Pengembangan

Pengembangan sangat diperlukan dalam berbagai bidang salah satunya dalam bidang pendidikan. Pengembangan sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan salah satunya yaitu mampu menciptakan sumber daya manusia yang produktif. Guru orang yang sangat berperan dalam menciptakan dan menyiapkan sumber daya manusia yang lebih baik. Seorang guru harus mampu mengembangkan model-model pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkatan pendidikannya. Menurut Al-Tabany, 2017) "Perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan".

Semakin tinggi tingkat pendidikan, maka guru dituntut untuk kreatif dalam mengembangkan model pembelajaran. Pengembangan model

pembelajaran dapat menciptakan suasana baru bagi peserta didik, sehingga tertarik dan berperan aktif dalam pembelajaran. Pengembangan konsep pembelajaran merupakan salah satu tantangan bagi pendidik atau calon pendidik yang profesional (Kurniawan et al., 2022). Menurut Harsanto, (2017) “Jika semua guru dapat merencanakan pengajaran secara benar dan tepat, maka capaian pembelajaran akan semakin optimal”.

Permasalahan inilah yang harus ditangani oleh pendidik pada umumnya, penanganan dari guru pendidikan jasmani pada khususnya. Tujuan ini akan tercapai apabila seorang pendidik mampu mengembangkan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran untuk anak tingkat Sekolah Dasar yaitu: model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan.

Pengembangan sangat di perlukan dalam dalam mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran yang ada di SD tidaklah sama dengan pembelajaran pada tingkat Sekolah Menengah Pertama maupun Sekolah Menengah atas. Pembelajaran pada SD haruslah dimengerti dan diketahui terlebih dahulu bahwa seorang siswa belum mampu bergerak dengan gerakan sempurna, karena belum mampu memahami gerakan yang memerlukan pemikiran yang rumit, seperti dalam hal mengkombinasikan gerakan, melakukan teknik suatu cabang olahraga dengan keterampilan yang baik.

Berdasarkan uraian atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu proses perubahan perbuatan yang bertujuan untuk menghasilkan sesuatu secara efektif khususnya dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Pembelajaran

Hakikat dari pelaksanaan suatu proses belajar mengajar adalah melalui proses komunikasi, yaitu penyampaian informasi dari sumber informasi melalui media tertentu kepada penerima informasi. Hal ini dikarenakan suatu proses belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja terlepas dari ada maupun tidak adanya yang mengajar, hal tersebut terjadi karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi dalam diri banyak sekali baik sifat maupun jenisnya.

Perubahan yang terjadi dalam aspek-aspek kematangan, pertumbuhan, dan perkembangan tidak termasuk perubahan dalam pengertian belajar. Guru penjas diharuskan untuk mengembangkan suatu model pembelajaran dengan mempertimbangkan kondisi perkembangan gerak siswa. Guru Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar harus mampu mengembangkan model pembelajaran agar peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran yang dirancang haruslah sesuai kondisi siswa, agar tidak mudah bosan dan senang melakukannya sehingga mampu mengembangkan gerak fundamental yang ada pada setiap peserta didik.

Kegiatan belajar mengajar terdapat dua kegiatan, yaitu kegiatan atau proses belajar dan kegiatan atau proses mengajar. Kedua kegiatan ini seolah-olah tidak terpisahkan satu sama lain. Asal kata belajar memiliki korelasi dengan mengajar sebab mengajar merupakan proses menyampaikan pelajaran (Qasim & Maskiah, 2016).

Munurut Qasim & Maskiah, (2016) “Belajar mengajar adalah sebuah proses interaksi yang

terjadi antara tenaga pendidik dengan peserta didiknya”. Seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Proses belajar tersebut dapat terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa itu dapat berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan dalam belajar. Dari segi guru proses belajar tersebut dapat diamati secara langsung. Artinya proses belajar yang merupakan proses internal siswa tidak dapat diamati, akan tetapi proses tersebut dapat dipahami oleh guru.

Berdasarkan berbagai prinsip tersebut terdapat beberapa prinsip yang relatif berlaku untuk umum yang dapat dipakai sebagai upaya pembelajaran bagi siswa meningkatkan upaya belajarnya maupun bagi guru dalam upaya meningkatkan kualitas dalam proses mengajarnya.

Siswa dituntut untuk memberikan perhatian terhadap semua rangsangan yang mengarah ke arah pencapaian belajar. Dengan demikian siswa diharapkan selalu melatih indranya memperhatikan rangsangan yang muncul dalam proses pembelajaran. Sedangkan guru dituntut merencanakan kegiatan pembelajaran dan perilakunya untuk menarik perhatian dan menimbulkan motivasi pada siswa dalam belajar.

Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran didasarkan paham konstruktivisme, dimana siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami materi pelajaran yang sulit apabila

mereka saling berdiskusi bersama dengan temannya. Sistem pembelajaran adalah suatu kombinasi terorganisasi yang meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan (Qasim & Maskiah, 2016).

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran tidak hanya sekedar mengajar karena membelajarkan yang berhasil harus memberikan banyak perlakuan kepada siswa. Peran guru dalam pembelajaran lebih dari sekedar sebagai pengajar, akan tetapi harus memiliki multi peran dalam pembelajaran. Pola pembelajaran yang diterapkan harus bervariasi dan bahan pembelajarannya juga harus secara bervariasi.

Proses dan Tujuan Pembelajaran

Setiap pendidik dalam proses pembelajaran harus mempersiapkan bahan ajar dan juga pengetahuan yang akan menunjang keberhasilan dalam pembelajaran. Selain menyiapkan bahan ajar dan pengetahuan, seorang guru juga diharuskan untuk mampu membawa siswa terlibat dalam pembelajaran sehingga terjadinya proses timbal balik dan juga melakukan kajian untuk terus memperbaiki proses pembelajaran.

Menurut Tim Pengembang MKDP Kurikulum Dan Pembelajaran, (2013) “Dalam kegiatan pembelajaran meliputi: (1) kegiatan awal, yaitu melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan bila dianggap perlu memberikan *pretest*; (2) kegiatan inti, yaitu kegiatan utama yang dilakukan guru dalam memberikan pengalaman belajar, melalui berbagai strategi dan metode yang dianggap sesuai dengan tujuan dan materi yang akan disampaikan; (3) kegiatan akhir, yaitu menyimpulkan kegiatan

pembelajaran dan memberikan tugas”. Semua pembelajaran yang dilakukan oleh manusia pada hakikatnya mempunyai empat unsur, yakni: persiapan, penyampaian, pelatihan, dan penampilan hasil.

Model Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses transfer ilmu yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik. Model pembelajaran ini akan mempengaruhi daya tarik peserta didik untuk ikut berpartisipasi dalam pelaksanaan suatu proses pembelajaran yang dilakukan. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Menurut Octavia, (2020) “Model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, metode bahan, media dan alat”.

Pembelajaran merupakan suatu proses transfer ilmu yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik. Menurut Tim Pengembang MKDP Kurikulum Dan Pembelajaran, (2013) “Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seorang guru atau pendidik untuk membelajarkan siswa yang ingin belajar”.

Langkah-Langkah Pengembangan Model Pembelajaran

Konteks pengembangan model pembelajaran, kegiatan pengembangan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Validasi model oleh ahli/pakar. Hal-hal yang divalidasi meliputi panduan penggunaan model dan perangkat model pembelajaran.

Tim ahli yang dilibatkan dalam proses validasi terdiri dari: pakar teknologi pembelajaran, pakar bidang studi pada mata pelajaran yang sama, pakar evaluasi hasil belajar.

- 2) Revisi model berdasarkan masukan dari para pakar pada saat validasi
- 3) Uji coba terbatas dalam pembelajaran di kelas, sesuai situasi nyata yang akan dihadapi.
- 4) Revisi model berdasarkan hasil uji coba
- 5) Implementasi model pada wilayah yang lebih luas. Selama proses implementasi tersebut, diuji efektivitas model dan perangkat model yang dikembangkan. Pengujian efektivitas dapat dilakukan dengan eksperimen atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Cara pengujian melalui eksperimen dilakukan dengan membandingkan hasil belajar pada kelompok pengguna model dan kelompok yang tidak menggunakan model. Apabila hasil belajar kelompok pengguna model lebih bagus dari kelompok yang tidak menggunakan model maka dapat dinyatakan model tersebut efektif. Cara pengujian efektivitas pembelajaran melalui PTK dapat dilakukan dengan cara mengukur kompetensi sebelum dan sesudah pembelajaran. Apabila kompetensi sesudah pembelajaran lebih baik dari sebelumnya, maka model pembelajaran yang dikembangkan juga dinyatakan efektif (Mulyatiningsih, 2016).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pentingnya suatu model pengembangan dari bahan ajar yang terdapat dalam kurikulum. Hal tersebut dianggap sebagai salah satu komponen kurikulum yang terkait dengan keberadaan bahan

ajar sendiri dan sifat kurikulum yang dinamis. Sehingga bahan ajar itu sengaja dirancang dan dibuat untuk mempermudah dalam melakukan proses pengajaran yang dilakukan oleh guru yang disesuaikan dengan kebutuhan para siswa yang akan diajarkan sehingga dapat mencapai tujuan belajar mengajar yang telah ditentukan.

Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Pendidikan jasmani adalah suatu alat untuk mencapai tujuan pendidikan, atau suatu pendidikan melalui proses adaptasi aktivitas-aktivitas jasmani seperti organ tubuh, neuromuscular, intelektual, sosial, kultur, emosional, dan etika (Lengkana & Sofa, 2017).

Melalui penjas yang diarahkan dengan baik, anak-anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial dan dapat meningkatkan kesehatan fisik dan mentalnya. Pendidikan jasmani dilaksanakan untuk suatu tujuan pendidikan nasional, mencakup aspek fisik, intelektual emosional, sosial dan moral.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional dalam kerangka sistem pendidikan nasional.

Lempar Lembing

Lempar lembing adalah usaha melakukan lemparan berupa lembing dengan jarak sejauh-jauhnya yang dilakukan dalam sebuah perlombaan

cabang olahraga atletik nomor lempar lembing (Indarto et al., 2018). Menurut Endris, (2021) “Lempar lembing adalah salah satu nomor lempar dalam atletik, medianya berupa lembing yaitu sejenis tombak tapi lebih ringan dan kecil. Dalam lemparan lembing menggerakkan banyak otot tubuh antara lain otot lengan, kaki dan otot sendi”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa nomor lempar lembing membutuhkan unsur fisik untuk membangun momentum yang sebesar-besarnya dengan tenaga melalui suatu jarak maksimal pada lintasan titik berat badan yang produktif, kecepatan lembing yang dilemparkan ditentukan oleh jarak antara titik pertama dengan titik perlepasan yang harus dilemparkan.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Permasalahan yang dikaji yaitu model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan untuk siswa Sekolah Dasar, maka jenis penelitian ini tergolong penelitian pengembangan. Saputro, (2017) menjelaskan “Metode *research & development* merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk, dapat berupa model atau modul dan lainnya, terdapat eektivitas dari sebuah produk tersebut”. Metode *research & development* adalah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektifitas dari produk tersebut (Saputro, 2017).

Subjek penelitian adalah segala sesuatu yang menjadi objek penelitian. Subjek penelitian merupakan sesuatu atau satuan tertentu dimana objek penelitian tersebut berada (Anshori & Iswati,

2020). Subjek dalam penelitian ini adalah 23 siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 8 Kota Banda Aceh.

Pelaksanaan pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Draft Desain Produk. Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak (Sugiyono, 2012). Validasi desain dalam penelitian ini dengan menghadirkan beberapa pakar dan tenaga ahli yang sudah berpengalaman dalam menilai produk yang baru dirancang. Setelah pakar dan tenaga ahli menilai, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatan desain produk tersebut. Validasi desain dapat dilakukan dalam forum diskusi dengan para pakar dan tenaga ahli, peneliti mempresentasikan terlebih dahulu melakukan desain produk tersebut.

Analisis mulai sejak merumuskan dan menjelaskan, sebelum terjun ke lapangan dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian (Sugiyono, 2012). Data kuantitatif dalam penyebaran angket dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan persentase. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut:

a. Validitas

Validitas adalah tingkat keandalan dan kesahihan alat ukur yang digunakan. Dalam suatu penelitian, instrumen dikatakan valid apabila menunjukkan alat ukur yang dipergunakan untuk mendapatkan data itu valid dan dapat digunakan dalam mengukur sesuatu yang akan diukur. Validitas pada dasarnya adalah kemampuan alat ukur untuk dapat mengukur apa yang seharusnya diukur, sebuah tes dikatakan valid apabila tes

tersebut mampu mengukur secara tepat terhadap apa yang semestinya diukur (Amir, 2010).

Validitas instrumen merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi sebelum dilakukan penelitian agar dapat menyatakan bahwa alat ukur tersebut benar-benar mengukur apa yang harus diukur. Prosedur dalam pengembangan model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan untuk siswa SD yang melibatkan siswa diharapkan mampu mengarahkan alat ukur penelitian ini akan memiliki tingkat validitas yang tinggi, sehingga dapat digunakan untuk mengukur pengembangan dari model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan untuk siswa Sekolah Dasar.

Setelah butir-butir skala pengembangan model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan dilengkapi kalimat pernyataan, selanjutnya diuji validitasnya. Prosedur pengembangan model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan dilakukan melalui tahap pengujian validitas konstruk melalui analisis butir untuk melihat sejauh mana validitas sebuah instrumen. Data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui tingkat validitas suatu instrumen penelitian. Validitas yang digunakan adalah validitas konstruk, digunakan dengan langkah-langkah yang dilakukan yaitu menganalisis unsur-unsur yang menjadi bangunan dari konstruk dan isi dari komponen pengembangan model pembelajaran tersebut.

b. Reliabilitas

Reliability yang artinya dapat dipercaya. Seseorang dikatakan dapat dipercaya apabila seseorang tersebut selalu berbicara konsisten, tidak berubah-ubah substansi pembicaraannya dari

waktu kewaktu (Amir, 2010). Verducci (1980) menjelaskan bahwa ciri kedua yang esensial dalam pengembangan alat ukur adalah reliabilitas (Winarno, 2014). Reliabilitas bertujuan untuk melihat tingkat ketepatan alat yang digunakan, dalam penelitian ini reliabilitas dianalisis dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Prosedur pengembangan model pembelajaran atletik nomor lempar lembing melibatkan siswa dan mengarahkan alat ukur penelitian untuk memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validitas

Validitas digunakan untuk dapat mengetahui kelayakan suatu butir-butir dalam satu daftar konstruk item pernyataan dalam mendefinisikan suatu variabel (Nugoho & Mawardi, 2021). Hasil perhitungan validitas terhadap item-item pernyataan dengan menggunakan program *Statistical Package for Social Science*, (SPSS 23.0) kesahihan item pernyataan dianut dan disandarkan pendapat Sugiyono, (2012) yaitu: 0.030 bahwa tingkat 0.030 sehingga suatu instrumen tersebut dikatakan valid, proses uji coba model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan untuk siswa Sekolah Dasar yaitu:

Pernyataan model pembelajaran validitas yang terdiri dari 54 pernyataan ternyata semuanya sah. Kesahihan butir berdasarkan ketentuan yang telah ditetapkan yaitu 0.030 ke 54 pernyataan hasil validasi layak diikuti sertakan dalam model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan untuk siswa Sekolah Dasar.

Hasil validitas yang telah dikemukakan di

atas, dapat disimpulkan validasi yang pertama dalam lempar lembing bentuk permainan untuk siswa sekolah dasar semuanya mampu mengukur konstruk secara sah, dengan bobot faktor diperoleh sebesar 18% hal ini menyatakan bahwa muatan faktor (*faktor loading*) dalam validasi yang pertama sebesar 18%.

Reliabilitas

Pengujian reliabilitas bahan validasi ahli lempar lembing bentuk permainan untuk siswa sekolah dasar menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, pengujian reliabilitas bertujuan untuk mengetahui stabilitas internal jawaban dalam satu faktor, hasil perhitungan koefisien reliabilitas (*kehandalan*) dilakukan dengan menggunakan program *Statistical Package for Social Sciences* (SPSS 23.0) dengan jumlah subjek sebanyak 3 pakar. Hasil uji coba reliabilitas dengan menggunakan *Space Saver* model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan untuk siswa Sekolah Dasar menunjukkan ke 3 model pembelajaran memiliki reliabilitas sebesar α antara 0.188 sampai sampai 0.557 dengan demikian bentuk tersebut akan memberikan hasil pengukuran yang handal atau dapat dipercaya. Rangkuman koefisien reliabilitas lempar lembing bentuk permainan untuk siswa sekolah Dasar.

Tabel 1. Koefisien Reliabilitas

Pengembangan	Rancangan	Isi	Media
<i>Mean</i>	51.500	18.927	550.750
<i>Variance</i>	.151	.189	.266
<i>Std bev</i>	1.290	1.892	2.661
<i>N.of variabel</i>	14	14	14
<i>Case</i>	3	3	3
<i>R_n Alpha</i>	.188	.523	.557
<i>r tabel</i>			
<i>Status</i>	Andal	Andal	Andal

Berdasarkan hasil reliabilitas di atas, semua item sah, sehingga model pembelajaran lempar

lembing bentuk permainan ini terdiri dari 3 bentuk yaitu: rancangan, isi dan media model pembelajaran yang tiap-tiap model pembelajaran memiliki 54 item, model pembelajaran pertama, model pembelajaran kedua, dan model pembelajaran ketiga memiliki 54 item, butir valid di atas 0.030. Sedangkan uji reliabilitas dengan menggunakan formula *space saver* menunjukkan bahwa ke 3 bentuk model pembelajaran tersebut memiliki koefisien reliabilitas dengan α 0.188 sampai dengan 0.557 dengan demikian berarti ke 3 bentuk model pembelajaran memenuhi persyaratan pengujian yang berarti model pembelajaran tersebut akan memberikan hasil yang dapat dipercaya. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada lampiran-lampiran yang ada dibagian belakang yang telah dilampirkan oleh penulis.

Hasil Uji Coba Instrumen Angket

a. Validitas

Hasil perhitungan Validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan suatu butir-butir dalam satu daftar konstruk item pernyataan dalam mendefinisikan suatu variabel (Nugoho & Mawardi, 2021). Hasil perhitungan validitas pernyataan dengan menggunakan program *Statistical Package for Social Science*, (SPSS 23.0) kesahihan item pernyataan dianut padat pendapat (Sugiyono, 2012) yaitu: 0.030 bahwa tingkat 0.030 sehingga suatu instrumen tersebut dikatakan valid, proses uji coba model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan untuk siswa Sekolah Dasar sebagai berikut:

Pernyataan model pembelajaran lempar lembing bentuk permainan hasil uji coba terdiri dari 14 pernyataan ternyata semuanya sah, kesahihan butir berdasarkan ketentuan yang telah

ditetapkan yaitu 0.030 ke 14 pernyataan hasil perhitungan validitas layak diikuti sertakan dalam model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan untuk siswa Sekolah Dasar yaitu pernyataan nomor: 1. Model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan menjadikan siswa lebih akrab, 2. Model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan meningkatkan kerjasama dengan teman, 3. Model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan gerakannya mampu diingat setiap urutan gerakannya oleh siswa, 4. Model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan mampu dilakukan gerakannya dengan benar oleh siswa, 5. Model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan siswanya mampu bergerak dengan lebih hati-hati, 6. Model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan siswa senang dengan melakukannya, 7. Model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan Siswa mampu melakukan gerakannya dengan teman laki-laki maupun dengan teman perempuan, 8. Siswa senang melakukan gerakan dengan model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan yang dikembangkan, 9. Siswa senang melakukan model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan karena alat-alat yang digunakan tidak berbahaya, 10. Siswa mudah untuk melakukan gerakan model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan karena dilakukan bergantian dengan sesama teman satu kelompok, 11. Siswa tidak merasa lelah melakukan gerakan model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan karena lapangannya tidak terlalu besar,

12. Siswa merasa lebih percaya diri dalam melakukan gerakan yang ada pada model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan, 13. Model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa, 14. Model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan sangat menarik dan membuat siswa ingin melakukannya lagi.

Berdasarkan hasil diatas validitas maka dapat disimpulkan bahwa hasil validitas lempar lembing bentuk permainan untuk siswa sekolah dasar semuanya mampu mengukur konstruk secara sah, dengan bobot faktor diperoleh sebesar 14% hal ini menyatakan bahwa muatan faktor (*faktor loading*) dalam validitas model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan untuk siswa Sekolah Dasar sebesar 16%.

b. Reliabilitas

Pengujian reliabilitas bahan validasi ahli lempar lembing bentuk permainan untuk siswa sekolah dasar menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, pengujian reliabilitas bertujuan untuk mengetahui stabilitas internal jawaban dalam satu faktor, hasil perhitungan koefisien reliabilitas (*kehandalan*) dilakukan dengan menggunakan program *Statistical Package for Social Siciences* (SPSS 23.0) dengan jumlah subjek sebanyak 23 sampel. Hasil uji coba reliabilitas dengan menggunakan *Space Saver* model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan untuk siswa Sekolah Dasar memiliki reliabilitas sebesar α antara 0.634 dengan demikian hasil tersebut memberikan hasil pengukuran yang handal atau dapat dipercaya. Rangkuman koefisien reliabilitas lempar lembing bentuk permainan

untuk siswa sekolah Dasar Negeri 8 Banda Aceh. Tabel reliabiliti dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2. Daftar Reliability

Pengembangan	Angket
<i>Mean</i>	60.4231
<i>Variance</i>	188.780
<i>Std bev</i>	2.31816
<i>N.of variabel</i>	16
<i>Case</i>	23
<i>R_n Alpha</i>	634
<i>r tabel</i>	
<i>Status</i>	Andal

Proses pengembangan model pembelajaran lempar untuk lempar lembing bentuk permainan siswa sekolah dasar melalui langkah-langkah di atas. Setelah tiga tahapan tersebut selesai maka akan dapat instrumen model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan untuk siswa SD yang akan dikembangkan dan di uji coba, kemudian hasil dianalisis pengujian *validitas*, *reliabilitas* dan *analisis faktor*. Hasil pengujian validitas, reliabilitas dan analisis faktor model pembelajaran lempar lembing bentuk permainan:

Validitas

Hasil pengujian data dari lempar lembing bentuk permainan untuk siswa sekolah dasar yang terdiri dari 18 pernyataan dari validator rancangan dengan skor validitas 0,779, 18 pernyataan dari validator isi dengan skor validitas 0,457 dan 18 pernyataan dari validator media dengan skor validitas 0,566. Sedangkan 14 item hasil uji coba terdapat sampel sebanyak 26 orang siswa ternyata memiliki tingkat validitas yang tinggi dengan skor 0,649 hal ini mengacu pada kriteria yang dikemukakan oleh Morehouse at al (dalam Sugiyono, 2012) bahwa 000-±. 200 derajat validitas sangat rendah, 200- ± 400 derajat validitas rendah, 400± 600 validitas sedang, 600 ± 800 derajat validitas tinggi dan 800 ± 1000 derajat validitas sangat

tinggi, disamping itu juga diperoleh nilai validitas, item yang memiliki tingkat validitas paling kecil adalah item instrumen nomor 2 yaitu, 0,102 yang terdapat pada bahan uji coba pada sampel dalam model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan untuk siswa Sekolah Dasar sedangkan item yang tingkat validitas paling besar terdapat pada model pembelajaran lempar lembing bentuk permainan yaitu item instrumen nomor 12 sebesar 0,649. Model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan untuk siswa Sekolah Dasar memiliki tingkat validitas tinggi.

Reliabilitas

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan untuk siswa SD ternyata memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi, hal ini dapat dilihat dengan diperoleh harga r_{hitung} sebesar 0.188 sampai dengan 0.557 dari hasil tiga validator yang terbagi dalam validator rancangan, validator isi dan validator media. Sedangkan hasil reliabilitas Uji coba terhadap 23 sampel siswa diperoleh sebesar r_{hitung} 0,634 sedangkan α disyaratkan lebih besar dari 0.300, hal ini mengacu pada kriteria yang dikemukakan Moerhouse et al., (dalam Sugiyono, 2012) bahwa; 000-±.200 derajat reliabilitas sangat rendah, 200- ± 400 reliabilitas derajat rendah, 400- ± 600 derajat reliabilitas sedang, 600- ± 800 derajat reliabilitas derajat tinggi dan 800- ± 1000 derajat reliabilitas derajat tinggi.

Berdasarkan hasil diatas secara keseluruhan model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan untuk siswa Sekolah Dasar ternyata memiliki tingkat validitas tinggi serta tingkat reliabilitas tinggi sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran untuk

materi lempar lembing bentuk permainan pada siswa Sekolah Dasar di Banda Aceh khususnya dan Provinsi Aceh umumnya. Rentang validitas yang sedang serta memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi dianggap wajar, karena proses tahapan pengembangan model pembelajaran ini benar-benar dilakukan dengan melibatkan pakar pendidikan jasmani langsung dan uji coba terhadap siswa. Hasil persentase sumbangan konstruk model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan untuk siswa Sekolah Dasar hasil Validator rancangan oleh pakar, yaitu 14 %, hasil validator isi oleh pakar yaitu 14%, hasil validator media oleh para pakar yaitu 14% sedangkan hasil Uji coba terhadap siswa sebesar 16%.

Hasil reduksi, pengujian validitas, pengujian reliabilitas maka dapat disimpulkan dari 14 item pernyataan yang digunakan dalam model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan untuk siswa SD setelah melalui reduksi maka memiliki tingkat kesahihan yang tinggi dengan indek skor 0.649 dan tingkat keterandalan yang tinggi dengan indeks skor 0.624.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan untuk siswa Sekolah Dasar yang terdiri dari 14 pernyataan dapat diikuti sertakan dalam pembelajaran karena memiliki tingkat kesahihan yang tinggi dengan perolehan skor validitas 0.649 sehingga dapat digunakan untuk model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan untuk siswa SD dan memiliki tingkat kehandalan dengan perolehan skor reliabilitas 0.624 sehingga dapat digunakan

pada nomor lempar lembing bentuk permainan siswa SD

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka penulis memberi saran yaitu:

1. Dinas Pendidikan dapat menginstruksikan kepada guru penjas untuk menggunakan model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan untuk siswa SD dalam proses pembelajaran penjas
2. Kepala Sekolah sebagai supervisi agar dapat mengevaluasi model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan untuk siswa Sekolah Dasar.
3. Guru penjas untuk menggunakan model pembelajaran atletik nomor lempar lembing bentuk permainan untuk siswa Sekolah Dasar dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah-sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. I. B. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana Pranada Media Group; Kencana.
- Amir, N. (2010). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Konsep dan Praktik*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Anshori, M., & Iswati, S. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Airlangga University Press.
- Atmaja, I. M. D. (2021). Koneksi Indikator Pemahaman Konsep Matematika Dan

Keterampilan Metakognisi. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 8(7), 2048–2056.

- Baroroh, N. (2019). *Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Anyaman Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa*. 2, 1–13.
- Christiani, D. E., & Sudibyoy, D. E. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Pemerolehan Konsep Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas Viii Pada Materi Tekanan. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 5(03), 341–344.
- Darmawan, D., & Wahyudin, D. (2018). *Model Pembelajaran di Sekolah*. Remaja Rosdakarya.
- Endris, A. (2021). *Ensiklopedi Olahraga Atletik: Lempar Cakram hingga Lompat Jangkit*. Hikam Pustaka.
- Fajar, A. P., Kodirun, K., Suhar, S., & Arapu, L. (2019). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 17 Kendari. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 229.
- Gurusinga, E. B., & Tarigan, E. (2021). *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPA pada Siswa SMP Melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative*. 8848(2), 555–561.

- Hafid, A. (2013). *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Harsanto, B. (2017). *Inovasi Pembelajaran di Era Digital: Menggunakan Android Dengan Thinkble*. Jakarta: UNPAD Press.
- Indarto, P., Septi S, V., & Nurhidayat. (2018). *Pandai Mengajar dan Melatih Atletik*. Muhammadiyah University Press.
- Irwansyah, M., & Perkasa, M. (2022). *Scientific Approach dalam Pembelajaran Abad 21* (M. Nasrudin, Ed.). PT. Nasya Expanding Management.
- Kemendikbud. (2020). *Mengenal Model Pembelajaran Discovery Learning*. Direktorat Guru Pendidikan Dasar. <https://gurudikdas.kemdikbud.go.id/news/Mengenal-Model-Pembelajaran-Discovery-Learning>
- Kemendikbud. (2023). *Kurikulum 2013 Sistem Informasi Kurikulum Nasional*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-2013#:~:text=>
- Kristina, & Widodo, S. A. (2013). Peningkatan pemahaman konsep siswa kelas X pada mata pelajaran matematika dengan pendekatan creative problem solving. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 482–485.
- Kurniawan, A., Noervadila, I., Zulkifli, Mayasari, N., Jannah, F., Makruf, S. A., Noor, A., Maure, O. P., & Ningsih, S. R. (2022). *Digitalisasi Sebagai Pengembangan Model Pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Lengkana, A. S., & Sofa, N. S. N. (2017). Kebijakan Pendidikan Jasmani dalam Pendidikan. *Jurnal Olahraga*, 3(1). <https://doi.org/10.37742/JO.V3I1.67>
- Lestari, E. T. (2020). *Model Pembelajaran Discovery Learning di Sekolah Dasar*. Deepublish.
- Lusiani. (2021). Perbedaan Hasil Belajar ditinjau dari Pemahaman Konsep dan Perhitungan Matematis pada Pembelajaran Fisika Terapan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4786–4793.
- Muchson. (2020). *Statistik Deskriptif*. Guepedia.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran. [Http://Staff. Uny. Ac. Id/Sites/Default/Files/Pengabdian/Dra-Endang-Mulyatiningsih-Mpd/7cpengembangan-Model-Pembelajaran. Pdf.](http://Staff.Uny.Ac.Id/Sites/Default/Files/Pengabdian/Dra-Endang-Mulyatiningsih-Mpd/7cpengembangan-Model-Pembelajaran.Pdf)
- Nugoho, A. S., & Mawardi. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Tanggungjawab dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 808–817.

- <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I2.825>
- Octavia, S. A. (2020). Model-Model Pembelajaran. In *Yogyakarta: CV. Budi Utama*. Deepublish.
- Perdani, W. C., Budiana, N., & Indrowaty, S. A. (2019). *Etika Profesi Pendidikan Generasi Milenial 4.0*. Malang: UB Press.
- Qasim, M., & Maskiah. (2016). Perencanaan Pengajaran Dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Diskursus Islam*, 4(3), 484–492. <https://doi.org/10.24252/JDI.V4I3.7365>
- Riadi, E. (2016). *Metode Statistika Parametrik & Nonparametrik*. PT Pustaka Mandiri.
- Rosnaningsih, A. (2020). *Perencanaan Pembelajaran*. CV Pupa Media.
- Saputro, B. (2017). Manajemen Penelitian Pengembangan Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi. *Yogyakarta: Aswaja Pressindo*.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sumantri, M. S. (2016). *Strategi Pembelajaran (Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar)*. PT Raja Grafindo Persada.
- Suryani, N. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Model Discovery Learning Menggunakan Media Power Point pada Siswa Kelas IX B SMP N 2 Sumberlawang Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019*. 8848(1), 281–293.
- Susanto, A. (2019). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Talan, R., Hasanuddin, M. I., Larung, E. Y. P., Amin, N., Suwo, R., Hasanuddin, M. I., Kuncoro, B., Jumaking, Wani, B., Nilawati, I., & Karyasa, T. B. (2023). *Olahraga*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran. (2013). Jakarta: Rajawali Press.
- Utami, D. (2015). Peran Fisiologi Dalam Meningkatkan Prestasi Olahraga Indonesia Menuju Sea Games. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 11(2). <https://doi.org/10.21831/JORPRES.V11I2.5728>
- Winarno, M. . (2014). *Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan*. Malang: Universitas Negeri Malang.

Yamin, M., & Syahrir. (2020). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1).
<https://doi.org/10.58258/JIME.V6I1.1121>

How to cite this paper :

Syahrariansaifi., Musran., Kurniawan, E., Yulinar., & Husaini. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lempar Lembing Bentuk Permainan Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 8(1), 49–66.



9 772548 884008