

Pengembangan Model Pembelajaran Lempar Berbasis Permainan Untuk Siswa Kelas VII Di SMP Islam Plus Jabal Noor Kabupaten Trenggalek

Jefri Agusta, Mu'arifin*, Agus Tomi, Sugiyanto

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: muarifin.fik@um.ac.id

Paper received: 13-3-2023; revised: 5-4-2023; accepted: 16-5-2023

Abstract

This research and development aims to develop and test a game-based throwing learning model that is packaged in a throwing material learning guide book. This research uses the development method or Research and Development (R&D) which refers to development research according to Borg & Gall. The results obtained from the data analysis showed that 83.8% were learning experts, 85% were material experts, 96.7% were media experts, so that the product developed was very good and feasible to use. The overall assessment of the small group trial involving 10 students obtained a result of 84.3% and the large group trial involving 30 students obtained a result of 89.2%. From the results of the assessment, it can be concluded that this development product is very valid and suitable for use in teaching and learning activities, especially throwing material for class VII at SMP Islam Plus Jabal Noor, Trenggalek Regency.

Keywords: learning model; throw; game

Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji model pembelajaran lempar berbasis permainan yang dikemas dalam sebuah buku panduan pembelajaran materi lempar. Penelitian ini memakai Metode pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada penelitian pengembangan menurut Borg & Gall. Hasil yang diperoleh dari analisis data yang menunjukkan 83,8% ahli pembelajaran, 85% ahli materi, 96,7% ahli media sehingga dinyatakan produk yang dikembangkan sangat baik dan layak digunakan. Jumlah penilaian secara keseluruhan dari uji coba kelompok kecil yang melibatkan 10 peserta didik memperoleh hasil sebesar 84,3% dan uji coba kelompok besar melibatkan 30 peserta didik memperoleh hasil sebesar 89,2%. Dari hasil penilaian dapat ditarik kesimpulan bahwa produk pengembangan ini sangat valid dan layak digunakan dalam aktivitas belajar mengajar khususnya materi lempar kelas VII di SMP Islam Plus Jabal Noor Kabupaten Trenggalek.

Kata kunci: model pembelajaran; lempar; permainan

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu aspek penting bagi semua orang. Pendidikan berperan sangat besar dalam perkembangan hidup manusia. Pendidikan juga berperan penting dalam membentuk kepribadian setiap individu manusia. Pendidikan merupakan sebuah proses dimana kemampuan manusia dapat bertambah sehingga nantinya dapat berguna di masyarakat, berguna untuk bangsa serta mempunyai kemampuan yang dapat digunakan untuk dirinya sendiri (Fajarini, 2014). Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh semua lapisan masyarakat melalui kegiatan pengajaran, bimbingan, atau latihan yang bisa dilakukan di sekolah maupun diluar sekolah sepanjang hayat untuk menyiapkan peserta didik agar dapat memainkan peran di dalam lingkungan baru yang ditemui di masa yang akan datang (Triwiyanto, 2014). Dengan pendidikan diharapkan semua manusia dapat memiliki kecerdasan yang berkualitas dan dapat berguna ketika hidup bermasyarakat.

Pendidikan dapat diberikan mulai dari lingkungan terkecil (keluarga), lingkungan masyarakat maupun pendidikan melalui sekolah. Pendidikan yang ditempuh di sekolah berupaya meningkatkan seluruh kemampuan yang punyai peserta didik secara menyeluruh dengan bantuan tenaga pendidik (guru). Selain guru, teman sebaya juga dapat membantu individu dalam pembelajaran di lingkup pendidikan sekolah. Teman sebaya dan pendidik mempunyai peran penting dalam belajar mengajar. Pendidik berperan menjadi fasilitator peserta didik dan teman sebaya berperan sebagai wadah untuk belajar bersama (Aziz Hussin, 2018). Belajar adalah cara yang dirancang dengan sengaja sehingga setiap individu siswa dapat melakukan proses belajar (Buchori & Setyawati, 2015). Guru dalam kegiatan belajar mengajar berperan aktif menghidupkan suasana pembelajaran serta membuat pembelajaran dapat diterima dan disukai peserta didik sehingga tujuan yang diinginkan dalam proses pembelajaran dapat tercapai sepenuhnya.

Mata pelajaran yang diajarkan tingkat SD, SMP dan SMA/SMK adalah pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK). Tujuan dari PJOK adalah untuk menciptakan pengalaman olahraga yang otentik bagi peserta didik serta meningkatkan kompetensi, literasi, dan antusiasme secara efektif seputar aktivitas olahraga (Wahl-Alexander dkk., 2017). PJOK berperan aktif guna membentuk karakter yang dimiliki oleh setiap individu. Selain membentuk karakter peserta didik, PJOK juga menanamkan aspek kognitif dan psikomotor agar peserta didik dapat berkembang. Selain itu tujuan dari PJOK menurut Utamayasa (2021) ialah meningkatkan kesehatan dan kebugaran, perkembangan mental emosional, dan perkembangan sosial. Untuk mencapai tujuan tersebut guru perlu memikirkan strategi yang digunakan dalam pembelajaran agar kegiatan pembelajaran berjalan secara efektif. Kegiatan pembelajaran yang disusun dengan baik dan dibangun secara sosial akan memberikan kesempatan belajar yang berharga bagi peserta didik (O'Connor dkk., 2012). PJOK juga sebagai wadah agar peserta didik dapat menyalurkan kemampuan gerak mereka dengan menggunakan pembelajaran berbentuk aktivitas fisik. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pembelajaran guna meningkatkan keahlian lewat gerak sehingga bisa mencapai kesehatan dan tujuan pembelajaran yang diharapkan yakni mencakup pengetahuan, keahlian, serta perilaku (Mustafa & Dwiyoogo, 2020). Selain pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan kualitas gerak peserta didik pendidikan jasmani juga sangatlah berperan dalam pembentukan karakter individu peserta didik seperti kedisiplinan, berani untuk mengambil tindakan, dan juga pantang menyerah.

Pembelajaran yang optimal dapat dicapai dengan beberapa faktor salah satunya adalah menentukan tujuan yang ingin dicapai. Selain menentukan tujuan, ada faktor lain yang harus diperhatikan khususnya dalam PJOK yaitu partisipasi sepenuhnya dari semua peserta didik. Peserta didik jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah anak yang berada di tahap perkembangan dari anak-anak ke remaja. Pada usia ini peserta didik masih cenderung terbiasa dengan model pembelajaran bawaan dari tingkat sekolah sebelumnya yaitu sekolah dasar. Dengan kata lain apa yang didapat peserta didik di tingkat sekolah sebelumnya nantinya akan terus dibawa dan dikembangkan lagi di tingkat sekolah selanjutnya.

Aktif mengikutsertakan semua peserta didik dalam pembelajaran serta membuat pembelajaran tidak membosankan adalah sebuah Strategi pembelajaran yang efektif guna membuat siswa menyukai dan tertarik dengan pembelajaran (Haris, 2018). Menciptakan situasi pembelajaran yang disukai dan diminati peserta didik adalah tantangan sekaligus tugas seorang pendidik guna terwujudnya tujuan pembelajaran. Tujuan utama bagi seorang guru adalah menciptakan lingkungan belajar yang bisa membantu peserta didik untuk mendapatkan keterampilan motorik baru (Frank dkk., 2021). Dengan demikian situasi belajar mengajar yang tidak membosankan bagi peserta didik tentunya akan membangkitkan minat belajar dan

mereka akan aktif mengikuti kegiatan belajar agar mampu memaksimalkan kemampuan gerak yang dimiliki.

Materi ajar pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang diberikan guru tentunya bermacam-macam diantaranya adalah materi lempar. Lempar merupakan materi ajar yang diberikan di tingkat sekolah menengah pertama. Melempar adalah salah satu bentuk keterampilan manipulatif yang dapat dilakukan dengan cara melontarkan benda menggunakan tangan dengan tujuan menjauhkan benda dari posisi awal menuju target yang diinginkan melewati udara dengan tidak mempertimbangkan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhinya, lemparan bisa dilakukan dari beberapa sisi yang dapat dengan mudah dilakukan dengan tangan (Tulloh dkk., 2017). Pembelajaran lempar yang diberikan di tingkat SMP khususnya kelas 7 menekankan pada penguasaan gerak. Dimana penguasaan gerak ini dapat dikuasai peserta didik dengan melakukan praktik langsung di lapangan.

Pembelajaran lempar yang diajarkan guru di SMP khususnya kelas 7 berfokus pada penguasaan gerak. Pembelajaran lempar yang diajarkan guru masih terkesan membosankan karena guru kurang variatif dalam memberikan materi ajar. Guru sebagai pendidik memberikan materi ajar khususnya lempar masih terbiasa dengan model pembelajaran drill. Guru mempraktekan gerakan lalu siswa mencoba melakukan gerakan tersebut. Dalam proses drill tersebut banyak kekurangan yang didapati sehingga pembelajaran tampak membosankan. Peralatan yang digunakan hanya menggunakan 2 buah bola kasti dan kurangnya variasi dalam melakukan drill sehingga pembelajaran terkesan monoton dan banyak siswa yang kurang aktif bergerak. Model pembelajaran seperti ini tentunya membuat siswa merasa bosan dan kurang menyukai materi ajar. Apalagi siswa kelas VII adalah siswa yang masih berada di tahap transisi dari sekolah dasar (SD) yang dimana gaya pembelajaran di SD menggunakan model pembelajaran berbentuk permainan. Tentunya peserta didik kelas 7 SMP masih terbiasa dengan model pembelajaran yang diberikan di tingkat sekolah sebelumnya yaitu di tingkat SD yang berbentuk permainan. Pemanfaatan permainan sebagai sarana pembelajaran cukup menjanjikan dikarenakan tidak hanya dapat memperkuat kognitif namun juga memperkuat psikomotor yang sangat dibutuhkan bagi peserta didik (Dicheva dkk., 2015). Model pembelajaran yang bervariasi, menarik, menyenangkan dan disesuaikan dengan karakter peserta didik akan membuat mereka lebih aktif ketika melakukan kegiatan belajar dan tentunya akan mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Mengemas pembelajaran lempar berbasis permainan merupakan satu dari beberapa cara agar membuat peserta didik berpartisipasi sepenuhnya serta antusias ketika mengikuti proses pembelajaran. Adanya pengembangan model pembelajaran lempar berbasis permainan akan membuat siswa aktif mengembangkan kemampuan gerak khususnya lempar dan mampu merangsang minat belajar, menghindari kebosanan peserta didik dan untuk memaksimalkan prestasi khususnya pada materi PJOK sehingga hasil yang didapat tentunya akan meningkat.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 12 November 2021 yang dilakukan peneliti di SMP Islam Plus Jabal Noor Kabupaten Trenggalek dengan pengamatan langsung di lapangan peneliti melihat ada beberapa peserta didik pada waktu guru mempraktekkan materi lempar tidak memperhatikan dan mengobrol dengan teman yang lain. Beberapa peserta didik duduk-duduk dan bermain sendiri ketika peserta didik lain mempraktekkan materi lempar. Dari hasil penyebaran angket analisis kebutuhan secara langsung kepada 30 peserta didik diperoleh data 100% peserta didik lebih senang dengan permainan bola besar dari pada pembelajaran lari, lempar, lompat, Sebanyak 93,3% peserta didik kurang tertarik dengan materi lempar yang diajarkan guru, Sebanyak 96,6% peserta didik menyatakan pembelajaran lempar yang diberikan guru kurang menyenangkan, dan 100% peserta didik menyatakan menyukai

permainan. Peneliti juga melakukan wawancara kepada guru pendidikan jasmani kelas VII dimana guru menjelaskan bahwa memang ketika pembelajaran materi lempar respon siswa kurang aktif. Hal ini disebabkan karena terkendala oleh alat yang dimiliki sekolah kurang lengkap dan peserta didik juga belum terkoneksi dengan materi lempar. Guru juga belum pernah menggunakan model permainan dalam pembelajaran lempar.

Berdasarkan hasil observasi tersebut didapati sebagian besar peserta didik kurang menyukai dan kurang tertarik dengan pembelajaran lempar yang diajarkan oleh guru. Dari permasalahan tersebut maka dibutuhkan sebuah pengembangan model pembelajaran lempar berbasis permainan agar peserta didik lebih tertarik dan menyukai pembelajaran yang diajarkan guru. Harapan peneliti dengan adanya pengembangan model pembelajaran lempar berbasis permainan dapat menjadi solusi terhadap masalah yang dihadapi guru sehingga bisa memaksimalkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2. Metode

Metode Dalam penelitian dan pengembangan model pembelajaran lempar berbasis permainan ini menerapkan pendekatan Research and Development (R&D) yang mengacu kepada model yang dikembangkan oleh Borg & Gall (1983) dari 10 langkah ada beberapa langkah yang tidak digunakan dalam penelitian ini, dikarenakan menyesuaikan dengan karakteristik yang akan diteliti. Maka pada penelitian ini peneliti menerapkan 7 langkah yaitu: (1) Penelitian dan pengumpulan data, mengumpulkan data melalui studi pendahuluan melakukan wawancara dengan guru olahraga SMP Islam Plus Jabal Noor Kabupaten Trenggalek dan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dari peserta didik VII SMP Islam Plus Jabal Noor Kabupaten Trenggalek. (2) Perencanaan, membuat desain untuk mengembangkan produk awal, (3) Pengembangan Produk Awal, mulai mengembangkan produk dan tahap selanjutnya yaitu tahap validasi oleh para ahli sebelum melakukan uji coba, (4) Uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan 10 peserta didik VII SMP Islam Plus Jabal Noor Kabupaten Trenggalek., (5) Revisi hasil uji coba, tahap ini memperbaiki kekurangan dari produk yang dikembangkan (6) Uji coba kelompok besar, tahap ini untuk melihat kelayakan produk yang dikembangkan, dalam uji coba kelompok besar menggunakan 30 peserta didik VII SMP Islam Plus Jabal Noor Kabupaten Trenggalek. dan 7) Penyempurnaan produk hasil uji coba, tahap ini untuk mendapatkan perbaikan atas kekurangan yang masih terdapat dalam produk.

Subjek untuk validasi ahli melibatkan 3 ahli yang berkompeten pada bidangnya masing-masing yaitu ahli pembelajaran, ahli materi, dan ahli media. Subjek penelitian dan pengembangan ini adalah 40 peserta didik kelas VII SMP Islam Plus Jabal Noor Kabupaten Trenggalek. Dimana uji coba kelompok kecil menggunakan 10 peserta didik kelas VII dan 30 peserta didik kelas VII untuk uji coba kelompok besar. Teknik analisis data pada penelitian dan pengembangan model pembelajaran lempar berbasis permainan untuk siswa kelas VII SMP Islam Plus Jabal Noor Kabupaten Trenggalek ini merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif yang digunakan ada 3 tahap yaitu: (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) penarikan kesimpulan. Data kualitatif didapat melalui hasil wawancara dan saran serta masukan dari para ahli dan juga uji coba kelompok yang digunakan untuk revisi produk. Data kuantitatif ialah sebuah data yang berbentuk angka dalam persen. Data kuantitatif didapat dari angket yang telah diisi pada waktu studi pendahuluan (analisis kebutuhan) dan waktu uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, sehingga data dianalisis menggunakan statistika deskriptif berupa frekuensi relatif ($FR=\%$). Teknik analisis data pada penelitian dan pengembangan ini adalah dengan menerapkan skala *likert* dalam bentuk persentase. Sebagai

kategori penilaian yang merujuk pada penilaian yang telah disediakan oleh (Sugiyono, 2015), berikut kategori skor dalam skala *likert*:

Tabel 1. Kategori Penilaian Pada Skala Likert (Sugiyono, 2015)

No.	Keterangan	Kategori	Skor
1.	Sangat Setuju	A	4
2.	Setuju	B	3
3.	Ragu-ragu	C	2
4.	Tidak Setuju	D	1

Dalam mengelola data yang berupa analisis deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{TSEV}{S - \max} \times 100\%$$

Keterangan:

- V : Validitas
- TSEV : Total Skor Empirik Validator
- S – max : Skor Maksimal yang diharapkan
- 100% : Bilangan Konstanta

Tahap menyimpulkan data hasil analisis persentase dapat diklasifikasikan sesuai dengan persentase yang didapat. Menurut (Akbar & Sriwiyana, 2011), penggolongan persentase sebagai berikut:

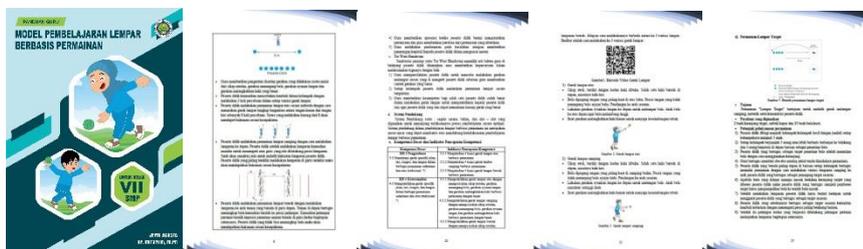
Tabel 2. Kriteria Persentase (Akbar & Sriwiyana, 2011)

Presentase	Keterangan	Makna
75,01% - 100%	Sangat Valid	Digunakan tanpa revisi
50,01% - 75,00%	Cukup Valid	Digunakan dengan revisi kecil
25,01% - 50,00%	Kurang Valid	Disarankan tidak dipergunakan
00,00 – 25,00%	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Pembahasan ini membahas tentang produk yang dikembangkan dan penyajian data hasil validasi oleh ahli serta uji coba produk oleh peneliti. Gambar dibawah ini merupakan tampilan cover buku panduan dan juga isi buku panduan model pembelajaran lempar berbasis permainan.



Gambar 1. Tampilan Buku Panduan Model Pembelajaran Lempat Berbasis Permainan

Hasil analisis data dari validasi beberapa ahli, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dipaparkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Ahli Pembelajaran

No.	Aspek	Persen	Kategori
1.	Kejelasan	78,6	Sangat Valid
2.	Ketepatan	91,7	Sangat Valid
3.	kesesuaian	82,1	Sangat Valid
4.	kemudahan	75	Sangat Valid
5.	kemenarikan	100	Sangat Valid
	Validitas	83,8	Sangat Valid

Hasil validasi dari ahli pembelajaran memperoleh penilaian persentase 83,8%, hasil tersebut kemudian diklasifikasi kelayakan memperlihatkan bahwa produk dikategorikan sangat valid yang bermakna layak digunakan tanpa revisi.

Tabel 4. Hasil Analisis Ahli Materi

No.	Aspek	Persen	Kategori
1.	Kejelasan	83,3	Sangat Valid
2.	Ketepatan	81,3	Sangat Valid
3.	kesesuaian	81,3	Sangat Valid
4.	kemudahan	91,7	Sangat Valid
5.	kemenarikan	87,5	Sangat Valid
6.	kelengkapan	100	Sangat Valid
	Validitas	85	Sangat Valid

Hasil validasi dari ahli materi memperoleh penilaian persentase 85%, hasil tersebut kemudian diklasifikasi kelayakan memperlihatkan bahwa produk dikategorikan sangat valid yang bermakna layak digunakan tanpa revisi.

Tabel 5. Hasil Analisis Ahli Media

No.	Aspek	Persen	Kategori
1.	Kesesuaian	100	Sangat Valid
2.	Kemenarikan	95	Sangat Valid
	Validitas	96,7	Sangat Valid

Hasil validasi dari ahli media memperoleh penilaian persentase 96,7%, hasil tersebut kemudian diklasifikasi kelayakan memperlihatkan bahwa produk dikategorikan sangat valid yang bermakna layak digunakan tanpa revisi.

Tabel 6. Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek	Persen	Kategori
1.	Kemudahan	85	Sangat Valid
2.	Kemenarikan	79	Sangat Valid
	Validitas	84,3	Sangat Valid

Hasil keseluruhan dari uji coba kelompok kecil didapati data penilaian dengan persentase 84,3%, hasil tersebut kemudian diklasifikasi kelayakan memperlihatkan bahwa produk dikategorikan sangat valid yang bermakna layak digunakan dengan sedikit revisi.

Tabel 7. Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Besar

No.	Aspek	Persen	Kategori
1.	Kompetensi Dasar 2	90	Sangat Valid
2.	Kompetensi Dasar 3.3	88	Sangat Valid
3.	Kompetensi Dasar 4.3	90	Sangat Valid
	Validitas	89,2	Sangat Valid

Hasil keseluruhan dari uji coba kelompok besar didapati data penilaian dengan persentase 89,2%, hasil tersebut kemudian diklasifikasi kelayakan memperlihatkan bahwa produk model pembelajaran lempar berbasis permainan untuk siswa kelas VII di SMP Islam Plus Jabal Noor Kabupaten Trenggalek dikategorikan sangat valid yang bermakna layak digunakan.

Tinjauan data penilaian ahli mencakup ahli pembelajaran, ahli materi, ahli media, dan hasil uji coba kelompok kecil serta uji coba kelompok besar yang tujuannya adalah menyempurnakan produk pengembangan model pembelajaran lempar berbasis permainan untuk siswa kelas VII Di SMP Islam Plus Jabal Noor Kabupaten Trenggalek, didapati ada beberapa pembaruan sehingga produk akan semakin baik lagi, beberapa saran dan masukan ditampilkan dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 8. Saran dan Masukan Ahli Pembelajaran

No.	Catatan Ahli	Hasil Revisi
1.	Pada halaman 5 pembelajaran pertemuan pertama ditambahkan permainan yang mudah di setiap gerak lempar	Menambahkan permainan di setiap gerak lempar
2.	Pada halaman 5 sampai 11 tambahkan alokasi waktu setiap kegiatan pembelajaran	Menambahkan alokasi waktu setiap kegiatan pembelajaran
3.	Pada halaman 15 terdapat kesalahan dalam penulisan kata “melempar”	Koreksi kata “melempar” menjadi kata “lempar”

Tabel 9. Saran dan Masukan Ahli Materi

No.	Catatan Ahli	Hasil Revisi
1.	Pada halaman 3 terdapat kesalahan dalam penulisan kata “menyebutkan”	Koreksi kata “menyebutkan” menjadi kata “menjelaskan”
2.	Pada halaman 4 terdapat kesalahan penulisan kata “dapat”	Koreksi kata “dapat” menjadi kata “mampu”
3.	Pada halaman 20 pembahasan materi ditambahkan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	Menambahkan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran pada pembahasan materi

Tabel 10. Saran dan Masukan Ahli Media

No.	Catatan Ahli	Hasil Revisi
1.	Pada cover buku tambahkan keterangan “panduan guru”	Menambahkan keterangan “panduan guru” pada cover buku
2.	Pada cover buku tambahkan keterangan “SMP”	Menambahkan keterangan “SMP” pada cover buku

Tabel 11. Masukan Dari Uji Coba

No.	Catatan Uji Coba	Hasil Revisi
1.	Pada soal penilaian pengetahuan ditambahkan gambar penjelas	Menambahkan gambar penjelas pada soal penilaian pengetahuan
2.	Gambar gerak lempar lebih diperbesar	Memperbesar gambar gerak lempar

3.2 Pembahasan

Produk akhir pada penelitian pengembangan ini ialah sebuah pengembangan model pembelajaran lempar berbasis permainan yang dikemas dalam buku panduan untuk guru yang terdiri dari 5 komponen yaitu sintaks (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), prinsip reaksi, sistem sosial, sistem pendukung (materi lempar beserta barcode video gerak lempar dan macam-macam bentuk modifikasi permainan lempar), dan dampak instruksional/dampak pengiring. Dalam produk pengembangan ini berisikan materi lempar berbasis permainan untuk kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) sederajat dan disesuaikan dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Pengembang mengambil model pembelajaran berbasis permainan karena dianggap paling tepat dengan situasi yang ada pada Sekolah Menengah Pertama Islam Plus Jabal Noor Kabupaten Trenggalek. Hal ini didukung oleh penelitian Cocca dkk (2020) dalam hasil penelitiannya dilaporkan bahwa aktivitas berbasis permainan dapat digunakan untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Sedangkan penelitian Segovia & Gutiérrez (2022) menyatakan bahwa dengan memadukan pendidikan olahraga dan membangun pendekatan berbasis permainan dapat membantu siswa dan guru untuk menciptakan motivasi positif dan lingkungan yang efektif untuk membangun kebugaran fisik dan kesehatan.

Pengembangan model pembelajaran lempar berbasis permainan ini dikemas dengan bentuk buku panduan yang nantinya bisa digunakan oleh pendidik yang terdiri dari 5 komponen yaitu (1) sintaks yang berisikan langkah-langkah pembelajaran yaitu RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), (2) prinsip reaksi yang berisikan respon guru terhadap peserta didik, (3) sistem sosial yang berisikan hubungan guru dan peserta didik, (4) sistem pendukung yang berisikan materi lempar beserta barcode video gerak lempar dan macam-macam bentuk modifikasi permainan lempar, dan (5) dampak instruksional/dampak pengiring yang berisikan nilai atau hasil belajar peserta didik. Permendikbud nomor 103 tahun 2014 Pembelajaran tahap pertama ialah melakukan perencanaan dengan melakukan kegiatan persiapan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Selain itu yang harus diperhatikan guru guna menciptakan situasi pembelajaran yang menarik adalah menentukan model pembelajaran. Salam (2017) berpendapat ketika aktivitas belajar mengajar pendidik harus menyesuaikan model pembelajaran yang dipilih dengan kebutuhan peserta didik dan bisa meningkatkan keaktifan peserta didik agar dapat memaksimalkan hasil belajar. Dengan menggunakan strategi yang disesuaikan dengan keperluan peserta didik dan keadaan di lingkungan sekolah peserta didik bisa meningkatkan kemampuan gerak yang dimiliki dengan mudah dan efektif salah satunya dengan menggunakan pembelajaran berbasis permainan.

Menurut Wardani (2022) permainan memiliki tujuan, jenis dan manfaat yang beragam tetapi didalamnya terdapat unsur permainan yang menyenangkan sehingga dapat digunakan untuk menambah motivasi anak dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Produk pengembangan model pembelajaran lempar berbasis permainan ini mempunyai beberapa keunggulan diantaranya menyenangkan, mudah, dan menarik. Permainan yang terdapat dalam produk dibuat dengan menerapkan kemudahan, menyenangkan dan juga menarik agar ketika melakukan aktivitas pembelajaran lempar yang dilakukan pendidik dan juga peserta didik lebih efektif.

Pembelajaran lempar berbasis permainan yang dikembangkan menerapkan tahapan mulai dari permainan yang sederhana dan mudah, sedang hingga permainan yang sulit untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Peraturan yang dibuat dalam permainan juga dibuat mudah dipahami agar peserta didik lebih mudah melakukan permainan. Hal ini sesuai dengan pendapat Aqobah dkk (2020) bahwa permainan yang dapat dimainkan oleh anak adalah permainan yang sederhana, peraturan yang dibuat mudah dipahami serta bersifat menyenangkan jika dimainkan. Selain itu, di dalam produk ini juga terdapat materi pembelajaran lempar dan video gerak lempar yang bisa di akses dengan menscan barcode. Hasil penelitian Bakri (2018) menyatakan bahwa dengan memanfaatkan barcode dalam kegiatan belajar mengajar dapat mendukung keterlaksanaan pembelajaran yang lebih efektif. Rarastika (2022) Berpendapat bahwa dengan menggunakan barcode akan merangsang minat peserta didik untuk belajar materi yang tidak mudah dipahami.

Banyak manfaat dengan adanya pengembangan produk buku panduan ini salah satunya dapat menarik minat peserta didik mengikuti pembelajaran lempar. Dengan permainan tentunya akan membangkitkan motivasi serta tujuan pembelajaran dapat tercapai. Terdapat kelebihan yang terdapat dalam pengembangan produk ini yaitu permainan yang disesuaikan dari yang mudah, sedang sampai sulit yang bertujuan agar kemampuan gerak peserta didik dapat meningkat ketika melakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan permainan. Dengan adanya pengembangan ini diharapkan mampu membuat suasana pembelajaran baru yang lebih efektif dan dapat menarik peserta didik untuk aktif ketika pembelajaran gerak lempar.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data produk model pembelajaran lempar berbasis bisa disimpulkan bahwa produk layak digunakan sebagai bahan ajar untuk pendidik sebagai pedoman pembelajaran mata pelajaran PJOK materi lempar pada tingkat SMP kelas VII. Sehingga dengan adanya produk ini dapat dijadikan salah satu acuan yang bisa digunakan untuk menciptakan situasi belajar baru agar lebih efektif dan menarik sehingga tujuan utama dari pembelajaran dapat tercapai. Pengembangan model pembelajaran lempar berbasis permainan dapat diterapkan dan digunakan untuk pembelajaran agar peserta didik tetap aktif mengikuti aktivitas pembelajaran di sekolah.

Daftar Rujukan

- Akbar, S., & Sriwiyana, H. (2011). Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Cipta Media.
- Aqobah, Q. J., Ali, M., Decheline, G., & Raharja, A. T. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, 5(2), 9.
- Aziz Hussin, A. (2018). Education 4.0 Made Simple: Ideas For Teaching. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 6(3), 92. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.6n.3p.92>
- Bakri, M. A. (2018). Studi Awal Implementasi Internet Of Things Pada Bidang Pendidikan. *JREC (Journal of Electrical and Electronics)*, 4(1), 18–23. <https://doi.org/10.33558/jrec.v4i1.565>
- Borg, W. R., & Gall, M. (1983). *Education Research An Introduction (Fourth Edition)*. Longman Publisher.
- Buchori, A., & Setyawati, R. D. (2015). Development Learning Model Of Charactereducation Through E-Comic In Elementary School. *International Journal of Education and Research*, 3(9), 369–386.
- Cocca, A., Espino Verdugo, F., Ródenas Cuenca, L. T., & Cocca, M. (2020). Effect of a Game-Based Physical Education Program on Physical Fitness and Mental Health in Elementary School Children. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(13), 4883. <https://doi.org/10.3390/ijerph17134883>

- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. *Journal of Educational Technology & Society*, 18(1).
- Fajarini, U. (2014). Peranan Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Karakter. *SOSIO DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 1(2), 123–130. <https://doi.org/10.15408/sd.v1i2.1225>
- Frank, C., Bekemeier, K., & Menze-Sonneck, A. (2021). Imagery training in school-based physical education improves the performance and the mental representation of a complex action in comprehensive school students. *Psychology of Sport and Exercise*, 56, 101972. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2021.101972>
- Haris, I. N. (2018). Model Pembelajaran Peer Teaching Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. 4(1), 8.
- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *Jartika Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422–438. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>
- O'Connor, J., Alfrey, L., & Payne, P. (2012). Beyond games and sports: A socio-ecological approach to physical education. *Sport, Education and Society*, 17(3), 365–380. <https://doi.org/10.1080/13573322.2011.608940>
- Rarastika, N. (2022). Penggunaan Teknologi QR Code dalam Pembelajaran Tematik: Penelitian Pengembangan Bahan Ajar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 94–104.
- Salam, R. (2017). Model pembelajaran inkuiri sosial dalam pembelajaran IPS. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PkN*, 2(1), 6.
- Segovia, Y., & Gutiérrez, D. (2022). Using Sport Education to Implement Game-Based HIIT in Physical Education. *Strategies*, 35(2), 19–29. <https://doi.org/10.1080/08924562.2022.2030831>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Triwiyanto, T. (2014). *Pengantar Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Tulloh, L. H., Raharjo, S., & Adi, S. (2017). Pengaruh Model Latihan Dengan Permainan Lempar Dan Tangkap Bola Terhadap Peningkatan Gerak Dasar Manipulatif Anak Tunadaksa Sedang Kelas V Di SDLB Negeri Kedung Kandang Kota Malang. *Jurnal Sport Science*, 7(2), 173–181.
- Utamayasa, D. (2021). *Model-Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Jakad Media Publishing.
- Wahl-Alexander, Z., Sinelnikov, O., & Curtner-Smith, M. (2017). A longitudinal analysis of students' autobiographical memories of participation in multiple Sport Education seasons. *European Physical Education Review*, 23(1), 25–40. <https://doi.org/10.1177/1356336X15624246>
- Wardani, I. K. (2022). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 6(2). <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3151>