



MENINGKATKAN KETERAMPILAN MANIPULATIF MELALUI PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN MODIFIKASI PERMAINAN KECIL SISWA SEKOLAH DASAR

MG. Rini Kristiantari
I Gusti Agung Oka Negara

PGSD FIP Undiksha Singaraja
Jl. Udayana No 11 Singaraja
Email: rini_bali@yahoo.co.id, igustiagungoka.negara@undiksha.ac.id

Abstract: This study aims to develop and implement a small game modification learning model to improve the manipulative skills of elementary school students. This research use R&D design. The research subjects were 8 teachers and 8 classes of high school elementary students in Denpasar City. The research data in the form of manipulative skills were obtained by test and observation techniques. The results showed an increase in students' manipulative skills which was significant from before the small game learning was modified and after small game learning was modified. For this result, it's recommended that elementary school teachers who don't have adequate physical education learning facilities and infrastructure to carry out small modified game learning.

Keywords: small game modification, manipulative skills, elementary school

Abstrak: penelitian ini bertujuan mengembangkan dan mengimplementasikan model pembelajaran modifikasi permainan kecil untuk meningkatkan keterampilan manipulatif siswa sekolah dasar. Rancangan penelitian *research and development* (R&D). Subjek terteliti adalah 8 guru dan 8 kelas siswa sekolah dasar kelas tinggi Kota Denpasar. Data penelitian berupa keterampilan manipulatif diperoleh dengan teknik tes dan pengamatan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan manipulatif siswa yang signifikan dari sebelum pembelajaran permainan kecil dimodifikasi dan setelah pembelajaran permainan kecil dimodifikasi. Atas hasil ini, disarankan kepada guru-guru sekolah dasar yang tidak memiliki sarana dan prasarana pembelajaran pendidikan jasmani yang memadai agar melaksanakan pembelajaran permainan kecil yang dimodifikasi.

Kata kunci: modifikasi permainan kecil, keterampilan manipulatif, sekolah dasar

Pendidikan jasmani yang sering disebut juga dengan istilah penjas, secara formal diajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar (SD) dan berperan penting sebagai fondasi proses pendidikan selanjutnya. Pentingnya akan pendidikan jasmani bahkan sudah diperkenalkan juga pada program-program pendidikan prasekolah seperti taman kanak-kanak atau pun kelompok-kelompok bermain yang dikemas melalui berbagai permainan anak yang

menggembirakan (Suherman, 2010). Disadari, memang tidak mudah bagi guru pendidikan jasmani pada tingkat mana pun untuk dapat menyukseskan misi dari semboyan atau slogan yang berbunyi "Dalam Tubuh yang Sehat Terdapat Jiwa yang Sehat". Faktanya, banyak masalah mendasar yang dihadapi oleh dunia pendidikan kita khususnya pada jenjang pendidikan dasar berkaitan dengan masih rendahnya kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani.

Hasil pengamatan peneliti ke sekolah dasar terteliti di kota Denpasar terhadap pelaksanaan kurikulum pendidikan jasmani ditemukan bahwa pola pembelajaran pendidikan jasmani tidak berjalan semestinya bahkan terkesan asal berjalan sehingga keterampilan yang dimiliki siswa pun sangat terbatas. Kenyataan itu mungkin saja terjadi dikarenakan sebagian besar sekolah dasar yang ada di Propinsi Bali khususnya di Kota Denpasar tidak memiliki sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang memadai, baik dari segi kuantitas apalagi kualitasnya.

Ketiadaan sarana, prasarana, atau pun media pembelajaran penjas yang memadai, menjadi alasan utama siswa-siswa sekolah dasar melakukan kegiatan olahraga di tempat yang tidak semestinya dilakukan untuk berkegiatan olahraga tanpa menghiraukan keamanan, kenyamanan, bahkan resiko atau bahaya yang terjadi, seperti: di pinggir jalan raya yang cukup padat lalulintasnya, di sawah-sawah kering di sekitar sekolah, bahkan di tanah-tanah kuburan (Emery & Tyreman, 2009). Dengan demikian tidak dapat dipungkiri ketika hasil tes yang ditunjukkan oleh rata-rata siswa tidak maksimal. Salah satu kiat yang dapat digunakan sebagai alternative untuk mengatasi kurangnya atau tidak tersedianya sarana, prasarana, dan media pembelajaran penjas yang memadai dan berdaya guna adalah guru harus kreatif (Azis, 2014). Kreatifitas guru dalam mencipta dan mendayagunakan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menanggulangi keterbatasan alat maupun sarana pembelajaran yang ada. Dengan pilihan media pembelajaran yang tepat dimungkinkan tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai dengan maksimal. Terbatasnya alat maupun sarana pembelajaran yang ada berdampak pada siswa kurang memperoleh kesempatan untuk berlatih guna meningkatkan kesegaran jasmaninya maupun keterampilannya.

Bila demikian permasalahannya, semakin jelaslah bahwa hasil pembelajaran pendidikan jasmani siswa di tingkat sekolah dasar akan didapat dan dikuasai dengan baik bila proses pembelajaran diwujudkan dalam tindak atau praktek pembelajaran guru dari hari ke hari dilakukan dengan strategi yang tepat (Kristiantari, 2009). Agar tujuan pendidikan jasmani di sekolah dasar khususnya berkaitan dengan materi olahraga permainan dapat tercapai meski dalam situasi dan kondisi yang sangat minimal, diperlukan alternative pemecahannya yakni dengan

menciptakan dan mengembangkan suatu model pembelajaran baru yaitu pembelajaran modifikasi permainan. Hal tersebut dikarenakan jika persoalan ketidakmaksimalan guru pendidikan jasmani di sekolah dasar dalam melaksanakan kegiatan pembelajarannya tidak segera diatasi, maka semakin jauhlah harapan akan terciptanya siswa-siswa sekolah dasar sebagai generasi penerus yang sehat, terampil, dan bertanggung jawab.

Berdasar pada uraian yang telah dikemukakan tersebut fokus utama penelitian ini adalah "Bagaimanakah pengembangan dan implementasi model pembelajaran modifikasi permainan kecil guna meningkatkan keterampilan manipulatif siswa sekolah dasar?". Pembelajaran modifikasi permainan yang dimaksud mengacu pada suatu strategi pembelajaran baru yakni mengubah baik segi alat, media, maupun peraturan permainannya dengan tidak menghilangkan ciri khas permainan yang dimaksud.

Dijelaskan oleh Howard-Hassmann (2012) bahwa manusia pada umumnya memiliki kecenderungan selalu ingin hidup damai, aman, senang. Dalam upayanya mencapai kehidupan yang bebas, aman, dan nyaman tak lepas dari kegiatan manusia yang selalu ingin bergerak sambil menyalurkan segala potensi yang ada pada dirinya. Satu bentuk kegiatan tersebut disalurkan melalui aktifitas bermain. Bagi seorang anak bermain merupakan suatu kebutuhan yang tak ubahnya seperti kebutuhan dasar lainnya. Ini terkait dengan naluri bergerak yang merupakan kodrat seorang anak. Bila kita berpendapat bahwa sebagian besar kehidupan anak dihabiskan untuk bermain, permasalahannya sekarang adalah bagaimana menyalurkan potensi tersebut agar bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangannya. Usia siswa sekolah dasar adalah masa penting untuk pertumbuhan baik fisik, mental, emosional, intelektual, dan sosial. Oleh karena itu sangat diharapkan bahwa bermain merupakan wahana pembelajaran pendidikan jasmani yang menyenangkan.

Untuk dapat mencapai apa yang menjadi harapan bersama di era globalisasi yang penuh dengan kompetisi ini, mengharuskan kesiapan sumber daya manusia Indonesia yang handal dan berkualitas. Hal tersebut hanya akan dapat dicapai melalui pendidikan. Pendidikan adalah instrument utama pembaharuan. Salah satu program pendidikan yang berpotensi memainkan peran strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia untuk menghadapi

persaingan tersebut adalah pendidikan jasmani. Potensi ini dapat terwujud apabila pendidikan jasmani mampu melahirkan siswa yang sehat, kuat jasmani dan rohani. Alasan tersebut mengemuka karena pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan maupun sebagai anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani. Oleh sebab itu, untuk dapat memperoleh peningkatan kemampuan dan keterampilan jasmani, menumbuhkan kecerdasan dan pembentukan watak menjadi tugas segenap pakar pendidikan jasmani untuk mengembangkan kurikulum pendidikan jasmani dan sistem pengujiannya yang terarah pada haluan baru tersebut, serta untuk tujuan ini pula dapat menyebarluaskan pengetahuan tentang metode dan teknik pembelajaran penjas yang efektif (Chung & Cruz, 2009) Segala upaya itu tidak ada artinya apabila para guru pendidikan jasmani di lapangan sebagai pemegang peran utama tidak mewujudkannya di lapangan.

Terkait dengan kajian penelitian ini, disarankan bahwa olahraga permainan yang diajarkan di sekolah-sekolah seyogyanya dimodifikasi dan disesuaikan dengan taraf perkembangan anak serta sarana yang ada. Bermain merupakan peristiwa hidup yang sangat digemari oleh anak-anak, maupun orang dewasa. Melalui bermacam macam kegiatan olahraga permainan di sekolah, banyak fungsi kejiwaan dan kepribadian yang dapat dikembangkan misalnya, keseimbangan mental, kecepatan proses berpikir, daya konsentrasi, keakraban bergaul, kepemimpinan, dan masih banyak lagi.

Fungsi kejiwaan dan kepribadian sangat mungkin dikembangkan melalui kegiatan olahraga permainan. Hal ini disebabkan oleh karena di dalam bermain banyak nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang dibentuk (Mukadis, 2010). Setiap peserta dalam kegiatan bermain selalu dituntut untuk bertingkah laku seperti apa yang dikehendaki oleh kehidupan di masyarakat sosialnya seperti, jika dalam kehidupan bermasyarakat dituntut adanya kejujuran, kerjasama, patuh pada hukum atau ketentuan-ketentuan lain yang telah disepakati bersama, maka dalam kegiatan kegiatan bermain pada setiap pelakunya juga dituntut hal yang sama.

METODE

Rancangan penelitian ini adalah penelitian *research and development* (R&D) acuan Borg and

Gall, 2007. Terdapat sepuluh langkah dalam penelitian *research and development* (R&D) acuan Borg and Gall, (2007). Kesepuluh langkah yang dimaksud dimodifikasi menjadi lima langkah penting, yaitu: *need asesment*, perancangan prototipe model, validitas pakar, ujicoba, dan desiminasi. Penelitian pengembangan ini dilakukan dalam waktu 2 tahun.

Pada tahun 1 dihasilkan prototype model pembelajaran modifikasi permainan kecil guna meningkatkan keterampilan manipulatif siswa yang telah layak dan siap untuk diujicobakan pada tahun kedua. Pada tahun ke-2 uji coba dilakukan di kelompok terbatas dan kelompok yang lebih luas.

Data penelitian ini berupa (1) keterampilan manipulatif siswa sekolah dasar terdiri atas keterampilan melempar bola, menangkap bola, dan memukul bola. (2) tanggapan/ kesan pelaksanaan modifikasi permainan kecil. Sumber data penelitian ini yakni, guru pendidikan jasmani dan siswa sekolah dasar kelas IV, V, dan VI di Kota Denpasar.

Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik (1) pengamatan, (2) wawancara, dan (3) tes. Pengamatan, digunakan untuk mengamati latar kelas dan suasana berlangsungnya proses pembelajaran. Pengamatan dilakukan pada semua aktivitas yang dilakukan guru dan siswa dalam pembelajaran permainan yang dimodifikasi. Wawancara, dilakukan terhadap guru dan siswa untuk mengetahui/ menjaring data yang berkaitan dengan kesan terhadap pelaksanaan pembelajaran permainan yang dimodifikasi, sedangkan tes digunakan untuk menjaring data keterampilan manipulatif.

Data berupa keterampilan manipulatif dianalisis dengan menggunakan uji-t. Sedangkan data kesan atau tanggapan atas kegiatan pembelajaran permainan yang dimodifikasi dianalisis dengan mengacu pada kriteria yang telah dipaparkan di muka, untuk selanjutnya deskripsikan dan dimaknai.

HASIL

Paparan temuan penelitian ini mengacu pada fokus penelitian seperti dirumuskan pada bagian pendahuluan yaitu (1) Bagaimanakah Implementasi Pengembangan Model Pembelajaran Modifikasi Permainan Kecil Guna Meningkatkan Keterampilan Manipulatif Siswa Sekolah Dasar? dan (2) Bagaimanakah Tanggapan/Kesan Guru dan Siswa dalam Melakukan Pembelajaran Modifikasi Per-

mainan Kecil Guna Meningkatkan Keterampilan Manipulatif Siswa?

Implementasi Pembelajaran dalam Kelompok Kecil

Berdasarkan hasil analisis uji-t terhadap 60 subjek siswa terteliti dari dua sekolah yang dipilih sebagai sumber data penelitian yakni Sekolah Dasar Negeri 10 Dauh Puri dan Sekolah Dasar Negeri 6 Sesetan Denpasar diperoleh hasil: t-hitung untuk keterampilan melempar bola, menangkap bola, dan memukul bola dalam dua jenis permainan kecil yakni kipers dan rounders berada di atas nilai t-tabel. Keterampilan melempar bola diperoleh nilai t-hitung sebesar 6,973, keterampilan menangkap bola dengan nilai t-hitung sebesar 6,342, dan keterampilan memukul bola dengan nilai t-hitung 5,512.

Dengan menggunakan taraf signifikansi 5%, untuk jumlah subjek terteliti 60 orang diperoleh nilai t-tabel sebesar 2,021. Hal ini berarti perolehan nilai t untuk masing-masing keterampilan berada di atas nilai t-tabel yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran keterampilan manipulatif dalam permainan kecil yang dimodifikasi.

Dengan hasil seperti yang dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan melaksanakan pembelajaran permainan kecil yang dimodifikasi, keterampilan manipulatif siswa, meliputi keterampilan melempar bola, keterampilan menangkap bola, dan keterampilan memukul bola meningkat secara signifikan.

Implementasi Pembelajaran dalam Kelompok yang Lebih Luas

Berdasarkan hasil analisis uji-t terhadap 310 subjek siswa terteliti dari delapan sekolah dasar yang dipilih sebagai sumber data penelitian yakni SD Negeri 10 Dauh Puri, SD Negeri 6 Sesetan, SD Negeri 4 Pemecutan, SD Negeri 27 Dangin Puri, SD Negeri 9 Padang Sambian, SD Percobaan Tulang Ampiang, SD Negeri 16 Kesiman, dan SD Negeri 7 Pedungan di lingkungan kota Denpasar, diperoleh hasil: t-hitung untuk keterampilan melempar bola, menangkap bola, dan memukul bola dalam empat jenis permainan kecil yakni, kipers, bola pukul, kasti, dan rounders berada di atas nilai t-tabel. Nilai t-hitung untuk keterampilan melempar bola sebesar

16,017, keterampilan menangkap bola dengan nilai t-hitung sebesar 16,217, dan keterampilan memukul bola dengan nilai t-hitung 15,987.

Dengan menggunakan taraf signifikansi 5%, untuk jumlah subjek terteliti 310 orang diperoleh nilai t-tabel sebesar 1,960. Hal ini berarti perolehan nilai t untuk masing-masing keterampilan berada di atas nilai t-tabel yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran keterampilan manipulatif dalam permainan kecil yang dimodifikasi.

Dengan hasil adanya perbedaan seperti yang dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan melaksanakan pembelajaran permainan kecil yang dimodifikasi, keterampilan manipulatif siswa, meliputi keterampilan melempar bola, keterampilan menangkap bola, dan keterampilan memukul bola dapat meningkat secara signifikan

Hasil Tanggapan/Kesan Subjek Terteliti terhadap Pelaksanaan Pembelajaran

Sejumlah 90% siswa terteliti menyampaikan kesan dan menunjukkan sikap senang dan gembira mengikuti pembelajaran modifikasi permainan kecil. Pendapat senada diberikan oleh para guru pengampu mata pelajaran penjas.. Guru terteliti cukup merasa lega dengan dikembangkannya model pembelajaran modifikasi permainan kecil ini. Pembelajaran permainan yang selama ini sangat jarang bahkan tidak mungkin dapat dilakukan, kini dapat dilaksanakan tanpa harus merasa khawatir meskipun menggunakan halaman sekolah sebagai sarana berkegiatan olahraga.

Kesan senang dan gembira tampak pada wajah-wajah siswa terteliti dalam melakukan aktivitas bermainnya. Siswa terteliti berebut untuk mendapatkan kesempatan pertama bermain. Di wajah para siswa terteliti, tidak tampak ada perasaan takut atau pun was-was terkena lemparan bola. Mereka bermain dengan penuh semangat dan saling berusaha untuk mematikan regu lawan.

Terhadap alat, media, serta peraturan permainan yang digunakan dalam pembelajaran modifikasi permainan kecil ini, terekam hasil, adanya keluhan-keluhan berkaitan dengan bola modifikasi. Dalam pandangan siswa terteliti, bola modifikasi cenderung ringan dan sulit untuk dikendalikan. Sedangkan berkaitan dengan peraturan permainan, sistem *inning* yang digunakan dalam permainan rounders dianggap kurang tepat dalam pembelajaran karena

tidak memberikan kesempatan sama kepada anggota kelas yang lain untuk mencoba bermain.

PEMBAHASAN

Mencermati paparan hasil penelitian baik yang berkaitan dengan peningkatan keterampilan manipulatif maupun berkaitan dengan kesan dan tanggapan pelaksanaan pembelajaran permainan kecil yang dimodifikasi, model pembelajaran yang dikembangkan ini diyakini akan dapat memberikan kontribusi yang sangat berharga dalam menunjang pembangunan, khususnya pembangunan dan perbaikan kualitas pendidikan jasmani di sekolah dasar. Produk penelitian berupa model pembelajaran modifikasi permainan kecil mencakup: media sederhana, buku ajar pembelajaran modifikasi permainan kecil, panduan pelaksanaan pembelajaran untuk guru telah lulus uji coba. Ini dibuktikan dengan adanya peningkatan keterampilan manipulatif secara signifikan. Dampak positif dari keberhasilan ini menjadikan satu masalah pembelajaran pendidikan jasmani yang dihadapi guru-guru di tingkat satuan pendidikan dasar yakni masalah pembelajaran permainan kecil yang sangat bermanfaat bagi perkembangan dan pertumbuhan jasmani dan rohani siswa sekolah dasar telah terpecahkan.

Terlalu berlebihan bila berharap uji coba penerapan model pembelajaran modifikasi permainan kecil untuk meningkatkan keterampilan manipulatif ini tanpa cela dan kekurangan-kekurangan. Fakta yang teramati di lapangan dan masukan-masukan berdasarkan kesan-kesan yang dirasakan para subjek terteliti berkaitan dengan pelaksanaan uji coba model pembelajaran modifikasi permainan kecil menunjukkan perlunya ada penyempurnaan-penyempurnaan atas kekurangan-kekurangan yang ditemukan di lapangan:

Kekurangan-kekurangan/kelemahan kelemahan berkaitan dengan uji coba model pembelajaran modifikasi permainan kecil yang dimaksud di antaranya adalah:

Pertama, perlunya dilakukan penyempurnaan pada media pembelajaran berupa bola. Bola modifikasi yang terbuat dari bahan stereofom dibungkus balon hias berwarna warni dirasakan terlalu ringan. Akibatnya dalam melakukan permainan kecil jenis apapun bola sulit dikendalikan terlebih lagi bila ada angin kencang. Atas dasar masukan ini dilakukan penyempurnaan pada media bola yakni dengan cara menambah jumlah balon hias yang digunakan seba-

gai pembungkus. Dengan tambahan satu pembungkus bola dari balon hias, bola modifikasi dapat digunakan, dikendalikan dan tetap nyaman untuk digunakan.

Kedua, Oleh karena semua halaman sekolah yang dijadikan uji coba model pembelajaran modifikasi permainan kecil ini bukan halaman sekolah berupa lapangan hijau rumput melainkan halaman dengan dasar semen, penggunaan tiang hinggap dalam permainan kipers, bola pukul, ataupun rounders, dianggap kurang pas. Sebagai pengganti fungsi tiang hinggap diganti dengan tempat hinggap terbuat dari keset atau pun kardus bekas. Dalam permainan kasti tiang bendera dapat digunakan sebagai tiang pertolongan atau pun tiang hinggap.

Ketiga, Sistem pergantian regu jaga dan regu pemukul. Untuk memaksimalkan agar semua anggota kelas dapat terlibat aktif dalam pembelajaran permainan, sistem pergantian regu jaga dengan regu pemukul diatur menggunakan waktu. Hal ini masuk akal dan dapat diterima karena bila tidak menggunakan waktu, bisa saja regu pemukul yang beranggotakan siswa yang cukup terampil dalam bermain akan membuat regu penjaga tidak pernah akan mendapatkan kesempatan menjadi regu pemukul. Bila hal ini terjadi tujuan pembelajaran modifikasi permainan kecil untuk meningkatkan keterampilan manipulatif siswa tidak pernah akan tercapai.

Diakui bersama bahwa bermain bagi anak selain merupakan alat belajar, juga merupakan kebutuhan bagi setiap anak. Untuk itu diperlukan waktu yang cukup untuk bermain bagi anak terutama bagi anak yang masih sekolah di tingkat sekolah dasar. Pada saat bermain anak dapat memenuhi kebutuhan gerakannya. Kebutuhan akan gerakannya ini tidak mungkin akan dapat dipenuhi secara maksimal pada jam pelajaran di sekolah di luar jam pendidikan jasmani. Oleh karena itu guru pendidikan jasmani harus dapat memenuhi kebutuhan gerak anak didiknya dengan berbagai alternatif pembelajaran permainan yang dapat dimainkan siswa saat di sekolah, dan bila dimungkinkan juga saat siswa berada di luar jam sekolah.

Menurut Halouani, Chtourou, Gabbett, Chaouachi, & Chamari, (2014) bermain bukan hanya memberikan pengaruh positif terhadap pertumbuhan organ tubuh anak yang disebabkan karena aktif bergerak. Bermain juga berfungsi sebagai proses

sublimasi artinya suatu pelarian dari perasaan ter-tekan yang berlebihan menuju hal-hal yang positif. Melalui sublimasi anak akan menuju ke arah yang lebih mulia, lebih indah, dan lebih kreatif.

Mencermati pentingnya bermain bagi anak usia sekolah dasar, tidak sia-sialah penelitian ini dilakukan. Hal itu dikarenakan olahraga permainan merupakan wahana yang cukup strategis untuk dapat dilakukan dan dikembangkan baik di sekolah maupun di rumah. Dengan hasil positif uji coba model pembelajaran permainan modifikasi ini setidaknya telah membantu guru turut berkontribusi pada pembentukan manusia-manusia yang sehat jasmani maupun rohani. Melalui olahraga permainan, anak berkesempatan belajar untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap, maupun belajar bekerja sama, mematuhi peraturan, menghargai waktu, saling berbagi dan menolong. Secara tidak langsung pelaksanaan pendidikan olahraga permainan memberikan sumbangan positif bagi tumbuhnya nilai-nilai yang ada dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa. Pendidikan budaya dan karakter bangsa yang dimaksud adalah pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa pada diri siswa sehingga mereka memiliki dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan dirinya, sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang religius, masionalis, produktif, dan kreatif (Mukadis, 2010).

Secara pragmatik, pendidikan budaya dan karakter bangsa adalah usaha bersama semua guru dan kepala sekolah melalui mata pelajaran dan budaya sekolah tak terkecuali mata pelajaran pendidikan jasmani khususnya olahraga permainan. Dalam membina dan mengembangkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa pada siswa, pembinaan dan pengembangan itu dilakukan melalui proses aktif dan kreatif siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang dibangun pada kegiatan pendidikan jasmani khususnya olahraga permainan juga berkaitan dengan konsentrasi atau pemusatan perhatian pada tugas-tugas individu yang harus dilakukan. Untuk itulah pembelajaran pendidikan jasmani harus senantiasa bersandar pada empat pilar pendidikan yang dirujuk oleh UNESCO yaitu (1) *learning to know*, (2) *learning to do*, (3) *learning to be*, dan (4) *learning to live together*.

Di sisi lain, pengembangan model pembelajaran ini selain ditujukan untuk meningkat-

kan keterampilan manipulatif siswa juga dapat mengembangkan berbagai kemampuan komponen biomotorik yang sangat diperlukan dalam kehidupan siswa sehari-hari, seperti (1) unsur daya ledak (*power*) yaitu perilaku kerja yang dapat dilakukan dalam satu kesatuan waktu atau dalam satu gerakan. Daya ledak yang dimaksud mengacu pada daya ledak eksplosif yang terdiri atas dua komponen biomotorik, yakni unsur kekuatan dan unsur kecepatan, (2) unsur kelentukan, yaitu kemampuan tubuh mengulur diri seluas luasnya yang ditunjang oleh luasnya gerakan pada sendi, (3) unsur kelincahan, yaitu kemampuan untuk mengubah posisi tubuh atau arah gerakan tubuh dengan cepat ketika sedang bergerak cepat, tanpa kehilangan keseimbangan atau kesadaran orientasi terhadap posisi tubuh, (4) unsur waktu reaksi yaitu waktu yang dibutuhkan sejak rangsangan mulai diterima oleh (panca indera) sampai efektor otot bereaksi pada rangsangan tersebut, (5) unsur koordinasi yaitu memilih dan memutuskan sebuah jawaban dengan cepat dan tepat untuk merespon rangsangan melalui urat saraf eferen menuju ke efektor tertentu, (6) unsur keseimbangan yaitu kemampuan tubuh untuk melakukan reaksi terhadap setiap perubahan posisi tubuh, sehingga tubuh stabil, dan (7) unsur ketepatan yaitu kemampuan tubuh untuk mengendalikan gerakan bebas menuju ke suatu sasaran (Lawrence, De Silva, & Henley, 2010).

Mencermati cukup banyaknya aspek-aspek positif yang dapat terbangun dengan kegiatan olahraga permainan, tidak salah dan tidak berlebihan jika dikatakan melalui kegiatan-kegiatan olahraga permainan di sekolah, banyak fungsi-fungsi kejiwaan dan sifat-sifat kepribadian yang dapat ditanamkan dan dikembangkan sesuai dengan apa yang dikehendaki dalam kehidupan bersama di masyarakat.

Sejalan dengan pendapat sukintaka, hasil penelitian Kemper di negeri Belanda terkait dengan manfaat dan kebutuhan bermain bagi anak menyebutkan bahwa anak yang aktif melakukan aktivitas fisik per hari akan melakukan gerak selama 3,5 jam. Kebutuhan 3,5 jam tersebut tidak mungkin dipenuhi hanya pada jam pelajaran di sekolah, Fuß, Steuer, Noll, & Miede, (2014).

Oleh karena itu, sebagai bahan renungan bagi guru-guru pendidikan jasmani di sekolah dasar, apakah jumlah jam yang tersedia saat ini di sekolah telah memenuhi standart minimal kebutuhan gerak yang diperlukan siswa? Jawabannya tentu 'belum'.

sebab itu, guru harus kreatif, guru harus menciptakan iklim pembelajaran pendidikan jasmani secara lebih kondusif, menarik, dan menggembirakan, yang pada akhirnya siswa akan merasa tertantang dan selalu ingin mengulangi dan melakukan kegiatan olahraga permainan di luar sekolah tanpa rasa cemas, takut, dan was-was karena akan mengganggu atau merusak lingkungan.

Model pembelajaran yang dikembangkan ini adalah salah satu contoh yang dapat dilakukan guru dalam upaya meningkatkan keterampilan manipulatif siswa khususnya dan dalam upaya membangun masyarakat Indonesia yang sehat jasmani dan rohani pada umumnya. Masih cukup banyak model-model pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat dikembangkan dan berkontribusi pada perbaikan dan peningkatan pola hidup manusia.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berpijak pada latar belakang hingga pembahasan yang telah diuraikan terdahulu, dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Dari hasil uji coba lapangan pada kelompok kecil (2 sekolah dasar terteliti) dan pada kelompok yang lebih luas (8 sekolah dasar terteliti) disimpulkan bahwa model pembelajaran modifikasi permainan kecil berdampak pada meningkatnya keterampilan manipulatif siswa kelas 5 sekolah dasar terteliti, meliputi: keterampilan melempar bola, menangkap bola, dan memukul bola. (2) Tanggapan atau kesan subjek terteliti (guru dan siswa) terhadap pelaksanaan pembelajaran modifikasi permainan kecil guna meningkatkan keterampilan manipulatif siswa, disimpulkan bahwa subjek terteliti cenderung merasa senang, nyaman, tidak was-was dan selalu ingin kembali mengulang pembelajaran olahraga permainan kecil ini meskipun dilakukan di halaman sekolah.

Berkaitan dengan alat, media, dan peraturan permainan yang digunakan dalam pembelajaran modifikasi permainan kecil disimpulkan layak untuk digunakan karena sifatnya yang ramah lingkungan.

Saran

Mengacu pada tujuan utama penelitian yakni meningkatkan keterampilan manipulatif siswa sekolah dasar dan simpulan yang telah diuraikan di atas, diajukan saran seperti berikut:

Guna terlaksananya pembelajaran permainan kecil sesuai dengan kurikulum pendidikan jasmani yang ada pada kelas 5 sekolah dasar, disarankan kepada guru-guru pendidikan jasmani untuk lebih kreatif dan bijak dalam menyikapi ketiadaan sarana dan prasarana pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pembelajaran permainan kecil yang memadai.

Untuk memperoleh hasil pembelajaran permainan kecil yang maksimal, kepada guru-guru pendidikan jasmani sekolah dasar yang menggunakan halaman sekolah sebagai sarana pembelajaran permainan kecil, hendaknya melaksanakan dan menciptakan model pembelajaran permainan kecil yang dimodifikasi.

Kepada para kepala sekolah dasar yang tidak memiliki sarana dan prasarana pembelajaran pendidikan jasmani yang memadai, hendaknya memberikan peluang dan dukungan kepada guru-guru pendidikan jasmani untuk melaksanakan dan menciptakan model pembelajaran pendidikan jasmani yang dimodifikasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Azis, A. 2014. Kompetensi Guru Dalam Penggunaan Media Dengan Mutu Pendidikan. *Jurnal Pelopor Pendidikan*, 5(1), 49–58.
- Chung, L., & Cruz, A. 2009. Learning and Teaching Experiences of Sport Education. *Asian Journal of Physical Education Recreation*, 15(2), 6–15.
- Emery, C. A., & Tyreman, H. 2009. Sport participation, sport injury, risk factors and sport safety practices in Calgary and area junior high schools. *Paediatrics and Child Health*, 14(7), 439–444.
- Fuß, C., Steuer, T., Noll, K., & Miede, A. 2014. Games for Training, Education, Health and Sports. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 8395(April), 92–99. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-05972-3>
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. 2007. An Introduction to Educational Design Research. *East*, 129. Retrieved from www.slo.nl/organisatie/international/publications
- Halouani, J., Chtourou, H., Gabbett, T. J., Chaouachi, A., & Chamari, K. 2014. Small-sided games in team sports training: a brief review. *Journal*

- of Strength and Conditioning Research*, 28(12), 3594–618. <https://doi.org/10.1519/JSC.0000000000000564>
- Howard-Hassmann, R. E. 2012. Human Security: Undermining Human Rights? *Human Rights Quarterly Article* *Human Rights Quarterly*, 34(34), 88–112. <https://doi.org/10.1353/hrq.2012.0004>.
- Kristiantari, Rini. 2009. *Strategi Bertanya Guru dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. *Journal Sekolah dasar* Vol. 18, No. 1. diakses pada tanggal 22 Mei 2018, <http://journal.um.ac.id/index.php/jurnal-sekolah-dasar/article/view/3647>
- Lawrence, S., De Silva, M., & Henley, R. 2010. Sports and games for post-traumatic stress disorder (PTSD). *Cochrane Database of Systematic Reviews (Online)*, (1), CD007171. <https://doi.org/10.1002/14651858.CD007171.pub2>
- Mukadis, Ahmad. 2010. *Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Makalah disajikan dalam Seminar Regional di Denpasar Bali, Nopember 2010.
- Suherman, A. 2010. Model Pembelajaran PAKEM dalam Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 11(1), 131–141.