



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RAKASBOKER UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMUKUL SISWA SDN TLEKUNG 01 JUNREJO - KOTA BATU

Harjanto

SD Negeri Tlekung 01 Kecamatan Junrejo Batu

Email : harjanto418 @gmail.com

(Naskah Masuk: 24-Agustus-2022, Diterima Untuk Diterbitkan : 21 September-2022)

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan pada beberapa SD di Batu, ternyata di sekolah tersebut masih memiliki permasalahan yang hampir sama, yaitu alat olahraga yang masih terbatas Untuk itu penulis perlu memodifikasi media yang digunakan untuk pembelajaran. Dengan harapan media yang penulis modifikasi akan membantu siswa dalam teknik memukul. Berdasarkan hal tersebut, maka penulis menulis judul tentang "Pengembangan Media Rakasboker untuk meningkatkan keterampilan Memukul Siswa SDN Tlekung 01 Junrejo - Kota Batu". Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk : Mendeskripsikan model prosedural dan konseptual Pengembangan Media Rakasboker untuk meningkatkan keterampilan Memukul . Mengetahui efektifitas pelaksanaan Media Rakasboker. Penelitian ini telah berupaya mengembangkan media Rakasboker dengan model konseptual pengembangan yang sebagian besar mengacu pada teori Borg, W.R. & Gall, M.D. (1983) untuk diaplikasikan dalam penelitian ini. Produk pengembangan pada penelitian ini terdiri dari : Rencana pengembangan produk, , Produk media Rakasboker, Strategi penggunaan media Rakasboker, Evaluasi penggunaan media Rakasboker, dan alat evaluasi penggunaan media Rakasboker. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini telah mengalami validasi ahli, revisi, selanjutnya diuji cobakan melalui ujicoba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Berdasarkan analisis dari hasil ujicoba perorangan, kelompok kecil, kelompok besar dan ujicoba, diperoleh rata-rata skor dari penilaian responden sebesar 83,34 Hal ini berarti kualitas produk pengembangan media Rakasboker termasuk katagori baik... Produk pengembangan media Rakasboker bisa dianggap efektif untuk diimplementasikan dalam pembelajaran Olahraga kasti di SDN Tlekung 01 Junrejo - Kota Batu ..

Kata Kunci : Pengembangan, Media Rakasboker, Keterampilan Memukul.

ABSTRACT

Based on the results of observations that the author made at several elementary schools in Batu, it turns out that these schools still have almost the same problems, namely sports equipment that is still limited. For that the author needs to modify the media used for learning. With the hope that the media that the author modifies will help students in hitting techniques. Based on this, the authors wrote the title "Development of Rakasboker Media to improve the skills of hitting students at SDN Tlekung 01 Junrejo - Batu City". implementation of Rakasboker Media. This research has attempted to develop Rakasboker media with a conceptual model of development which mostly refers to the theory of Borg, W.R. & Gall, M.D. (1983) to be applied in this study. The product development in this study

consisted of: Product development plan, Rakasboker media product, Strategy for using Rakasboker media, Evaluation of the use of Rakasboker media, and evaluation tools for using Rakasboker media. The product developed in this study has undergone expert validation, revision, then tested through individual trials, small group trials and large group trials. Based on the analysis of the results of individual trials, small groups, large groups and trials, the average the score from the respondent's assessment is 83.34 This means that the quality of Rakasboker media development products is in good category...Rakasboker media development products can be considered effective to be implemented in baseball learning at SDN Tlekung 01 Junrejo - Batu City..

Keywords: *Development, Rakasbuker Media, Hitting Skills.*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan sistem pendidikan secara keseluruhan dari satu kesatuan yang utuh. Tujuan pendidikan bukan saja melibatkan gerak jasmani namun juga afektif dan kognitif siswa. Menurut Rusyda (2016) olahraga merupakan bagian dari pendidikan dan masuk ke dalam salah satu mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan. Artinya pendidikan yang melibatkan aktivitas jasmani di dalam sebuah sekolah atau lembaga memiliki tujuan untuk menumbuhkan nilai karakter siswa.

Seperti dalam permainan bola kecil orientasi bukan saja pada bermain dan teknik-teknik dasar yang diberikan. Teknik-teknik dasar dalam bermain bola kasti yaitu ada menangkap, melempar dan memukul. Selain teknik melempar, menangkap dan memukul, yang terpenting adalah karakter apa yang muncul ketika anak-anak bermain. Anak-anak tentu akan senang jika dapat memukul dengan tepat serta menumbuhkan rasa percaya diri anak. Seperti contoh jika salah satu siswa berhasil dalam memukul maka siswa tersebut akan senang dan cenderung akan mengulanginya lagi. Begitu sebaliknya jika siswa tidak bisa memukul maka siswa cenderung akan duduk dan diam saja. Belum lagi bahan bola yang digunakan seperti bola kasti yang asli jika terkena kulit akan terasa sakit. Alat pemukul yang digunakan selama ini memiliki ruas yang sangat kecil dan terasa kesulitan untuk memukulnya.

Adapun hasil belajar siswa rata-rata di Sekolah Dasar Negeri Tlekung 01 di bawah kriteria ketuntasan minimal yaitu aspek psikomotor 74%, aspek afektif 70% dan aspek kognitif 73%. Dari hasil tersebut penulis dituntut harus menggunakan sebuah inovasi agar siswa dapat tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu pendidik dituntut untuk selalu belajar dan terus belajar. Jika guru tidak mau belajar maka akan tertinggal, Dan pelaksanaan pembelajaran akan selalu monoton. Jika pendidik mau mengupdate dirinya maka apa yang menjadi tujuan dari program pemerintah pasti akan tercapai.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan pada beberapa SD di Batu, ternyata di sekolah tersebut masih memiliki permasalahan yang hampir sama, yaitu alat olahraga yang masih terbatas. Perlengkapan seperti bola, net, raket dan lain-lain yang jumlahnya tidak mencukupi. Tentunya hal itu akan menghambat pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani. Masalah lain yang disampaikan oleh beberapa guru SD adalah pada saat pengajuan perlengkapan olahraga banyak yang tidak sesuai dengan kebutuhan.

Dari beberapa perlengkapan yang diajukan kualitas barang yang diberikan sangat rendah. Padahal seharusnya perlengkapan itu dapat digunakan selama beberapa tahun tetapi

pada saat digunakan beberapa kali sudah mulai rusak. Cara mengajarnya selalu menggunakan metode yang sama dari awal hingga akhir pelajaran, padahal penggunaan metode ini sangat mempengaruhi kejenuhan siswa. Jadi metode yang digunakan hendaknya bersifat fleksibel sesuai dengan kondisi peserta didik, apabila siswa mulai bosan mendengar ceramah, maka ada baiknya diselingi dengan permainan yang dapat mengurangi rasa bosan.

Pada dasarnya setiap guru pendidikan jasmani telah memiliki pengetahuan yang luas tentang materi yang akan diajarkan, namun kemauan untuk menerapkannya biasanya yang masih kurang. Sebagai contoh, masih banyak guru pendidikan jasmani yang mengajar menggunakan media yang tersedia, padahal jumlahnya belum memadai, tanpa melakukan modifikasi media yang ada masih kurang memiliki persyaratan.

Minimnya fasilitas pembelajaran pendidikan jasmani menuntut guru pendidikan jasmani lebih kreatif dalam menciptakan peralatan dan perlengkapan lapangan yang sesuai dengan kondisi siswa dan sekolah. Guru yang kreatif akan mampu menciptakan sesuatu yang baru, atau memodifikasi sesuatu yang telah ada tetapi disajikan dalam bentuk yang lebih menarik, sehingga anak lebih senang mengikuti pelajaran. Menurut Dini Rosdini (2012 : 49) dengan melakukan modifikasi fasilitas pembelajaran maupun media pembelajaran pendidikan jasmani tidak akan mengurangi aktifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Malahan sebaliknya, karena siswa akan lebih banyak difasilitasi untuk lebih banyak bergerak serta riang gembira dalam bentuk kegiatan dalam bentuk pendekatan bermain. Konsep ini memaparkan kondisinya lingkungan sekolah yang dapat digunakan sebagai sarana. Prasarana dan media pembelajaran pendidikan jasmani.

Untuk itu penulis perlu memodifikasi media yang digunakan untuk pembelajaran. Dengan harapan media yang penulis modifikasi akan membantu siswa dalam teknik memukul. Berdasarkan hal tersebut, maka penulis menulis judul tentang “Pengembangan Media Rakasboker untuk meningkatkan keterampilan Memukul Siswa SDN Tlekung 01 Junrejo - Kota Batu”.

Seperti dijelaskan pada uraian di atas, tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk :

- 1) Mendeskripsikan model prosedural dan konseptual Pengembangan Media Rakasboker untuk meningkatkan keterampilan Memukul Siswa SDN Tlekung 01 Junrejo - Kota Batu.
- 2) Menganalisis validasi produk pengembangan Media Rakasboker.
- 3) Menganalisis hasil uji coba produk pengembangan Media Rakasboker..
- 4) Mengetahui efektifitas pelaksanaan Media Rakasboker.

Produk yang diharapkan dari penelitian ini mencakup:

- 1) Program Pengembangan Media Rakasboker.
- 2) RPP model Pengembangan Media Rakasboker
- 3) Bahan ajar pengembangan Pengembangan Media Rakasboker
- 4) Alat Evaluasi pengembangan Pengembangan Media Rakasboker
- 5) Instrumen ujicoba produk Pengembangan Media Rakasboker

KAJIAN PUSTAKA

1. Pendidikan Jasmani

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani akan membantu bagaimana belajar dan membelajarkan anak. Pendidikan jasmani merupakan investasi jangka panjang bagi generasi penerus bangsa. Artinya, pendidikan jasmani merupakan aset yang sangat berharga untuk mengembangkan potensi anak dalam menggali potensi diri, baik intelektual, emosional dan sosial. Melalui pendidikan jasmani diharapkan generasi penerus bangsa mampu membangun kualitas sumber daya manusia. Sejalan dengan Husdarta (2011: 3) pendidikan jasmani adalah untuk memanfaatkan aktivitas fisik dan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu yang baik dalam hal fisik mental dan sosial maka harus melalui proses pendidikan. Artinya untuk mencapai suatu perubahan baik secara fisik maupun psikis terhadap anak maka dapat dilakukan kegiatan pembelajaran serta nilai-nilai dan norma yang ada di sekolah.

Pendidikan jasmani mencakup seluruh siswa. Tujuannya adalah untuk mencapai tujuan pendidikan. Materi pendidikan jasmani mencakup semua aktivitas fisik atau gerak. Aktivitas yang dilakukan sebagai alat untuk mencapai tujuan. Pelajaran pendidikan jasmani sifatnya wajib dan dilaksanakan pada saat kegiatan intrakurikuler. Sedangkan olahraga memiliki bakat dalam cabang olahraga tertentu. Pendampingnya adalah seorang pelatih. Tujuannya adalah untuk mencapai prestasi yang setinggi-tingginya. Sasarannya adalah menguasai cabang olahraga tertentu. Sifatnya sukarela dan waktu pelaksanaannya yaitu pada saat kegiatan ekstrakurikuler.

Perbedaan pendidikan jasmani dan olahraga merupakan perbedaan yang sangat signifikan. Artinya sudah jelas bahwa membelajarkan anak dalam gerak dapat dikategorikan ke dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Sedangkan olahraga termasuk pencapaian dari prestasi yang setinggi-tingginya.

2. Modifikasi Media Olahraga

Kurikulum menuntut guru untuk belajar dan terus belajar. Guru diharapkan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan sebuah media. Ada banyak metode, strategi yang digunakan untuk menciptakan kelas aktif dan kreatif. Dalam hal ini pengembangan media yang masih membantu dalam hal kelas kondusif. Pengembangan media dapat memanfaatkan dari barang-barang bekas. Artinya guru tidak harus mengeluarkan uang banyak untuk menciptakan sebuah media tetapi guru harus memanfaatkan benda yang ada di lingkungan sekolah. Dalam kegiatan pembelajaran, Menentukan efektifitas dan efesiensi pencapaian tujuan belajar tergantung media pembelajaran. Tanpa adanya media pembelajaran proses belajar tidak akan pernah terjadi Sihkabuden (2011:5).

Pengertian dari media itu sendiri menurut Sihkabuden (2011: 3) media adalah perantara atau saluran atau jembatan dalam kegiatan komunikasi (penyampaian dan penerimaan pesan) antara komunikator (penyampai pesan) dan komunikan (penerima pesan) dalam sebuah alat atau perangkat. Sedangkan menurut Dwiwogo (2010: 229) media adalah informasi yang sepenuhnya diterima oleh penerima menggunakan alat atau cara yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi (pesan). Artinya media merupakan alat yang digunakan untuk memberikan informasi kepada siswa sehingga siswa memperoleh informasi dari alat itu sendiri.

Modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk memecahkan masalah sarana dan prasarana pembelajaran di lapangan yang cenderung jumlahnya tidak sesuai dengan jumlah siswa di sekolah. Samsudin (2008 : 76), menyatakan “guru dapat menambah/mengurangi tingkat kompleksitas dan kesulitan tugas ajar dengan cara memodifikasi peralatan yang digunakan untuk aktivitas pendidikan jasmani. Misalnya, memodifikasi berat ringannya, besar kecilnya, panjang pendeknya, maupun menggantinya dengan peralatan lain sehingga dapat digunakan untuk berbagai bentuk kegiatan pendidikan jasmani”.

Dalam memodifikasi suatu media pembelajaran, tentunya terdapat komponen-komponen yang dapat dimodifikasi. Menurut Aussie (1996) (dalam Samsudin, 2008 : 77), komponen-komponen tersebut meliputi: ukuran, berat atau bentuk peralatan yang digunakan, lapangan permainan, waktu bermain atau lamanya permainan, peraturan permainan, dan jumlah pemain. Dengan adanya modifikasi, maka proses belajar mengajar akan lebih efektif dan penataan ruang gerak siswa juga dapat lebih mudah untuk dilakukan oleh seorang guru pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga

3. Memukul

Media rakasboker (raket kasti bola kertas) digunakan dalam teknik memukul. Teknik memukul dalam pembelajaran permainan bola kecil harus lebih dini dikenalkan. Gerak otomatisasi siswa jika dikenalkan dengan waktu yang cukup lama dan sering maka akan memberikan nilai keterampilan bagi siswa. Memukul dalam permainan bola kecil diartikan sebagai usaha pelari untuk menjauhkan bola dengan mengetuk benda dengan keras. Menurut Heriyana (2010) menyatakan bahwa untuk mendapatkan nilai memukul merupakan faktor utama. Oleh karena itu teknik memukul merupakan dasar utama dalam bermain.

Adapun cara-cara memukul secara keseluruhan adalah sebagai berikut. (1) kedua tangan memegang alat pemukul di bagian pangkalnya, (2) tangan kiri berada di bawah tangan kanan, (3) pemukul berada di samping kanan pitcher, (4) kedua kaki dibuka selebar bahu, (5) menekuk kedua siku tangan dan meletakkan alat pemukul di atas bahu sebelah kanan, (6) pandangan lurus ke arah pitcher, (7) meluruskan kedua siku tangan disertai lecutan dengan mengayunkan pukulan mendatar, (8) agar pukulan lebih keras, maka pada saat memukul diusahakan sambil melangkahkan kaki kiri ke arah kiri.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa memukul merupakan suatu kegiatan mengetuk benda dengan menggunakan alat atau tanpa alat dengan berdasarkan teknik-teknik yang skematis dalam memukul. Artinya bagian memukul ini merupakan bagian yang sangat penting dilatih dengan harapan dapat melakukan permainan dengan baik dan mendapat skor yang tertinggi.

4. Penelitian Terdahulu

1) **Pawestri (2013)** menunjukkan bahwa melalui penerapan modifikasi alat bantu pemukul dan bola dapat meningkatkan hasil belajar memukul bola kasti siswa dari pratindakan ke siklus I dan siklus II. Simpulan dari hasil penelitian dari judul “ upaya peningkatan hasil belajar memukul bola kasti dengan menggunakan modifikasi alat bantu pemukul

dan bola pada siswa kelas IV sekolah dasar Negeri Sumber Sari IV Banjarsari Surakarta” penerapan modifikasi alat bantu penerapan modifikasi alat bantu pembelajaran pemukul dan bola dapat meningkatkan hasil belajar memukul bola kasti siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sumber IV Banjarsari Surakarta. Berdasarkan hasil analisis di atas dapat diperoleh kesimpulan bahwa dengan menggunakan modifikasi alat bantu maka akan meningkatkan hasil belajar siswa. Artinya siswa akan terbantuan dan dimudahkan dalam menggunakan alat yang telah dimodifikasi. Tujuan pembelajaran akan lebih cepat tercapai.

- 2) **Hastuti (2011)** berjudul “Pengaruh Teknik Memukul Bantal Terhadap Perubahan Status Emosi: Marah pada klien Skizofrenia di RSJ Daerah DR RM Soedjarwadi Provinsi Jawa Tengah”. Dapat disimpulkan bahwa (1) Setelah dilakukan perlakuan baik pada kelompok perlakuan maupun kontrol sebagian besar pada kategori cukup pada status emosi marah pasien skizofrenia (2) Sebelum dan sesudah perlakuan teknik memukul bantal terdapat perbedaan status emosi marah yang sangat signifikan (3) Adanya penurunan status emosi marah pada klien skizofrenia di RSJ Daerah DR RM. Soedjarwadi Provinsi Jawa Tengah dari pemberian teknik memukul bantal. Hasil analisis diperoleh bahwa terdapat pengaruh yang signifikan latihan memukul terhadap psikis seseorang. Artinya jika seseorang mampu melakukan memukul dengan tepat maka akan memiliki rasa senang yang berarti. Keterampilan memukul bantal akan mengalami perubahan terhadap status emosi seseorang.
- 3) **I Gusti Ketut Ardana. 2013.** Upaya Meningkatkan Keterampilan Memukul Bola Kasti Melalui Metode Pembelajaran Modifikasi Pada Siswa Kelas Iv Sdn Rungkut Menanggal Ii/583 Surabaya. S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Kasti merupakan salah satu permainan bola kecil karena menggunakan bola kecil seukuran bola tenis lapangan. Permainan ini biasa dilakukan di lapangan terbuka. Pada anak-anak usia sekolah dasar, permainan ini bisa melatih kedisiplinan diri serta memupuk rasa kebersamaan dan solidaritas antar teman. Agar dapat bermain kasti dengan baik kita dituntut memiliki beberapa keterampilan yaitu memukul, melempar, dan menangkap bola serta kemampuan lari. Pada SDN Rungkut Menanggal II/583 Surabaya permainan bola kasti belum bisa dipahami oleh siswa, sehingga diperlukan model pembelajaran yang menggunakan modifikasi bola, sehingga siswa dapat berlatih dengan baik, sebab bola yang dimodifikasi lebih ringan daripada bola kasti yang sebenarnya. Untuk itu peneliti akan mengembangkan modifikasi alat pembelajaran dalam permainan bola kasti yang nantinya akan dijadikan acuan oleh guru Penjas dalam memberikan materi pembelajaran kasti.
- 4) **Tutur Hendra Sutiyawan, Wiwik Yunitaningrum, Edi Purnomo . 2020.** Keterampilan Teknik Dasar Pukulan Pada Proses Pembelajaran Bulu Tangkis Prodi Penjaskesrek Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keterampilan teknik dasar pukulan bulu tangkis pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 10 Pontianak. Metode penelitian adalah metode deskriptif dengan bentuk penelitian survei. Sampel penelitian ini adalah 36 siswa. Hasil penelitian adalah nilai untuk servis panjang yaitu nilai dengan

kategori baik sekali adalah 72.22% dengan jumlah 29 siswa, kategori baik adalah 25.00% dengan jumlah 9 siswa, kategori cukup adalah 2.78% dengan jumlah 1 siswa. Nilai untuk servis pendek backhand yaitu nilai dengan kategori baik sekali adalah 27.78% dengan jumlah 10 siswa, kategori baik adalah 66.67% dengan jumlah 24 siswa, kategori cukup adalah 5.55% dengan jumlah 2 siswa. Nilai untuk overhead lob yaitu nilai dengan kategori baik sekali adalah 16.67% dengan jumlah 6 siswa, kategori baik adalah 38.89% dengan jumlah 14 siswa. Kategori cukup adalah 44.44% dengan jumlah 16 siswa. Nilai untuk smash yaitu nilai dengan kategori baik adalah 33.33% dengan jumlah 12 siswa, kategori cukup adalah 66.67% dengan jumlah 24 siswa.

- 5) **Zulfahmi -, Dkk. 2020.** Pengaruh Latihan Memukul Bola Digantung Terhadap Ketepatan Smash Open. iUniversitas Negeri Padang.. Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya penguasaan ketepatan *smash open* atlet bolavoli klub gentar kabupaten Agam. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui seberapa besar pengaruh latihan memukul bola digantung terhadap ketepatan *smash open* atlet bolavoli klub gentar kabupaten Agam. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu, yang dilakukan terhadap atlet bolavoli klub gentar kabupaten Agam. Populasi dalam penelitian ini adalah atlet bolavoli klub gentar kabupaten Agam yang berjumlah 12 orang. Sampel penelitian adalah atlet bolavoli klub gentar kabupaten Agam sebanyak 12 orang, dengan teknik *total sampling*. Instrumen tes yang dipakai dalam penelitian ini yaitu tes ketepatan *smash*, sedangkan teknik analisis data statistik menggunakan uji normalitas *liliefors* , uji homogenitas data dan uji-t dengan taraf signifikan $\alpha=0,05$. Hasil penelitian yaitu, Terdapat pengaruh latihan memukul bola digantung terhadap ketepatan *smash open* atlet bolavoli klub gentar kabupaten Agam diperoleh bahwa $t_{hitung}= 1,88 > t_{tabel}=1,79$. Diperoleh nilai rata-rata *pre test*=98 dan nilai rata-rata *post test*=102, sebab nilai rata – rata *post test* lebih besar daripada *pre test* kemudian terjadi peningkatan ketepatan *smash open* sebesar = 4,00. jadi dengan diberikannya latihan memukul bola digantung kepada atlet bola voli klub gentar kabupaten Agam memberikan pengaruh terhadap peningkatan ketepatan *smash open* atlet bolavoli gentar kabupaten Agam.

1.

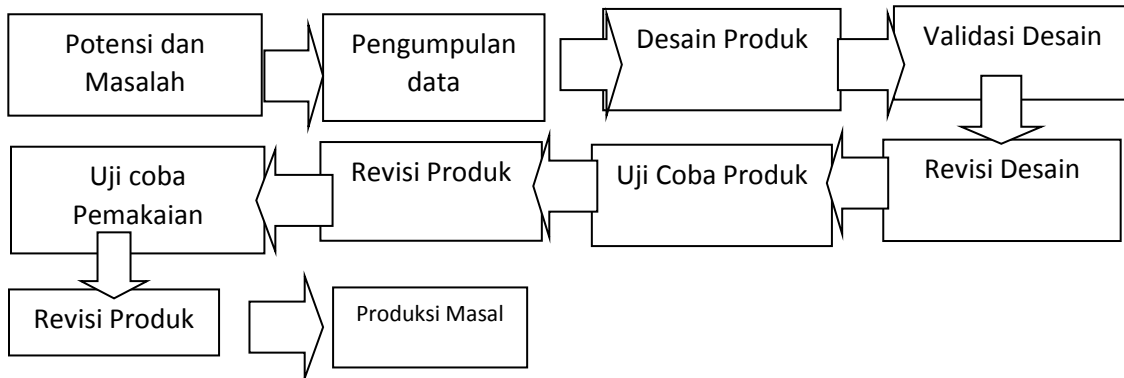
METODE PENGEMBANGAN

1. Model Pengembangan

Ada beberapa prosedur dalam yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan. Sugiyono (2010) mengajukan 10 langkah yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan penelitian pengembangan yaitu: (1) mengidentifikasi potensi dan masalah; (2) mengumpulkan informasi; (3) menentukan desain produk; (4) melaksanakan validasi desain produk; (5) melakukan perbaikan desain produk; (6) melakukan uji coba produk; (7) mengadakan perbaikan produk; (8) melaksanakan uji coba pemakaian; (9) melakukan revisi produk; (9) melaksanakan pembuatan produk masal.

Metode yang digunakan penulis yaitu menggunakan penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*). Penelitian pengembangan menurut Sugiono (2011)

untuk menghasilkan produk baru dan selanjutnya dapat diuji keefektifan produk maka dapat dilakukan dengan meneliti. Langkah-langkah penelitian pengembangan adalah sebagai berikut.



Gambar: Langkah-langkah penggunaan metode

Langkah tersebut sejalan dengan langkah penelitian pengembangan menurut Borg,W.R. & Gall,M.D. (1983), yakni : (1) Penelitian dan pengumpulan informasi, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan bentuk awal produk,(4) Tes awal lapangan,(5) Revisi produk awal, (6) Ujicoba produk awal, (7) Revisi produk, (8) Ujicoba operasional, (9) Revisi produk final, dan (10) Penyebaran.

Untuk kepentingan penelitian ini, kami mengadaptasi sebagian besar langkah-langkah yang diajukan oleh Borg,W.R. & Gall,M.D. (1983). Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini secara urut adalah:

- 1) Menganalisis kebutuhan olahraga memukul .
- 2) Mengembangkan produk awal
- 3) Melakukan validasi ahli
- 4) Melakukan revisi produk awal
- 5) Melaksanakan uji coba lapangan, dan
- 6) Melakukan revisi produk final
- 7) Penyebaran produk final

Pemilihan prosedur Pengembangan media Rakasboker peningkatan keterampilan memukul di SDN Tlekung 01 Junrejo - Kota Batu , dengan pertimbangan sebagai berikut:

- 1) Diharapkan siswa dapat meningkatkan kuantitas dan kualitas olahraga memukul dalam rangka peningkatan ketaqwaan pada Allah.
- 2) Pada studi pendahuluan kami melakukan need assessment. Informasi yang kami peroleh dari hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa Pengembangan media Rakasboker peningkatan keterampilan memukul merupakan permasalahan yang harus segera diantisipasi.
- 3) Model pengembangan media Rakasboker peningkatan keterampilan memukul di SDN Tlekung 01 Junrejo - Kota Batu , dengan pertimbangan sangat relevan dan perlu mengaplikasikan pengembangan tersebut.
- 4) Untuk mengembangkan media Rakasboker pada penelitian ini, melibatkan peran wali muris tang member motivasi berubadah di luar sekolah.

2 Prosedur Pengembangan

Berdasarkan prosedur pengembangan model dalam penelitian ini, rincian prosedur yang dilakukan :

1). Menganalisis Kebutuhan pembelajaran

Dalam Pengembangan media Rakasboker peningkatan keterampilan memukul di SDN Tlekung 01 Junrejo - Kota Batu , permasalahan yang perlu dianalisis adalah yang relevan dengan produk yang akan dikembangkan, antara lain :Program PjBL ,Penyusunan LKIS, Instrumen Ujicoba LKIS, dan Alat evaluasi PjBL media LKIS..

2). Mengembangkan Produk Awal

Berdasarkan hasil analisis di atas, selanjutnya disusun produk awal berupa produk media Rakasboker yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Dalam menyusun produk awal, peneliti berusaha mengembangkannya dengan melibatkan Guru SDN Tlekung 01 Junrejo - Kota Batu secara kolegial saling membantu dalam kegiatan kolegial bersama peneliti untuk memberi masukan, serta melibatkan ahli penelitian pengembangan dalam melakukan validasi produk pengembangan..

3). Melakukan Validasi Ahli

Produk awal model pembelajaran yang telah selesai disusun, diadakan uji validasi dengan cara meminta tanggapan lisan maupun tertulis dari : ahli penelitian pengembangan dan ahli media pembelajaran Olah Raga. Setelah melalui validasi ahli, maka diperoleh model pengembangan yang valid sebagai model yang selanjutnya diuji cobakan.

4). Uji Coba Model

Dalam rangka pengembangan model maka dilakukan ujicoba produk penelitian ini. Prosedur yang akan kami lakukan dalam uji coba produk media Rakasboker yang terdiri dari: a). Uji coba perorangan, b) uji coba kelompok dan c) uji coba kelas. Dalam uji coba model melibatkan siswa SDN Tlekung 01 Junrejo - Kota Batu . Pada tahap ini kami melakukan uji coba produk secara perorangan dan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

- a) Uji coba perorangan dilakukan oleh 5 orang siswa SDN Tlekung 01 Junrejo - Kota Batu yang bekerja secara individu..
- b) Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan menggunakan sampel 3 kelompok dengan anggota masing masing. 6 siswa dari kelas IV, kelas V, dan siswa kelas VI..
- c) Uji coba kelompok besar dilakukan oleh 60 siswa sebagai responden dalam penelitian ini, masing masing 20 siswa dari kelas IV, kelas V, dan siswa kelas VI....

Selama uji coba peneliti melakukan observasi proses kegiatan uji coba. Setelah selesai uji coba, selanjutnya responden mengisi angket dan pedoman wawancara . Hasil angket dan wawancara selanjutnya dianalisis secara diskriptif dan kualitatif untuk dijadikan dasar melakukan revisi produk pengembangan. Berdasarkan hasil uji coba produk model pembelajaran dan validasi ahli, maka diadakan revisi produk model Pengembangan media Rakasboker peningkatan keterampilan memukul di SDN Tlekung 01 Junrejo - Kota Batu , untuk selanjutnya untuk disosialisasikan produk LKIS.

3 . Subyek Penelitian

Dalam penelitian ini ,yang menjadi subyek penelitian adalah siswa kelas IV, V, dan VI SDN Tlekung 01 Junrejo - Kota Batu periode 2022 - 2023 sebagai responden dan pelaku ujicoba produk . Subyek penelitian berperan aktif dalam uji coba model dan validasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini. Disamping itu subyek penelitian juga berfungsi sebagai responden yang memberi masukan data kepada peneliti. .

4 Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, data yang ingin diperoleh oleh peneliti adalah data primer sebagai data utama dan data sekunder sebagai data pendukung . Pengumpulan data dilakukan dengan cara :

1). Angket

Angket digunakan untuk memperoleh data primer dalam penelitian ini ,cara ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan responden tentang pengembangan media Rakasboker peningkatan keterampilan memukul dengan menggunakan model ini. Bertindak sebagai responden atau pengisi angket adalah siswa yang telah melaksanakan ujicoba media Rakasboker I dan guru yang mengamati pelaksanaan uji coba produk pembelajaran Olah raga yang dikembangkan dalam penelitian ini.

2). Diskusi dan Wawancara

Data penelitian ini, data juga diperoleh dari hasil diskusi dan wawancara dengan responden yang telah melaksanakan uji coba produk media Rakasboker yang dikembangkan . Dalam melakukan wawancara, peneliti menggunakan instrumen pedoman wawancara . Hasil wawancara dengan responden merupakan data primer dalam penelitian ini . Disamping itu untuk memperoleh data pendukung dalam upaya memperkuat hasil penelitian ini, peneliti juga melakukan wawancara dengan Guru Kolegial..

3.4.3 Observasi

Cara ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang praktek penggunaan media Rakasboker . Dalam kegiatan ini data yang diperoleh adalah : a) data tentang aktifitas guru dalam pembelajaran, b) data aktifitas siswa dalam pembelajaran. Data melalui observasi ,akan digunakan sebagai data pendukung untuk mengetahui efektivitas media Rakasboker yang dikembangkan.

4). Dokumentasi

Dalam penelitian ini, dokumen yang digunakan sebagai data pendukung dokumen yang dilihat oleh peneliti adalah : a) perangkat yang digunakan guru dalam pembelajaran selain produk model pembelajaran dari peneliti, b) Laporan hasil kerja siswa dalam pembelajaran dan, c) lembar jawaban hasil tes dari siswa

5) Instrumen Penelitian

Menurut Fraenkel Jack, R. (1993) Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti. Dengan demikian jumlah instrument tergantung pada jumlah variabel yang diteliti.

Dalam penelitian ini, penyusunan instrumen dilakukan dalam bentuk kuisisioner dan pedoman wawancara. Kuesioner yang harus diisi oleh responden menggunakan skala likert dengan 4 alternatif jawaban . Dalam skala likert dapat digunakan 3, 4, 5, 6 dan 7 interval (Sugiyono, 2010). Dengan skala likert, instrumen pada penelitian ini dikembangkan dari masing-masing komponen produk pengembangan dan indikatornya.

5. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1). Analisis Deskriptif Kualitatif

Dalam penelitian ini, analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk memaparkan:

- a) Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat pelaksanaan uji coba produk pengembangan yang dilakukan oleh responden.
- b) Hasil diskusi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru, siswa dan para ahli yang melakukan validasi produk pengembangan.
- c) Info-info dan tanggapan tanggapan dari pihak terkait dengan pengembangan media Rakasboker .

Analisis ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa tanggapan, kritik dan saran. Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar untuk perbaikan model pembelajaran.

2). Analisis Deskriptif Kuantitatif

Dalam penelitian ini, analisis ini dilakukan untuk mengolah data dan menganalisis data non tes yang diperoleh melalui angket. dalam analisis statistik deskriptif ini, peneliti menggunakan program excel, khususnya untuk analisis prosentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Produk

1) Menganalisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan siswa dalam melaksanakan pembelajaran dengan media Rakasboker dilakukan oleh peneliti pada masalah dalam olahraga memukul pra penelitian.

- a) Badan siswa merasa kesakitan jika terkena bola asli
- b) Siswa kurang minat dalam belajar.
- c) Kurang percaya diri jika melakukan berulang-ulang.

2) Perencanaan Penggunaan Media Rakasboker

Dalam rangka merencanakan pelaksanaan pembelajaran dengan media Rakasboker , terlebih dulu dilakukan pengembangan silabus. Dalam pengembangan perencanaan media Rakasboker mengacu pada : 1) analisis kebutuhan , 2) Sintak atau langkah pembelajaran dengan media media Rakasboker.

3) Rencana Pengembangan produk Media

Sebagai pedoman pengembangan pengembangan media Rakasboker di SDN Tlekung 01 Junrejo - Kota Batu , maka disusun perencanaan produk LKIS yang mengacu pada : 1) analisis kebutuhan , 2) Sintak atau langkah pembelajaran dengan media Rakasboker, dan 3) pedoman penyusunan media Rakasboker,

Pengembangan media rakasboker ini mudah dibuat dan didapat. Bahan-bahan alat pemukul didapat dari sisa bangunan di sekolah serta bola berasal dari sampah non organik sekolah. Media alat pemukul dibuat dengan ukuran yang berbeda antara alat pemukul yang satu dengan yang lain. Skala luas alat pemukul mulai dari yang agak lebar, sedang dan kecil. Pegangan pemukul dibuat lebih panjang agar memudahkan siswa untuk memukul. Sedangkan media bola, penulis memanfaatkan sampah kertas yang ada di sekolah. Sampah kertas dibuat dengan cara diremas membentuk bulatan bola lalu di tali dengan gelang karet melingkar. Karet untuk mengikat diharapkan tidak terlalu banyak dengan harapan hasil lemparan bisa jauh dan jika terkena badan tidak sakit. Jika karet terlalu banyak untuk mengikat kertas maka bola akan terlempar jauh dan apabila kena badan akan terasa sakit. Media yang digunakan dalam keterampilan memukul yaitu:

| No | Alat | Keterangan |
|----|---------|--|
| 1. | Tongkat | Diperoleh dari sisa-sisa bangunan sekolah |
| 2. | Bola | Dari sampah kertas di sekolah atau yang ada di rumah |



3). Produk Pengembangan




Penelitian pengembangan media Rakasboker pada SDN Tlekung 01 Junrejo - Kota Batu , terutama difokuskan pada upaya peningkatan jiwa kewirausahaan siswa SDN Tlekung 01 Junrejo - Kota Batu . Secara rinci prosedur pengembangan dapat dijelaskan sebagai berikut:

Proses Penemuan/Pembaharuan

1. Pemukul/Rakas (Raket Kasti)

| | |
|---------------|--|
| Desain Produk |  |
|---------------|--|

| | |
|---|---|
| <p>Rakas (raket kasti) Produk I</p> | <p>Bahan bahan pembuatan produk</p>  <p>Proses pembuatan produk</p> |
| |  <p>Alat pemukul dengan ukuran luas berbeda</p> |
| |  <p>Media Rakas (Raket Kasti) sebelum diberi warna</p> |

| | |
|---|--|
| <p>Desain Produk</p> <p>Bola kertas</p> |  <p>Siswa - siswi membuat remasan kertas</p>  <p>Gelang karet tidak terlalu banyak</p> |
| <p>Revisi Desain/Produk</p> |  <p>Media Rakas (Raket Kasti) setelah diberi warna</p> |

4) Strategi Penggunaan Media Rakasboker

Strategi pelaksanaan Pembelajaran dengan media Rakasboker disusun berdasarkan 1) analisis kebutuhan , 2) Sintak atau langkah Pembelajaran dengan media Rakasboker L, dan 3) produk LKIS, dan 4). Pedoman pelaksanaan Pembelajaran dengan media Rakasboker L.

Tujuan pembelajaran akan tercapai bukan hanya sekedar memberikan pembelajaran tetapi bagaimana guru dapat menciptakan inovasi dalam pembelajaran. Hal inilah menjadi penting bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Media rakasboker yang sudah penulis desain sangat memudahkan siswa dalam belajar.

Pengembangan media rakasboker dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam memukul, terutama dalam permainan bola kecil. Dari hasil observasi yang sudah dilakukan penulis kepada siswa-siswi di Sekolah Dasar Negeri Tlekung 01, media rakasboker 1 (raket

kasti bola kertas) jika terkena badan tidak sakit dan siswa-siswi senang bermain permainan bola kecil dengan media tersebut .

5) Evaluasi pengembangan Pembelajaran dengan media Rakasboker

Evaluasi pengembangan Pembelajaran dengan media Rakasboker terdiri dari: 1) Evaluasi pelaksanaan PjBL, 2) Evaluasi penggunaan LKIS, 3) Evaluasi hasil pengembangan Pembelajaran dengan media Rakasboker . .

2. Validasi Produk

Produk awal pengembangan model yang telah disusun, selanjutnya divalidasi oleh ahli bidang penelitian pengembangan dan ahli pembelajaran Agama Islam . Berdasarkan data di atas, diperoleh rata-rata skor penilaian ahli terhadap produk awal dengan skor 0 sampai 100, yakni

| No | Produk Prngembangan | Skor | Katagori |
|----|--------------------------------------|--------|----------|
| 1. | Rencana Pembelajaran | 83,60 | Baik |
| 2. | Rencana penggunaan media Rakasboker | 82,67, | Baik |
| 3. | Produk media Rakasboker | 83.50 | Baik |
| 4. | Strategi penggunaan media Rakasboker | 81.67, | Baik |
| 5. | Evaluasi penggunaan media Rakasboker | 78,33 | Baik |
| | Rata rata | 81.54 | Baik |

Nilai rata ata produk awal menurut penilaian ahli penelitian pengembangan adalah 81.54, berarti produk dengan validasi ahli dengan katagori baik.

| | |
|---|---|
| Validasi Desain Dilakukan kepada teman sejawat | Rudi Prihanto S. Pd 1. Pimpong kasti dibuat lebih menarik jika diberi warna-warni 2. Luas raket kasti harus beberapa macam mulai kecil, sedang dan besar 3. Dilakukan bertahap dengan dimulai dari raket yang besar sampai yang kecil 4. Ruas raket disarankan diberi lubang kecil-kecil agar menambah keringanan saat di angkat dan menembus angin pada saat gerakan memukul |
| | Toni Adi Susilo S. Pd 1. Bola kertas tidak awet dalam jangka waktu yang lama 2. Jangkauan bola kertas tidak terlalu jauh 3. Terlalu ringan 4. Kurang menarik siswa 5. Sudah umum perlu modifikasi lagi agar siswa senang |

3. Hasil Uji Coba Produk

Ada tiga tahapan uji coba yang dilakukan untuk mendapatkan sampel produk pengembangan Pembelajaran dengan media Rakasboker di SDN Tlekung 01 Junrejo - Kota Batu , yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba dilakukan di SDN Tlekung 01 Junrejo - Kota Batu .


1) Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan dilakukan dengan tujuan untuk : (1) mengetahui pengetahuan uji coba terhadap produk pengembangan, (2) melihat kesesuaian produk pengembangan, serta (3) mengetahui tanggapan peserta ujicoba terhadap produk media Rakasboker yang dikembangkan.

Berdasarkan analisis hasil uji coba perorangan, diperoleh skor rata-rata masing-masing produk pengembangan, diperoleh rata-rata skor penilaian ahli terhadap produk awal dengan skor 0 sampai 100, yakni

| No | Produk Prngembangan | Skor | Katagori |
|----|--------------------------------------|--------|----------|
| 1. | Rencana Pembelajaran | 85,60 | Baik |
| 2. | Rencana penggunaan media Rakasboker | 85,57, | Baik |
| 3. | Produk media Rakasboker | 84,670 | Baik |
| 4. | Strategi penggunaan media Rakasboker | 82,87, | Baik |
| 5. | Evaluasi penggunaan media Rakasboker | 82,33 | Baik |
| | Rata rata | 84,51 | Baik |

Nilai rata rata produk awal menurut penilaian ahli penelitian pengembangan adalah 83.51, berarti hasil uji cba perorangan dengan katagori baik.

| | |
|-------------------------|--|
| <p>Ujicoba Produk I</p> |  <p>Siswa melakukan memukul menggunakan media rakasboker</p> |
|-------------------------|--|

Disamping mengisi angket, terhadap uji coba perorangan juga dilakukan wawancara dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah dipersiapkan oleh peneliti.

Berdasarkan hasil wawancara dan hasil uji coba perorangan diperoleh tanggapan dari responden (uji coba perorangan) sebagai berikut:

- 1) Sebelum adanya pengembangan ini peserta uji coba merasa kurang terbiasa dengan pembelajaran menggunakan media Rakasboker ..

- 2) Sebelum uji coba perorangan, memang pernah melakukan mengerjakan tugas menggunakan media Rakasboker .
- 3) Pembelajaran dengan media Rakasboker menuntut kemampuan guru untuk melakukan pendampingan ekstra teliti.. .
- 4) Responden beranggapan dan memprediksi bahwa jika dibiasakan menggunakan media Rakasboker maka akan semakin meningkatkan kuantitas dan kualitas dalam memukul..
- 5) Siswa merasa diberi kesempatan mencoba menggunakan media Rakasboker .
- 6) Guru perlu lebih memberi semangat siswanya dalam pelaksanaan Pembelajaran dengan media Rakasboker .

2) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mencapai tujuan: 1), menguji kesesuaian produk pengembangan model dengan kebutuhan di lapangan. 2), melihat proses ujicoba produk pengembangan model dalam kerja kelompok, dan 3) melihat prediksi kelompok tentang efektifitas produk pengembangan.

Berdasarkan analisis hasil uji coba kelompok kecil, diperoleh skor rata-rata masing-masing produk pengembangan, diperoleh rata-rata skor penilaian hasil ujicoba kelompok kecil terhadap produk awal dengan skor 0 sampai 100, yakni

| No | Produk Prngembangan | Skor | Katagori |
|----|--------------------------------------|--------|----------|
| 1. | Rencana Pembelajaran | 84,60 | Baik |
| 2. | Rencana penggunaan media Rakasboker | 83,57, | Baik |
| 3. | Produk media Rakasboker | 82.70 | Baik |
| 4. | Strategi penggunaan media Rakasboker | 84.87, | Baik |
| 5. | Evaluasi penggunaan media Rakasboker | 85,33 | Baik |
| | Rata rata | 84,214 | Baik |

Nilai rata ata produk awal menurut penilaian ahli penelitian pengembangan adalah 84.214, berarti hasil uji cba perorangan dengan katagori baik.

| | |
|------------------|---|
| Ujicoba Kelompok |  <p>Latihan memukul dengan media rakasboker (raket kasti bola kertas)</p> |
|------------------|---|

3) Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan oleh 40 siswa . Uji coba kelompok besar ini sama dengan yang dilakukan pada kelompok kecil untuk mencapai tujuan: 1) menguji kesesuaian produk pengembangan yang diajukan dengan kebutuhan di lapangan. 2), melihat proses aplikasi produk pengembangan Pembelajaran dengan media Rakasboker di SDN Tlekung 01 Junrejo - Kota Batu dalam kerja kelompok, dan 3) melihat efektifitas produk pengembangan Pembelajaran dengan media Rakasboker di SDN Tlekung 01 Junrejo - Kota Batu .

Berdasarkan analisis hasil uji coba kelompok kecil, diperoleh skor rata-rata masing-masing produk pengembangan, diperoleh rata-rata skor penilaian hasil uji coba kelompok besar terhadap produk awal dengan skor 0 sampai 100, yakni

| No | Produk Prngembangan | Skor | Katagori |
|----|--------------------------------------|--------|----------|
| 1. | Rencana Pembelajaran | 85,60 | Baik |
| 2. | Rencana penggunaan media Rakasboker | 82,57, | Baik |
| 3. | Produk media Rakasboker | 82.70 | Baik |
| 4. | Strategi penggunaan media Rakasboker | 85.87, | Baik |
| 5. | Evaluasi penggunaan media Rakasboker | 84,33 | Baik |
| | Rata rata | 84,21 | Baik |

Nilai rata ata produk awal dari hasil uji coba kelompok besar adalah 84.21, berarti hasil uji cba perorangan dengan katagori baik. Berdasarkan analisis hasil uji coba kelompok besar, semua komponen produk pengembangan Pembelajaran dengan media Rakasboker di SDN Tlekung 01 Junrejo - Kota Batu dinyatakan baik dengan skor rata-rata 3,236. Hal ini berarti responden ujicoba kelompok besar menganggap bahwa produk tersebut dianggap baik atau memenuhi syarat untuk diaplikasikan.

4. Efektivitas Model

Untuk mengukur evektifitas pengembangan Pembelajaran dengan media Rakasboker siswa SDN Tlekung 01 Junrejo - Kota Batu . Secara garis besar ukuran efektivitas model ditentukan oleh : 1) target kuantitas produk pengembangan model yang tercapai, 2). Target kualitas produk pengembangan, 3) target waktu yang digunakan untuk pengembangan model, dan 4) Kebermanfaatan produk pengembangan media Rakasboker . Peneliti juga mengukur secara kualitatif efektivitas ini dengan menilai minat siswa dalam pembelajaran mengaplikasikan model yang telah dirancang dan diuji cobakan dalam penelitian ini.

Untuk mengukur efektivitas, diantaranya melalui menghitung prosentase ketercapaian kualitas produk pengelbangan. Perhitungan ini didasarkan pada penilaian dari responden yang terdiri dari : para validator, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Berdasarkan data hasil penelitian yang terurai di atas peneliti menyusun tabel prosentasi ketercapaian kualitas produk pengembangan media Rakasboker sebagai berikut :

| No | Penilai | Nilai |
|----|---------|-------|
|----|---------|-------|

| | | |
|----|-------------------------------|--------|
| 1. | Validasi Ahli pengembangan | 83,23 |
| 2. | Validasi Ahli Media Olahraga | 81,54 |
| 3. | Hasil ujicoba perorangan | 83,51 |
| 4. | Hasil ujicoba kelompok kecil | 84,214 |
| 5. | Hasuil ujicoba kelompok besar | 84,21 |
| | Rata rata | 83,34 |

Berdasar pada analisis data di atas, diperoleh rata-rata skor dari penilaian responden sebesar 83,34 Hal ini berarti kualitas produk pengembangan media Rakasboker termasuk katagori baik. Peneliti sebagai pengembang masih perlu melakukan refleksi sehingga bisa menghasilkan produk pengembangan yang lebih baik dan berdaya guna lebih tinggi.

PEMBAHASAN

Dalam pembahasan hasil pengembangan model dalam penelitian ini, garis besar masukan dari responden perseorangan maupun kelompok selanjutnya akan dikonfirmasi dengan teori teori pendukung hasil penelitian ini dan memberikan penjelasan secara kualitatif dari data yang dimiliki oleh peneliti dari hasil observasi, dokumentasi, dan keterlibatan peneliti menjadi dalam penelitian ini Garis besar hasil masukan dari responden hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar sebagai berikut: Dalam penelitian ini peneliti bermaksud mengembangkan pelaksanaan pengembangan media Rakasboker untuk membiasakan siswa berlatih memukul dengan efektif dan efisien

Berdasarkan hasil penelitian . setelah siswa mengikuti Pembelajaran dengan media Rakasboker sebagai panduan melaksanakan kegiatan berlatih memukul dengan lebih nyaman, sehat, efektif dan efisien. Dalam penelitian pengembangan ini siswa melakukan kegiatan olahraga memukul dan mengikuti ujicoba produk pengembangan. Mereka merasa mendapat dalam pengalaman dan keterampilan baru.dalam pembelajaran dengan menggunakan media Rakasboker . Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk olahraga memukul menggunakan media Rakasboker

Dalam penelitian pengembangan ini ini peneliti berusaha modifikasi peralatan olahraga memukul. Memodifikasi media yang dimaksud adalah pada sarana dan prasarana pembelajaran. Seperti bola, lapangan, jaring, pemukul bola, danlainlain. Modifikasi yang dimaksud yang dilakukan dengan cara menambah banyak atau memodifikasi ukuran dan bentuk fasilitas olahraga yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. 1. Modifikasi Jumlah 4 Modifikasi jumlah adalah penambahan jumlah media pembelajaran sehingga jumlahnya memadai dengan siswa yang belajar. Misalnya, penambahan jumlah bola, bet, raket, maupun media lain yang dapat membantu dalam pebelajaran. 2. Modifikasi Ukuran a. Modifikasi Panjang dan Lebar Modifikasi panjang atau lebar dalam pendidikan jasmani agar peserta didik tidak merasa kelelahan dan merasa terbebani dalam melakukan aktifitas belajar. Misalnya modifikasi ukuran lapangan bola menjadi lebih kecil dan pendek, memeperpendek jarak lapangan lari, dan lain-lain. b. Modifikasi Tinggi dan Rendah Modifikasi tinggi dan rendah dilakukan pada cabang olahraga seperti olahraga permainan bola volly dengan car merendahkan net, lompat tinggi, mengurangi tinggi gawang lari dan lain-lain. c. Modifikasi Besar dan Kecil Modifikasi bukuran besar kecil biasa dilakukan

terhadap media ajar seperti pemukul bola softball menjadi lebih besar, memperkecil ukuran bola basket dan mengganti cakram menjadi ukuran yang lebih kecil. d. Modifikasi Berat dan Ringan Modifikasi berat dan ringan sering dilakukan pada alat atau media seperti peluru, cakram, lembing, martil, bola menjadi lebih ringan.

Peneliti berusaha memodifikasi peralatan olahraga memukul untuk memudahkan siswa untuk berlatih dan bermain. Peneliti berusaha Modifikasi Bentuk Modifikasi bentuk media pembelajaran dapat dilakukan dengan tujuan agar lebih menarik dan mudah dilakukan., terutama dalam olahraga kasti.. Olahraga kasti merupakan olahraga masyarakat, dimana masyarakat melakukannya pada waktu senggang atau waktu lowong, terutama oleh anak atau murid sekolah. Olahraga ini termasuk olahraga tradisional yang juga banyak diminati anak-anak remaja karena dalam permainan kasti meningkatkan ketangkasan dan kekompakan regu atau pemain. Sehingga melalui permainan kasti dapat menjalin hubungan persahabatan dan kerjasama yang baik. Biasanya permainan bola kasti kebanyakan dilakukan pada waktu sore hari dan kegiatan bola kasti dapat dilakukan oleh siapapun.

Kasti adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari 12 orang. Kasti adalah permainan yang berasal dari negeri belanda. Pengertian kasti sebenarnya sudah cukup lama kita kenal, hanya saja akhir-akhir ini jarang kita jumpai. Permainan tersebut dimainkan oleh anak-anak. Pemain dibagi dua regu, salah satu mendapat giliran jaga dan satu regu lagi mendapat giliran untuk memukul. Disediakan beberapa pos yang ditandai dengan tiang dimana pemain serang (yang mendapat giliran pukul) tidak boleh di "gebok" atau dilempar dengan bola. Pemain serang bergiliran memukul bola yang diumpun oleh salah seorang pemain jaga. Pemain jaga berjaga di lapangan untuk mencoba menangkap pukulan pemain serang.

Ketika bola terpukul pemain serang berlari ke pos berikut atau "pulang" ke "rumah" yang dibatasi dengan sebuah garis. Kalau pemain yang sedang lari menuju pos atau pulang dapat di "gebok" dia dinyatakan matidan kedua regu berganti-regu 14 serang jadi regu jaga dan sebaliknya. Pemain serang yang berhasil pulang mendapat satu angka. Regu yang mendapat angka terbanyak ketika pertandingan berakhir dinyatakan menang. Permainan ini memang menggunakan gerak dasar berlari, memukul bola dengan sebuah tongkat, menangkap dan melempar. Melalui pembuatan media Rakasboker ini peneliti ingin agar olahraga dapat berlangsung sesuai dengan *student wellbeing*, mereka Bahagia, sehat, dan gembira.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

- 1) Penelitian ini telah berupaya mengembangkan media Rakasboker pada SDN Tlekung 01 Junrejo - Kota Batu . Model konseptual pengembangan yang sebagian besar mengacu pada teori Borg,W.R. & Gall,M.D.(1983) untuk diaplikasikan dalam penelitian ini. .
- 2) Produk pengembangan pada penelitian ini terdiri dari : Rencana pengembangan produk, , Produk media Rakasboker, Strategi penggunaan media Rakasboker, Evaluasi penggunaan media Rakasboker, dan alat evaluasi penggunaan media Rakasboker.

- 3) Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini telah mengalami validasi ahli, revisi, selanjutnya diuji cobakan melalui ujicoba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar..
- 4) Berdasarkan analisis dari hasil ujicoba perorangan, kelompok kecil, kelompok besar dan ujicoba, diperoleh rata-rata skor dari penilaian responden sebesar 83,34 Hal ini berarti kualitas produk pengembangan media Rakasboker termasuk katagori baik...
- 5) Produk pengembangan media Rakasboker pada SDN Tlekung 01 Junrejo - Kota Batu bisa dianggap efektif untuk diimplementasikan dalam pembelajaran Olahraga kasti di SDN Tlekung 01 Junrejo - Kota Batu ..

2. Saran

- 1) Sudah waktunya Guru SDN Tlekung 01 Junrejo - Kota Batu berusaha untuk melakukan pengembangan media yang lain yang bersifat kontekstual.. \.
- 2) Pada kesempatan lain perlu ada penelitian tentang pengembangan strategi, atau media pembelajaran dengan respondennya adalah siswa yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Aussie. (1996). [Online]. Modifikasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Tersedia di [file.upi.edu/Direktori/FPOK/...P.../M-4.pdf](file://upi.edu/Direktori/FPOK/...P.../M-4.pdf).
- Borg, W.R & Gall, M.D (1983). *Eucation research: an introduction*.4th Edition. New. York: Longman Inc
- Hastuti (2011) berjudul “Pengaruh Teknik Memukul Bantal Terhadap Perubahan Status Emosi: Marah pada klien Skizofrenia di RSJ Daerah DR RM Soedjarwadi Provinsi Jawa Tengah”.
- Husdarta dan Saputra, T. (2000). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Depdiknas.
- I Gusti Ketut Ardana. 2013. Upaya Meningkatkan Keterampilan Memukul Bola Kasti Melalui Metode Pembelajaran Modifikasi Pada Siswa Kelas Iv Sdn Rungkut Menanggal Ii/583 Surabaya. S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri [file:///C:/Users/User-Hp/Downloads/3088-Article%20Text-5288-1-10-20130617%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User-Hp/Downloads/3088-Article%20Text-5288-1-10-20130617%20(1).pdf)
- Pertiwi, Karina Indah. (2013). Konsumsi Pangan dan Gizi Serta Skor Pola Pangan Harapan (PPH) pada Anak Usia Sekolah 7-12 Tahun DI Indonesia. (Skripsi). Bogor : Institut Pertanian Bogor
- Rosdiani, Dini. (2012). Perencanaan Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Bandung: Alfabeta.
- Rusyda Mansor, N. 2013. *Determinants of food choice among adults in an urban community:A highlight on risk perception*. Nutrition & Food Science, 43(5), 413–421. <https://doi.org/10.1108/NFS07-2012-0072>
- Samsudin. 2008. Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak. Jakarta : Prenada Media
- Setyosari, P dan Sihkabuden.(2005). Media Pembelajaran. Malang: Elang Press.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.Hartanto (2013

- Tutur Hendra Sutiyawan, Wiwik Yunitaningrum, Edi Purnomo . 2020. Keterampilan Teknik Dasar Pukulan Pada Proses Pembelajaran Bulu Tangkis Prodi Penjaskesrek FKIP UNTAN, Pontianak Email: hendrasutiyawan@gmail.com Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keterampilan teknik dasar pukulan bulu tangkis pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 10 Pontianak.
- Zulfahmi -, Dkk. 2020. Pengaruh Latihan Memukul Bola Digantung Terhadap Ketepatan Smash Open. iUniversitas Negeri Padang. Jurnal Patriot <http://patriot.ppj.unp.ac.id/index.php/patriot/article/view/668>