

PEMBELAJARAN OLAH RAGA DENGAN MODEL KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR

Dudi Komaludin

Universitas Islam Al-Ihya Kuningan

Abstrak

Salah satu tugas perkembangan anak adalah mengembangkan gerak dasar anak sesuai dengan usianya. Tujuan pendidikan jasmani yaitu mengembangkan kemampuan koordinasi gerak, menanamkan nilai-nilai sportivitas, disiplin, dan meningkatkan kesegaran jasmani. Untuk mencapai tujuan yang diharapkan pada pembelajaran keterampilan gerak diperlukan model pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan karakteristik anak. Salah satu model tersebut yaitu model pembelajaran kontekstual. Pembelajaran kontekstual adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan yang nyata. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian kuasi eksperimen pada siswa SD Padasuka 1 dan 2. Berdasarkan pedoman interpretasi Guildford, koefisien korelasi tersebut termasuk pada kategori hubungan yang sedang. Adapun $t_{hitung} (5,70) > t_{tabel} (2,013)$. Jadi, pendidikan olah raga dengan model kontekstual memiliki hubungan erat terhadap peningkatan kemampuan gerak dasar.

Kata kunci: olah raga, model kontekstual, gerak dasar

Abstract

One of the tasks of child development is to develop children's basic movements according to their age. The purpose of physical education is to develop the ability to coordinate movement, instill the values of sportsmanship, discipline, and improve physical fitness. To achieve the expected goals in the learning of motion skills a fun learning model is needed in accordance with the characteristics of the child. One such model is the contextual learning model. Contextual learning is a learning approach that emphasizes the process of full student involvement to be able to find the material being studied and relate it to real life situations so as to encourage students to be able to apply it in real life. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental research method in Padasuka 1 and 2 elementary students. Based on the Guildford interpretation guidelines, the correlation coefficient is included in the moderate relationship category. The t count $(5.70) > t$ table (2.013) . So, sports education with a contextual model has a close relationship with increasing basic mobility.

Keywords: sports, contextual models, basic motion

PENDAHULUAN

Pada umumnya pembelajaran pendidikan jasmani di SD lebih aspek difokuskan pada permainan sedangkan gerak dasar sebagai modal permainan kurang diperhatikan. Padahal pengembangan gerak dasar anak SD memerlukan bimbingan dari pendidik. Seyogyanya gerakan-gerakan dasar ini dipraktikkan oleh anak-anak SD di bawah bimbingan dan pengawasan pendidik, sehingga diharapkan semua aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal. Pengembangan gerak dasar sama pentingnya dengan aspek-aspek perkembangan lainnya, karena ketidakmampuan anak melakukan kegiatan fisik akan membuat anak kurang percaya diri, bahkan menimbulkan konsep diri negatif dalam kegiatan fisik. Padahal jika anak dibantu oleh pendidik, besar peluangnya dapat mengatasi ketidakmampuan tersebut dan menjadi lebih percaya diri.

Tujuan pembelajaran gerak yaitu peserta didik diharapkan memiliki kemampuan gerak yang memenuhi segala tuntutan gerak kehidupan sehari-hari, artinya peserta didik memiliki tingkat kebugaran jasmani yang memadai. Menurut Septian (2012:1) dijelaskan bahwa pendidikan jasmani memusatkan perhatiannya kepada perubahan psikomotor yang dilakukan

melalui belajar keterampilan gerak. Pada anak usia dini, aktivitas fisik sangat dominan karena mereka selalu bergerak dan tidak mau diam. Oleh karena itu, kebiasaan bergerak tersebut perlu diarahkan oleh guru agar gerakan tersebut bermanfaat.

Selama ini pembelajaran gerak dasar masih sebatas tataran kurikulum, belum ada rancangan pengembangan pendidikan praktis di lapangan. Kebanyakan pembelajaran gerak lebih menyoroti permainan. Hal ini berdampak kurang baik pada keterampilan gerak sehingga pembelajaran gerak pada anak belum dirancang sesuai dengan kondisi para siswa. Oleh karena itu, pembelajaran gerak memerlukan pemikiran dalam pemetaan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan penguatan proses pembelajaran. Selain itu, misi pembelajaran gerak akan terasa kering dan kurang bermakna apabila tidak dikaitkan dengan aktivitas siswa.

Dengan demikian, tidak akan tercapai tujuan pendidikan untuk membina siswa menjadi sumber daya manusia yang unggul dalam aspek jasmani, rohani, dan sosial melalui berbagai bentuk media pendidikan dan keilmuan yang sesuai apabila tidak memiliki karakter yang baik. Dalam proses perkembangan dan pembentukannya, karakter seseorang dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor lingkungan (*nurture*) dan

faktor bawaan (*nature*). Secara psikologis perilaku berkarakter merupakan perwujudan dari potensi *Intelligence Quotient* (IQ), *Emotional Quotient* (EQ), *Spiritual Quotient* (SQ), dan *Adverse Quotient* (AQ) yang dimiliki oleh seseorang. Konfigurasi karakter dalam konteks totalitas proses psikologis dan sosio-kultural pada akhirnya dapat dikelompokkan dalam empat kategori, yakni 1) olah hati (*spiritual and emotional development*), 2) olah pikir (*intellectual development*), 3) olah raga dan kinestetik (*physical and kinesthetic development*), dan 4) olah rasa dan karsa (*affective and creativity development*). Keempat proses psiko-sosial ini secara holistik dan koheren saling terkait dan saling melengkapi dalam rangka pembentukan karakter dan perwujudan nilai-nilai luhur dalam diri seseorang (Kemdiknas, 2010: 9-10). Secara mudah karakter dipahami sebagai nilai-nilai yang khas-baik (tahu nilai kebaikan, mau berbuat baik nyata berkehidupan baik, dan berdampak baik terhadap lingkungan) yang terpatneri dalam diri dan terejawantahkan dalam perilaku. Secara koheren, karakter memancar dari hasil olah pikir, olah hati, olah raga, serta olah rasa dan karsa seseorang atau sekelompok orang. Karakter merupakan ciri khas seseorang atau sekelompok orang yang mengandung nilai, kemampuan, kapasitas moral, dan ketegaran

dalam menghadapi kesulitan dan tantangan (Pemerintah RI, 2010: 7).

Menurut Hilda Taba (dalam Rusman, 2011:28) kurikulum merupakan perencanaan pembelajaran. Oleh karena itu, lembaga pendidikan harus memiliki program sehingga kegiatan akan lebih terencana dan terarah dalam melaksanakan program pendidikannya. Sebagai rencana program pendidikan menyediakan sejumlah pengalaman yang memungkinkan anak dapat melakukan kegiatan belajar. Program tersebut harus memenuhi kebutuhan anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Bredecamp dalam Giriwijoyo (2007:1) mengemukakan “Bukan anak yang harus disesuaikan dengan program tetapi program yang harus disesuaikan dengan anak”.

Pendidikan olah raga harus dirancang dan disesuaikan dengan kebutuhan-kebutuhan dan perkembangan anak, memberikan kesempatan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan intelektual atau kognitif, emosi, dan fisik anak, memberikan dorongan serta mengembangkan hubungan sosial yang sehat. Bahkan lebih jauh masa pertumbuhan dan perkembangan anak adalah masa pembentukan pola perilaku dan masa terjadinya internalisasi nilai-nilai sosial dan kultural. Oleh karena itu, Abduljabar dalam Prasetyo (diakses 3 April 2012) memaparkan

wujud kegiatan olahraga harus ditujukan untuk mendapatkan kesehatan biologis, psikologis, dan sosiologis. Hal tersebut menunjukkan bahwa pendidikan jasmani dan olah raga harus disesuaikan dengan umur supaya tumbuh perasaan kebersamaan. Dampak positif lainnya yaitu tumbuhnya kemandirian anak untuk menjalani kehidupan sehari-hari dengan penuh semangat.

Pengembangan gerak dasar sama pentingnya dengan aspek-aspek perkembangan lainnya, karena ketidakmampuan anak melakukan kegiatan fisik akan membuat anak kurang percaya diri, bahkan menimbulkan konsep diri negatif dalam kegiatan fisik. Padahal jika anak dibantu oleh pendidik, besar peluangnya dapat mengatasi ketidakmampuan tersebut dan menjadi lebih percaya diri.

Oleh karena itu, pengembangan gerak harus terintegrasi dengan nilai-nilai karakter. Pembelajaran tanpa nilai akan kehilangan makna. Secara faktual data realistik menunjukkan bahwa moralitas maupun karakter bangsa saat ini telah runtuh. Dengan demikian pendidikan di Indonesia harus membentuk karakter mulia.

Banyak hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan karakter yang diberikan kepada anak-anak usia dini dapat membentuk perilaku yang positif, interaksi yang baik

dengan gurunya, kemampuan mengelola emosi, percaya diri, kemampuan berinteraksi sosial dengan kawannya, termasuk kemampuan akademik.

Dampak yang muncul, jika pembelajaran gerak tidak dirancang berdasarkan umur dikhawatirkan anak akan merasa terpinggirkan karena tidak dapat melakukan kegiatan olahraga tersebut. Lebih parah lagi apabila timbul kebencian terhadap olah raga karena ketidaksesuaian materi dan metode dengan tingkat umur secara kronologis. Dengan demikian, pemetaan standar kompetensi, pengembangan materi, dan penggunaan metode pembelajaran olahraga berbasis karakter sangat penting. Untuk mencapai tujuan yang diharapkan terutama pada pembelajaran keterampilan gerak diperlukan model pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Salah satu model tersebut yaitu model pembelajaran kontekstual.

Pembelajaran kontekstual adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan yang nyata.

Idealnya pembelajaran kontekstual pada jenjang pendidikan SD hendaknya dilaksanakan berdasarkan tema dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) mengidentifikasi kegiatan olahraga yang muncul pada semester satu maupun pada semester dua (2) mengidentifikasi indikator sebagai upaya untuk merelevansikan antar indikator pembelajaran olahraga dengan kegiatan kontekstual (3) menetapkan kegiatan kontekstual sesuai dengan indikator dan tema yang sedang dipelajari siswa.

Namun pada kenyataannya, pembelajaran jasmani dan olahraga terpaku hanya pada senam saja. Para guru di SD belum mampu menyusun pembelajaran olahraga berbasis karakter melalui model pembelajaran kontekstual, tidak ada waktu bagi anak-anak untuk mengembangkan potensi gerakannya. Peserta didik hanya menirukan gerakan dan instruksi gurunya. Selama ini guru belum memanfaatkan permainan tradisional untuk kegiatan olahraga yang menyenangkan. Pembelajaran masih terpaku pada LKS, buku paket dan belum mampu menggali sumber lingkungan dan pengalaman siswa sebagai bahan ajar yang dapat menghubungkan antarmateri pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa.

Berdasarkan uraian di atas dan karakteristik kesulitan menerapkan

pembelajaran yang mengadaptasi gerakan permainan tradisional serta masalah-masalah yang dihadapi dalam pembelajaran pembelajaran gerak, maka peneliti terdorong untuk meneliti pengaruh model pembelajaran kontekstual terhadap pembelajaran gerak berbasis karakter pada siswa SD. Dengan model pembelajaran kontekstual diharapkan pembelajaran dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, melakukan penguatan proses pembelajaran, dan dapat menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata sehingga dapat mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan siswa.

Berdasarkan uraian di atas dan karakteristik kesulitan menerapkan pembelajaran yang mengadaptasi gerakan permainan tradisional serta masalah-masalah yang dihadapi dalam pembelajaran pembelajaran gerak, maka peneliti terdorong untuk meneliti model pembelajaran kontekstual terhadap pembelajaran gerak dasar berbasis karakter. Dengan model pembelajaran kontekstual diharapkan pembelajaran dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, melakukan penguatan proses pembelajaran, dan dapat menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata sehingga dapat mendorong

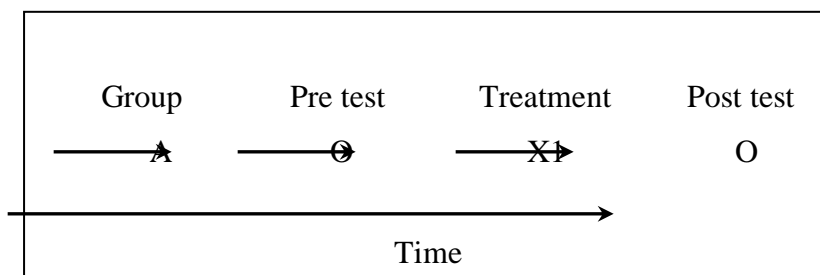
siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan siswa.

METODE PENELITIAN

Metode dan Desain Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model kontekstual dalam pembelajaran olahraga. Untuk menguji keefektifan model tersebut akan digunakan

Adapun desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.1
Desain Penelitian (Jame & Sally, 2001: 331)

Keterangan:

O_1 = Pre test kelompok eksperimen

O_2 = Post test kelompok eksperimen

X = Pembelajaran olahraga dengan model kontekstual

PEMBAHASAN

Data hasil penelitian kemampuan gerak dasar dan karakter siswa diperoleh melalui hasil pretes pada kelas eksperimen sebelum dilakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran kontekstual dan hasil postes yang diambil pada kelas eksperimen setelah pelaksanaan model pembelajaran kontekstual selesai

pendekatan kuantitatif desain eksperimen kuasi (*quasi experimental*) dengan teknik *pre test post test design* terhadap satu kelas.

Menimbang keterbatasan peneliti, desain eksperimental semu dipilih karena peneliti tidak memiliki kebebasan mengambil sampel secara acak dan harus menerima keadaan subjek sesuai keadaan.

dilakukan. Data yang diperoleh dari penelitian tersebut kemudian diuji untuk mengetahui normalitas dan homogenitas kemudian kedua data tersebut dianalisis untuk melihat adanya perbedaan peningkatan kemampuan motorik antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kontekstual. Secara keseluruhan data

penelitian akan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji perbandingan skor tes. Data hasil pretes dan postes kemampuan motorik (gerak dasar) dan karakter siswa disajikan berikut ini.

Tabel 4.1
Data Hasil Pretes dan Postes

No	Skor Keseluruhan			
	Data Gerak Dasar Motorik		Skor Keseluruhan Data Karakter	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
1	11.93	35.07	28.17	48.00
2	16.53	35.07	27.33	50.50
3	11.80	24.30	26.00	46.17
4	15.80	30.93	28.17	50.33
5	16.07	33.40	31.33	55.17
6	19.00	35.80	30.17	54.50
7	14.33	30.07	31.17	54.33
8	13.20	27.63	26.33	48.83
9	15.87	33.37	28.50	49.17
10	12.27	32.40	27.33	48.00
11	16.53	31.00	26.67	48.83
12	14.13	24.37	26.33	47.33
13	18.53	32.00	30.83	59.50
14	10.07	27.43	28.83	44.50
15	11.53	27.37	25.67	50.17
16	14.27	30.27	27.00	48.83
17	15.53	25.87	27.50	48.50
18	12.47	26.50	27.50	48.67
19	12.47	30.03	24.50	45.17
20	15.80	28.27	31.00	55.67
21	8.37	25.97	26.33	46.83
22	11.00	26.90	29.00	50.83
23	5.77	24.20	25.67	47.33
24	11.80	24.13	25.67	46.83
25	21.83	36.53	29.17	50.33
26	13.27	29.03	29.50	50.33
27	7.43	24.03	26.00	46.33
28	14.80	32.63	30.00	51.67
29	13.47	27.30	27.50	46.67
30	17.53	34.10	30.67	53.33
31	16.53	29.03	28.50	50.50
32	15.93	33.37	27.83	48.83
33	11.73	25.27	27.17	47.17

No	Skor Keseluruhan			
	Data Gerak Dasar Motorik		Skor Keseluruhan Data Karakter	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
34	16.87	33.37	31.50	56.17
35	21.00	35.80	30.33	53.33
36	16.93	30.83	29.67	52.33
37	11.53	34.33	27.83	49.50
38	16.33	33.80	29.67	49.83
39	14.13	26.40	26.17	47.17
40	14.13	35.07	28.50	49.83
41	13.47	33.20	27.00	47.83
42	13.50	35.07	30.50	54.00
43	7.63	22.57	26.50	48.17
44	15.20	34.10	28.83	51.67
45	19.97	36.53	30.83	56.50
46	11.63	34.10	29.50	51.83
47	10.10	33.20	27.67	48.67
48	14.93	34.10	30.33	51.67

1. Kemampuan Awal

Kemampuan awal siswa dilihat berdasarkan pada skor pretes kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kontekstual.

Berdasarkan hasil analisis dan observasi kemampuan siswa pada pretes rata-

rata motoriknya masih pada kemampuan awal (nilai kurang dari 50) hampir ada 43 peserta didik atau sekitar 89,58% dan kemampuan transisi (nilai di atas 50) hanya ada lima orang atau 10,42% secara deskriptif kemampuan tersebut dapat dipaparkan berikut ini.

Tabel 4.2
Deskripsi Skor Rata-rata

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
Pre tes Gerak Dasar	48	14.0613	3.38373	.48840	13.0787	15.0438	5.77	21.83
pos tes Gerak Dasar	48	30.5440	4.05271	.58496	29.3672	31.7207	22.57	36.53
Pre tes Karakter	48	28.2952	1.83683	.26512	27.7618	28.8286	24.50	31.50

pos tes Karakter	48	50.1594	3.24722	.46870	49.2165	51.1023	44.50	59.50
Total	192	30.7649	13.28443	.95872	28.8739	32.6560	5.77	59.50

Berdasarkan analisis di atas dapat dilihat secara berurutan rerata dari pre tes tes gerak dasar dan karakter adalah pre tes gerak dasar 14.06, post tes gerak dasar 30.54, pre tes karakter 28.29, pos tes karakter 50.15 dengan standar deviasi pre tes gerak dasar 3.83, post tes gerak dasar 4.05, pre tes karakter 1.84, pos tes karakter 3.24.

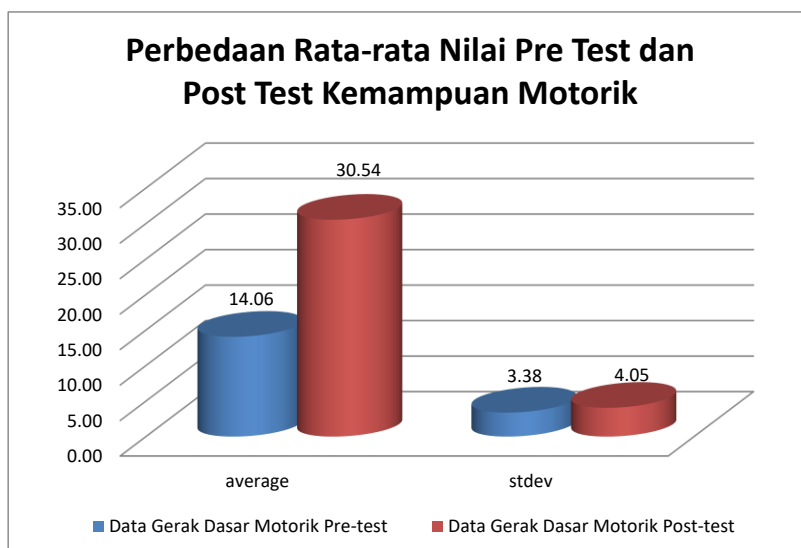
2. Kemampuan Akhir

Kemampuan motorik berbasis karakter tersebut akhirnya meningkat setelah mendapatkan perlakuan dalam pembelajaran

motorik dengan menggunakan model pembelajaran motorik.

Dengan demikian kemampuan siswa pada postes secara keseluruhan rata-rata motoriknya sudah mencapai kemampuan transisi. Hal ini dibuktikan dari hasil keseluruhan 100 % mencapai nilai di atas 50 dengan rata-rata 83,34 berada pada kategori kemampuan motorik pada tahap transisi.

Untuk melihat peningkatan setiap aspek kemampuan motorik dan karakter secara garis besar berdasarkan nilai rata-rata pre test dan post test pada kelas eksperimen disajikan dalam bentuk diagram batang.



Gambar 4.1
Rata-rata dan Simpangan Baku Data Kemampuan Motorik

1. Hasil Uji Normalitas Data Pretes dan Postes

Untuk membuktikan bahwa skor pretes dan postes berbeda atau tidak secara signifikan, maka dilakukan uji kesamaan dua nilai rata-rata dengan menggunakan uji-t sampel independen. Sebelum dilakukan uji kesamaan dua nilai rata-rata, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas varians. Sedangkan untuk membuktikan bahwa skor pretes dan postes berbeda atau tidak secara signifikan pada masing-masing kelas, maka dilakukan uji selisih skor dengan menggunakan uji-t sampel berpasangan. Sebelum dilakukan uji selisih skor, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas. Metode uji-t berpasangan merupakan analisis parametrik dimana terdapat asumsi yang harus terpenuhi terlebih dahulu, yaitu normalnya distribusi masing-masing kelompok data yang kemudian akan diolah. Namun permasalahan terjadi ketika asumsi tidak terpenuhi. Karena kita tidak selalu dapat membuat asumsi itu, dan

memang dalam beberapa contoh data tidak dapat dibuat asumsi, maka kita dapat menganalisis data dengan metode yang dikenal sebagai metode nonparametrik atau metode tanpa distribusi. Uji-U *Mann-Whitney* untuk data independen dan Uji peringkat-bertanda *Wilcoxon* untuk data berpasangandapat dipakai untuk menguji perbedaan antara kedua kelompok data dalam penelitian ini. Pengujian tersebut merupakan alternatif lain untuk uji-t parametrik yang paling berguna apabila peneliti ingin menghindari asumsi-asumsi dan persyaratan-persyaratan yang membatasi, yang semuanya itu diperlukan dalam uji-t (Siegel, Sidney. Alih Bahasa: Zanzawi Sayuti dan Landung Simatupang. *Statistik Nonparametrik Untuk Ilmu-ilmu Sosial*, Jakarta: Gramedia, 1997: 159).

Metode pengujian normalitas yang digunakan adalah metode uji *Kolmogorov-Smirnov*. Berikut disajikan secara lengkap perhitungan hasil uji normalitas. Pengujian statistik dihitung dengan program SPSS.

Tabel 4.3
Uji Normalitas Data

No	Item	Pre tes	Keterangan	Post test	Keterangan
1	Lari	0.016	tidak normal	0.000	tidak normal
2	Lompat	0.103	tidak normal	0.035	tidak normal
3	Lempar	0.052	normal	0.005	tidak normal
4	Tangkap	0.005	tidak normal	0.001	tidak normal

5	Tendang	0.000	tidak normal	0.031	tidak normal
6	Mandiri	0.206	normal	0.448	normal
7	Disiplin	0.078	normal	0.009	tidak normal
8	Percaya diri	0.039	tidak normal	0.018	tidak normal
9	Menghargai orang lain	0.051	normal	0.108	normal
10	Tanggung jawab	0.448	normal	0.189	normal
11	Mencintai lingkungan	0.025	tidak normal	0.198	normal
12	Keterampilan gerak dasar	0.200	normal	0.003	tidak normal
13	Karakter siswa	0.200	normal	0.059	normal

Data dinyatakan normal ketika signifikansi (*Asymp.Sig.* > 0,05). Berdasarkan seluruh hasil pengujian normalitas data, terdapat data yang tidak berdistribusi normal. Dengan demikian, pengujian komparatif yang selanjutnya dipergunakan adalah metode pengujian statistik nonparametric (Uji Wilcoxon).

2. Hasil Uji Homogenitas Data

Untuk mengetahui apakah karakteristik kelompok kedua kelompok data identik atau dinyatakan sama atau homogen secara statistic maka dilakukan uji homogenitas varians. Dalam hal ini digunakan uji *Levene Statistic* dengan melihat nilai signifikansi (*p-value*) dengan hasil

dapat diketahui hasil uji homogenitas varian data. Secara keseluruhan terdapat nilai *P-value* yang lebih kecil dari nilai alpha (0,05). Dengan demikian varians data dinyatakan heterogen.

3. Uji Perbandingan Skor Tes

a. Ringkasan Perbandingan Skor Pretes dan Postes Data

Untuk menguji data berpasangan antara skor pretes dengan skor postes digunakan uji peringkat bertanda *Wilcoxon*. Jika banyaknya pasangan sampel yang memiliki selisih tidak nol (*N*) lebih kecil atau sama dengan 25 sampel, maka pengujian hipotesis didasarkan pada harga-harga kritis distribusi sampling T. Namun jika sampel berjumlah besar (> 25), maka pengujian hipotesis didasarkan pada nilai *p-value*. (Siegel, 1997)

Pengujian hipotesis:

H_0 : Kedua kelompok data cenderung sama (tidak berbeda signifikan)

H_1 : Kedua kelompok data cenderung tidak sama (berbeda signifikan)

α : 5%

Kriteria uji:

Tolak H_0 jika $p\text{-value} < \alpha$

Terima H_0 jika $p\text{-value} > \alpha$

Berdasarkan ringkasan analisis data, ternyata ketika dikonfirmasi dengan kriteria penerimaan hipotesis nol (sig. > 0.05) dapat disimpulkan hipotesis nilai pre tes post tesnya tidak berbeda secara signifikan. Dengan kata lain item

nilai pre tes post tes berbeda secara signifikan.

b. Analisis kenaikan skor pre tes post tes

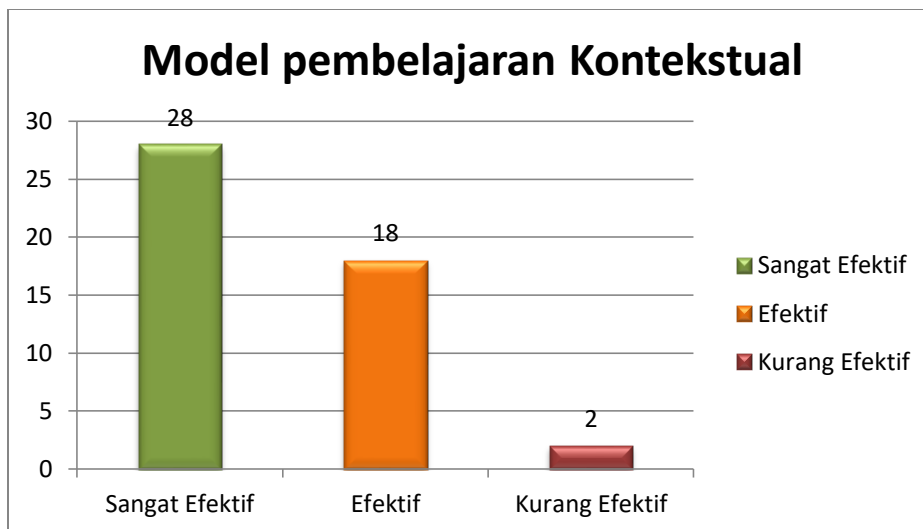
Untuk melihat perkembangan Gerak dasar sebelum dan sesudah perlakuan dapat dilihat dalam lampiran. Dibawah ini adalah rangkuman dari hasil analisis kenaikan skor pre tes post test.

Tabel 4.6
Frekuensi Kategori Hasil Peningkatan Skor

Kategori	Model Pembelajaran Kontekstual	
	Frekuensi	Persentase
Sangat Efektif	28	58,33%
Efektif	18	37,50%
Kurang Efektif	2	4,17%
Total	48	100%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa untuk observasi Model pembelajaran Kontekstual, mayoritas responden sebanyak 28 orang atau 58,33% termasuk dalam

kategori sangat efektif dan paling sedikit adalah responden yang termasuk dalam kategori kurang efektif sebanyak 2 orang atau 4,17%.



Gambar 4.3
Diagram Frekuensi Kategori Hasil Peningkatan Skor

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran kontekstual terbukti mampu memberikan pengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam motorik berbasis karakter SD Padasuka Wangunsari. Hal ini terlihat pada peningkatan yang signifikan setiap aspek (dimensi) kemampuan motorik dan karakter untuk kelas eksperimen.

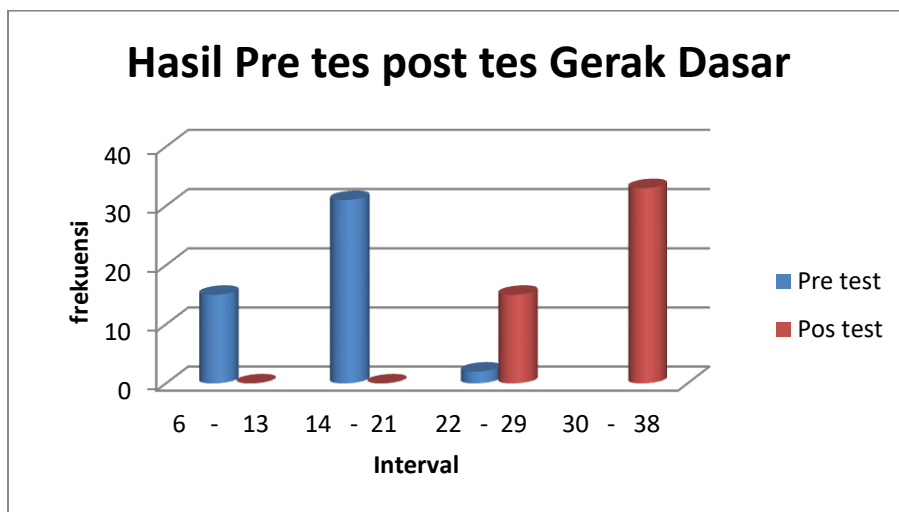
Dalam hal ini konsep belajar motorik bahwa pembelajaran (*instruction*) menunjukkan pada usaha siswa mempelajari bahan pelajaran sebagai akibat perlakuan guru, setidaknya sudah tercipta dengan baik pada proses pembelajaran melalui perlakuan model pembelajaran kontekstual. Dalam hal

ini, seperangkat kegiatan belajar yang dipersiapkan oleh guru menjadi salah satu alat pemicu bagi siswa untuk benar-benar menikmati proses belajar. Tujuan-tujuan pembelajaran yang hendak dicapai telah dirancang melalui serangkaian langkah-langkah dan pengalaman belajar, sehingga siswa mengalami perubahan tingkah laku dengan salah satu tanda bukti peningkatan hasil belajar berupa kemampuan motorik berbasis karakter.

Untuk melihat peningkatan nilai kemampuan motorik pretes-postes kelas eksperimen disajikan tabel dan grafik di bawah ini.

Tabel 4.7
Frekuensi Hasil Pre Tes Pos Tes Gerak Dasar

Interval	Pre test	Pos test
6 - 13	15	0
14 - 21	31	0
22 - 29	2	15
30 - 38		33



Gambar 4.4
Grafik frekuensi Kemampuan Motorik Pretes-Postes

Berdasarkan grafik di atas maka dapat disimpulkan hasil pretes dan postes mengalami peningkatan. Menurut Sukmadinata dan Syaodih (2012: 103) melalui proses belajar akan terjadi perubahan, perkembangan, kemajuan, baik dalam aspek fisik-motorik, intelek, sosial-emosi maupun sikap dan nilai. Makin besar atau makin tinggi perubahan atau perkembangan yang dicapai oleh siswa, maka makin baik pula proses belajar yang dirancang oleh guru.

Merujuk pada pendapat di atas, dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa rancangan proses pembelajaran model kontekstual jauh lebih baik jika dibandingkan dengan rancangan pembelajaran sebelumnya. Hal ini ditandai dengan peningkatan nilai pretes.

Berdasarkan grafik di atas tampak peningkatan nilai pretes setelah diberikan perlakuan. Setelah melalui proses perlakuan melalui model pembelajaran kontekstual, terbukti bahwa hasil uji coba pada kelas

eksperimen memperoleh peningkatan nilai motorik.

Oleh karena itu bisa dikatakan hipotesis alternatif yang mengatakan bahwa model pembelajaran kontekstual berpengaruh terhadap kemampuan motorik peserta didik SD Padasuka Wangunsari diterima.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis disimpulkan hasil penelitian model pembelajaran kontekstual berpengaruh terhadap kemampuan gerak dasar peserta didik SD Padasuka Wangunsari. Dengan model ini, suasana pembelajaran membangun siswa aktif, kreatif dan menyenangkan. Pembelajaran berbasis aktivitas siswa dan pembelajaran yang menitikberatkan pada proses dalam pembelajaran motorik telah merangsang siswa untuk menghasilkan kemampuan yang baik.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan dalam desain penelitian penelitian ini tidak diadakan random terhadap kelompok eksperimen sehingga penelitian ini hanya berlaku di SD tempat penelitian dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, Mubyar. (2012). *Penguatan Pendidikan Karakter Pada Jenjang Pendidikan Dasar di Era Global*. Bandung: Logoz Publishing.

- Anggani, Sudono. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta. Grasindo.
- Aubrey, Carol. (2000). *Early Childhood Educational Research*. London & New York.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2007). *Panduan Penilaian Kelompok Mata Pelajaran*.
- Beaty, Janice J. *Observing Development of The Young Child*. USA: Macmillan Publishing Company.
- Brand, Betsy. (2003). *Essentials of High School Reform: New Forms of Assessment and Contextual Teaching and Learning*. Washington: American Youth Policy Forum.
- Brewer, Jo An. (2007). *Introduction To Early Childhood Education*. Boston : Pearson Allyn And Bacon.
- Budimansyah, Dasim. (2012). *Perancangan Pembelajaran Berbasis Karakter*. Bandung: Widya Aksara Press.
- Creswell, John W. (2005). *Educational Research*. New Jersey: Pearson Education Inc.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Depdikbud. (1968). *Lembaran Bimbingan*. Dinas Pendidikan Prasekolah.
- Depdikbud. (1989). *Pedoman Guru Bidang Pengembangan Daya Cipta di Taman Kanak-kanak*. Jakarta.
- Depdikbud. (1989). *Petunjuk Teknis Proses Belajar Mengajar di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta.
- Depdikbud. (1992). *Pedoman Penggunaan Alat Peraga Taman Kanak-kanak*. Jakarta.
- Depdiknas. (2002). *Pendekatan Kontekstual*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- Depdiknas. (2008). *Modul Pelatihan Praktik yang Baik*. Jakarta.

- Depdiknas. (2009). *Modul Pelatihan Praktik yang Baik*. Jakarta.
- Depdiknas. (2009). *Panduan dan Budaya Karakter Pendidikan Indonesia*. Jakarta.
- Depdiknas. (2010). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional tentang standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Depdiknas. (2010). *Visi Pembinaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan PAUD*. Jurnal Vol.6 No.1. terakreditasi B oleh LIPI.Jakarta.
- Depdiknas. (2011). *Perspektif PAUD*. Jurnal Vol.1.No.1. ISSN 2089-2012. Jakarta.
- Depdiknas.(2007). *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Dewey, John. (2002). *Pengalaman dan Pendidikan*. Alih Bahasa John de Santo. Yogyakarta: Kepel Press.
- Dienstman, Ronald. (2013). *Permainan untuk Latihan Motorik*. America: Champaign.
- Eliyawati, Cucu. (2005). *Pemilkihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Fadlillah, Muhammad dan Lilif Mualifatu Khorida. (2013). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz media.
- Gallahue, David L. (1952). *Developmental Movement Experiences For Children*, Canada, Published Simultaneously.
- Gallahue, David L. (1982). *Understanding Motor Development in Children*, New York.
- Giriwijoyo, Santosa. (2007). *Pendidikan Olahraga*.Bandung.
- Graham, George. (2007). *Children Moving*, United States of America.
- Hidayat, Yusuf. (2010). *Pengantar Psikologi Olah Raga*. Bandung: CV Bintang Warli.
- <http://a-rahayu.blogspot.com/2012/03/reforma-si-penilaian-pada-pendidikan.html>: diakses 17 Februari 2013.
- <http://geraksehat.wordpress.com/2007/10/15/pendidikan-jasmani-dan-olahraga-di-lembaga-pendidikan-bag-1/>. Diunduh pada 20 Februari 2012, pukul 21.00 WIB.
- Ismail, Andang. (2006). *Education Games*, Yogyakarta, Pilar Media.
- Jacobson, Davis A, Paul Eggen, and Donald Kauchak. (2009). *Methods for Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jame & Sally (2001) *Research In Education A Conceptual Introduction*. Longman. New York.
- Jasmani Olahraga dan Kesehatan*, Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Jatmika, Yusef Nur. (2012). *Ragam Aktivitas Harian untuk Playgroup*. Jogjakarta: Diva Press.
- Johnson, Elaine B. (2007). *Contextual Teaching and Learning*. Bandung: MLC.
- Kesuma. Dharma dkk. (2011). *Pendidikan Karakter*. Bandung: Rosdakarya.
- Komalasari, Kokom. (2011). *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung:
- Lickona, Thomas. (2012). *Mendidik untuk Membentuk Karakter*. Bandung: Rosdakarya.
- Macintire Christine and McVitty Kim. (2004). *Movement and Learning in the Early Years*, London, Paul Chapman Publishing.
- Madyawati, Lilis. (2012). *Permainan dan Bermain 1*. Magelang: Prenada.
- Marilyn M. Buck, et.all (2007). *Instructional Strategies*, USA: Mc Graw Hill Publisher
- Moeliono, Anton M, dkk. (1988). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN Balai Pustaka.
- Mottely Janet B and Anne R.Randall. (2009). *Early Education*. New York: Nova Science Publisher Inc.

- Nurakhim, B. (2008). *Membangun Karakter dan Watak bangsa melalui Pendidikan Mutlak Diperlukan*. [Online].
- Nurhadi, Burhan Yasin, dan Agus Gerrad Senduk. (1998). *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Nurhasan dan Hasanudin Cholil. (2007). *Modul Tes dan Pengukuran Keolahragaan*. Bandung: Jurusan Pendidikan Kepeleatihan FPOK UPI.
- Pangrazi Robert P. (1989). *Dynamic Physical Education for Elementry School Children*. New York, Macmillan Publishing Company.
- Papalia, Diane E. (2008) *Human Developmen*, The Mc Graw Hill Companies.
- Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas. (2002). *Kompetensi Dasar Pendidikan Anak Usia Dini 4-6 Tahun*. Jakarta: Depdiknas.
- Rahyubi, Hei. (2012). *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Majalengka: Referens.
- Rohmat Mulyana. (2004). *Mengartikulasikan Pendidikan Nilai*. Bandung: Alfabeta.
- Rose, Debra J. (1997). *A Multilevel Approach to The Study of Motor Control and Learning*. Boston: Allyn and Bacon.
- Rudianto. (2011). *Pendidikan PAUD*. Bandung: Modul.
- Sahlan, Asmaun dan Angga Teguh Prasetyo. (2012). *Desain Pembelajaran Berbasis Pendidikan karakter*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Samsudin. (2009). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta:
- Saputra, Yudha, (2008) *Perkembangan dan Belajar Motorik*, Bandung, Modul.
- Schmidt, Richard A. (2000). *Motor Learning and Performance*. Amerika: Human Kinetics.
- Semiawan, C. (2010). *Character Building fo Children : Towards a National Identity of Quality and Dignity*. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta.
- Sidi, Idra Djati. (2001). *Menuju Masyarakat Belajar*. Jakarta: Radar Jaya.
- Singer, Robert N. (1968). *Motor Learning and Human Performance*. New York: Macmillan.
- Sudarwan, Prof. (2012). *Penilaian otentik dalam Pembelajaran*, Makalah pada Workshop Kurikulum, Jakarta.
- Sudewo, E. (2011). *Best Practice Character Building : Menuju Indonesia Lebih Baik*. Jakarta : Penerbit Republika.
- Suherman, Adang. (2000). *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Suherman, Adang. (2008). *Pedoman Observasi dan Evaluasi Gerak Dasar*. Bandung: FPOK UPI.
- Sukintaka. (1992). *Teori Bermain*, Jakarta
- Tanjung, Bahdin Nur dan Ardial. (2007). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tersedia:http://www.tnial.mil.id/tabid/125/article_type/artikel/view/articel/200/Default.aspx. [5 November 2009].
- Thomas, Jerry R. And Amelia M. Lee. (1988). *Physycal Education for Children*. USA: Human Kinetics Publisher.
- Thomas. *Phisycal Education for Children*.
- Tinning, Richard. (2010). *Pedagogy and Human Movement*. USA: Simultaneously Published.
- Uhamisastra. (2010). *Permainan Tradisional*. Bandung: FPOK UPI.
- UPI. (2012). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: UPI Press.

Vincent J. Melograno (2006), *Professional and Student Portofolios for Physical Fitness*, USA: Human Kinetics.

Wati, Isti Dwi Puspita dan Touvan Juni Samodra. (2013). *Pendidikan*

Karakter Melalui Pendidikan Jasmani. Bandung: CV Bintang Warli Artika.