

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SENAM RITMIK UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI 02 JULI

Dedi Saputra, S.Pd M.Pd¹, Jasrul anas, S.Pd M.Pd²,

¹Universitas Islam Kebangsaan Indonesia

Emali dedisaputrampo15@gmail.com, jasrul.jas@gmail.com

ABSTRAK

Melalui observasi yang telah dilakukan di beberapa Sekolah Dasar pada tanggal 10 Agustus sampai dengan 18 Agustus 2020, terlihat kurang aktif peserta didik dalam pembelajaran Penjas pada materi senam ritmik. Kurang aktifnya peserta didik dalam pembelajaran senam ritmik ini dikarenakan peningkatan keterampilan gerak dan kebugaran jasmani peserta didik sering diabaikan oleh guru Penjas yang kurang mempersiapkan bahan ajar yang menarik dalam proses pembelajaran, pada siswa kelas VI, dalam proses pembelajaran senam ritmik yang penulis dapatkan ada beberapa hal sebagai berikut : 1. Pembelajaran yang diberikan belum dikemas dalam bentuk Bermain, sehingga siswa merasa kurang senang, bosan, malas untuk bergerak 2. Kurangnya permainan dalam pembelajaran senam ritmik untuk menarik siswa 3. Pemberian materi penjas kurang bervariasi, Lebih cenderung pada materi yang sudah dikenal siswa sejak sekolah dasar. Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis mengembangkan bahan ajar permainan yang menyenangkan siswa melalui gerak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran senam ritmik yang menyenangkan. Jenis penelitian ini ialah penelitian pengembangan dan sampel 24 orang siswa. Data yang telah dikumpulkan dan dianalisis baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh yang tercantum pada bagian analisis dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar permainan senam ritmik untuk siswa Sekolah Dasar Negeri 02 Juli memberikan hasil bahan ajar yang handal dan dipercaya untuk bahan ajar siswa tingkat menengah dengan Validitas 0,498. Reliabilitas 0,569. Dapat digunakan sebagai bahan ajar permainan senam ritmik untuk siswa Sekolah Dasar Negeri 02 Juli.

Kata Kunci ; *Pengembangan, Bahan Ajar, Senam Ritmik*

ABSTRACT

Through observations that have been done in several elementary schools on August 10 to August 18, 2020, visible less active learners in learning penjas on rhythmic exercise materials. Lack of active learners in this rhythmic gymnastics learning because of increased movement of motion and physical fitness of learners are often ignored by teachers who are less preparing Pencas interesting teaching materials in the learning process, in grade 6 students, in the learning process of rhythmic gymnastics that the authors get there some things As follows: 1. The lessons given have not been packaged in the form of Playing, so that students feel less happy, bored, lazy to move 2. Lack of games in learning rhythmic gymnastics to attract students 3. Pemberian pemas less varied, More likely on the material already Known to students since elementary school. Based on the problem, the writer develop game material that pleases the students through the motion. The purpose of this research is to develop teaching materials in learning rhythmic fun gymnastics. This type of research is a development study and a sample of 24 students. The data has been collected and analyzed both quantitatively and skinly. Based on the research results obtained that are listed in the analysis and discussion section, it can be concluded that teaching materials for rhythmic gymnastics for elementary school students 02 juli provide results of reliable and reliable materials for teaching materials middle level students with Validity 0.498. Reliability of 0.569. Can be used as teaching materials for rhythmic gymnastics for elementary school students 02 juli.

Keywords: *Development, Teaching Materials, Rhythmic Gymnastics.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu bentuk usaha yang dilakukan untuk membimbing, membina dan mengarahkan manusia kearah yang jauh lebih baik dari sebelumnya. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan (Trianto, 2010:1). Masalah belajar merupakan hal yang sangat pokok, karena pengetahuan, keterampilan, dan sikap seseorang tersebut akan terbentuk dan berkembang apabila adanya kegiatan yang dilakukan dengan melalui proses belajar.

Senam ritmik adalah gerakan yang dilakukan dengan iringan musik atau latihan bebas yang dilakukan secara berirama. Senam ritmik dapat dilakukan tanpa alat maupun alat yang dipegang seperti tali, bola, tongkat dan gada. Senam ritmik menuntut kepala, lengan, togok, dan kaki bergerak selaras dengan irama yang mengiringi. Ritmik adalah gerakan yang dilakukan diiringi musik ataupun lagu-lagu adapun pada aktivitas ritmik ada tiga hal yang harus diperhatikan, yaitu fleksibilitas, kontinuitas, dan ketetapan dengan irama. Gerakan-gerakan dalam senam irama bertujuan untuk melemaskan otot-otot tubuh, memperluas gerak persendian, menghilangkan cedera otot meningkatkan kesehatan dan kebugaran jasmani.

Pengembangan pembelajaran yang diperlukan saat ini adalah pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang memberikan iklim kondusif dalam pengembangan daya nalar dan kreatifitas siswa, usaha guru untuk mencapai tujuan pembelajaran antara lain memilih metode yang tepat, sesuai dengan materinya dan menunjang terciptanya kegiatan mengajar dan belajar yang kondusif.

Konsep dasar pendidikan jasmani dan model pengajaran pendidikan jasmani yang efektif perlu dipahami bagi seorang guru pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani mempunyai hubungan yang sangat erat dalam belajar gerak dimana belajar gerak yang didalamnya akan selalu terkait dengan subdisiplin umum tentang gerak manusia. Adapun tahapan belajar gerak (motor learning) menurut Amung Ma'mun, (2000:3) terdapat tiga tahapan belajar gerak yaitu:

1. Tahapan verbal kognitif yaitu adanya kognitif dan proses membuat keputusan yang lebih menonjol (adanya proses memberi penjelasan),
2. Tahapan latihan gerak yaitu sebagai pola gerak yang dikembangkan sebaik mungkin agar peserta didik atau atlet lebih terampil
3. Tahapan otomatisasi, perkembangan gerak (motor development) yaitu adanya suatu bentuk gerakan yang didalam melakukannya tanpa dipikirkan lagi untuk melakukan sebuah gerakan.

Tujuan permainan bulutangkis adalah berusaha untuk menjatuhkan shuttlecock di daerah permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat mengembalikan kok, Masing-masing pemain harus berusaha agar *shuttlecock* tidak menyentuh lantai di daerah permainan sendiri. Sesuai dengan kompetensi dasar permainan bulutangkis dalam kurikulum

pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP, siswa diharapkan dapat mempraktikkan kombinasi Teknik-teknik dasar.

Melalui observasi yang telah dilakukan di beberapa Sekolah Dasar pada tanggal 10 Agustus sampai dengan 18 Agustus 2020, terlihat kurang aktifnya peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada cabang olahraga senam irama. Kurang aktifnya peserta didik dalam pembelajaran senam irama ini, maka beberapa tujuan mata pembelajaran pendidikan jasmani tidak tercapai yaitu peningkatan keterampilan gerak dan peningkatan kesegaran jasmani peserta didik. Inilah permasalahan yang kurang diperhatikan oleh guru pendidikan jasmani yang tidak mempersiapkan bahan ajar yang baik, sehingga menyebabkan peserta didik tidak tertarik untuk mengikuti senam irama dan peserta didik akan merasakan jenuh atau bosan.

Berdasarkan pokok permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka penulis ingin melakukan penelitian yang berhubungan dengan bagaimana cara agar siswa SD Negeri 02 Juli menjadi lebih aktif dan guru dapat mengembangkan bahan ajar terhadap pembelajaran jasmani disekolah jadi peneliti berkeinginan untuk meneliti tentang "**Pengembangan Bahan Ajar Senam Ritmik Untuk Siswa Sekolah Dasar Negeri 02 Juli**".

KERANGKA TEORITIS

Pengertian Pengembangan

Kamus besar bahasa indonesia karya Poerwodarmito (2003:473), bahwa pengembangan adalah perbuatan menjadikan bertambah, berupa sempurna pikiran, pengetahuan dan sebagainya. Berdasarkan kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu proses perubahan yang bertujuan untuk menghasilkan sesuatu yang lebih efektif dan lebih baik lagi khususnya dalam pembelajaran. Tujuan ini akan tercapai apabila seorang pendidik mampu mengembangkan bahan ajar. Salah satu bahan ajar yang ingin dikembangkan adalah senam ritmik dengan menggunakan tongkat untuk anak tingkat Sekolah Dasar. Pembelajaran disekolah dasar tidaklah sama dengan pembelajaran di tingkat Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas. Pembelajaran di Sekolah Dasar harus diketahui bahwa seorang peserta didik belum mampu bergerak secara sempurna yang memerlukan pemikiran yang rumit, seperti dalam hal mengkombinasikan gerakan, melakukan teknik suatu cabang olahraga dengan keterampilan yang baik.

Menurut sugiyono (2011:25) pengembangan disini disebutkan sebagai penelitian dan pengembangan (*research and development*). Dalam kamus besar bahasa indonesia (KBBI) disebutkan bahwa pengembangan adalah proses atau cara yang dilakukan untuk mengembangkan sesuatu menjadi baik atau sempurna. Penelitian pengembangan merupakan metode

penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat penulis simpulkan bahwa pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual. Dengan istilah lain dapat dijelaskan bahwa pengembangan bahan ajar merupakan salah satu bagian dalam usaha pengembangan kurikulum secara keseluruhan. Pengembangan yang ideal ada beberapa komponen yang memiliki peluang untuk dikembangkan, akan tetapi banyak hal yang harus dipertimbangkan misalnya pengembangan bahan ajar dan pembelajarannya perlu disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pembelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Materi pembelajaran adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus diajarkan oleh guru dan harus dipelajari oleh siswa untuk mencapai standar kompetensi dasar. Ada beberapa jenis pembelajaran. Jenis-jenis itu adalah fakta, konsep, prinsip, prosedur, dan sikap atau nilai.

Menurut Trianto (2009:250) bahan ajar memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran termasuk dalam pembelajaran inovatif –progresif. Oleh karena pembelajaran inovatif –progresif pada dasarnya merupakan perpaduan dari berbagai disiplin ilmu yang tercakup dalam ilmu alam maka dalam pembelajaran ini memerlukan bahan ajar yang lebih lengkap dan komprehensif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

1. Kedudukan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Kurikulum

Secara umum kurikulum didefinisikan sebagai suatu rencana yang dikembangkan untuk memperlancar proses belajar mengajar dengan arahan atau bimbingan sekolah serta anggota stafnya Subandijah,(1992:33). Kurikulum adalah sesuatu yang dijadikan pedoman kegiatan pendidikan yang dilakukan, termasuk dalam kegiatan belajar mengajar di kelas Nurgiyanto,(1988:5).Pengembangan kurikulum merupakan kegiatan untuk menghasilkan kurikulum baru, melalui langkah-langkah penyusunan kurikulum atas dasar hasil penilaian yang dilakukan selama periode waktu tertentu Subandijah, (1992:38).Dalam hal ini kurikulum berarti suatu program yang didesain, direncanakan, dikembangkan, dan dilaksanakan dalam situasi belajar mengajar yang sengaja diciptakan di sekolah.

Penyesuaian bahan ajar dengan kebutuhan masyarakat yang akan disampaikan pada siswa, berarti memberi peluang pada kurikulum agar tetap eksis, terutama pada pengembangan bahan ajar. Pengembangan bahan ajar itu bagian dari kurikulum, dan dianggap langkah praktis karena melayani, menyiapkan materi dan pengalaman belajar siswa. Pengembangan kurikulum itu

merupakan pengembangan komponen kurikulum yang berbentuk sistem itu sendiri, yaitu: tujuan, bahan, metode, peserta didik, pendidik, media dan lingkungan. Dengan istilah lain dapat dijelaskan bahwa pengembangan bahan ajar merupakan salah satu bagian dalam usaha pengembangan kurikulum secara keseluruhan Nurgiyanto (1988:83).

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa bahan ajar merupakan komponen pembelajaran yang digunakan oleh gurusebagai bahan belajar bagi siswa dan membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas.

2. Pengertian dan Pentingnya Pengembangan

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia, bahan didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipakai atau diperlukan untuk tujuan tertentu seperti sebagai pedoman atau pegangan mengajar, atau untuk memberi ceramah Moeliono, (1989:65).Sedangkan untuk istilah bahan ajar sering diidentikan dengan bahan kurikulum atau bahan pelajaran.Bahan ajar atau bahan kurikulum ini pada hakikatnya dapat diobservasi dan bukan hanya merupakan ide-ide yang bersifat abstrak untuk pedoman mengajar. Di sisi lain komponen isi dalam kurikulum sebenarnya berupa materi yang diprogramkan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah direncanakan Subandijah, (1992:5).

Pengertian isi kurikulum, bahan kurikulum atau bahan ajar sebenarnya terkait dengan pengetahuan ilmiah dan pengalaman belajar yang harus diberikan kepada siswa agar dapat tercapainya tujuan pendidikan udjana, (1988:27). Secara teknis, Gall dalam Nurgiyanto, (1988:84) mendefinisikan bahan kurikulum sebagai: *Curriculum materials are physical entities, representational in nature, used to facilitate the learning process* Gal (1881:5). Jadi menurut Gall bahan kurikulum atau bahan ajar adalah sesuatu yang mempunyai sifat fisik, sifat mewakili dan yang digunakan untuk memperoleh proses belajar. Keberadaan bahan ajar ini menurut Gall merupakan objek yang dapat diobservasi, bukan hanya berupa ide-ide atau konsep-konsep.

Sebagai bahan yang dapat diobservasi maka dapat dicontohkan seperti buku-buku teks, lembar kerja siswa, program rekaman, dan lain-lain.Sedangkan bahan yang bersifat representational dimaksudkan sebagai bahan kurikulum yang dapat menyampaikan sesuatu yang lebih dari sekedar barangnya itu sendiri.Misalkan buku sejarah, secara bendanya itu sendiri tak mempunyai pengertian pengajaran, dan sebagai objek nyata ia dapat dipandang sebagai sejumlah kertas yang berisi tulisan cetak. Misalkan dalam buku sejarah, secara berdaya itu sendiri tak mempunyai pengertian pengajaran, dan sebagai objek nyata ia dapat dipandang sebagai sejumlah kertas yang berisi tulisan cetak.

Sangat jelas, bahwa karakteristik bahan kurikulum atau bahan ajar itu secara sungguh-

sungguh memberikan fasilitas belajar. Jadi, bahan ajar tersebut memang secara sengaja dirancang dan di buat untuk mempermudah pengajaran. Misalkan buku-buku teks, biasanya dipergunakan untuk maksud-maksud pengajaran, oleh karenanya buku-buku tersebut secara layak dapat diklasifikasikan sebagai bahan kurikulum Nurgiyanto, (1988:85). Pentingnya pengembangan bahan ajar dalam kurikulum sebagai salah satu komponen kurikulum ini terkait dengan keberadaan bahan ajar sendiri dan sifat kurikulum yang dinamis. Sehingga bahan ajar itu sengaja dirancang dan dibuat untuk mempermudah pengajaran sesuai dengan kebutuhan siswa, sebab bahan ajar itu dipakai sebagai dasar pengajaran kepada siswa dalam rangka mencapai tujuan. Oleh karena itu, sudah seharusnya bahwa dalam mengembangkan bahan kurikulum telah mendasarkan diri pada tujuan-tujuan yang telah ditentukan.

Di sisi lain pentingnya suatu bahan kurikulum, itu harus mempunyai arti atau makna baik di lihat dari perkembangan ilmu maupun kegunaannya dalam kehidupan bermasyarakat Kaber, (1988:121). Dari sini dapat dimengerti bahwa pengembangan bahan ajar dalam kurikulum menjadi penting karena konsep-konsep yang diberikan hendaknya memudahkan dan membantu anak mengerti hakikat ilmu yang terkandung dalam bahan ajar tersebut.

3. Pengetahuan Sebagai Bahan Ajar

Pengetahuan merupakan inti bahan kurikulum. Bahan tidak lain adalah sebagai bahan rekaman pengetahuan (simbol, grafi, rekaman suara) sedangkan pengetahuan merupakan makna atau arti sebagai konsekuensi transaksi dari pada bahan. Sedangkan pengetahuan yang dipergunakan di sekolah adalah pengetahuan verbal. Jenis atau tipe pengetahuan dapat di lukis sebagai yang dapat dilihat dalam gambar bagan di bawah ini (Kaber, 1988:115): Pengetahuan ini memiliki "kekuatan" memberikan informasi dan sekaligus dapat memberi arah untuk melakukan perubahan. Konsep merupakan lambang untuk benda atau peristiwa, karena di dalamnya telah menghimpun sejumlah atribut yang umum. Sedangkan atribut ini tidak lain adalah suatu karakteristik benda atau peristiwa.

Jenis-Jenis Bahan Ajar

Jenis bahan ajar dibedakan atas beberapa kriteria pengelompokan. Menurut Koesnandar (2008: 12), jenis bahan ajar berdasarkan subjeknya terdiri dari dua jenis antara lain:

1. Bahan ajar yang sengaja dirancang untuk belajar, seperti buku, handouts, LKS dan modul.
2. Bahan ajar yang tidak dirancang namun dapat dimanfaatkan untuk belajar, misalnya klipang, koran, film, iklan atau berita. Koesnandar juga menyatakan bahwa jika ditinjau dari fungsinya, maka bahan ajar yang dirancang terdiri atas tiga kelompok yaitu bahan presentasi, bahan referensi, dan bahan belajar mandiri.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis bahan ajar adalah suatu bahan ajar yang penggunaannya dengan indra penglihatan. Terdiri atas bahan cetak, non cetak dan gambar.

Langkah-Langkah Pengembangan Senam Ritmik

Kerangka pengembangan Model Sugiyono memberikan acuan dasar sebelum proses pengembangan itu dilakukan. Kerangka dasar pengembangan bahan ajar yang dikemukakan oleh Model Sugiyono ini berbeda dengan model sebelumnya, karena ia mengemukakan 10 komponen model pengembangan sistem pembelajaran. Adapun kerangka dasar pengembangan Model Sugiyono (2012:298) tersebut meliputi sebagai berikut:

3. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik senam Ritmik.

Kebutuhan dalam proses belajar mengajar adalah kesenjangan antara apa yang dimiliki siswa dengan apa yang diharapkan. Contoh perlu dimulai dari latihan wudhu dari awal hingga akhir sebelum akhirnya diharapkan siswa dapat melakukan rukun shalat dengan baik dan benar. Setelah menganalisis kebutuhan siswa, maka perlu juga menganalisis karakteristik siswa, baik menyangkut kemampuan pengetahuan atau keterampilan yang telah dimiliki siswa sebelumnya.

4. Merumuskan tujuan pembelajaran.

Untuk dapat merumuskan tujuan pembelajaran dengan baik, harus di ingat bahwa tujuan pembelajaran harus berorientasi kepada siswa. Tujuan pembelajaran harus benar-benar menyatakan adanya perilaku siswa yang dapat dilakukan atau diperoleh setelah proses belajar dilakukan. Tujuan yang ingin dicapai harus dinyatakan dengan kata kerja yang operasional, artinya kata kerja itu menunjukkan suatu perilaku/perbuatan yang dapat diamati atau diukur.

5. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci

Penyusunan rumusan butir-butir materi adalah dilihat dari sub kemampuan atau keterampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran, sehingga materi yang disusun adalah dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan dari kegiatan proses belajar mengajar tersebut.

6. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan

Alat pengukur keberhasilan dikembangkan terlebih dahulu sebelum naskah program ditulis. Dan alat pengukur itu harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan dari materi-materi pembelajaran yang disajikan. Bentuk alat pengukurannya bisa dengan tes, pengamatan, penugasa atau checklist perilaku.

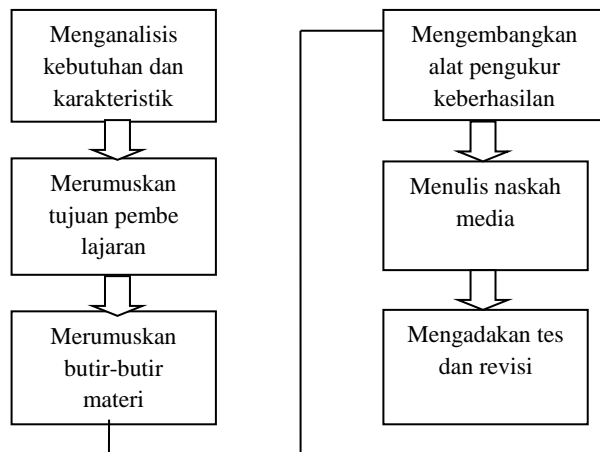
7. Menulis naskah media

Naskah media adalah bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik. Supaya materi pembelajaran itu dapat disampaikan melalui media, maka materi tersebut perlu

dituangkan dalam tulisan atau gambar yang sebut sebagai naskah program media.

8. Mengadakan tes dan revisi

Tes adalah kegiatan untuk menguji atau mengetahui tingkat efektifitas dan kesesuaian media yang dirancang dengan tujuan yang diharapkan dari program tersebut. Program media yang dianggap baik oleh pembuatnya, belum tentu mudah dipahami atau tidak merangsang proses belajar bagi siswa yang ditujuinya, maka program semacam ini tentu saja tidak dikatakan baik.



Berdasarkan uraian ahli diatas maka penulis menyimpulkan beberapa langkah yang harus ditempuh dalam mengembangkan program media yaitu : menganalisis kebutuhan siswa, merumuskan tujuan pembelajaran yang berorientasi pada siswa, merumuskan secara terperinci butir-butir materi dalam pembelajaran.

Hakikat Pembelajaran

Hakikat proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, yaitu penyampaian informasi dari sumber informasi melalui media tertentu kepada penerima informasi. Dalam kegiatan belajar mengajar terdapat dua kegiatan, yaitu kegiatan atau proses belajar dan kegiatan atau proses mengajar (Sardiman, 2006:1). Kedua kegiatan ini seolah-olah tidak terpisahkan satu sama lain. Ada anggapan bahwa jika ada kegiatan belajar tertentu ada proses mengajar. Sardiman (2006:1) mengemukakan bahwa “tidaklah benar jika mengajar kita anggap sebagai kegiatan atau proses belajar pada diri seseorang”. Hal ini dikarenakan proses belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja terlepas dari ada yang mengajar atau tidak, dan terjadi karena adanya interaksi-interaksi antara individu dengan lingkungannya.

Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang guru atau pendidik untuk membelajarkan siswa yang belajar (Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, 2013:128). Pada garis besarnya adanya empat pola pembelajaran (Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, 2013:128-129).

Pertama, pola pembelajaran guru dengan siswa tanpa menggunakan alat bantu atau bahan pembelajaran

dalam bentuk alat peraga. Pola pembelajaran ini sangat tergantung pada kemampuan guru dalam mengingat bahan pembelajaran dan menyampaikan bahan tersebut secara lisan kepada siswa. *Kedua*, pola (guru ditambah alat bantu) dengan siswa. Pola pembelajaran ini guru sudah dibantu oleh berbagai bahan pembelajaran yang disebut alat peraga pembelajaran dalam menjelaskan dan meragakan suatu pesan yang bersifat abstrak. *Ketiga* pola guru ditambah media dengan siswa. Pola pembelajaran ini sudah mempertimbangkan keterbatasan guru, yang tidak mungkin menjadi satu-satunya sumber belajar. Guru dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran sebagai sumber belajar yang dapat menggantikan guru dalam pembelajaran. pola ini merupakan pola pembelajaran bergantian antara guru dan media dalam berinteraksi dengan siswa. *Keempat*, pola media dengan siswa atau pola pembelajaran jarak jauh menggunakan media atau bahan pembelajaran yang disiapkan. Berdasarkan pola-pola pembelajaran tersebut di atas, maka membelajarkan itu tidak hanya sekedar mengajar seperti pola satu, karena membelajarkan yang berhasil harus memberikan banyak perlakuan kepada siswa. Peran guru dalam pembelajaran lebih dari sekedar sebagai pengajar belaka, akan tetapi guru harus memiliki multi peran dalam pembelajaran. Dan agar pola pembelajaran yang diterapkan juga dapat bervariasi, maka bahan pembelajarannya harus dipersiapkan secara bervariasi juga.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran pada hakikatnya adalah mengenai proses dan mengajar yang dilakukan dua arah oleh pendidik dan peserta didik untuk menyampaikan beberapa informasi dan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

1. Konsep Pembelajaran

Konsep pembelajaran menurut Corey (2011:61) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari Filsafat pendidikan.

Proses belajar pada dasarnya melibatkan upaya yang hakiki dalam membentuk dan menyempurnakan kepribadian manusia dengan berbagai tuntutan dalam kehidupannya. Secara filosofis belajar berarti mengingatkan kembali pada manusia mengenai makna hidup yang bisa dilalui melalui proses meniru, memahami, mengamati, merasakan, mengkaji, melakukan dan meyakini suatu kebenaran sehingga semuanya memberi kemudahan dalam mencapai segala yang dicita-citakan manusia. Belajar juga harus dipahami sebagai suatu kegiatan dalam mencari dan membuktikan kebenaran.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada hakikatnya adalah mengenai proses dan mengajar yang dilakukan dua arah oleh pendidik dan peserta didik untuk menyampaikan

beberapa informasi dan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari proses pendidikan (Amir, 2005:5). Pendidikan jasmani bukan hanya dekorasi atau ornamen yang ditempel pada program sekolah sebagai alat untuk membuat anak sibuk. Melalui penjas yang diarahkan dengan baik, anak-anak akan mengembangkan ketrampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial dan dapat meningkatkan kesehatan fisik dan mentalnya. Pendidikan jasmani dilaksanakan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional, yang mencakup aspek fisik, intelektual emosional, sosial dan moral.

Berdasarkan pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa: merupakan suatu proses pendidikan yang melibatkan aktivitas jasmani, yang disusun secara sistematis dan bertahap berdasarkan tingkat pertumbuhan serta perkembangan, meningkatkan kemampuan dan ketrampilan jasmani, membentuk potensi-potensi yang ada dan membentuk kepribadian individu yang berintelektual dan kepribadian sosial guna mencapai tujuan pendidikan nasional.

Sejarah Senam Ritmik

Sedangkan yang pernah dikemukakan oleh Suyatno Dkk (2003:10) Organisasi internasional yang mengatur tata tertib dan peraturan pertandingan dan olahraga senam adalah Federation International Gimnastic (FIG). Sedangkan organisasi tingkat nasional di Indonesia yang mengatur olahraga senam adalah Persatuan Senam Indonesia (PSN).

Olahraga senam untuk pertama kalinya diperkenalkan di Indonesia oleh bangsa Belanda pada tahun 1912. Pada waktu itu, senam telah diajarkan pada sekolah anak-anak Belanda di Indonesia. Ketika masa pendudukan Jepang, pemerintah Jepang memberi nama olahraga senam dengan sebutan Taiso. Olahraga senam kemudian berkembang dengan cepat dan banyak disukai oleh rakyat Indonesia. Sejak zaman order baru atau sekitar tahun tujuh puluhan hingga sekarang olahraga senam menjadi jenis olahraga yang paling digemari oleh semua golongan. Senam yang dilakukan dan dikembangkan secara teratur akan berguna untuk mengembangkan kepribadian yang harmonis.

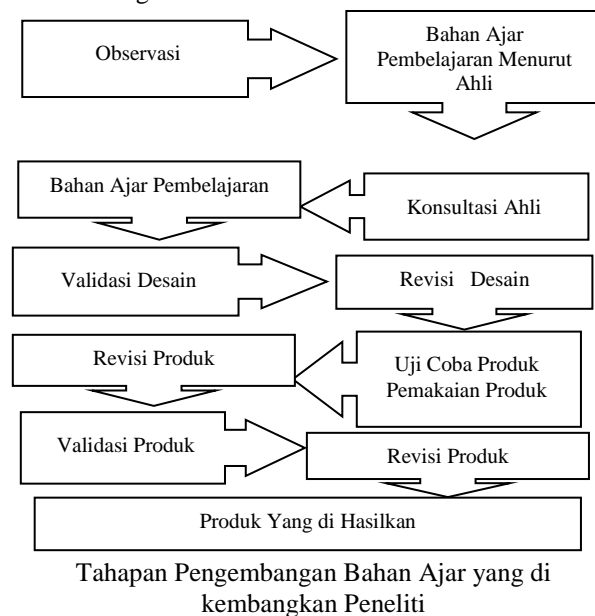
PROSEDUR PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan dan tujuan penelitian yaitu pengembangan bahan ajar senam ritmik, maka jenis penelitian ini tergolong kepada jenis penelitian pengembangan dengan teknik observasi, wawancara, validasi ahli dan uji coba. Hal ini sesuai dengan pendapat Richey, (1996:167) bahwa penelitian pengembangan merupakan studi sistematis tentang perencanaan, pengembangan, pengevaluasian proses dan produk yang harus memiliki kriteria konsisten internal.

Borg and Gall (1989: 624) mengemukakan; *educational research and development is a process used to develop and validate educational product*. Atau dapat diartikan bahwa penelitian pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang sudah ada melainkan juga untuk menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis.

Rancangan Penelitian

Berdasarkan permasalahan dan tujuan penelitian sebagaimana yang telah peneliti sampaikan pada bagian sebelumnya, maka untuk dapat tercapainya tujuan dari penelitian ini diperlukan suatu rancangan penelitian. Nazir (2005:84) mengemukakan pengertian rancangan penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Adapun rancangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



SUBJEK PENELITIAN

Secara umum subjek penelitian diartikan sebagai anggota kelompok yang telah ditentukan untuk dilakukan penelitian. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini seluruh siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 02 Kecamatan Juli dengan berjumlah 24 orang.

INSTRUMEN PENELITIAN

Suharsimi Arikunto (2006:149) mengemukakan bahwa yang disebut instrumen adalah alat yang digunakan pada waktu penelitian menggunakan suatu metode.

Dalam upaya pengumpulan data digunakan beberapa instrumen antara lain: (a) angket untuk ahli rancangan pembelajaran (b) angket ahli media pembelajaran, (c) angket ahli isi pembelajaran dan (d) angket uji coba lapangan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN Validitas Instrumen

Menurut Amir adalah (2010:11) validitas pada dasarnya adalah kemampuan alat ukur untuk dapat mengukur apa yang seharusnya diukur, sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mampu mengukur secara tepat terhadap apa yang semestinya diukur. Menurut Nugroho, (2005:67) validitas digunakan dengan untuk mengetahui kelayakan suatu butir-butir dalam satu daftar konstruk item pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variabel. Hasil perhitungan validitas item pertanyaan dengan menggunakan program *Statistical Package for Social Science*, (SPSS 23.0). kesahihan item pertanyaan diambil dari pendapat Sugiyono (2012:16) yaitu: 0,030 bahwa tingkat suatu instrument tersebut dikatakan valid, proses hasil validasi rancangan, isi dan media oleh para ahli dalam proses pengembangan bahan ajar materi senam ritmik untuk siswa Sekolah Dasar adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 Hasil Validitas Rancangan oleh Pakar

Item	Item Pernyataan	r_{bt}	P	r_{ta}	Status
1	Pengembangan Senam ritmik dengan menggunakan alat berupa tongkat dapat membuat siswa lebih aktif	0,998	0,30	2,90	Valid
2	Pengembangan senam ritmik dengan menggunakan tongkat mendekati dengan gerakan dasar senam ritmik pada umumnya	0,998	0,30	2,90	Valid
3	Pengembangan senam ritmik yang dikembangkan mampu meningkatkan kerjasama yang baik antar siswa	0,998	0,30	2,90	Valid
4	Pengembangan bahan ajar yang dikembangkan untuk meningkatkan kebugaran jasmani	0,998	0,30	2,90	Valid
5	Pengembangan senam ritmik dengan menggunakan tongkat yang di kembangkan membuat siswa gembira	0,998	0,30	2,90	Valid
6	Pengembangan yang dikembangkan membuat siswa lebih semangat dalam matapelajaran Penjas	0,998	0,30	2,90	Valid
7	Pengembangan bahan ajar senam ritmik yang dikembangkan sesuai dengan materi pembelajaran senam ritmik	0,998	0,30	2,90	Valid

8	Pengembangan senam ritmik yang dikembangkan membuat siswa tidak jenuh dan bosan	0,756	0,30	2,90	Valid
9	Pengembangan bahan ajar senam ritmik dengan menggunakan tongkat bisa disesuaikan dengan gerak setiap siswa	0,998	0,30	2,90	Valid
10	Gerakan Pengembangan bahan ajar Senam ritmik yang dikembangkan bias dilakukan oleh setiap siswa	0,471	0,30	2,90	Valid
11	Senam ritmik dengan menggunakan irama dan tongkat dianggap aman di terapkan untuk siswa sekolah dasar (SD)	0,416	0,30	2,90	Valid
12	Pengembangan senam ritmik yang dikembangkan dengan menggunakan musik dan membuat siswa lebih semangat dalam belajar	0,034	0,30	2,90	Valid
13	Bahan ajar senam ritmik yang dikembangkan bias dilakukan oleh setiap siswa Bahan ajar senam ritmik yang dikembangkan bias dilakukan oleh setiap siswa.	0,756	0,30	2,90	Valid
14	Kecocokan materi senam ritmik dengan pengembangan bahan ajar	0,998	0,30	2,90	Valid
15	Alat dan fasilitas yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar memadai	0,998	0,30	2,90	Valid
16	Alat yang digunakan tidak membahayakan siswa	0,998	0,30	2,90	Valid
17	Pengembangan bahan ajar disesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan	0,998	0,30	2,90	Valid
18	Waktu yang digunakan dalam pelaksanaan bahan ajar yang dikembangkan tidak membuat siswa lelah	0,998	0,30	2,90	Valid
19	Gerakan yang digunakan pada senam ritmik mudah dan tidak membahayakan siswa	0,998	0,30	2,90	Valid
20	Bahan ajar yang dikembangkan	0,998	0,30	2,90	Valid

	meningkatkan social antar siswa				d
21	Bahan ajar yang dikembangkan membuat siswa mudah dalam bergerak	0,998	0,30	2,90	Valid
22	Bahan ajar yang dikembangkan mendorong siswa mampu memikirkan gerakan apa yang akan dilakukan	0,998	0,30	2,90	Valid
23	Bahan ajar yang dikembangkan meningkatkan keaktifan siswa dalam bergerak	0,998	0,30	2,90	Valid
24	Gerakan-gerakan yang ada pada pengembangan senam ritmik tidak sulit untuk dilakukan oleh siswa sekolah dasar	0,998	0,30	2,90	Valid
25	Gerakan-gerakan yang dikembangkan pada pengembangan senam ritmik tidak membahayakan strukturan atomi setiap siswa	0,998	0,30	2,90	Valid
26	Alat dan gerakan dalam pengembangan ini di rasa sesuai untuk siswa sekolah dasar	0,998	0,30	2,90	Valid
27	Musik yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar membuat siswa lebih semangat dan merasa gembira dalam pembelajaran senam ritmik	0,998	0,30	2,90	Valid

Hasil validasi oleh tiga pakar yang terdiri dari 27 item pernyataan, setelah dilakukan pengujian ternyata semua sah, kesahihan butir didasarkan pada ketentuan di atas 0.030, maka semua layak untuk di iktukan dalam butir pernyataan

Berdasarkan hasil di atas maka dapat disimpulkan bahwa pada model rancangan semua item mampu mengukur konstruksinya secara valid, dengan bobot faktor diperoleh sebesar 15% hal ini menyatakan bahwa muatan faktor (*faktor loading*) hasil validasi ahli dalam bahan ajar materi Senam Ritmik Disekolah Dasar Negeri 02 Kecamatan Juli 15%. Hasil perhitungan faktor loading dapat dilihat pada lampiran..

Uji Reabilitas

Uji reliabilitas validasi pakar bahan materi permainan senam ritmik disekolah dasar Negeri 02 Kecamatan Juli. menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, pengujian reliabilitas bertujuan untuk mengetahui stabilitas internal jawaban dalam satu faktor, hasil perhitungan koefisien reliabilitas (*kehandalan*) dilakukan dengan menggunakan program *statistical*

Package for Social sciences (SPSS 23.0) (Ridwan etal. 2011:143-206) dengan jumlah subjek sebanyak 3 pakar. Hasil uji coba reliabilitas dengan menggunakan *Space Saver* pengembangan bahan ajar materi permainan senam ritmik disekolah dasar Negeri 02 Kecamatan Juli. menunjukkan ke tiga bahan ajar memiliki reliabilitas sebesar α antara 0.393 sampai 0.727 dengan demikian bentuk tersebut akan memberikan hasil pengukuran yang handal atau dapat dipercaya. Rangkuman koefisien reliabilitas materi permainan senam ritmik disekolah dasar Negeri 02 Kecamatan Juli.

Tabel 4.4 Koefisien Reliabilitas

Pengembangan bahan Ajar Permainan Senam Ritmik	Rancangan	Materi	Media
<i>Mean</i>	68,00	67,33	68,00
<i>Variance</i>	37,000	58,333	37,000
<i>Std bev</i>	6,083	7,638	6,083
<i>N.of variabel</i>	27	27	27
<i>Case</i>	3	3	3
<i>R_n Alpha</i>	.927	.961	.927
<i>r table</i>	2,90	2,90	2,90
<i>Status</i>	Andal	Andal	Andal

Berdasarkan hasil reliabiliti diatas, ternyata semua item reliabel, sehingga bahan ajar materi permainan senam ritmik yang terdiri dari tiga materi penyusunan terdiri dari materi rancangan, isi dan media yang tiap-tiap bahan ajar memiliki 27 item pernyataan, materi pertama rancangan memiliki 27 item pernyataan, materi kedua materi memiliki 27 item pernyataan, dan bahan ajar ketiga rancangan memiliki 27 item pernyataan. Semua butir valid diatas 0.030. Sedangkan uji reliabilitas dengan menggunakan formula *space saver* menunjukkan bahwa ke tiga bentuk rancangan bahan ajar permainan senam ritmik tersebut memiliki koefisien reliabilitas dengan α 0.393 sampai dengan 0.727 dengan demikian berarti ke tiga bentuk rancangan validasi ahli sebagai media bahan ajar materi permainan senam ritmik disekolah dasar Negeri 02 Kecamatan Juli memenuhi persyaratan pengujian yang berarti bahan ajar materi bulutangkis tersebut akan memberikan hasil kehandalan yang dapat dipercaya dan di andalkan.

Validitas Uji Coba

Uji perhitungan validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan suatu item-item dalam suatu daftar konstruk item pernyataan dalam mendefinisikan suatu variabel Nugroho, (2005:67). Hasil perhitungan validitas item pernyataan dengan menggunakan program *Statistical Package for Social Science*, (SPSS 23.0) kesahihan item pernyataan dianut pendapat sugiyono, (2012:16) yaitu: 0.030 bahwa tingkat kesahihan suatu item diatas 0.030 sehingga suatu

instrumen tersebut dikatakan valid, proses uji coba pengembangan bahan ajar materi permainan senam ritmik disekolah dasar Negeri 02 Kecamatan Juli sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Validitas Uji Coba

Item	Item Pernyataan	r_{bt}	P	r_{tabel}	Status
1	Saya sangat suka bahan ajar dengan cara dikelompokan.	.658	.000	260	Masuk
2	Bahan ajar yang di kembangkan sangat kami senangi .	.487	.000	260	Masuk
3	Saya suka senam ritmik dengan menggunakan bersama teman.	.581	.000	260	Masuk
4	Saya lebih kompak dengan sesama teman.	.520	.000	260	Masuk
5	Saya dapat meningkatkan kerjasama dengan teman satu kelompok.	.598	.000	260	Masuk
6	Saya mampu mengingat setiap urutan gerakan yang di ajarkan.	.581	.000	260	Masuk
7	Saya mampu melakukan gerakan bermain senam ritmik dengan secara benar.	.327	.000	260	Masuk
8	Saya lebih senang dengan materi permainan senam ritmik	.487	.000	260	Masuk
9	Saya merasa lebih mudah melakukan senam ritmik dengan menggunakan tongkat.	.265	.000	260	Masuk
10	Permainan yang di ajarkan tidak sulit untuk di mainkan.	.510	.000	260	Masuk
11	Saya lebih bergerak aktif dalam permainan senam ritmik.	.487	.000	260	Masuk
12	Model-model yang di ajarkan sangat kami senangi	.327	.000	260	Masuk

13	Saya merasa mudah melakukan gerakan karena dilakukan bergantian dengan sesama teman satu kelompok	.510	.000	260	Masuk
14	Saya tidak merasa lelah bermain senam ritmik karena lapangan dimodifikasi.	.290	.000	260	Masuk
15	Saya mampu melakukan gerakan-gerakan yang sulit.	.327	.000	260	Masuk
16	Saya lebih percaya diri melakukan gerakan dalam senam ritmik	.658	.000	260	Masuk
17	Saya dapat memainkan materi senam ritmik sama teman satu kelompok	.510	.000	260	Masuk
18	Saya lebih berani untuk bergerak aktif dalam permainan senam ritmik.	.658	.000	260	Masuk
19	Saya dapat meningkatkan kesegaran jasmani dalam bermain senam ritmik	.581	.000	260	Masuk
20	Saya dapat menjadikan tubuh menjadi kuat, jiwa menjadi sehat dan pembiasaan untuk hidup sehat	.520	.000	260	Masuk
21	Permainan yang di ajarkan oleh guru dengan bertujuan agar kami bergerak.	.658	.000	260	Masuk
22	Saya suka melompat-lompat jika berhasil melakukan sesuatu.	.520	.000	260	Masuk
23	Kami setiap permainan harus mematuhi peraturan yang terdapat dalam permainan	.277	.000	260	Masuk
24	Guru akan beri	.487	.000	260	Masuk

	teguran kepada pemain yang tidak mentaati peraturan.		00		k
25	Pengembangan permainan senam ritmik dapat membuat tubuh kami menjadi sehat dan bugar	598	.000	260	Masuk

Dari hasil uji validitas diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil validitas materi senam ritmik disekolah dasar Negeri 02 Kecamatan Juli semua item pernyataan mampu mengukur konstruk secara sah, dengan bobot faktor diperoleh sebesar 15% hal ini menyatakan bahwa muatan faktor (*faktor loading*) dalam validitas bahan ajar senam ritmik disekolah dasar Negeri 02 Kecamatan Juli sebesar 15%.

Tabel 4.6 Hasil Reliabilitas Uji Coba siswa

Pengembangan	Bahan Ajar Permainan Permainan Senam Ritmik Untuk Sekolah Dasar Negeri 02 Juli
Mean	116.15
Variance	42,615
Std bev	6,528
N.of fariabel	24
Case	25
R _n Alpha	.894
r table	260
Status	Andal

Berdasarkan hasil reliabiliti diatas bahwa bahan ajar materi senam ritmik disekolah dasar Negeri 02 Kecamatan Juli yang terdiri dari tiga materi yaitu rancangan, isi dan media yang terdiri dari 15 item pernyataan hasil uji coba terhadap 26 subjek ternyata semua sah, kesahihan suatu butir dianggap valid diatas 0.030. Sedangkan uji reliabilitas dengan menggunakan formula *space saver* menunjukkan bahwa bahan ajar materi permainan senam ritmik setelah diadakan uji coba ternyata bahan ajar materi permainan senam ritmik tersebut memiliki koefisien reliabilitas dengan α 0,467 dengan demikian bahan ajar materi senam ritmik disekolah dasar Negeri 02 Kecamatan Juli memenuhi persyaratan pengujian reliabilitas yang berarti bahan ajar tersebut akan memberikan hasil yang dapat dipercaya

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil uraian diatas secara keseluruhan bahan ajar senam ritmik disekolah dasar Negeri 02 Kecamatan Juli ternyata memiliki tingkat validitas sedang serta tingkat reliabilitas sedang sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu bahan ajar untuk senam ritmik disekolah dasar Negeri 02 Kecamatan Juli dalam proses pembelajaran bulutangkis. Rentang validitas yang sedang serta memiliki tingkat reliabilitas yang sedang dianggap wajar, karena proses tahapan pengembangan bahan ajar ini benar-benar dilakukan dengan melibatkan pakar pendidikan jasmani

langsung dalam proses pembuatan bahan ajar setelah bahan ajar dan uji coba langsung terhadap siswa yang menjadi subjek peneliti. Hasil persentase sumbangan konstruk bahan ajar senam ritmik disekolah dasar Negeri 02 Kecamatan Juli hasil Validator rancangan oleh pakar, yaitu persentases sumbangan konstruk 15 %, hasil validator materi oleh pakar yaitu persentase sumbangan konstruk 15%, hasil validator media oleh para pakar yaitu persentase sumbangan konstruk 15 % sedangkan hasil Uji coba terhadap terhadap subjek peneliti yaitu siswa sekolah dasar Negeri 02 Kecamatan Juli memperoleh persentase sumbangan konstruk sebesar 15 %.

DAFTAR PUSTAK

Amir, Nyak. 2005. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.

Arikunto, S. 1987. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Bina Aksara.
-----, 1991. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: PT. Bina Aksara.

Daryanto. 2007. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta

Departemen P& K. 1984. *Pelajaran Bahasa Indonesia. Pendidikan Luar Sekolah Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah*.

Dick ,w. and carey, l. 1990. *The systematic design of insturution* (second edition). London: scott, foresman and company

Borg, W, R& Gall, M.D, (1989), *Education Researsh*, Longman, New York

Ginting, Abdorrakhman. 2010: 5-6. *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Humaniora

Hafid, Anwar., Jafar, A dan Pendais, H. 2013. *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.

Harjanto. 2008. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Husdarta, H.J.S. 2010. *Psikologi Olahraga*. Bandung: ALFABETA.

Kaber. 1988: 121.. *Pengembangan Kurikulum*. Jakarta

Ma'mun, Amung dkk. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*, Jakarta: Depdiknas

Moeliono, A.M. (ed).(1989), *Kembara Bahasa*. Jakarta : Gremedia

Martin, Sudarmono. 2010. *Pengembangan Model Pembeajaran Sepak Bola*.

Purwanto, Noalim (2006) *Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Rojai dan Romadhon, R.S. 2013. *Panduan Sertifikasi Guru Berdasarkan Undang-Undang Guru dan Dosen*. Jakarta: Dunia Cerdas.

Samsudin (2008:2) *Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan. SMP/MTs*, Jakarta: Litera.

Sagala Syaiful. (2011:62). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alphabeta

- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Supriadi, D. 1998. *Mengangkat Citra dan Martabat Guru*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusantara
- Subarjah, Herman. 2000. *Bulutangkis*, Jakarta: Depdiknas.
- Subandijah 1997 *Pengembangan dan Inovasi Kurikulum*, PT raja Grafindo Persada, Jakarta
- Sukintaka, 1992. *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjas*. Jakarta : Depdikbud.
- Sumarno, Alim. (2012). Perbedaan Penelitian dan Pengembangan, diunduh pada 31 Maret 2012 dari <http://elearning.unesa.ac.id/myblog/alimsumarno/perbedaan-penelitian-dan-pengembangan>.
- Soemitro. (1992). *Permainan Kecil*. Jakarta:Depdikbud.
- Syarifuddin, A. 1997.*Panduan Guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan SLTP*. Jakarta: Grasindo
- 1992/1993, *pendidikan jasmani dan Kesehatan*, Jakarta: Depdikbud
- Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tim Penjaskes, (2002). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan SLTP Kleas 1*. Jakarta: Yudistiran.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pengembangandan Pembinaan Bahasa. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tim Program Studi MPO. 2012. *Panduan Tesis*. Banda Aceh: PPs Unsyiah.
- Trianto (2010) *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta Putra Grafika
- Undang-Undang Republik Indonesia. 2005. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Ketentuan Umum Olahraga*. Jakarta: Biro Humas Dan Hukum Kemenegpora.'
- Utami, Munandar. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Depdikbud dan PT. Rineka Cipta.
- Dick ,w. and carey, l. 1990. *The systematic design of insturution (second edition)*. London: scott, foresman and company
- Widodo, Agus. 2011. *Mata Kuliah Pengembangan Kurikulum*. Semarang: Tidak Diterbitkan.
- 2015. *Pendidikan Kepramukaan sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler Wajib pada Pendidikan Dasar dan Menengah*.

