

## PENGEMBANGAN BAHAN AJAR LEMPAR CAKRAM UNTUK SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH

**Imran Fadhil, S.Pd. M.Pd<sup>1</sup>, Dedi Saputra, S.Pd. M.Pd<sup>2</sup>, Mirza, S.Pd. M.Pd<sup>3</sup>**

Universitas Islam Kebangsaan Indonesia<sup>1</sup>, Universitas Islam Kebangsaan Indonesia<sup>2</sup>, Universitas  
Islam Kebangsaan Indonesia<sup>3</sup>

**Abstract:** A teacher prepares teaching materials so that learners are interested to follow the lesson. Discus throwing materials are well designed so that learners are happy and actively participate in the learning process, thus influencing learners' learning outcomes. The purpose of this research is to know the development of teaching material of students who have validity and reliability, and can be used in learning. This type of research is classified as development research. The research design is observation, expert consultation, product design, product design validation, product trial test, product revision, product simulation, design revision and product result. The subjects of this study are grade VI students MIN 45 Jantho Regency of Aceh Besar which amounted to 20 people. The instrument used in this study is an instrument to validate the development of teaching materials. Data collection is done by design validation, product trial and product validation. Data analysis is done with validity and reliability. The result of this research is the development of discus throwing material for students of Madrasah Ibtidaiyah after going through the reduction then has a high validity level with index score of 0.988 and high reliability with index score of 0.624. The conclusion is that the score 0.988 and score 0.624 is greater than 0.030, so the instrument of development of discus throwing material for students of Madrasah Ibtidaiyah in MIN 45 Jantho Regency of Aceh Besar is said to be valid.

**Keywords:** *Development, Instructional Materials, Throwing Discs.*

**Abstrak:** Seorang guru menyiapkan bahan ajar agar peserta didik tertarik untuk mengikuti pelajaran tersebut. Bahan ajar lempar cakram dirancang dengan baik agar peserta didik senang dan ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengembangan bahan ajar lempar cakram siswa Madrasah Ibtidaiyah yang memiliki validitas dan reliabilitas, serta dapat digunakan dalam pembelajaran. Jenis penelitian ini tergolong penelitian pengembangan. Rancangan penelitian yaitu observasi, konsultasi para ahli, desain produk, validasi desain produk, uji coba pemakaian produk, revisi produk, simulasi produk, revisi desain dan hasil produk. Subjek penelitian ini siswa kelas VI MIN 45 Jantho Kabupaten Aceh Besar yang berjumlah 20 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen untuk menvalidasi pengembangan bahan ajar. Pengumpulan data dilakukan dengan validasi desain, uji coba produk, dan validasi produk. Analisis data dilakukan dengan validitas dan reliabilitas. Hasil penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar lempar cakram untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah setelah melalui reduksi maka memiliki tingkat kesahihan yang tinggi dengan indek skor 0.988 dan tingkat keterandalan yang tinggi dengan indeks skor 0.624. Kesimpulannya bahwa skor 0.988 dan skor 0.624 lebih besar dari 0.030, sehingga instrumen pengembangan bahan ajar lempar cakram untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah di MIN 45 Jantho Kabupaten Aceh Besar dikatakan valid.

**Kata Kunci:** *Pengembangan, Bahan Ajar, Lempar Cakram.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu bentuk usaha yang dilakukan untuk membimbing, membina dan mengarahkan manusia ke arah 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. Kegiatan jasmani selain bertujuan untuk kesehatan juga dapat meningkatkan prestasi. Prestasi olahraga dapat meningkatkan harkat hidup orang banyak bahkan dapat mengharumkan nama bangsa.

Kegiatan olahraga merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari semua aspek kehidupan manusia, karena kegiatan jasmani dan rohani merupakan suatu hal yang penting dalam menghadapi tantangan hidup dan kegiatan sehari-hari. Di samping itu kegiatan jasmani selain bertujuan untuk kesehatan juga dapat meningkatkan prestasi. Dengan prestasi olahraga dapat meningkatkan harkat hidup orang banyak bahkan dapat mengharumkan nama bangsa. Kegiatan olahraga dapat menciptakan tubuh yang sehat dan juga bugar. Pembinaan olahraga merupakan salah satu upaya untuk dapat meningkatkan sumber daya manusia Indonesia. Perkembangan suatu olahraga, haruslah didukung oleh adanya pendidikan yang memadai. Kegiatan olahraga dapat menciptakan tubuh yang sehat dan bugar. Pembinaan olahraga merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia Indonesia.

Upaya pembinaan olahraga terutama diarahkan pada peningkatan kesehatan jasmani, mental dan rohani masyarakat dan ditujukan pada pembentukan watak dan kepribadian, disiplin dan sportifitas yang tinggi serta untuk meningkatkan prestasi yang dapat membangkitkan rasa kebangsaan nasional. Pembinaan dan pengembangan olahraga tersebut pemerintah menempuh kebijaksanaan melalui empat jalur, yaitu: jalur sekolah, jalur induk organisasi olahraga, jalur organisasi olahraga profesional dan jalur olahraga masyarakat.

Perkembangan olahraga sekarang ini terlihat begitu melonjak, seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi lainnya. Olahraga merupakan salah satu sarana yang dapat mengharumkan nama bangsa dan juga ikut menentukan keadaan politik antar bangsa. Kualitas olahraga dewasa ini cenderung berorientasi pada proses penerapan ilmu dan teknologi olahraga. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 pasal 1 tentang berbagai pengertian olahraga, yaitu:

“Olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta

mengembangkan potensi jasmani, rohani dan sosial. Olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani. Olahraga rekreasi adalah olahraga yang dilakukan oleh masyarakat dengan kegemaran dan kemampuan yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan kondisi dan nilai budaya masyarakat setempat untuk kesehatan, kebugaran, dan kesenangan. Olahraga prestasi adalah olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan. Olahraga amatir adalah olahraga yang dilakukan atas dasar kecintaan atau kegemaran berolahraga. Olahraga profesional adalah olahraga yang dilakukan untuk memperoleh pendapatan dalam bentuk uang atau bentuk lain yang didasarkan atas kemahiran berolahraga. Olahraga penyandang cacat adalah olahraga yang khusus dilakukan sesuai kondisi dan juga kelainan fisik atau mental seseorang”.

Indonesia merupakan salah satu negara berkembang yang senantiasa berusaha menjadi suatu negara maju. Salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah untuk menjadikan Indonesia sebagai negara maju adalah mengembangkan pendidikan hingga diseluruh pelosok. Pengembangan pendidikan terlihat dari pembangunan lembaga pendidikan, ketersediaan sarana dan prasarana serta menciptakan sumber daya manusia sebagai pendidik yang profesional sehingga dapat menumbuh kembangkan potensi-potensi bawaan yang ada pada seseorang agar nantinya akan memperoleh hasil yang baik dalam mencapai kedewasaan. Anak merupakan aset dan generasi penerus bagi keluarga, masyarakat maupun suatu bangsa. Dengan demikian, apabila anak hidup serba berkecukupan, baik fisik maupun psikis, maka Sumber Daya Manusia (SDM) di masa depan dapat dipastikan cukup berkualitas.

Menurut Utami (1999:24), bahwa: “perkembangan kecerdasan, kreativitas dan kemandirian berkaitan erat dan saling menguatkan, yang akan menentukan kualitas manusia pembangunan dimasa depan. Hampir di segala bidang ilmu pengetahuan sekarang ini telah berkembang demikian pesat. Hal yang sangat mencolok adalah adanya keterkaitan antara satu bidang pengetahuan dengan bidang lain. Sehingga suatu masalah menjadi makin kompleks, karena dijelaskan melalui tinjauan dari berbagai sudut pengetahuan yang terkait dan saling menunjang satu

dengan lainnya. Pembelajaran Penjasorkes pada Madrasah Ibtidaiyah menekankan pada berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga, memberikan latihan dasar kebugaran jasmani, mempraktikkan berbagai bentuk senam pendidikan jasmani, memperagakan gerak dasar dan gerak ritmik dan menerapkan budaya hidup sehat, oleh sebab itu pendidikan jasmani sangat mengharapkan faktor dari dalam siswa dan faktor eksternal belajar siswa. Hal ini tidak lepas dari peran seorang guru sesuai dengan pernyataan Purwanto (1998:155) “Mengajar dan mendidik adalah profesi yang memerlukan suatu keahlian khusus serta bakat ataupun minat yang besar”.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa dalam pengembangan pendidikan terlebih dahulu harus memahami fungsi dasar pendidikan. Seseorang yang tidak memahami fungsi dasar pendidikan maka tidak akan mengerti untuk apa pendidikan sehingga tidak akan mampu memfungsikan pendidikan sebagaimana mestinya. Pendidikan dikatakan sebagai penyiapan tenaga kerja karena proses pendidikan senantiasa membimbing dan mendidik sehingga mempunyai pengetahuan dasar untuk bekerja. Madrasah Ibtidaiyah merupakan suatu wadah pendidikan yang mengajarkan peserta didik berbagai mata pelajaran. Mata pelajaran yang dipelajari di sekolah ada yang pelaksanaannya dalam lingkup teori dan ada juga dalam lingkup praktek. Ruang lingkup praktek salah satunya diajarkan mata pelajaran Penjasorkes.

Penjasorkes merupakan salah satu pembelajaran yang mengajarkan berbagai cabang olahraga salah satunya cabang olahraga atletik nomor lempar cakram. Cabang olahraga atletik nomor lempar cakram perlu diterapkan di semua jenjang pendidikan salah satunya di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Tujuannya adalah agar mampu meningkatkan keterampilan gerak dan meningkatkan kebugaran jasmani peserta didik. Tingkat Madrasah Ibtidaiyah, peserta didik dalam pembelajaran sangat senang dengan bermain dan bagaimana seorang guru dalam menyiapkan bahan ajar agar peserta didik tertarik untuk mengikuti pelajaran tersebut. Guru Pendidikan Jasmani merupakan pendidik yang harus memiliki berbagai pengetahuan, keterampilan, sikap dan kreativitas yang baik dalam proses pembelajaran Penjasorkes salah satunya dalam menyiapkan bahan ajar lempar cakram.

Alasan pengembangan bahan ajar lempar cakram ini harus dirancang dengan baik agar peserta didik senang dan ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Penyampaian materi pelajaran dilakukan secara bertahap dengan mudah dan jelas sehingga siswa mampu memahami dan menguasai secara bertahap materi pelajaran. Penguasaan dan pemahaman ini sangat menentukan untuk pelajaran selanjutnya. Melalui observasi yang telah dilakukan peneliti di beberapa Madrasah Ibtidaiyah, terlihat

kurang aktifnya peserta didik dalam pembelajaran Penjasorkes pada cabang olahraga atletik nomor lempar cakram. Kurang aktifnya peserta didik dalam pembelajaran atletik nomor lempar lembing ini dikarenakan, peningkatan keterampilan gerak dan peningkatan kesegaran jasmani peserta didik sering diabaikan oleh guru Penjas yang tidak mempersiapkan bahan ajar dengan baik. Hal tersebut menyebabkan peserta didik tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran atletik nomor lempar cakram dan peserta didik juga akan merasakan bosan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan dan dijelaskan oleh penulis di atas, maka berdasarkan permasalahan tersebut penulis ingin meneliti tentang: **“Pengembangan Bahan Ajar Lempar Cakram Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah”**.

## **KERANGKA TEORITIS**

### **A. Pengertian Pengembangan**

Pengembangan merupakan suatu cara dan usaha seseorang untuk bisa merubah sesuatu ke arah yang lebih baik. Pengembangan sangat diperlukan dalam berbagai bidang salah satunya dalam bidang pendidikan. Pengembangan sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan salah satunya yaitu mampu menciptakan sumber daya manusia yang produktif. Guru orang yang sangat berperan dalam menciptakan dan menyiapkan sumber daya manusia yang lebih baik. Seorang guru harus mampu mengembangkan model-model pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkatan pendidikannya. Semakin tinggi tingkat pendidikan, maka guru dituntut untuk semakin kreatif dalam mengembangkan model pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran dapat menciptakan suasana baru bagi peserta didik, sehingga peserta didik tertarik dan mau berperan aktif dalam pembelajaran.

Kamus Besar Bahasa Indonesia karya Poerwadarminto (2003:473), bahwa pengembangan adalah perbuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna pikiran, pengetahuan dan sebagainya. Berdasarkan kutipan tersebut disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu proses perubahan perbuatan yang bertujuan untuk menghasilkan sesuatu secara efektif khususnya dalam pembelajaran. Tujuan ini akan tercapai apabila seorang pendidik mampu mengembangkan bahan ajar. Salah satu bahan ajar untuk anak tingkat Sekolah Dasar yaitu bahan ajar lempar cakram. Pembelajaran di Sekolah Dasar tidaklah sama dengan pembelajaran di tingkat Sekolah Menengah Pertama maupun Sekolah Menengah atas. Pembelajaran di Sekolah Dasar harus diketahui bahwa seorang peserta didik belum mampu untuk bergerak dengan sempurna yang memerlukan pemikiran yang rumit, seperti dalam hal mengkombinasikan gerakan,

melakukan teknik suatu cabang olahraga dengan keterampilan yang baik.

Menurut Tomlinson (1998:2) bahwa: "Pengembangan adalah apa yang di lakukan oleh seorang penulis, guru atau siswa untuk bisa merubah sesuatu ke arah yang lebih baik". Pengembangan sangat di perlukan dalam berbagai bidang salah satunya dalam bidang pendidikan. Pengembangan sangat di perlukan untuk mencapai tujuan pendidikan. Permasalahan inilah yang harus ditangani oleh seorang pendidik salah satunya adalah guru Pendidikan Jasmani. Guru Pendidikan Jasmani diharuskan untuk mengembangkan suatu bahan ajar dengan mempertimbangkan kondisi perkembangan gerak peserta didik. Seorang guru Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar harus mampu mengembangkan bahan ajar agar peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang diajarkan. Bahan ajar yang dirancang haruslah sesuai dengan siswa, agar peserta didik tidak mudah bosan dan senang dalam melakukannya, sehingga akan mampu mengembangkan gerak fundamental yang ada pada setiap peserta didik.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka dapat penulis simpulkan bahwa pengembangan 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.

## **B. Pengertian Bahan Ajar**

Bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru atau instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Sedangkan menurut Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar. 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). Penyesuaian bahan ajar dengan kebutuhan

masyarakat yang akan di sampaikan pada siswa, berarti memberi peluang pada kurikulum agar tetap eksis, terutama yang berguna pada pengembangan bahan ajar. Menurut istilah lain dapat di jelaskan bahwa pengembangan bahan ajar merupakan salah satu bagian dalam usaha-usaha yang di lakukan untuk terus melakukan pengembangan terhadap kurikulum secara keseluruhan (Nurgiyanto, 1988:83).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat penulis simpulkan bahwa: 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.

## **C. Pengembangan Bahan Ajar**

Ada beberapa model pengembangan bahan ajar yang dikemukakan oleh para ahli yaitu:

### **1. Model J. E. Kemp**

Kemp (dalam Muhaimin 2002:222), lebih berpijak pada empat unsur dasar perencanaan pembelajaran. Empat unsur dasar ini merupakan wujud jawaban atas pertanyaan: 1). Untuk siapa suatu program itu dirancang (peserta didik), 2). Kemampuan apa yang ingin anda pelajari (tujuan), 3). Bagaimana isi pelajaran dapat dipelajari (metode), dan 4). Bagaimana anda menentukan tingkat penguasaan pelajaran yang sudah dicapai (evaluasi).

Setiap langkah pengembangan dalam model Kemp, kemungkinan ada kesalahan-kesalahan, sehingga membutuhkan revisi semua unsur yang terdapat dalam diagram tersebut. Pada model Kemp, seorang pengembang dapat memulai proses pengembangan dari komponen manapun. Namun karena kurikulum berlaku secara nasional di Indonesia berorientasi pada tujuan, maka seyogyanya proses pengembangan itu dapat dimulai dari tujuan. Sebagai kelebihan dari model Kemp adalah urutan prosedur pengembangannya dan tidak kaku, karena pengembangan pengajaran dapat dimulai dari mana saja. Sedangkan kelemahannya adalah tidak ada kejelasan tentang apa yang dilakukan pada langkah-langkah yang berhubungan dengan ketentuan aktivitas belajar mengajar, serta pemilihan dan pemakaian sumber-sumber belajar yang tepat dan sesuai.

Kelebihan dan kelemahan dalam menggunakan kerangka dasar pengembangan merupakan aktivitas yang wajar-wajar saja. Tapi yang lebih penting adalah komitmen dengan empat unsur dasar perencanaan pembelajaran yang dikemukakan oleh Kemp sebagai kerangka dasar dalam melakukan pengembangan bahan ajar.

### **2. Model I Nyoman Sudana Degeng**

Model Degeng (1999:33) dikembangkan dengan berpijak pada variabel-variabel yang mempengaruhi pembelajaran, yaitu kondisi

pembelajaran, metode pembelajaran dan hasil pembelajaran. Keterkaitan antar komponen dalam sistem pembelajaran diformulasikan dalam langkah-langkah desain pembelajaran. Langkah-langkah tersebut adalah: 1). Analisis tujuan dan karakteristik bidang studi, 2). Analisis sumber belajar (kendala), 3). Analisis karakteristik pelajar, 4). Menetapkan tujuan belajar dan isi pembelajaran, 5). Menetapkan strategi pengorganisasian isi pembelajaran, 6). Menetapkan strategi penyampaian isi pembelajaran, 7). Menetapkan strategi pengelolaan pembelajaran, dan 8). Mengadakan pengembangan prosedur pengukuran hasil pembelajaran.

### 3. Model Sugiyono

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: 1). Potensi dan Masalah, 2). Pengumpulan Data, 3). Desain Produk, 4). Validasi Desain, 5). Revisi Desain, 6). Ujicoba Produk, 7) Revisi Produk, 8). Ujicoba Pemakaian, dan 9). Revisi Produk.

Berdasarkan dari pendapat para ahli di atas, maka peneliti dapat menjelaskan tata cara menggunakan pengembangan bahan ajar menurut Sugiyono. Langkah-langkah pengembangan bahan ajar menurut model Sugiyono (2012:298) sebagai berikut:

#### 1). Potensi dan Masalah

Potensi adalah segala sesuatu yang bila dapat didayagunakan akan memiliki suatu nilai tambah (Sugiyono, 2012:298). Potensi tersebut nantinya akan terus berkembang menjadi suatu masalah apabila hal tersebut tidak dapat diatasi serta mendayagukannya menjadi potensi-potensi. Begitu juga sebaliknya, masalah juga dapat dijadikan suatu potensi baru apabila dapat mendayagukannya dengan baik dan benar.

Masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi, Sugiyono (2012:299). Masalah sangat banyak ditemukan baik dalam bidang pendidikan maupun di dalam kehidupan sehari-hari. Masalah yang timbul dalam bidang pendidikan dapat di atasi dengan salah satu cara melalui *Research and Development* dengan cara meneliti sehingga nantinya akan dihasilkan suatu bentuk, pola atau sistem penanganan terpadu yang dapat difungsikan secara efisien dan efektif.

#### 2). Pengumpulan Data

Informasi dari suatu potensi dan juga permasalahan perlu dikumpulkan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan mampu mengatasi masalah tersebut. Produk yang dihasilkan nantinya sesuai dengan permasalahan yang ingin di atasi.

#### 3). Desain Produk

Produk yang nantinya dihasilkan dalam penelitian *Research and Development* sangatlah beranekaragam sesuai permasalahan apa yang ditemukan dan ingin di atasi. Desain produk baiknya diwujudkan dalam bentuk gambar atau bagan, sehingga akan dapat digunakan sebagai suatu pegangan yang diperlukan untuk menilai dan membuatnya.

#### 4). Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga nantinya dapat diketahui apa saja kelemahan dan kelebihan desain produk tersebut.

#### 5). Revisi Desain

Desain produk yang telah divalidasi oleh para pakar, maka akan terlihat dimana terdapat kelemahannya, sehingga kelemahan tersebut dapat diperbaiki sesuai dengan arahan yang diberikan dari para pakar agar desain produk tersebut siap untuk di uji cobakan.

#### 6). Uji Coba Produk

Setelah desain produk diperbaiki, maka produk tersebut siap untuk diuji coba di lapangan. Apabila produk telah diuji coba, maka terlihat apakah produk tersebut telah memenuhi syarat untuk diproduksi secara masal. Ketika produk tersebut masih terdapat kelemahan dan terkendala, maka selanjutnya akan di revisi lagi.

#### 7). Revisi Produk

Apabila produk yang diuji coba mengalami kelemahan dan kendala, maka produk tersebut direvisi kembali.

#### 8). Uji Coba Pemakaian

Setelah direvisi maka dilakukan uji coba pemakaian kembali terhadap produk yang telah direvisi dengan harapan dapat menangani kelemahan dari produk yang dihasilkan tersebut, sehingga nantinya produk yang di desain ini memiliki kelayakan untuk dipakai.

#### 9). Revisi Produk

Revisi produk akan dilakukan kembali apabila dalam uji coba pemakaian masih terdapat kelemahan dalam pemakaian produk tersebut, sehingga produk direvisi kembali agar produk yang dihasilkan sudah layak untuk diproduksi secara masal.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan oleh para ahli di atas, dapat penulis rangkumkan bahwa pentingnya model pengembangan bahan ajar dalam kurikulum. Hal tersebut dianggap sebagai salah satu komponen kurikulum yang terkait dengan keberadaan bahan ajar sendiri dan sifat kurikulum yang dinamis.

Sehingga bahan ajar itu sengaja dirancang dan dibuat untuk mempermudah dalam melakukan proses pengajaran yang dilakukan oleh seorang guru yang disesuaikan dengan kebutuhan para siswa yang akan diajarkan, sebab bahan ajar itu dipakai sebagai dasar yang menjadi sumber rujukan untuk pengajaran yang diberikan kepada siswa.

#### **D. Hakikat Bahan Ajar**

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 dijadikan sebagai 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 (Sudjana, 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* (Gall, 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 yang tidak dilakukan pengamatan mendalam.

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 dalam buku sejarah, secara bendanya itu sendiri tak mempunyai pengertian pengajaran, dan dapat dijadikan sebagai objek yang nyata ia dapat dipandang hanya sebagai sejumlah kertas yang berisi tulisan-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 dibuat 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 sangat 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 saat sebelumnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat penulis simpulkan bahwa: pentingnya suatu bahan kurikulum, itu harus mempunyai arti atau makna baik di lihat dari perkembangan ilmu maupun kegunaannya dalam kehidupan bermasyarakat. Dari sini dapat dimengerti bahwa pengembangan bahan ajar dalam kurikulum menjadi penting karena konsep-konsep yang diberikan hendaknya memudahkan dan membantu anak mengerti tentang hakikat ilmu yang terkandung dalam pembuatan suatu bahan ajar.

#### **E. 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 juga dilaksanakan dalam berbagai macam situasi belajar mengajar yang sengaja diciptakan di lingkungan sekolah-sekolah.

Kurikulum kemudian didefinisikan sebagai suatu program pendidikan yang direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai sejumlah tujuan pendidikan tertentu (Winarno, 1977:5). Jadi kurikulum itu merupakan alat untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas. Guna mencapai tujuan pendidikan, kurikulum memiliki karakteristik yang tidak statis. Artinya keberadaan kurikulum mengalami perkembangan sesuai dengan keadaan masyarakat yang dinamis dan terbuka (Nurgiyanto, 1988:2). Oleh karena itu "kurikulum" berupaya melakukan penyediaan dan pemanfaatan sumber belajar, melaksanakan pengembangan, menyelenggarakan dan mengembangkan kegiatan pembelajaran yang mengacu pada aktivitas belajar, situasi belajar sesuai tingkat kemampuan siswa (Miarso, 1984). Sejalan dengan karakteristik kurikulum yang dinamis tersebut, maka bahan ajar

perlu disesuaikan dengan kebutuhan, kebiasaan dan dinamika yang ada dalam masyarakat.

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 suatu proses pengembangan yang dilakukan terhadap 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 yang dilakukan untuk pengembangan kurikulum secara keseluruhan (Nurgiyanto, 1988:83).

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 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.

Berdasarkan pendapat yang telah dijelaskan oleh para ahli di atas, dapat penulis simpulkan bahwa: Generalisasi juga merupakan abstraksi yang lebih tinggi tingkatannya serta meliputi hubungan dari berbagai generalisasi dan konsep, suatu gagasan yang lebih kompleks dan lebih tinggi tingkat abstraksinya. Suatu kontruk dapat merupakan teori yang kebenaran dan kesahihannya dapat diuji. Mengingat pengetahuan itu sebagai bahan, maka untuk memudahkan mempelajari pengetahuan sering diadakan klarifikasi. Tujuan utamanya diciptakan bahan ajar adalah agar dapat dipergunakan secara rasional atau logis.

## F. Jenis Bahan Ajar

Jenis-jenis bahan ajar dapat dibedakan menjadi beberapa jenis. Jenis-jenis bahan ajar tersebut dipengaruhi oleh faktor-faktor yang menjadikan bahan ajar tersebut tercipta. Menurut Koesnandar (2008:12) bahwa jenis-jenis bahan ajar yang didasarkan pada subjeknya. Adapun jenis-jenis bahan ajar yang berdasarkan subjeknya dapat dikelompokkan menjadi 2 macam bahan ajar, menurut Koesnandar (2008:12) untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang sengaja dirancang oleh seseorang yang hanya dikhususkan sebagai bahan untuk belajar, bahan tersebut dapat berupa seperti: buku, handouts, LKS dan modul.
2. Bahan ajar yang tidak dirancang oleh seseorang yang hanya dikhususkan untuk belajar namun dapat dimanfaatkan untuk belajar, misalnya kliping, koran, film, iklan dan berita.

Menurut Koesnandar (2008:13) bahwa jenis-jenis bahan ajar berdasarkan fungsinya dapat dikelompokkan menjadi 3 jenis bahan ajar, yaitu:

1. Bahan presentasi
2. Bahan referensi
3. Bahan belajar mandiri

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka dapat penulis simpulkan bahwa jenis-jenis bahan ajar adalah beberapa kumpulan bahan yang digunakan dalam proses belajar yang digunakan untuk mendukung terciptanya kegiatan pembelajaran yang lebih jelas, mudah dan terarah. Jenis-jenis bahan ajar tersebut terdiri dari bahan ajar cetak, bahan ajar non cetak dan bahan ajar gambar.

## G. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seorang guru atau pendidik untuk membelajarkan siswa yang belajar (Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, 2013:128). Menurut Muthohir (1987) pada garis besarnya ada empat pola pembelajaran (Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, 2013:128). *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 atau peserta didik.

*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. Jadi 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.

## **PROSEDUR PENELITIAN**

### **A. Pendekatan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang dikaji yaitu model pembelajaran atletik nomor lempar berbentuk simulasi sosial untuk Sekolah Dasar, maka jenis penelitian ini tergolong penelitian pengembangan. Sugiyono (2012:297) menjelaskan bahwa, penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Borg and Gall (1988) menyatakan bahwa, penelitian dan pengembangan (*research and developmet*), merupakan metode penelitian yang digunakan mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

### **B. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah segala sesuatu yang menjadi objek penelitian (Arikunto, 2006:130). Berdasarkan kutipan di atas maka yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah MIN 45 Jantho Kabupaten Aceh Besar. Sampel merupakan bagian yang terkecil dari objek yang diteliti. Arikunto menyatakan bahwa, Sampel adalah bagian dari populasi (sebagian atau wakil populasi yang diteliti) (Riduwan, 2012:10). Jadi yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI MIN 45 Jantho Kabupaten Aceh Besar yang berjumlah 20 orang. Subjek ini digunakan sebagai tempat uji coba.

### **C. Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan:

#### **a. Draf Bahan Ajar**

Draf bahan ajar baiknya diwujudkan dalam bentuk gambar atau bagan, sehingga akan dapat digunakan sebagai suatu pegangan yang diperlukan untuk dapat menilai dan membuatnya.

#### **b. Validasi Desain Produk**

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak (Sugiyono, 2012:302). Validasi desain dalam penelitian ini dengan menghadirkan beberapa pakar dan tenaga ahli yang sudah berpengalaman dalam menilai produk yang baru dirancang. Setelah pakar dan tenaga ahli menilai, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatan desain produk tersebut. Validasi desain dapat dilakukan dalam forum diskusi dengar para pakar dan tenaga ahli, yang sebelumnya peneliti mempresentasikan terlebih dahulu melakukan desain produk tersebut.

#### **c. Uji Coba Produk**

Setelah desain produk divalidasi oleh beberapa orang pakar dan tenaga ahli, selanjutnya sebelum peneliti melakukan uji coba produk tersebut maka terlebih dahulu peneliti menghasilkan produk yang akan diuji coba. Setelah dihasilkan produk, maka barulah bisa melakukan uji coba produk. Uji coba produk pada penelitian ini dilakukan pada sampel penelitian yaitu siswa kelas VI MIN 45 Jantho Kabupaten Aceh Besar.

### **D. Teknik Analisis Data**

Nasution 1988 menjelaskan bahwa, analisis mulai sejak merumuskan dan menjelaskan, sebelum terjun ke lapangan dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian (Sugiyono, 2012:245). Data kuantitatif dalam penyebaran angket dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dengan persentase. Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### **a. Validitas**

Validitas berasal dari kata valid yaitu sah. Selain itu validitas juga sering dikatakan dengan arti tepat. Validitas adalah tingkat keandalan dan kesahihan alat ukur yang digunakan. Dalam suatu penelitian, instrumen dikatakan valid apabila menunjukkan alat ukur yang dipergunakan untuk mendapatkan data itu valid dan dapat digunakan dalam mengukur sesuatu yang akan diukur. 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 (Amir, 2010:11-12).

Validitas sebuah instrumen merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi sebelum dilakukan penelitian agar menyatakan bahwa alat ukur tersebut benar-benar mengukur apa yang harus diukur. Prosedur dalam pengembangan bahan ajar lempar cakram di MIN 45 Jantho Kabupaten Aceh Besar yang melibatkan siswa diharapkan mampu mengarahkan alat ukur penelitian ini akan memiliki tingkat validitas yang tinggi, sehingga dapat digunakan untuk mengukur pengembangan bahan ajar lempar cakram untuk MIN 45 Jantho Kabupaten Aceh Besar. Setelah butir-butir skala pengembangan model pembelajaran atletik nomor lari diperoleh dan dilengkapi dengan kalimat pernyataan, selanjutnya butir-butir tersebut diuji tingkat validitasnya.

Prosedur pengembangan bahan ajar lempar cakram di MIN 45 Jantho Kabupaten Aceh Besar dilakukan melalui tahap pengujian validitas konstruk melalui analisis butir untuk melihat sejauh mana validitas sebuah instrumen. Data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui tingkat validitas suatu instrumen penelitian. Validitas yang digunakan adalah validitas konstruk, digunakan variabel pengembangan bahan ajar lempar cakram dengan langkah-langkah yang dilakukan yaitu menganalisis unsur-unsur yang menjadi bangunan dari konstruk

dan isi dari masing-masing komponen pengembangan bahan ajar lempar cakram tersebut.

#### b. Reliabilitas

Kata reliabilitas berasal dari bahasa Inggris, yaitu *reliability* yang artinya dapat dipercaya. Seseorang dikatakan dapat dipercaya apabila seseorang tersebut selalu berbicara konsisten, tidak berubah-ubah substansi pembicaraannya dari waktu ke waktu (Amir, 2010:12). Menurut Verducci (1980:59) menjelaskan bahwa, ciri kedua yang esensial dalam pengembangan alat ukur adalah reliabilitas. Analisis reliabilitas bertujuan untuk melihat tingkat ketepatan alat yang digunakan, dalam penelitian ini reliabilitas dianalisis dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Prosedur pengembangan bahan ajar lempar cakram dengan melibatkan siswa diharapkan dapat mengarahkan alat ukur penelitian ini memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi sehingga dapat digunakan untuk mengukur pengembangan dari bahan ajar lempar cakram.

#### E. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan tanggal 10 Juni 2017 bertempat di bahan ajar lempar cakram di MIN 45 Jantho Kabupaten Aceh Besar.

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Validitas

Validitas digunakan untuk dapat mengetahui kelayakan suatu butir-butir dalam satu daftar konstruk item pernyataan dalam mendefinisikan suatu variabel (Nugroho, 2005:67). Hasil perhitungan validitas terhadap item-item pernyataan dengan menggunakan program *Statistical Package for Social Science*, (SPSS 23.0) kesahihan item pernyataan dianut dan disandarkan pada pendapat Sugiyono (2012:16) yaitu: 0.030 bahwa tingkat 0.030 sehingga suatu instrumen tersebut dikatakan valid.

Pernyataan validitas yang terdiri dari 54 pernyataan ternyata semuanya sah. Kesahihan butir berdasarkan ketentuan yang telah ditetapkan yaitu 0.030 ke 54 pernyataan hasil validasi layak diikuti sertakan dalam bahan ajar atletik nomor lempar cakram bentuk permainan untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah.

Berdasarkan hasil di atas validitas yang telah dikemukakan dan dijelaskan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa validasi dalam lempar cakram untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah semuanya mampu mengukur konstruk secara sah, dengan bobot faktor diperoleh sebesar 19% hal ini menyatakan bahwa muatan faktor (*faktor loading*) dalam validasi yang pertama sebesar 19%.

##### 2. Reliabilitas

Pengujian reliabilitas bahan validasi ahli lempar cakram bentuk permainan untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah 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) dengan jumlah subjek sebanyak 3 pakar. Hasil uji coba reliabilitas dengan menggunakan *Space Saver* pengembangan bahan ajar lempar cakram untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah menunjukkan ke 3 bahan ajar memiliki reliabilitas sebesar  $\alpha$  antara 0.188 sampai sampai 0.557 dengan demikian bentuk tersebut akan memberikan hasil pengukuran yang handal atau dapat dipercaya.

Berdasarkan hasil reliabiliti di atas, ternyata semua item sah, sehingga bahan ajar lempar cakram bentuk permainan ini terdiri dari 3 bentuk yaitu: rancangan, isi dan media bahan ajar yang tiap-tiap bahan ajar memiliki 25 item, bahan ajar pertama, bahan ajar kedua, dan bahan ajar ketiga memiliki 25 item, butir valid di atas 0.030. Sedangkan uji reliabilitas dengan menggunakan formula *space saver* menunjukkan bahwa ke 3 bentuk bahan ajar tersebut memiliki koefisien reliabilitas dengan  $\alpha$  0.188 sampai dengan 0.557 dengan demikian berarti ke 3 bentuk bahan ajar memenuhi persyaratan pengujian yang berarti bahan ajar tersebut akan memberikan hasil yang dapat dipercaya.

#### 2. Hasil Uji Coba Instrumen Angket

##### a. Validitas

Hasil perhitungan Validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan suatu butir-butir dalam satu daftar konstruk item pernyataan dalam mendefinisikan suatu variabel (Nugroho, 2005:67). Hasil perhitungan validitas pernyataan dengan menggunakan program *Statistical Package for Social Science*, (SPSS 23.0) kesahihan item pernyataan dianut padat pendapat Sugiyono (2012:16) yaitu: 0.030 bahwa tingkat 0.030 sehingga suatu instrumen tersebut dikatakan valid.

Berdasarkan hasil validitas di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil validitas lempar cakram untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah semuanya mampu mengukur konstruk secara sah, dengan bobot faktor diperoleh sebesar 19% hal ini menyatakan bahwa muatan faktor (*faktor loading*) dalam validitas pengembangan bahan ajar lempar cakram untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah sebesar 19%.

##### b. Reliabilitas

Pengujian reliabilitas bahan validasi ahli lempar cakram untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah 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) dengan jumlah subjek sebanyak 20 sampel. Hasil uji coba reliabilitas dengan menggunakan *Space Saver* pengembangan bahan ajar lempar cakram untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah memiliki reliabilitas sebesar  $\alpha$  antara

0.624 sampai 0.988 dengan demikian hasil tersebut memberikan hasil pengukuran yang handal atau dapat dipercaya.

Tabel 1. Daftar Reliabiliti

Pengembangan	Angket
Mean	60.4231
Variance	188.780
Std bev	2.31816
N.of variabel	15
Case	20
$R_n$ Alpha	624
$r$ tabel	
Status	Andal

Pengembangan bahan ajar lempar cakram untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah dilakukan dengan korelasi antara variabel bersih dengan bahan ajar lempar cakram yang paling besar terletak pada rentang 0.624 sampai 0.988.

## B. Pembahasan Hasil Penelitian

Proses pengembangan bahan ajar lempar untuk lempar cakram siswa Madrasah Ibtidaiyah melalui langkah-langkah di atas. Setelah tiga tahapan tersebut selesai maka akan dapat instrumen pengembangan bahan ajar lempar cakram untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah yang akan dikembangkan dan di uji coba, kemudian hasil dianalisis dengan pengujian validitas dan reliabilitas. Hasil pengujian validitas dan reliabilitas bahan ajar lempar cakram MIN 45 Jantho Kabupaten Aceh Besar:

### 1. Validitas

Hasil pengujian data dari lempar cakram bentuk permainan untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah yang terdiri dari 25 pernyataan dari validator dengan skor validitas 0,779. Sedangkan 15 item hasil uji coba terdapat sampel sebanyak 20 orang siswa ternyata memiliki tingkat validitas yang tinggi dengan skor 0,649 hal ini mengacu pada kriteria yang dikemukakan oleh Morehouse, Stull dan Bergemen dalam Sugiyono, (2012:172-173) bahwa 000-±. 200 derajat validitas sangat rendah, 200- ± 400 derajat validitas rendah, 400± 600 validitas sedang, 600 ± 800 derajat validitas tinggi dan 800 ± 1000 derajat validitas sangat tinggi, disamping itu juga diperoleh nilai validitas. Pengembangan bahan ajar lempar cakram untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah memiliki tingkat validitas tinggi.

### 2. Reliabilitas

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas pengembangan bahan ajar lempar cakram untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah ternyata memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi, hal ini dapat kita lihat dengan diperoleh harga  $r_{hitung}$  sebesar 0.188 sampai dengan 0.557 dari hasil validator yang terbagi dalam validator rancangan, validator isi dan validator media. Sedangkan hasil reliabilitas Uji coba terhadap 20 sampel siswa diperoleh sebesar  $r_{hitung}$  0,634 sedangkan  $\alpha$  disyaratkan lebih besar dari 0.300, hal ini mengacu pada kriteria yang dikemukakan

Moerehouse, Stull dan Bargemen dalam sugiyono bahwa. 000-±.200 derajat reliabilitas sangat rendah, 200- ± 400 reliabilitas derajat rendah, 400- ± 600 derajat reliabilitas sedang, 600- ± 800 derajat reliabilitas derajat tinggi dan 800- ± 1000 derajat reliabilitas derajat tinggi.

Berdasarkan hasil diatas secara keseluruhan pengembangan bahan ajar lempar cakram untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah ternyata memiliki tingkat validitas tinggi serta tingkat reliabilitas tinggi sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu bahan ajar lempar cakram pada siswa Madrasah Ibtidaiyah di MIN 45 Jantho Kabupaten Aceh Besar khususnya dan Provinsi Aceh umumnya. Rentang validitas yang sedang serta memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi dianggap wajar, karena proses tahapan pengembangan bahan ajar ini benar-benar dilakukan dengan melibatkan pakar pendidikan jasmani langsung dan uji coba terhadap siswa. Hasil persentase sumbangan konstruk pengembangan bahan ajar lempar cakram untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah hasil Validator oleh pakar, yaitu 19%, sedangkan hasil Uji coba terhadap siswa sebesar 19%.

Berdasarkan hasil reduksi, pengujian validitas, pengujian reliabilitas maka penulis disimpulkan dari 25 item pernyataan yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar lempar cakram untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah setelah melalui reduksi maka memiliki tingkat kesahihan yang tinggi dengan indek skor 0.988 dan tingkat keterandalan yang tinggi dengan indeks skor 0.624.

## PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian yang sudah tercantum dan dibahas dalam bagian analisis dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa: pengembangan bahan ajar lempar cakram untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah setelah melalui reduksi maka memiliki tingkat kesahihan yang tinggi dengan indek skor 0.988 dan tingkat keterandalan yang tinggi dengan indeks skor 0.624. Hal ini disandarkan pada pendapat Sugiyono (2012:16) yaitu: 0.030, sehingga suatu instrumen tersebut dikatakan valid. Skor 0.988 dan skor 0.624 lebih besar dari 0.030, sehingga instrumen pengembangan bahan ajar lempar cakram untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah di MIN 45 Jantho Kabupaten Aceh Besar dikatakan valid.

### B. Implikasi

Cara menerapkan lempar cakram untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah sebagai berikut: dengan menggunakan bahan ajar lempar cakram untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah dapat menjadikan siswa lebih kompak dengan sesama teman, bahan ajar lempar cakram untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah dapat meningkatkan kerjasama dengan sesama teman, gerakan bahan ajar lempar cakram untuk siswa

Madrasah Ibtidaiyah mampu diingat setiap urutan gerakannya oleh siswa, siswa mampu melakukan gerakan bahan ajar lempar cakram untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah dengan benar, siswa mampu melakukan gerakannya, siswa mampu bergerak dengan lebih hati-hati, siswa senang dengan melakukan bahan ajar lempar cakram untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah, siswa mampu melakukan gerakan bahan ajar lempar cakram untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah dengan teman laki-laki maupun dengan teman perempuan, siswa senang melakukan gerakan dengan bahan ajar yang dikembangkan, siswa senang melakukan gerakan karena alat-alat yang digunakan tidak berbahaya, siswa mudah melakukan gerakan karena dilakukan bergantian dengan sesama teman satu kelompok, siswa tidak merasa lelah melakukan gerakan bahan ajar lempar cakram untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah karena lapangan tidak terlalu besar, siswa lebih percaya diri dalam melakukan gerakan bahan ajar lempar cakram untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah, bahan ajar lempar cakram untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah dapat meningkatkan kebugaran.

### C. Saran-Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka penulis memberi saran kepada pihak yang berwenang dan bertanggung jawab terhadap pendidikan khususnya Pendidikan Jasmani dan olahraga. Sesuai dengan berbagai macam tahapan dan kesimpulan di atas, maka penulis ingin memberikan beberapa saran yaitu:

1. Dinas Pendidikan dapat memberi menginstruksikan kepada guru pendidikan jasmani untuk menggunakan bahan ajar lempar cakram untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.
2. Kepala Sekolah sebagai supervisi agar dapat mengevaluasi bahan ajar lempar cakram untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah.
3. Guru pendidikan jasmani untuk menggunakan bahan ajar lempar cakram untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah-sekolah.

### DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Djumidar, Mochammad. (2004). *Belajar Berlatih Gerak-Gerak Dasar Atletik Dalam Bermain*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- 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.
- Munasifah. (2008). *Atletik Cabang Lari*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Poerwadarminto. (2003). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Purwanto. (1998). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Riduwan. (2011). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rojai dan Romadhon, R.S. (2013). *Panduan Sertifikasi Guru Berdasarkan Undang-Undang Guru dan Dosen*. Jakarta: Dunia Cerdas.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Supriadi, D. (1998). *Mengangkat Citra dan Martabat Guru*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusantara.

- Syarifuddin, A. (1997). *Panduan Guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan SLTP*. Jakarta: Grasindo
- Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tim Penjaskes. (2002). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan SLTP Kelas 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: Kencana Prenada Media Group.
- 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.