

ABSTRAK

SURONO NASUTION. Pengembangan Model Pembelajaran Materi Lempar Lembing

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran gerak dasar lempar lembing dengan permainan bagi siswa SMP kelas VIII. Selain itu, penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang: pengembangan dan penerapan model pembelajaran materi lempar lembing dengan permainan bagi siswa sekolah SMP kelas VIII dan mengetahui efektivitas, efisiensi dan daya tarik hasil pengembangan pembelajaran gerak dasar lempar lembing dengan permainan bagi siswa sekolah SMP kelas VIII. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan pendekatan kualitatif serta menggunakan metode Penelitian pengembangan Research & Development (R & D). Subyek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah siswa kelas VIII di 3 sekolah yaitu SMP N 14, SMP N 35, dan SMP N 27 Medan yang berjumlah 30 orang dari tiap – tiap sekolah.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah angket, kuisioner, serta instrumen psikomotorik lempar lembing yang digunakan untuk mengumpulkan data pada tahap: (1) analisis kebutuhan; (2) evaluasi ahli (evaluasi produk awal); (3) uji coba terbatas (ujicoba kelompok kecil); dan (4) uji coba utama (*field testing*). Uji efektifitas model menggunakan tes psikomotorik lempar lembing, sedangkan untuk melihat hasil efektifitas model digunakan uji statistik dengan menggunakan rumus uji-t berkorelasi dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil perhitungan uji t didapatkan t-hitung 2,37 sedangkan t-tabel 1,70, hal ini berarti H_0 diterima sehingga pengembangan model pembelajaran materi lempar lembing ini layak digunakan

Berdasarkan hasil pengembangan dapat disimpulkan bahwa: (1) Dengan model pembelajaran gerak dasar lempar lembing dengan permainan, siswa dapat belajar secara efektif dan efisien.(2) Dengan model pembelajaran yang telah peneliti kembangkan, siswa lebih termotivasi serta aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kata kunci : pengembangan, lempar lembing, model pembelajaran lempar lembing

ABSTRACT

SURONO NASUTION, Development instructional Learning Model of Basic Javelin

In general, The aim of this research is to produce learning model of basic motion javelin. research was conducted to obtain further information about: the development and application basic motion learning model with games for grade VIII Junior high school, and knowing the effectiveness, efficiency and appeal of the development of basic motion learning model with games for grade VIII Junior High school. This research used qualitative approach and Research and Developmental model. While the subjects in this research were students grade VIII Junior high school of SMPN 14, SMPN 35 and SMPN 27 Medan, each school consist of 30 students

The instrument used in this research were questionnaires to collect the data on: (1) need assessment, (2) evaluation from experts (initiation product evaluation), (3) limited trial (trial in small group); and (4) the main trial (field testing). To improve the effectiveness of the model was using a assessment of javelin psicomotor motion. To view the results of statistical test was using t-test repeated observations formula with significance level $\alpha= 0,05$. The result of t-test calculation shown 2,37 in addition t-table 1,70, it is mention that H_a is received so that the instructional learning model of basic javelin with games is better than conventional learning models.

Based on the results of this research can be concluded that: (1) with learning model of basic motion javelin, students can learn effectively and efficiently (2) by using model that has been develop, students more motivated as well as active in following the process of learning.

Key words:, development, javelin, learning model of basic motion javelin with games,