

PROSIDING

SNPO 2018

SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN OLAHRAGA

Peningkatan Mutu Guru Dan Pembelajaran
Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan
Berbasis Penelitian Nilai-Nilai Kearifan Lokal
Guna Mendukung Prestasi Olahraga Nasional

SABTU, 08 SEPTEMBER 2018
GEDUNG DIGITAL LIBRARY LANTAI IV
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN



Penyelenggara :
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan
Prodi Pendidikan Olahraga Pascasarjana Universitas Negeri Medan
Prodi Ilmu Keolahragaan Pascasarjana Universitas Negeri Medan



Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Olahraga Tahun 2018
FIK Unimed, 8 September 2018:
Digital Library , Universitas Negeri Medan

PROSIDING

SNPO 2018

Seminar Nasional Pendidikan Olahraga

Tema :

Peningkatan Mutu Guru Dan Pembelajaran
Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan
Berdasarkan Penelitian Nilai-Nilai Kearifan Lokal
Guna Mendukung Prestasi Olahraga Nasional

SABTU, 08 SEPTEMBER 2018
GEDUNG DIGITAL LIBRARY LANTAI IV
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

Narasumber :

Prof. Dr. Syawal Gultom, M.Pd. (Rektor Universitas Negeri Medan)
Prof. Dr. Tandiyo Rahayu, M.Kes. (Dekan FIK Universitas Negeri Semarang)
Dr. Phil. Ichwan Azhari, M.S. (Kepala PUSIS Universitas Negeri Medan)
Dr. Ardi Nusri, M.Kes. AIFO. (Dosen FIK UNIMED)

THE
Character Building
UNIVERSITY



Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Medan



Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Olahraga Tahun 2018
FIK Unimed, 8 September 2018:
Digital Library , Universitas Negeri Medan

PROSIDING SNPO 2018 Seminar Nasional Pendidikan Olahraga

Tema :

**Peningkatan Mutu Guru Dan Pembelajaran
Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan
Berbasis Penelitian Nilai-Nilai Kearifan Lokal
Guna Mendukung Prestasi Olahraga Nasional**

Steering Comitee

Dr. Budi Valianto, M.Pd.
Drs. Suharjo, M.Pd.
Dr. Albadi Sinulingga, M.Pd.
Dr. Syamsul Gultom, SKM., M.Kes.
Drs. Mesnan, M.Kes.
Akbar Khusyairi Rambe, S.Pd.
Nasiruddin Daulay, S.Pd.

Organizing Comitee

Abdul Harris Handoko, S.Pd., M.Pd
Togi Parulian Tambunan, S.Pd.
Akbar Zahriali, S.Pd.
Rian Handika, S.Pd.
Sri Astuti, S.Pd.
Alan Alfiansyah Putra Karo-karo, S.Pd.

Editor : Dr. Nurhayati Simatupang, M.Kes.
Dr. Imran Akhmad, M.Pd.

Reviewer :

Dr. Sabaruddin Yunis Bangun, M.Pd. (Unimed)
Dr. Sukendo, M.Kes. (UNJA)
Dr. Syahrudin, M.Kes. (UNM)
Dr. Rahma Dewi, M.Pd. (Unimed)
Dr. Amir Supriadi, M.Pd. (Unimed)

Penerbit :

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan
Jl. Willièm Iskandar Pasar V Medan Estate Medan
Telp: 061-6625972
E-mail: fik@unimed.ac.id
Website: fik.unimed.ac.id

ISBN 978-602-53100-0-3

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun
tanpa ijin tertulis dari penerbit



Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Olahraga Tahun 2018

FIK Unimed, 8 September 2018:

Digital Library , Universitas Negeri Medan

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayah yang telah diberikan kepada kita semua, sehingga buku Prosiding hasil Seminar Nasional Pendidikan Olahraga Tahun 2018 pada hari sabtu tanggal 08 September 2018 di Gedung Digital Library Universitas Negeri Medan dapat terwujud.

Buku ini memuat artikel dan hasil penelitian Bapak/Ibu guru / dosen / Mahasiswa Universitas Negeri Medan yang dikumpulkan dan ditata oleh tim dalam kepanitiaan Seminar Nasional Pendidikan Olahraga Tahun 2018. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini perkenankan kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Medan, Bapak Prof. Dr. Syawal Gultom, M. Pd. yang telah memfasilitasi semua kegiatan Seminar Nasional Pendidikan Olahraga ini.
2. Bapak/Ibu segenap panitia Seminar Nasional Pendidikan Olahraga, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikirannya demi suksesnya kegiatan ini.
3. Bapak/Ibu guru, dosen dan mahasiswa penyumbang artikel dan hasil penelitian dalam kegiatan ini.

Semoga buku ini dapat memberi kemanfaatan bagi kita semua, untuk kepentingan peningkatan mutu guru dan pembelajaran pendidikan Jasmani olahraga kesehatan berbasis penelitian nilai-nilai kearifan local guna mendukung prestasi olahraga nasional



Medan, September 2018
Dekan FIK UNIMED

Dr. Budi Valianto, M.Pd.
NIP. 19660520 199102 1 001



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
OLAHRAGA PENDIDIKAN	
<i>Kepemimpinan Dalam Kepelatihan Olahraga Andarias Ginting</i>	1
<i>Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Pencak Silat Alan Alfiansyah Putra Karo Karo</i>	7
<i>Minat Siswa Kelas XI Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Renang Iswanta Ginting</i>	12
<i>Instrumen Literasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa Melalui Lembar Kerja Peserta Didik Akbar Zahriali</i>	17
<i>Aplikasi Media Audiovisual Pada Materi Belajar Tendangan Sabit Pada Pencak Silat Roy Marwan</i>	23
<i>Perbedaan Pengaruh Gaya Mengajar Dan Konsep Diri Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Zuni Arpan Nasution</i>	28
<i>Perbedaan Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Dan Kemampuan Motorik Terhadap Hasil Gerak Dasar Lari Johannes Indra</i>	33
<i>Pengembangan Pembelajaran Permainan Bola Voli Mini Ronny Siringoringo</i>	38
<i>Pengembangan Permainan Zombie Tsunami Pada Siswa MIN Kota Medan Nurul Fadhilah</i>	44
<i>Perbandingan Pembelajaran Konvensional Dan Pembelajaran Sainifik Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Penjas Wicaksono</i>	48
<i>Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Tutorial Materi Renang Gaya Bebas Aan Deki Praja Pane</i>	52
<i>Evaluasi Implementasi Kurikulum 2013 SMK Di Kabupaten Batubara Mauluddin M. Noor</i>	57



PENGEMBANGAN PERMAINAN *ZOMBIE TSUNAMI* PADA SISWA MIN KOTA MEDAN

Nurul Fadhillah

Pascasarjana Universitas Negeri Medan
nurul280910@gmail.com

Abstrak. Dalam penelitian pengembangan permainan *zombie tsunami* untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar pada anak MIN kelas I ini merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pembelajaran. Penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran ini menggunakan model pengembangan *Research & Development (R & D)*. Sasaran klien atau pengguna yang menjadi sasaran dalam penelitian pengembangan permainan *zombie tsunami* dengan jumlah 40 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada 2 uji coba kelompok besar dan 1 uji coba kelompok kecil. Tujuan akhir dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa permainan *zombie tsunami* untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar siswa MIN, sehingga dapat membantu proses belajar mengajar agar pembelajaran siswa dapat lebih efektif, efisien, dan menarik.

Kata Kunci: *Games, Play, Zombie Tsunami Game.*

Pendahuluan

Kurikulum Pendidikan meliputi enam aspek perkembangan yakni moral dan nilai-nilai agama, sosial- emosional dan kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/ motorik dan seni. merupakan salah satu bentuk program pendidikan anak usia dini. SD merupakan jenjang pendidikan yang wajib diikuti dan memberikan manfaat bagi penyiapan anak untuk masuk SMP. Pada umumnya pembelajaran di SD untuk aspek perkembangan fisik sudah banyak dilakukan dengan menyesuaikan pada cabang olahraga tertentu. Seyogyanya latihan fisik pada anak usia dini masih harus memperhatikan gerak dasar yang sederhana. Gerak yang sederhana akan membuat anak gampang untuk memahami dan melaksanakan intruksi. Hal tersebut juga akan meminimalisir terjadinya cedera pada anak.

Apabila perkembangan fisik anak mendapat latihan yang sesuai dengan karakteristik anak, maka kecenderungan anak akan lebih mudah berprestasi pada cabang olahraga yang diinginkan. Kemampuan motorik anak diawali dengan melakukan latihan- latihan gerak dasar. Gerak dasar sangat penting dalam upaya menanamkan dasar yang benar dalam bergerak. Oleh karena itu maka perlu kiranya ada pembahasan tentang apa saja gerak dasar yang penting dan harus dikuasai oleh anak.



Bermain bagi anak merupakan hal yang mengasyikan. Apalagi permainan tradisional yang di dalamnya melibatkan banyak anak dan berada di ruang terbuka. Maka, tak salah dengan hasil penelitian Kurniati (Novi, 2016:75). Dalam penelitiannya ia menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerja sama membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik untuk membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak.

Berdasarkan pemikiran tersebut, dilakukan maka dilakukan observasi pada siswa yang meliputi lari, lompat, loncat, lempar, dan berputar. Gerakan-gerakan tersebut merupakan gerakan yang sering dilakukan oleh murid sekolah dasar. Berdasarkan observasi di MIN Medan pada siswa kelas I bahwa terdapat masalah :

- 1) Dimana dari seluruh contoh gerak dasar yang dipilih peneliti, ternyata hanya beberapa siswa yang paham dengan instruksi yang dilakukan. Dan siswa tidak tertarik jika materi dilaksanakan hanya sekedar melakukan gerakan tanpa adanya permainan.
- 2) Berdasarkan pengamatan guru dan peneliti bahwa anak SD sudah terserang virus *game* pada *smartphone*, pengamatan yang dilakukan beberapa bulan oleh guru dimana perbincangan siswa pada saat jam istirahat biasanya membahas *game* pada *smartphone* dan hal ini merupakan pengaruh negatif teknologi yang sudah menyerang pemikiran anak-anak. Dimana seharusnya anak-anak bermain pada seusianya tetapi malah menggunakan *smartphone* tanpa bimbingan orang tua. Kecanduan *smartphone* merupakan masalah yang sangat kompleks jika terjadi pada anak usia dini.
- 3) Peneliti juga menemukan masalah motorik pada beberapa anak bahwa ada anak yang gemetaran ketika diinstruksikan berlari, ada anak yang gampang lelah ketika diinstruksikan untuk melompat dan ada anak yang tidak mampu melakukan rangkaian gerakan berlari, melompat, melempar dan berputar.
- 4) Berdasarkan pengamatan peneliti bahwa guru pendidikan jasmani kurang menerapkan konsep bermain permainan yang menarik sehingga untuk memberikan pembelajaran gerak dasar akan sangat sulit untuk memberikan stimulus pada siswa dan tujuan pembelajaranpun tidak akan tercapai dengan maksimal.

Belajar gerak (*motor learning*) merupakan studi tentang keterampilan untuk memperoleh dan menyempurnakan gerakan, dimana menurut Heri Rahyubi (2012:208) Belajar gerak sangat dipengaruhi oleh berbagai bentuk latihan, pengalaman dan situasi belajar manusia. Untuk dapat melakukannya diperlukan adanya kontrol perhatian (*atensi*) dan pemusatan perhatian atau konsentrasi.

Istilah motorik sering dianggap sama dengan gerak karena kedua istilah tersebut sangat sulit dibatasi secara konkrit, bahkan menggunakan kedua istilah tersebut (*motor and movement*) secara



bergantian, dan mendefinisikan motorik adalah suatu peristiwa latin yang meliputi keseluruhan proses pengendalian dan pengaturan fungsi-fungsi organ tubuh baik secara fisiologis maupun psikis sehingga terjadi gerakan.

Kemampuan gerak dapat dipahami sebagai indikator dari tingkat kemahiran atau penguasaan suatu hal yang memerlukan gerak tubuh. Penguasaan suatu gerakan merupakan sebuah proses dimana seseorang mengembangkan seperangkat respons ke dalam suatu pola gerak yang terkoordinasi, terorganisir, dan terpadu. Setiap kemampuan gerak membutuhkan pengorganisasian otot menurut tempat, berarti bahwa terdapat sekelompok otot yang terpilih untuk melakukan suatu gerakan, pengorganisasian menurut waktu berarti bahwa otot-otot berkontraksi atau relaksasi harus terjadi pada waktu yang tepat dan serasi. Heri Rahyubi, (2012:209) seseorang yang melakukan proses pembelajaran gerak dengan baik dan benar akan mengalami suatu perubahan, misalnya dari “tidak bisa” menjadi “bisa”, dari “tidak terampil” menjadi “terampil”, berkaitan dengan hal-hal gerak.

Bermain atau bermain-main diwarnai oleh suasana *paidia* tetapi dalam permainan (*game*), unsur hiduplah yang menonjol (Agung, 2017:78). Permainan yang formal merupakan interaksi yang kompetitif dan bertujuan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Ia mempunyai titik akhir yang disebut orang *game*. Menurut Calhoun (dalam Agung, 2017:78) permainan adalah suatu kegiatan bermain yang mempunyai peraturan yang jelas, tujuan yang khusus, unsure kompetisi serta urutan tindak yang pada hakekatnya terulang setiap kali permainan.

Permainan merupakan cabang olahraga yang kita gunakan sebagai alat dalam usaha pendidikan (Soedjadi, 1979:1). Tiap kali kita menggunakan suatu alat pasti kita mengharapkan kegunaan alat itu dalam usaha kita untuk mencapai tujuan. Sampai berapa jauh peranan permainan dalam pembentukan pribadi anak dan berapa besar bantuan permainan dalam membantu untuk mempelajari dan meningkatkan keterampilan cabang – cabang yang lain.

Dalam penelitian ini,peneliti mengadopsi *zombie tsunami* sebuah permainan di *smartphone*. Dan permainan ini cukup populer pada anak-anak diusia SD. Dan dengan mengaplikasikan permainan ini kedalam aktivitas gerak, sehingga meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar pendidikan jasmani.

Metode

Penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran ini menggunakan model pengembangan *Research & Development (R & D)* dari Borg & Gall (1983:776) yang terdiri dari sepuluh langkah antara lain: (1) Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi (kajian pustaka, pengamatan subyek, persiapan laporan pokok persoalan) (2) Melakukan perencanaan (pendefinisian keterampilan, perumusan tujuan, penentuan urutan pengajaran, dan uji coba skala kecil) (3) Mengembangkan bentuk produk awal (penyiapan materi pengajaran, penyusunan buku pegangan, dan perlengkapan evaluasi) (4) Melakukan uji lapangan permulaan (menggunakan 6-12 subyek) (5) Melakukan revisi terhadap produk utama (sesuai



dengan saran-saran dari hasil uji lapangan permulaan) (6) Melakukan uji lapangan utama (dengan 30-100 subyek. (7) Melakukan revisi produk (berdasarkan saran-saran dan hasil uji coba lapangan utama). (8) Uji lapangan dengan 40-200 subyek (9) Revisi produk akhir (10) Membuat laporan mengenai produk pada jurnal, bekerja dengan penerbit yang dapat melakukan distribusi secara komersial.

Pembahasan

Penelitian dan pengembangan permainan *zombie tsunami* ini untuk meningkatkan motivasi belajar pada anak SD kelas I, secara khusus ada beberapa tujuan antara lain:

1. Mengembangkan dan menerapkan permainan *zombie tsunami* pada pembelajaran pendidikan jasmani siswa SD.
2. Memperoleh data empiris tentang efektivitas, efisiensi dan daya tarik hasil pengembangan permainan *zombie tsunami* pada siswa SD.

Tujuan akhir dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa modul permainan yang berisikan permainan *zombie tsunami*, sehingga dapat melengkapi pembelajaran yang ada pada saat ini, yakni agar dalam belajar siswa dapat lebih:

1. Efektif, artinya merupakan kelengkapan dalam meningkatkan efektivitas atau kemudahan bagi siswa dalam menguasai gerak dasar.
2. Efisiensi, maksudnya merupakan kelengkapan bantuan belajar, dimana dengan biaya dan waktu yang minimal sehingga dapat diperoleh hasil yang maksimal dalam menguasai materi gerak dasar manipulatif.
3. Menarik, artinya merupakan kelengkapan belajar yang memiliki daya tarik sehingga siswa dapat termotivasi untuk memanfaatkannya.

Pada penelitian pengembangan ini teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase. Teknik ini digunakan untuk menganalisa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penyebaran angket evaluasi dari ahli permainan dan ahli pembelajaran pendidikan jasmani mengenai hasil produk yang dikembangkan

DAFTAR PUSTAKA

- Harsono. 1988. *Aspek-aspek Psikologi dalam Coaching*. Jakarta: CV. Tambak Kusuma Jakarta.
- Irenius Siringi. 2013. *Faktor Determinan Rendahnya Pencapaian Cakupan Standar Pelayanan Minimal Bidang Kesehatan Di Puskesmas Mojo Kota Surabaya*. Vol.1. No 3 Juli Agustus 2013.
- Rusli Lutan. 2000. *Belajar Ketrampilan Motorik Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta: Depdikbud. Dirjendikti.
- RR.Pate, PF.Bodary dan Durstine, JL.(Terjemahan Oleh Kasijo,DW). 1993. *Dasar dasar ilmiah kepelatihan*. IKIP Semarang Press.