

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Konsep Pengembangan Model

Suatu pembelajaran harus memiliki nilai atau seni tersendiri yang mampu membuat seorang peserta didik meraih prestasi yang baik. Pencapaian pembelajaran yang efektif banyak model atau metode yang bisa dipakai untuk meningkatkan kualitas hasil dari pembelajaran tersebut. Pembelajaran ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari model pengembangan yang saya teliti adalah peserta didik lebih cepat memahami materi yang telah diberikan oleh para pendidik, peserta didik bisa mengembangkan kemampuannya dan memacu para pendidik agar kreatif dalam memberikan materi pada saat pelajaran berlangsung dan peserta didik terlibat secara aktif baik fisik, mental maupun emosional. Kekurangan dalam metode ini adalah peserta didik yang tidak terbiasa berkompetisi akan kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran.

Pengertian dari model dalam pembelajaran adalah sebuah rancangan yang dapat digunakan sebagai acuan atau perwujudan dalam suatu pengembangan. Sedangkan menurut Snelbecker “model adalah perwujudan suatu teori atau wakil dari proses dan variabel yang tercakup dalam teori”.¹

¹ Yuliani Nurani Sujiono. Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta : PT. Indeks, 2010), h.66

jadi model biasanya digunakan untuk hal-hal yang bersifat menggambarkan, menjelaskan suatu proses, mengkaji atau menganalisis dan memprediksi suatu keputusan yang akan diambil.

Pengembangan model dalam pembelajaran menurut Kemp adalah “suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien”.² Guru merupakan publik figur di dalam kelas, apapun yang disampaikan atau diajarkan pasti seorang peserta didik akan menirukannya. Maka dari itu, seorang guru harus bisa memberikan materi pembelajaran dengan baik kepada peserta didiknya, agar bisa tercapai target tujuan dengan baik. Pada saat ini guru harus mampu menciptakan kondisi belajar di dalam kelas dengan menantang suatu kreatifitas peserta didiknya karena saat ini sudah banyak media-media pengetahuan yang baik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Soekamto yang dimaksud “model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”.³ Makna dari arti diatas bahwa aktivitas pembelajaran mempunyai tujuan yang tertata dan memberi kerangka belajar untuk guru.

² Rusman, *Model-model Pembelajaran* (Jakarta : PT. Raja Grafindo, 2014), h.132

³ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta : PT. Fajar Interpratama Mandiri, 2009), h.22

Para ahli menyusun “model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologi, sosiologis, analisis sistem, atau teori-teori lain yang mendukung Joyce dan Weil”.⁴ model pembelajaran yang ada sekarang ini berasal dari teori psikologis, sosiologis dan yang lainnya dikarenakan unsur tersebutlah yang paling berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Maka dari itu, dalam mengembangkan suatu pembelajaran seorang guru harus menciptakan atau mengembangkan model-model pembelajaran agar meningkatkan kreatifitas peserta didiknya. Dalam hal ini, yang akan dikembangkan adalah pengembangan model pembelajaran passing bolavoli dengan pendekatan bermain untuk siswa.

B. Konsep Model yang Dikembangkan

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah “suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain”.⁵ Setiap model pembelajaran mengarahkan guru ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Model pembelajaran membantu

⁴ Rusman, op.cit. h.132

⁵ *Ibid.*, h.22

guru untuk mempermudah dalam mencapai target-target yang ingin diraih suatu sekolah atau instansi tertentu.

Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode atau prosedur. “Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur. Rasional teoritis, landasan pemikiran, tingkah laku mengajar dan lingkungan belajar”.⁶ Model pembelajaran harus mempunyai empat unsur tersebut untuk berjalan optimal. Sebelum menjalankan model pembelajaran kita harus mempunyai landasan dan pemikiran yang kuat dari para ahli. Selanjutnya kita harus mengatur tingkah laku mengajar agar para guru bisa menyampaikan materi dengan baik. Lingkungan belajar yang diperlukan harus persuasif dan diatur sebaik mungkin. Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berperan sebagai model bagi peserta didiknya, tetapi juga sebagai pengelola model pembelajaran. Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu interaksi antara guru dan peserta didik. Didasari adanya perbedaan interaksi tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran.

Soekamto mengemukakan maksud dari “model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang

⁶ *Ibid.*, h.23

pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”.⁷

2. Pembelajaran

Pembelajaran menurut Gagne, Briggs, dan Wagner adalah “serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa”.⁸ Dilihat dari pengertian tersebut peserta didik mendapatkan proses belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan dengan adanya kegiatan-kegiatan. Pembelajaran dapat diukur melalui kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik dalam proses belajar.

Sedangkan menurut UU Nomor 20 tahun 2003, pembelajaran adalah “proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.⁹ Oleh karena itu pembelajaran akan selalu melibatkan suatu interaksi peserta didik dengan pendidik dalam proses belajar. Baik atau buruk hasil dalam pembelajaran sangat tergantung dari motivasi dan kreatifitas seorang pendidik. Selain motivasi yang tinggi dan kreatifitas pendidik yang sangat baik, pembelajaran juga akan lebih baik apabila ditunjang dengan fasilitas yang lengkap. Maka peserta didik lebih mudah mencapai target belajar yang diinginkan.

⁷ Muhammad Rohman dan Sofan Amri, *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran* (Jakarta : Prestasi Pustaka, 2013) h.27

⁸ Dini Rosdiani, *Perencanaan Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan* (Bandung: ALFABETA, 2013), h.73

⁹ *Ibid.*, h.73

3. Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani banyak aspek yang dikembangkan mulai dari keterampilan gerak dasar, nilai-nilai sportifitas, kerjasama dan lain-lain. Namun dikalangan para pendidik, kebanyakan pelajaran pendidikan jasmani dapat dilaksanakan secara seadanya, sehingga pelaksanaannya cukup membawa peserta didik kelapangan, peserta didik laki-laki diberi bola sepak sedangkan peserta didik perempuan diberi bola voli dan diawasi hanya dipinggir lapangan.

Pendidikan jasmani adalah “proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”.¹⁰ Pendidikan jasmani dan olahraga merupakan istilah yang berkaitan dan berdampak kuat dalam perkembangan dengan nilai-nilai sosial olahraga untuk pembelajaran. Maka dari itu, pendidik diharapkan untuk mengajarkan beberapa keterampilan dasar gerak, teknik, dan strategi dalam permainan olahraga. “Adapun tujuan khusus dalam pendidikan jasmani yaitu :

- a) Meningkatkan keselarasan penumbuh dan perkembangan antara jasmani, rohani, mental, dan kehidupan bermasyarakat, b) mengembangkan keterampilan gerak dasar, c) menanamkan nilai dan sikap yang positif, d) mengembangkan pengetahuan dan kebiasaan diperlukan untuk hidup sehat, e) menanamkan kegemaran berolahraga, f) meningkatkan kebugaran jasmani, g) mengenal, mengembangkan dan melestarikan budaya”.¹¹

¹⁰ *Ibid.*, h.138

¹¹ *Ibid.*, h. 160

Jadi pendidikan jasmani bagian dari seluruh proses pendidikan untuk mengembangkan fisik, mental, emosi, dan sosial melalui aktivitas olahraga.

4. Media Pembelajaran

Sudah banyak dijumpai disekolah-sekolah fasilitas yang disediakan untuk menunjang pendidik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat untuk membantu para pendidik dalam proses belajar agar peserta didik lebih mudah dan cepat menangkap suatu materi dalam pembelajaran. Rowntree mengelompokkan media pembelajaran yaitu “media interaksi insani, media realita, *dictorial*, simbol tertulis, dan rekaman suara”.¹²

Media interaksi insani bisa disebut dengan komunikasi nonverbal dan verbal, artinya suatu interaksi antara peserta didik dengan pendidik berkomunikasi secara langsung, dua orang pendidik dan peserta didik atau lebih. Media realita merupakan perangsang pembelajaran yang nyata seperti orang yang menjadi objek pengamatan studi, binatang dan benda. Dictorial merupakan media yang bisa dikatakan sempurna, karena media ini menyajikan yang lumayan kumplit dari gambar, film, warna, bergerak atau tidak bergerak, kecepatan, ukuran termasuk suara pun ada. Simbol tertulis merupakan media yang menyajikan beberapa buku dalam proses pembelajaran seperti buku

¹² *Ibid.*, h.77

teks, buku paket, modul, majalah, dan buku-buku lainnya yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari. Rekaman suara merupakan media yang membagikan berbagai informasi kepada peserta didik melalui bentuk rekaman suara.

5. Bola Voli

Permainan olahraga bolavoli merupakan “hasil penemuan seorang pendidik jasmani bernama William G. Morgan pada tanggal 9 Februari 1895 di YMCA, Amerika Serikat”.¹³ Permainan olahraga bolavoli dimainkan oleh dua regu saling berlawanan, dengan memperebutkan poin dan batas poin kemenangan mencapai angka 25. Setiap regu memiliki 6 orang pemain. Permainan olahraga ini memiliki beberapa teknis dasar yang harus dipelajari sebelum bermain yaitu *passing*, *service*, *smash*, dan *blocking*. Penguasaan teknik dasar permainan bolavoli merupakan salah satu unsur yang menentukan keberhasilan didalam pertandingan. Kemampuan pemaian yang tinggi dalam melakukan keterampilan bermain bolavoli akan memudahkan untuk melakukan kerjasama yang memberikan hasil akhir yang baik juga.

Teknik dasar yang utama dalam permainan olahraga bolavoli yang harus dimiliki seorang pemain adalah servis. Servis merupakan “pukulan pembukaan untuk memulai suatu permainan. Servis juga merupakan suatu serangan awal untuk mendapatkan nilai agar suatu regu berhasil meraih

¹³ Mikanda Rahmani, *Buku Super Lengkap Olahraga* (Jakarta: Dunia Cerdas, 2014), h.144

kemenangan”.¹⁴ Mula-mula servis ini hanya dianggap sebagai pukulan permulaan saja, cara melempar bola untuk memulai permainan. Tetapi servis ini kemudian berkembang menjadi suatu senjata yang ampuh untuk menyerang.

Selain teknik dasar servis, pemain voli harus mengetahui teknik dasar smash. Smash itu sendiri merupakan senjata pemain bolavoli untuk mendapatkan angka atau poin yang cukup bagus. Smash biasanya dilakukan oleh pemain bolavoli yang disebut spiker. Seorang spiker harus memiliki kemampuan melompat, mempunyai pukulan yang sangat keras dan pandai dalam menempatkan bola didaerah lawan.

Adapun teknik untuk mencegah serangan dari lawan, yaitu teknik *blocking*. Teknik *blocking* biasanya dikenal dengan teknik memendung bola. Teknik ini bertujuan “untuk menghalau bola didekat net sebelum bola tersebut masuk kedaerah serang dan jatuh diatasnya”.¹⁵ Teknik ini juga bisa disebut teknik pertahanan karena mencegah bertambahnya poin lawan dan mencegahnya serangan-serangan yang lawan berikan.

Teknik berikutnya teknik passing, teknik yang paling dasar dalam permainan bolavoli. Passing terbagi menjadi dua yaitu passing bawah dan passing atas. Passing bawah harus dikuasai oleh setiap pemain karena

¹⁴ Surtiyo, *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan PJOK SMP/MTs* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), h.12

¹⁵ Mikanda Rahmani, *op. Cit.* h.116

passing bawah digunakan untuk menerima serangan dari lawan, mengumpan smashan kepada tosser dan juga servis yang baik. Sedangkan untuk passing atas, sangat diperlukan oleh setiap pemain terutama pada posisi tosser, karena tosser yang memberi umpan *smash* untuk menyerang lawan.

6. *Passing Bawah*

Passing bawah adalah “memukul bola dari arah bawah, dengan tahap gerakan dimulai dari posisi tubuh yang sedikit diturunkan, lutut agak ditekuk, dan posisi kedua tangan dirapatkan”.¹⁶ *Passing* bawah biasanya dilakukan untuk menerima bola dari lawan dan mempertahankan sebuah poin kemenangan team pada saat team lawan menyerang. *Passing* bawah dilakukan dengan cara memperhatikan perkenaan bola pada lengan, gerakan lengan pada saat mendorong bola, posisi badan dan kaki lebih fokus melihat arah bolanya.

Sering dijumpai pembelajaran bolavoli disekolah dasar menggunakan cara atau teknik pembelajaran yang monoton, sehingga peserta didik merasa bosan atau jenuh untuk mengikuti pembelajaran bolavoli seperti *passing* bawah berhadapan, *passing* bawah berpindah kebelakang, passing atas berhadapan dan passing atas berpindah regu.

a. *Passing Bawah Berhadapan*

¹⁶ *Ibid.*, h.115

“Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dengan jarak antar peserta didik 3 meter. Peserta didik A melempar ke peserta didik B dan peserta didik B menerima dengan *passing* bawah, setelah menerima dengan *passing* peserta didik B berlari ke arah belakang barisannya”.¹⁷ Sehingga peserta didik B bergantian dengan peserta didik A untuk menerima bola dari peserta didik yang ada dihadapannya itu dilakukan secara berulang-ulang untuk melatih kecepatan dan ketangkasan dalam menerima bola.



Gambar 2.1 Passing Bawah Berhadapan
Sumber : MI.Mathla'ulHuda

b. *Passing* Bawah Berpindah Kebelakang

Peserta didik dibagi menjadi kelompok dengan jarak antara peserta didik 3 meter. Peserta didik A melempar bola ke peserta didik B dan peserta didik B menerimanya dengan *passing* bawah. Setelah menerima dengan *passing* peserta didik B berlari ke arah belakang barisannya, sedangkan

¹⁷ Desy Tya Maya Ningrum, *Model Pembelajaran Passing Bolavoli untuk Sekolah Menengah Pertama* (Jakarta : Universitas Negeri Jakarta, 2015), h.20

peserta didik A siap menerima dengan *passing* bawah, setelah melakukan gerakan tersebut peserta didik A berlari ke arah belakang barisannya”.¹⁸

Peserta didik membuat barisan kebelakang dengan berhadapan. Peserta didik A dan B, saling melempar menerima bola melakukan gerakan *passing* secara bergantian. Kegiatan tersebut dilakukan 2-3 kali pengulangan sesuai dengan pelaksanaan pembelajaran.



Gambar 2.2 Passing Bawah Berpindah ke Belakang

Sumber : MI.Mathla'ulhuda

7. *Passing* Atas

Passing atas dilakukan dengan cara gerakan lengan mendorong bola keatas oleh jari tangan dan lutut ditekuk sedikit untuk memberikan dorongan dibantu dengan posisi badan yang agak sedikit condong kedepan dan kepala menghadap keatas. *Passing* atas sering digunakan oleh *tosser*. Tidak hanya *tosser* saja yang melakukan *passing* atas, pemain lain juga melakukan

¹⁸ *Ibid.*, h.22

passing atas apabila posisi bola berada diatas kepala yang berhadapan lurus dengan posisi badan dan bisa juga untuk menerima *service*.

a. *Passing* Atas Berhadapan

Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dengan jarak antar 3 meter. Peserta didik A melempar bola ke peserta didik B, dan peserta didik B menerimanya dengan *passing* atas, setelah menerima dengan *passing* peserta didik B berlari ke arah belakang barisan sedangkan peserta didik A melakukan lemparan sampai semua kelompok B melakukan *passing* atas, kemudian bergantian melakukan lemparan.¹⁹ Peserta didik A melakukan lemparan bola atas kepada peserta didik B setelah peserta didik B sudah menerima dan melakukan *passing* atas kepada peserta didik A, peserta didik B berlari kebelakang dan bergantian dengan peserta selanjutnya.



Gambar 2.3 *Passing* Atas Berhadapan
Sumber : MI.Mathla'ulhuda

¹⁹ *Ibid.*, h.29-30

b. Passing Atas Berpindah Regu

Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, dengan jarak antar peserta didik 3 meter. Peserta didik A melempar bola ke peserta didik B dan peserta didik B menerimanya dengan *passing* atas. Setelah menerima dengan *passing* atas peserta didik B berlari ke arah belakang barisan peserta didik A sedangkan peserta didik A siap menerima dengan *passing* atas. Peserta didik A berlari ke arah belakang barisan peserta didik B.²⁰ Peserta didik A dan B berhadapan dan melakukan melempar bola atas atau *passing* atas setelah peserta didik A melempar bola ke peserta didik B, peserta didik A berlari ke belakang dan peserta didik B melempar bola ke peserta didik selanjutnya, lalu peserta didik B pun sama bergantian seperti peserta didik A.



Gambar 2.4 *Passing Atas Berpindah Regu*
Sumber : MI.Mathla'ulhuda

²⁰ *Ibid*,. h.31

C. Kerangka Teroretik

Model merupakan “bahan pembelajaran yang dapat berupa pengetahuan, nilai-nilai kesusilaan, seni, agama, sikap, dan keterampilan. Model-model yang ditemukan dapat diubah, diuji dan dikembangkan”.²¹ Model dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan pola pembelajaran yang digunakan. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. “Model dimaknakan sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk merepresentasikan sesuatu hal. Sesuatu yang nyata dan dikonversi untuk sebuah bentuk yang lebih komprehensif”.²² Sebagai contoh model pesawat terbang, yang terbuat dari kayu, plastik, dan lem adalah model nyata dari pesawat terbang. Selain model di atas, dalam melaksanakan “pembelajaran berbasis kompetensi, ada juga model pembelajaran seperti strategi belajar, giat belajar dan pembelajaran kuantum yang digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran berbasis kompetensi dikelas”.²³ Model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksisnya, lingkungan, dan sistem pengelolaannya, sehingga model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada pendekatan, strategi, metode atau prosedur.

²¹ Rusman, op.cit. h.131

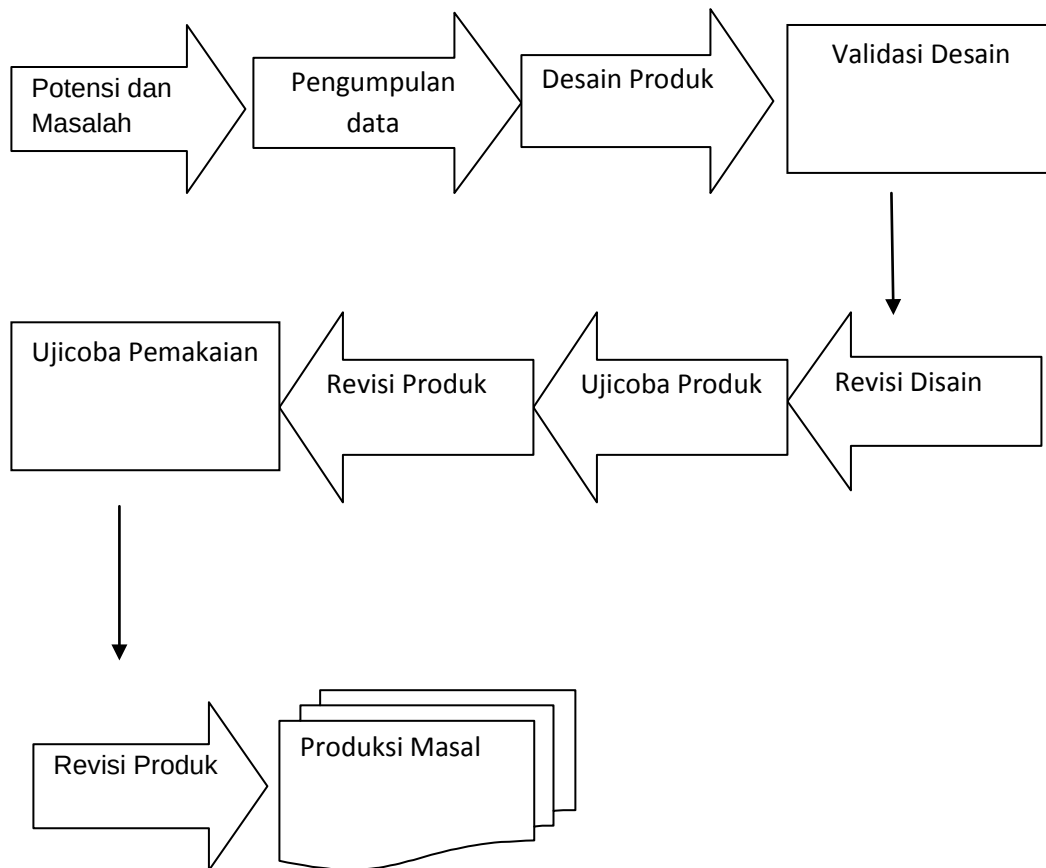
²² Trianto, op.cit. h.21

²³ *Ibid.*, h.26

Sehingga lebih mudah untuk melihat suatu perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan bersama instrumen penelitian sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Model desain pembelajaran merupakan pengembangan yang dilakukan terhadap komponen-komponen pembelajaran, salah satunya model pengajaran langsung. Model pengajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah.

D. Rancangan Model

Desain model dalam penelitian pengembangan model permainan menggunakan model dari pembelajaran berbasis masalah (PBM) yang dikutip dari trianto yang memiliki langkah-langkah sebagai berikut.



Gambar 2.5 Langkah-langkah Penggunaan Metode

Sumber : Prof.Dr.Sugiyono (Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D)

1. Potensi Masalah

Penentuan potensi masalah dalam model pengembangan permainan untuk gerak dasar ini adalah berdasarkan studi pendahuluan yang pernah dilakukan oleh peneliti di lapangan dengan melakukan teknik observasi dan wawancara dengan guru maka dapat disimpulkan bahwa tingkat penerapan aktifitas permainan dalam bentuk gerak dasar masih sangat kurang dalam pembelajaran pendidikan di sekolah dasar. proses pembelajaran yang dilakukan guru belum bisa memberikan hasil yang maksimal terhadap hasil dari belajar gerak peserta didik. Maka dengan ini perlu dikembangkan model-model permainan untuk gerak dasar pada anak sebagai bahan yang akan digunakan oleh guru kepada peserta didik.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data disini adalah sebagai bahan untuk suatu perencanaan yang diharapkan dapat mengetahui hasil dari perencanaan.

3. Desain Produk

Dalam tahap ini adalah membuat produk awal berupa rangkaian model-model permainan untuk gerak dasar dalam bentuk permainan baik yang dilakukan secara beregu, berpasangan maupun perorangan. Dalam pembuatan model-model permainan yang dikembangkan peneliti harus

mengetahui karakteristik peserta didik agar lebih mudah untuk menentukan model pembelajaran yang akan diterapkan.

4. Validasi Desain

Tahap validasi desain adalah melakukan uji coba lapangan tahap awal menggunakan 6-10 subjek untuk melihat tingkat kebermanaknaan produk yang dibuat serta memberikan lembar telaah model-model permainan tersebut kepada para pakar ahli model pembelajaran serta ahli untuk menelaahnya. Pengumpulan informasi data dengan menggunakan observasi, wawancara dan kusioner dan dilanjutkan dengan analisis data.

5. Revisi Desain

Revisi desain tahap ini dilakukan berdasarkan masukan-masukan dari hasil telaah dari para ahli model pembelajaran, hasil dari uji lapangan tahap awal maka dilakukan perbaikan terhadap model-model permainan tersebut.

6. Uji Coba Produk

Pada tahap ini adalah tahap uji coba lapangan utama dilakukan terhadap 30-80 subyek tes penilaian tentang hasil belajar gerak yang dilakukan sebelum dan sesudah proses pembelajaran.

7. Revisi Produk

Tahap ini adalah tahap melakukan revisi produk yang berdasarkan masukan dari saran-saran para ahli model pembelajaran serta hasil uji lapangan utama.

8. Uji Coba Pemakaian

Pada tahap uji coba lapangan ini dilakukan terhadap 40-200 subyek data dikumpulkan melalui wawancara, observasi dan kusioner.

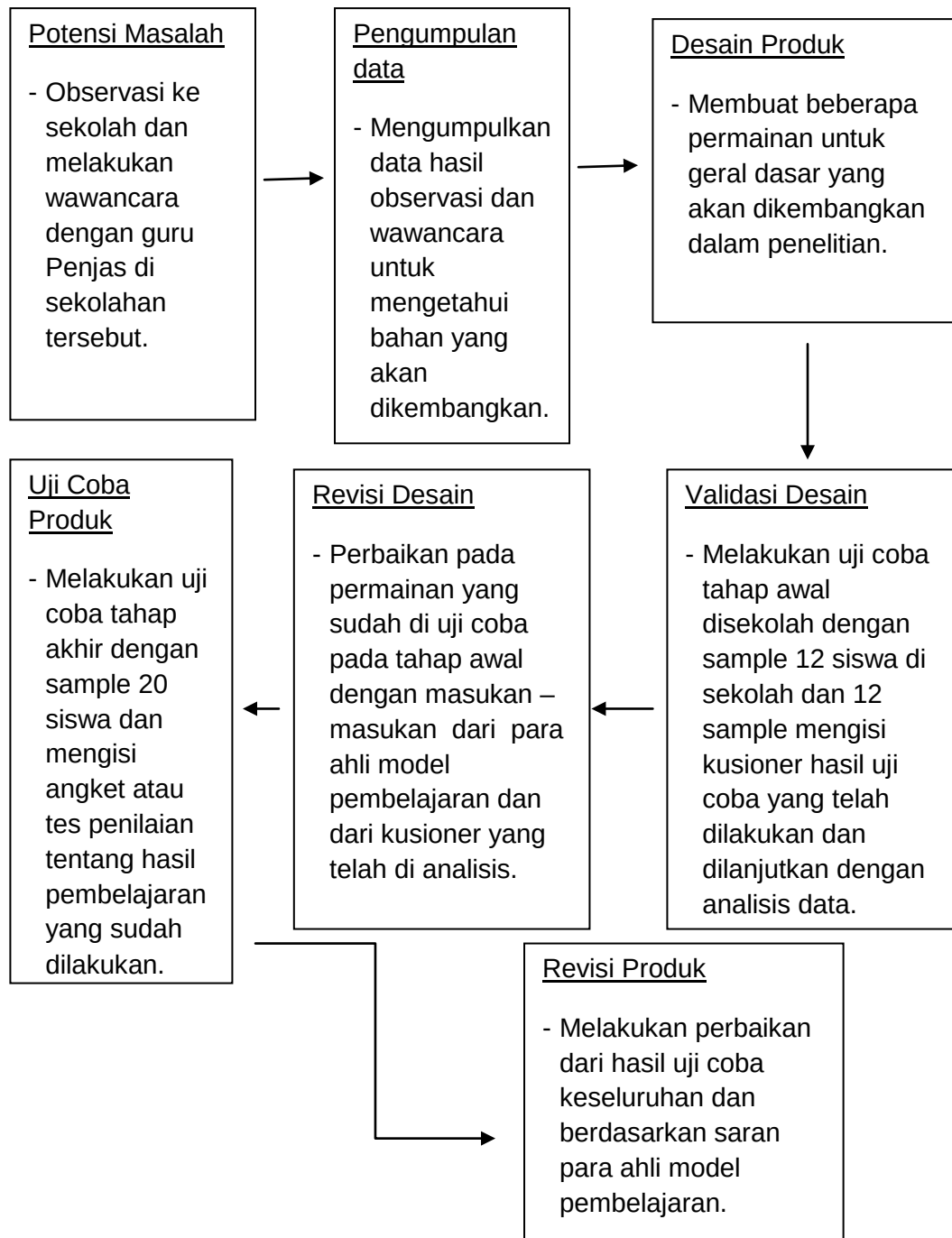
9. Revisi Produk

Melakukan revisi terhadap produk akhir dari model permainan untuk gerak dasar berdasarkan saran dari para ahli model pembelajaran serta berdasarkan uji coba lapangan.

10. Produksi Masal

Mendominasikan dan mengimplementasikan serta menyebarkan prodak melalui pertemuan atau jurnal ilmiah atau, bekerjasama dengan penerbit untuk sosialisasi prodak serta komersial dan memantau distribusi kontrol.

E. Hasil Rancangan Model



Gambar 2.6 Langkah-langkah Hasil Penggunaan Metode