

MODEL PEMBELAJARAN LEMPAR TANGKAP BOLA KASTI BERBASIS PERMAINAN PADA SISWA KELAS BAWAH SEKOLAH DASAR

ABSTRAK

Pembelajaran lempar tangkap bukan merupakan hal baru dalam proses pembelajaran. Tetapi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani Model Pembelajaran Lempar tangkap belum banyak yang memvariasikannya, bahkan masih banyak yang menggunakan sarana dan prasana yang kurang cocok, sehingga membuat siswa kelas bawah Sekolah Dasar merasa pembelajaran tersebut monoton dan tidak menarik. Maka dari itu tujuan penelitian ini adalah membuat Model Pembelajaran Lempar Tangkap Bola Kasti Berbasis Permainan pada siswa kelas bawah Sekolah Dasar yang menggunakan model dan sarana yang cocok untuk siswa kelas bawah Sekolah Dasar, tidak lupa juga memperhatikan keselamatan siswa dengan cara menggunakan permainan agar tidak monoton dan alat yang aman dan ramah bagi siswa kelas bawah Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan model ADDIE, Dimana terdapat 5 tahapan dalam model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi. Kelebihan dari model ADDIE ini adalah sangat akurat karena setiap tahap uji cobanya selalu dilakukan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi secara menyeluruh. namun kekurangannya belum bisa langsung melakukan uji coba kepada anak kelas bawah sekolah dasar sehingga ada kemungkinan model yang dilaksanakan dan dihasilkan masih memiliki kekurangan. Model yang dikembangkan dalam penelitian ini berjumlah 10 model yang layak dan telah di uji coba ahli. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini bertujuan untuk digunakan oleh pendidik sebagai pedoman bagi para pendidik dalam memberikan materi lempar tangkap bola kasti.

Kata Kunci : Lempar tangkap, Permainan, Sekolah Dasar

MODEL LEARNING OF CATCH BALL THE GAME BASED IN ELEMENTARY SCHOOL LOWER CLASS STUDENTS

ABSTRACT

Throw-and-catch learning is not a new thing in the learning process. But in the process of learning physical education, there are not many variations of the Throwing and Catching Learning Model. In fact, there are still many who use facilities and infrastructure that are not suitable, thus making lower grade elementary school students feel that learning is monotonous and unattractive. Therefore, the purpose of this study is to create a Game-Based Throw and Catch Baseball Learning Model for lower grade elementary school students using models and facilities that are suitable for lower grade elementary school students, do not forget to also pay attention to student safety by using games so that they are not monotonous and safe and friendly tools for lower grade elementary school students. The research method used in this study are, research and development with the ADDIE model, where there are 5 stages in the ADDIE model, namely analysis, design, development, implementation, evaluation. The advantage of this ADDIE model is that it is very accurate because each stage of the trial is always carried out thorough analysis, design, development, implementation and evaluation. The advantage of this ADDIE model is that it is very accurate because each stage of the trial is always carried out thorough analysis, design, development, implementation and evaluation. but the drawback is that it has not been able to directly conduct trials to lower grade elementary school children so it is possible that the model implemented and produced still has shortcomings. The models developed in this study amounted to 10 models that were feasible and had been tested by experts. The product developed in this study aims to be used by educators as a guide for educators in providing baseball throwing and catching material.

Key Words : *Throwing catch, Games, elementary school*