

## BAB II

### KAJIAN TEORITIK

#### A. Dasar Teori Pengembangan Usia Kanak-Kanak

Menurut piaget perkembangan kognitif anak usia kanak-kanak berada pada periode Praoperasional artinya kemampuan mengingat, mengenal dan mengingat kembali mengalami kemajuan pesat demikian pula perkembangan bahasa.<sup>2</sup>

Masa kanak-kanak merupakan masa emas dimana keseluruhan perkembangan mulai berjalan optimal setelah melewati masa balita(masa bermain), dimana pada masa itu perkembangan fisik terjadi pertumbuhan dan perubahan fisik mulai dari perubahan tinggi badan, pertumbuhan otak dan kemampuan persepsi visual. Selain itu juga perkembangan motorik mulai mengalami perubahan diantaranya adalah keterampilan motorik kasar, keterampilan motorik halus dan kecenderungan atau kidal.

Jadi pengembangan koordinasi mata tangan usia dini agar anak tersebut mempunyai pengalaman multilateral gerak.melalui pembelajaran lempar tangkap memang harus sudah dilakukan sejak dini.

---

<sup>2</sup> Tim Pengembang MKDK, Psikologi Perkembangan (Jakarta, Fakultas Ilmu Pendidikan-UNJ, 2002)

## **B. Tahapan Belajar Gerak**

1. Tahap Kognitif  
Memberikan informasi untuk menanamkan konsep-konsep tentang apa yang akan dipelajari oleh siswa dengan benar dan baik. Setelah siswa memperoleh informasi tentang apa, mengapa, dan bagaimana cara melakukan aktifitas gerak yang akan dipelajari akan tertanam dalam benak siswa yang berbentuk motor-plan.
2. Tahap Asosiatif/Fiksasi  
Pada tahap ini siswa mulai mempraktekkan gerak sesuai dengan konsep-konsep yang telah mereka ketahui dan pahami sebelumnya. Tahap ini bisa disebut tahap latihan karena melakukan pengulangan gerak yang melibatkan otot kasar atau otot halus.
3. Tahap Otomatisasi  
Pada tahap ini siswa telah dapat melakukan aktivitas secara terampil secara cepat dan tepat tanpa berpikir lagi mengenai apa yang dilakukan dengan hasil yang baik dan benar.<sup>3</sup>

## **C. Konsep Pengembangan Model**

Olahraga adalah suatu usaha untuk mendorong, membangkitkan, mengembangkan dan membina kekuatan jasmani maupun rohaniah pada tiap manusia. setiap cabang olahraga memerlukan kemampuan kondisi fisik yang baik. Kondisi fisik adalah suatu kesatuan utuh dari komponen-komponen yang tidak dapat dipisahkan dimulai dari perencanaan, pembentukan dan pemeliharaan artinya seluruh komponen tersebut harus dikembangkan.

---

<sup>3</sup> <http://bedande.blogspot.co.id/2012/01/3-tahapan-belajar-gerak-html>. ( diakses 22 juli 2017 pukul 14.35 )

Komponen yang terdapat dalam kondisi fisik meliputi: kekuatan, daya tahan, kecepatan, daya lentur, kelincahan, koordinasi, keseimbangan dan reaksi. Latihan merupakan metode untuk pembentukan kondisi fisik .pembentukan kondisi fisik memerlukan waktu yang lama dan sesuai dengan perencanaan yang terarah dan sistematis. Dari permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini mengenai bentuk-bentuk pengembangan permainan untuk meningkatkan pemahaman dan mengurangi rasa jenuh disaat menerima pembelajaran serta tercapainya kebutuhan komponen fisik seseorang.

Pengembangan didalam “ *Maximizing Defence Capability Through R&D : A Review Of Defence Research and Development*” adalah penggunaan ilmu atau pengetahuan teknis dalam rangka memproduksi bahan baru atau peralatan, produk, dan jasa yang ditingkatkan secara substansial untuk proses atau sistem baru, sebelum dimulainya produksi komersial atau aplikasi komersial, atau untuk meningkatkan secara substansial apa yang sudah diproduksi atau digunakan.<sup>4</sup>

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Nusa Putra, *Research and Development* (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2011), h.72

<sup>5</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2010), h.297

*Research and Development* dalam pendidikan merupakan sebuah model pengembangan berbasis industri dimana temuan penelitian digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru, yang kemudian secara sistematis diuji di lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai mereka memenuhi criteria tertentu, yaitu efektifitas dan berkualitas.<sup>6</sup>

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Produk yang dihasilkan antara lain: bahan pelatihan untuk guru, materi belajar, media, soal dan sistem pengelolaan dalam pembelajaran. Penelitian pengembangan dapat disimpulkan sebagai proses untuk menghasilkan produk yang lebih baik dengan mengembagkan produk yang telah ada.

#### **D. Konsep Model Yang Dikembangkan**

##### **1. Pengertian Model Pembelajaran**

Definisi model mempunyai banyak arti dan pemahaman disetiap kalangan masyarakat, tetapi dibawah ini akan dibahas pengertian model yang mempunyai hubungan dengan penelitian ini, beberapa pengertian model menurut para ahli:

---

<sup>6</sup> *Op.cit*, h.84

- a) Sinamarta menyebutkan model merupakan gambaran inti yang sederhana serta dapat mewakili sebuah hal yang ingin ditunjukkan.
- b) Gordon berpendapat bahwa model adalah sebuah kerangka informasi tentang sesuatu hal yang disusun untuk mempelajari dan membahas hal tersebut.
- c) Murty mengutarakan pendapat mengenai model merupakan sebuah pemaparan sistem tertentu yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai peneliti.<sup>7</sup>

Oleh karena itu dari beberapa pendapat para ahli bisa disimpulkan model merupakan acuan yang dapat dijadikan contoh untuk menilai sebuah sistem tertentu.

Istilah pembelajaran juga merupakan istilah baru digunakan untuk menunjukkan kegiatan guru dan siswa. Sebelumnya, kita menggunakan istilah proses belajar-mengajar dan pengajaran. Penulis lebih memilih istilah pembelajaran karena istilah pembelajaran mengacu kepada segala kegiatan yang berpengaruh terhadap proses belajar siswa. Apabila menggunakan istilah pengajaran maka hal tersebut hanya sebatas pada konteks tatap muka antara guru dan murid didalam kelas.

Sedangkan istilah pembelajaran merupakan cara sistematis untuk mengupayakan, memfasilitasi dan meningkatkan proses belajar. Kegiatan pembelajaran berkaitan erat dengan hakikat dan jenis belajar, serta hasil belajar tersebut. Pembelajaran harus menghasilkan belajar, tetapi tidak semua proses belajar terjadi karena pembelajaran. Proses pembelajaran

---

<sup>7</sup><http://dilihatya.com/3284/pengertian-model-menurut-para-ahli-adalah> (diakses 11 maret 2017)

terjadi juga dalam konteks interaksi social-kultural dalam lingkungan masyarakat<sup>8</sup>.

Pembelajaran dapat dibagi menjadi dua bagian menurut konteks pendidikan yaitu :

1. Pembelajaran dalam konteks pendidikan formal yakni pendidikan disekolah yang sebagian besar terjadi didalam kelas dan lingkungan sekolah. Sedangkan sebagian kecil pembelajaran terjadi dilingkungan masyarakat, misalkan pada saat kegiatan kokurikuler( kegiatan diluar kelas dalam rangka tugas suatu mata pelajaran). Ekstra kurikuler(kegiatan diluar mata pelajaran atau diluar kelas), dan eksra mural(kegiatan dlam rangka proyek belajar atau kegiatan diluar kurikulum yang diselenggarakan diluar sekolah seperti kegiatan perkemahan sekolah).
2. Pembelajaran dlam konteks pendidikan nonformal, yang dimana proses pembelajaran yang sebagian besar terjadi dalam lingkungan masyarakat termasuk dunia kerja, media massa dan jaringan internet.<sup>9</sup>

Dalam buku yang berjudul konsep dan makna pembelajaran mengemukakan pembelajaran adalah:

Membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru

---

<sup>8</sup> Udin S Winataputra, Materi Pokok Teori Belajar dan Pembelajaran, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h.118

<sup>9</sup> H. Martinis Yasmin, Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi, (Jakarta: Gaung Persada, 2005), h.107

sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid.<sup>10</sup>

Ahli lain berpendapat pembelajaran merupakan seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrem yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang langsung dialami siswa.<sup>11</sup>

Pembelajaran sebagai proses belajar dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Didalam pembelajaran guru harus memahami hakikat materi yang diajarkan sebagai suatu pelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir siswa dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru. Belajar dan pembelajaran diarahkan untuk membangun kemampuan berfikir dan kemampuan menguasai materi

---

<sup>10</sup> Syaiful Sagala, Konsep dan Makna Pembelajaran, (Bandung : Alfabeta, 2008), h.61

<sup>11</sup> Eveline Siregar dan Hartini Nara, Teori Belajar dan Pembelajaran, (Bogor : Ghalia Indonesia, 2010), h.17

pelajaran, dimana pengetahuan itu bersumber dari luar diri, tetapi dikonstruksikan dalam diri individu siswa.

Dilain pihak, pengetahuan tidak diperoleh dengan cara diberikan dari orang lain, tetapi dibentuk dan dikonstruksikan oleh individu sendiri, sehingga siswa mampu mengembangkan intelektualnya. Hal ini menggambarkan bahwa orang yang berpengetahuan luas adalah orang yang terampil memecahkan masalah, mampu berinteraksi dengan lingkungannya dalam menguji hipotesis dan menarik generalisasi dengan benar. Prosesnya melibatkan mental siswa tidak hanya menuntut siswa hanya sekedar mendengarkan dan mencatat akan tetapi aktivitas siswa dalam proses berfikir.

Suasana dialogis dan proses tanya jawab diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan pola pikir siswa, sehingga pada akhirnya kemampuan berpikir itu dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri. Hal ini sependapat dengan Dunkin dan Biddle yang mengatakan proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik jika pendidik mempunyai dua kompetensi utama yaitu :

1. Kompetensi substansi materi pembelajaran atau penguasaan materi pembelajaran.

## 2. Kompetensi metodologi pembelajaran<sup>12</sup>

Dalam hal ini guru diharuskan tidak hanya menguasai materi pelajaran tetapi juga harus menguasai metode pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan materi mengajar yang mengacu pada prinsip pedagogic, yaitu memahami karakteristik peserta didik. Hal ini menggambarkan bahwa proses pembelajaran terus mengalami perkembangan sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

## 2. Teori-teori Bermain

Banyak teori dikembangkan untuk menerangkan tentang bermain. Setiap teori yang dirumuskan kebanyakan menyinarkan semangat dan menggambarkan kekuasaan pada saat teori permainan itu dirumuskan. Bigot, Kohnstan dan Palland mengutarakan beberapa pendapat para pakar tentang bermain sebagai berikut :

### 1) Teori Rekreasi atau Teori Pelepasan

Teori ini diuraikan oleh bangsa Jerman, yang bernama Schiller dan Lazarus. Menerangkan bahwa permainan itu merupakan kegiatan manusia yang berlawanan dengan kerja dan kesungguhan hidup, tetapi permainan itu merupakan penyeimbang antara kerja dan istirahat. Orang yang merasa penat, ia akan bermain untuk mengadakan pelepasan agar dapat mengembalikan kesegaran jasmani dan rohani.

### 2) Teori Surplus atau Teori Berlebihan

Teori ini diutarakan oleh Hebert Spencer, yang berkebangsaan Inggris, mengatakan bahwa kelebihan tenaga (kekuatan dan vitalitas) pada anak atau orang dewasa yang belum digunakan, disalurkan untuk

---

<sup>12</sup> *Op.cit.* h.63

bermain. Kelebihan tenaga yang dimaksud sebagai kelebihan energy, kelebihan kekuatan hidup dan vitalitas dianggap oleh manusia untuk memelihara lewat permainan.

3) Teori Reinkarnasi

Disamping kedua teori tersebut, ada satu teori lain yang masih banyak dibicarakan orang yaitu teori reinkarnasi. Adapun maksud dari teori tersebut adalah bahwa anak-anak selalu bermain dengan permainan nenek moyangnya, ini menjelaskan bahwa aktivitas bermain merupakan budaya turun temurun.<sup>13</sup>

### 3. Fungsi Bermain dalam Pendidikan

Fungsi bermain menurut Bigo, Kohnstan, dan Palland. ketiga pakar ini berpendapat bahwa permainan mempunyai makna pendidikan dengan uraian sebagai berikut:

- 1) Permainan merupakan salah satu dari banyak wahana untuk membawa anak kepada hidup bersama atau bermasyarakat. Anak akan memahami dan menghargai dirinya atau temannya, pada anak yang bermain akan tumbuh rasa kebersamaan yang sangat baik bagi pembentukan rasa sosialnya.
- 2) Dalam permainan anak akan mengetahui kemampuannya, kekuatannya, menguasai alat bermain dan mengetahui sifat alat, sehingga anak secara tidak langsung berkembang dari permainan yang dilaksanakan.

---

<sup>13</sup> Toto Subroto, Teori Bermain. (Bandung: PRODI PJKR FPOK UPI, 2008), H.9-12

- 3) Dalam permainan, anak akan mempunyai suasana yang tidak hanya mengungkapkan fantasinya saja , tetapi juga akan mengungkapkan semua sifat aslinya.
- 4) Dalam permainan, anak mengungkapkan macam-macam emosinya dan sesuai dengan yang diperolehnya saat itu jenis emosi diungkapkannya serta tidak mengarah pada prestasi.
- 5) Dalam bermain anak akan dibawa pada kesenangan, kegembiraan dan kebahagiaan dalam dunia kehidupan anak. Semua situasi ini mempunyai makna wahana pendidikan.
- 6) Permainan akan mendasari kerjasama, taat kepada peraturan permainan, pembinaan watak jujur dalam bermain, dan semuanya ini akan membentuk sifat "*fair play* "(jujur, sifat kesatria atau baik) dalam bermain.<sup>14</sup>

Selanjutnya Cowell dan Honzelt n juga menjelaskan mengenai fungsi bermain dalam pendidikan sebagai berikut:

Untuk membawa anak kepada cita-cita pendidikan, maka perlu adanya usaha peningkatan keadaan jasmani, social, mental, dan moral anak yang optimal. Agar memperoleh peningkatan tersebut anak dapat dibantu dengan permainan, karena anak dapat menampilkan dan memperbaiki keterampilan jasmani, rasa social, percaya diri, peningkatan moral dan spiritual lewat *fair play* dan

---

<sup>14</sup>Ibid, h.13

sportsmanship atau bermain dengan jujur, sopan, dan berjiwa olahraga sejati.<sup>15</sup>

Beberapa teori tersebut diatas menjelaskan bahwa aktivitas bermain dalam pendidikan jasmani memiliki fungsi yang sangat baik bagi pengembangan diri siswa.

#### **4. Makna Bermain Dalam Pendidikan**

Fungsi bermain dalam pendidikan, telah diapaparkan pendapat oleh para pakar yang membahas hubungan bermain dan pendidikan. Dari pendapat tersebut dapat ditentukan makna bermain dalam pendidikan sebagai berikut:

- 1) Sifat bermain, bermain memiliki sifat sebagai berikut:
  - a) Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan sukarela atas dasar rasa senang
  - b) Bermain dengan rasa senang, menumbuhkan aktivitas yang dilakukan dengan cara yang spontan.
  - c) Bermain dengan rasa senang, untuk memperoleh kesenangan, menimbulkan kesadaran agar bermain dengan baik perlu berlatih, kadang-kadang memerlukan kerjasama dengan teman, menghormati lawan, mengetahui

---

<sup>15</sup>Ibid, h. 14

kemampuan teman, patuh pada teman, patuh pada peraturan, dan mengetahui kemampuan dirinya sendiri

## 2) Pembahasan tentang bermain dan permainan

Jenis permainan yang dimainkan oleh anak sangat ditentukan oleh umur anak. Untuk kelompok umur tertentu jenis permainannya akan berbeda dengan jenis permainan yang dimainkan oleh kelompok umur yang lain.<sup>16</sup>

## 5. Definisi Permainan

Menurut asal katanya, permainan adalah salah satu bentuk rekreasi yang bertujuan untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang atau berolahraga ringan. Permainan dapat dilakukan oleh perseorangan ataupun bersama-sama, permainan juga dapat dilakukan oleh anak-anak maupun orang dewasa.<sup>17</sup>

Permainan merupakan salah satu cabang pendidikan olahraga. Setiap permainan mendatangkan kesenangan dan kepuasan terhadap masing-masing individu. Adapun fungsi-fungsi permainan, yaitu:

- a) Fungsi permainan terhadap pengembangan jasmaniah

---

<sup>16</sup> Ibid, h.15

<sup>17</sup> Sunyo Adji dan Ranni N, *50 Games for Fun Learning and Teaching*. (Bandung: Yrama Widya: 2013), h.1

Pengembangan jasmaniah yang dimaksud adalah untuk meningkatkan kemampuan kondisi fisik, yaitu dengan cara mengembangkan kekuatan, daya tahan, kecepatan dan kelentukan.

b) Fungsi permainan terhadap pengembangan kejiwaan

Dalam hal ini permainan dapat berpengaruh terhadap perkembangan kejiwaan anak contohnya adalah: berkembangnya rasa percaya diri, berkembangnya jiwa sportifitas, pengembangan keseimbangan mental, pengembangan kecepatan proses, berkembangnya kemampuan kepemimpinan dan pengembangan kecintaan terhadap olahraga.

c) Fungsi permainan terhadap pengembangan sosial

Permainan mempunyai pengaruh besar dalam membentuk rasa bermasyarakat, karenan permainan merupakan permulaan.<sup>18</sup>

## E. Konsep Permainan Lempar Tangkap

### 1. Hakikat lempar

Lempar adalah suatu gerakan yang menyalurkan tenaga pada suatu benda yang menghasilkan daya pada benda tersebut dengan memiliki kekuatan ke depan atau ke atas.<sup>19</sup>

Melempar adalah pola gerak dasar yang dimaksud untuk melepaskan objek menjauhi tubuh pelempar. Meskipun gaya melempar berbeda-beda sesuai keperluannya(lempar atas, lemparan bawah, lemparan samping), pola dasarnya tetap konsisten:

---

<sup>18</sup>Nurlan Kusmaedi., Pembelajaran Hidup Sehat Terpadu Berbasis Masyarakat, (Bandung: FPOK-UPI, 2002), h.2

<sup>19</sup> Mochamad Djumidar A. Widya., Belajar Berlatih Gerak-Gerak Dasar ATLETIK Dalam Bermain (Jakarta :FIK-UNJ, 2002 ), h.110

- a. Objek dipegang oleh satu atau dua tangan
- b. Dalam masa persiapan, dibangun momentum untuk lemparan
- c. Terjadinya pelepasan objek
- d. Adanya fase gerak lanjutan agar tubuh dapat dipelihara keseimbangannya ketika menggunakan momentum lemparan.

Meskipun selalu mengikuti pola yang sama, setiap anak akan menunjuk menunjukkan variasi yang cukup berarti apabila berbeda tahap penguasaannya yang secara umum dapat dibedakan menjadi empat tahap, yaitu tahap pra-kontrol, control, penerapan(utilisasi), dan penguasaan(proficiency). Tahap pra-kontrol adalah tahap dimana anak sama sekali belum mampu melempar dengan baik, dimana ciri-cirinya adalah anak belum mampu melakukannya lebih dari satu kali dengan hasil yang sama. Tahap control dicirikan dengan berubahnya keadaan atau ciri pra-kontrol menjadi lebih baik, sedangkan tahap penerapan dicirikan dengan dikuasanya gerakan dengan otomatis serta bisa diselingi gerakan lain tanpa berubah hasilnya. Adapun tahap penguasaan dicirikan oleh kemampuan melakukan lemparan seperti yang direncanakan atau dalam kondisi serta sikap tubuh yang tidak direncanakan.<sup>20</sup>

## 2. Hakikat Menangkap

Menangkap adalah menerima dan mengontrol objek yang datang dari luar dengan tubuh atau bagian tubuh. Seperti juga melempar, kemampuan menangkap bervariasi sesuai dengan tahapannya, yaitu tahap pra-kontrol, control, penerapan(utilisasi), dan penguasaan (proficiency). Tahap pra-kontrol adalah tahap dimana anak sama sekali belum mampu menangkap dengan baik, dimana ciri-cirinya adalah anak belum mampu melakukannya lebih dari satu kali dengan hasil yang sama. Tahap control dicirikan dengan berubahnya keadaan

---

<sup>20</sup> Agus Mahendra, Bola Tangan ( Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah , 2000 ), h.48

atau ciri pra-kontrol menjadi lebih baik, sedangkan tahap penerapan dicirikan dengan dikuasainya gerakan dengan otomatis serta bisa diselingi gerakan lain tanpa berubah hasilnya. Adapun tahap penguasaan dicirikan oleh kemampuan melakukan tangkapan seperti yang direncanakan atau dalam kondisi serta sikap tubuh yang tidak direncanakan.<sup>21</sup>

#### **F. Hakikat Media Bola Kain**

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu sumber pesan (asource) dengan penerima pesan (a receiver). Sedangkan menurut Sadiman A.S. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang fikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.<sup>22</sup>

Media sebagai model adalah media yang sering digunakan dalam pendidikan untuk anak usia dini, media ini merupakan tiruan dari beberapa objek nyata, seperti objek yang terlalu besar, objek yang terlalu jauh, objek

---

<sup>21</sup> Ibid , h. 49

<sup>22</sup> [http://www.academia.edu/6028423/MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_ANAK\\_USIA\\_DINI-PPG\\_UPI](http://www.academia.edu/6028423/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPI)

yang terlalu kecil, objek yang terlalu mahal, objek yang jarang ditemukan, atau objek yang terlalu rumit untuk dibawa ke dalam kelas dan sulit dipelajari wujud aslinya. Jenis-jenis media model diantaranya : model padat (solid model), model penampang (cutaway model), model susun (build-up model), model kerja (working model), mock-up dan diorama. Masing-masing jenis model tersebut ukurannya persis sama mungkin juga lebih kecil atau lebih besar dengan objek sesungguhnya.

Media bola kain merupakan sebuah model pengembangan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam hal koordinasi mata tangan melalui model pembelajaran lempar tangkap dengan mendesain bola yang aman, karena keamanan siswa dalam proses pembelajaran lebih diutamakan dibandingkan menggunakan bola aslinya.

Kelebihan dari media bola kain adalah siswa merasa aman dari sifat-sifat melukai akibat dari lemparan yang keras, bisa dibuat menggunakan bahan-bahan sisa pabrik garmen atau konveksi, sebagai bahan prakarya siswa.

Kekurangan dari media bola kain adalah bentuk dari bola tidak bulat utuh melainkan lonjong, tidak bisa digunakan pada saat kondisi lapangan becek karena bola kain mampu menyerap air, akan cepat sobek akibat adanya gesekan antara bola dan lapangan, menjadi cepat kotor bola kainnya.

## **G. Hakikat Koordinasi**

Koordinasi merupakan kemampuan seseorang untuk merangkai beberapa unsur gerak, menjadi satu rangkaian gerakan yang selaras dan sesuai dengan tujuan. Koordinasi berguna untuk: (1) efisiensi dan efektivitas tenaga, (2) menghindari cedera, (3) berlatih menguasai teknik, (4) melaksanakan taktik, dan (5) mengembangkan kesiapan mental. Dalam melakukan gerak yang terdiri dari beberapa jenis gerakan dituntut kualitas pengerahan tenaga (baik kecepatan, kekuatan maupun kelentukan), maka pada saat itu diperlukan suatu koordinasi kerja antara kelompok otot-otot yang terlibat dalam gerakan tersebut. Koordinasi adalah kemampuan gerak tubuh pada saat untuk kerja.<sup>23</sup>

## **H. Konsep Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar**

### **1. Karakteristik Usia Dini**

Ada beberapa karakteristik anak di usia sekolah dasar yang perlu diketahui para guru, fase anak-anak tengah dan akhir adalah fase perkembangan yang berlangsung antara usia 6-12 tahun dimana proses kognitif anak sudah lebih mampu berpikir, belajar, mengingat dan berkomunikasi dan sudah dapat memperhitungkan berbagai aspek yang ada sebelum mengambil suatu kesimpulan.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Widiastuti, Belajar Gerak Keterampilan ( Fakultas Ilmu Keolahragaan UNJ, 2013 ), h.48

<sup>24</sup> Tim Pengembang MKDK, Psikologi Perkembangan ( Fakultas Ilmu Pendidikan UNJ, 2002 )

## 2. Periode Perkembangan Manusia

Gambaran tentang periode perkembangan manusia dapat dilihat dalam table di bawah ini.

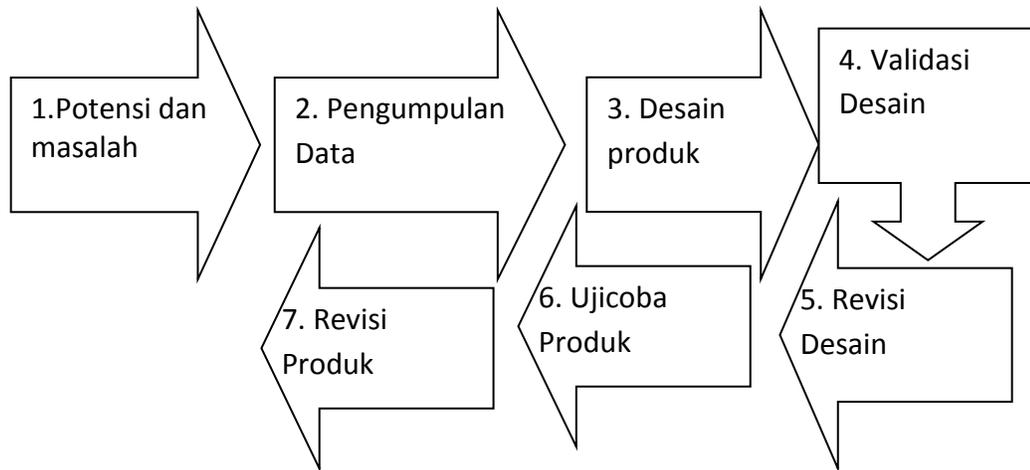
| Usia           | Periode perkembangan           | Spesifikasi masa perkembangan    |
|----------------|--------------------------------|----------------------------------|
| 0-3 Minggu     | Neonate atau awal kelahiran    | Masa Usia Dini                   |
| 1-11 Bulan     | Masa Infant atau masa bayi     |                                  |
| 12-23 Bulan    | Toddler                        |                                  |
| 2-3 Tahun      | Kelompok Bermain               |                                  |
| 4-6 Tahun      | Prasekolah                     |                                  |
| 7-9 Tahun      | Masa Sekolah Dasar             | Masa Anak Periode<br>Pertengahan |
| 10-12 Tahun    | Masa Sekolah Dasar             | Masa Anak Periode Akhir          |
| 12-13 Tahun    | Masa PraPubertas               | Masa Pubertas                    |
| 14-17 Tahun    | Masa Pubertas atau masa remaja |                                  |
| 18-20 Tahun    | Masa Dewasa Awal               | Masa Dewasa                      |
| 21-40 Tahun    | Masa Dewasa Pertengahan        |                                  |
| 41-60 Tahun    | Masa Dewasa Penuh              |                                  |
| 60 Tahun Lebih | Masa Tua                       | Masa Lanjut Usia                 |

Table 2.1 Tabel Pengelompokan Fase Anak Sekolah Dasar

Sumber .Martini Jamaris, Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2015 ), h.20

## I. Kerangka Teoritik

Model pengembangan pembelajaran lempar tangkap dapat peneliti jabarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 : Langkah langkah R&D

Sumber : Nusa Putra, Research and Development. Jakarta : PT Raja Gravindo Persada, 2011 hal 125

Alur penjelasan Nusa Putra adalah sebagai berikut :

### 1. Potensi dan Masalah

Peneliti berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi merupakan segala sesuatu yang bila di dayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi

### 2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, maka selanjutnya akan dikumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

### 3. Desain Produk

Pembuatan desain produk merupakan bentuk rancangan yang dimodifikasi dan dikembangkan dari bentuk aslinya.

### 4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi produk ini dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman.

### 5. Perbaikan Desain

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli dan diketahui kelemahannya, maka kelemahan tersebut dikurangi dengan cara memperbaiki desain tersebut.

### 6. Ujicoba Produk

Pengujian Produk dapat dilakukan dengan eksperimen, dengan membandingkan nilai test awal dan nilai test akhir dari perlakuan treatment yang dilakukan.

### 7. Revisi Produk

Pengujian produk pada sampel yang terbatas menunjukkan bahwa peningkatan hasil tapi belum maksimal seperti yang diharapkan oleh karena itu perlu diadakannya perbaikan dan revisi kembali agar mendapatkan hasil yang memuaskan dan diharapkan.

## J. Contoh Model Permainan Lempar Tangkap

Judul Permainan : Bola Batok

Sifat permainan : Individu

Jumlah pemain : 10 (di sesuaikan)

Alat yang digunakan : bola plastik, bola kain, bola kasti, batok  
kelapa

Tempat : aula, lapangan, halaman

Tujuan permainan

- Melatih kerjasama
- Melatih percaya diri
- Melatih kekompakan

- Melatih kerjasama

#### Cara bermain

- Peserta memegang bola dan bersiap melempar bola ke teman yang berbaris berlawanan didepannya
- Peserta yang berlawanan baris bersiap menerima bola dengan memegang batok kelapa
- Pemenangnya adalah peserta yang menangkap dan mengumpulkan bola sebanyak banyaknya

Sumber : Dr. Sri Nuraini, M.TPD & Hartman Nugraha, M.Pd ,  
Teori dan Praktek Permainan Kecil (Jakarta, LPP UNJ 2015), h  
74



Gambar 2.2 Permainan Bola Batok

Sumber. Dokumen Peneliti

