

Pengembangan model pembelajaran terpadu tematik untuk sekolah dasar

Ahmad Latif Noor ^a*, Tomoliyus Tomoliyus ^b

Universitas Negeri Yogyakarta. Jalan Colombo No. 1, Yogyakarta, 55281, Indonesia

^a alanlatiph@yahoo.com, ^b tomoliyus@yahoo.com

* Corresponding Authr.

Received: 21 April 2021; Revised: 19 Agustus 2021; Accepted: 25 September 2021

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model pembelajaran terpadu tematik bagi siswa sekolah dasar kelas satu, yang dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran untuk siswa sekolah dasar kelas satu. Hasil penelitian berupa buku berjudul "Bermain Lempar Tangkap Bola". Buku memuat pemanasan berupa permainan menjalaikan, inti terdiri atas 4 fase yaitu: (1) memasukkan bola ke dalam kardus; (2) *pass and run with defender*; (3) kucing-kucingan dengan bergeser; (4) Game lempar tangkap bola, dan diakhiri penutup berupa cooling down dan evaluasi. Berdasarkan penilaian ahli model secara isi materi sangat baik, bahasa sangat baik, format penulisan baik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Model pembelajaran terpadu tematik ini juga mampu untuk meningkatkan kemampuan kognitif, keterampilan gerak dasar (motorik) danafektif.

Kata Kunci: model, lempar tangkap bola, sekolah dasar kelas 1

Developing a thematically integrated learning model in elementary school

Abstract: This study aims to produce a thematically integrated learning model for elementary school students keys one, which can be used by teachers in the teaching and learning process for elementary school students in grade one. The result of the research is a book entitled "play throwing and catching the ball." This book includes Warming up a game of catching fish, the core comprises four phases: (1) putting the ball into the box; (2) passing and running with the defender; (3) cat and mouse with a scroll; (4) Game throwing and catching the ball. Based on an expert assessment of this model the content of the material is very good, in the language, good writing format and in accordance with the characteristics of elementary school students. The thematically integrated learning model is also can be used to improve cognitive ability, basic movement skills (motoric) and affective domain.

Keywords: models, throwing and catching the ball, elementary school grade one

How to Cite: Noor, A., & Tomoliyus, T. (2021). Pengembangan model pembelajaran terpadu tematik untuk sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi Olahraga dan Kesehatan*, 2(2), 92-100. doi:<https://doi.org/10.21831/jpok.v2i2.18000>



PENDAHULUAN

Perkembangan yang terjadi pada siswa sekolah dasar mencakup perkembangan perilaku dan perkembangan kemampuan dasar. Perkembangan perilaku meliputi perkembangan nilai agama dan moral, perkembangan sosial emosional, dan kemandirian. Perkembangan nilai agama merupakan perkembangan untuk mengenal agama yang dianut dan membiasakan diri untuk beribadah. Perkembangan nilai moral merupakan perkembangan untuk memahami perilaku mulia, dan membedakan perilaku baik dan buruk. Pada perkembangan perilaku siswa diberikan pembiasaan dalam menerapkan perilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan pembelajaran yang disiapkan untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas siswa yang meliputi perkembangan fisik dan motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional. Perkembangan kognitif merupakan perkembangan untuk memiliki pengetahuan umum dan sains dan pengetahuan akan bentuk pola, warna, ukuran, dan pola serta bilangan, lambang



bilangannya, dan huruf. Perkembangan sosioemosional merupakan perkembangan cara yang benar dalam bergaul dengan orang lain.

Perkembangan fisik dan motorik merupakan peningkatan keterampilan motorik kasar dan halus serta dapat tumbuh dengan optimal. Adanya pembelajaran gerak di sekolah dasar diharapkan dapat membantu mengoptimalkan perkembangan berbagai potensi siswa seperti perkembangan nilai agama, moral, kognitif, sosioemosional, fisik, dan motorik pada diri siswa.

Pembelajaran *scientific* menekankan pada pentingnya kolaborasi dan kerja sama di antara siswa dalam menyelesaikan setiap permasalahan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru sedapat mungkin menciptakan pembelajaran dengan mengacu pada standar proses. Pembelajaran yang memuat eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi, juga dengan mengedepankan kondisi siswa yang berperilaku ilmiah. Siswa diajak mengamati, menanya, menalar, merumuskan, menyimpulkan, dan mengomunikasikan. Siswa diharapkan dapat menguasai materi yang dipelajari dengan baik.

Aktivitas jasmani yang meningkatkan ketrampilan lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif yang diajarkan dengan baik akan memberikan sumbangan positif bagi pemikiran siswa terhadap berbagai cabang olahraga yang disukai. Proses multilateral yang baik, secara tidak langsung akan membantu memaksimalkan pertumbuhan dan kemampuan motorik kasar dan motorik halus.

Proses pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang merupakan pendekatan atau pengenalan cabang olahraga tertentu harus dilakukan dengan baik, senang hati, semangat, dan kerja keras tinggi dalam proses pelaksanaannya. Pengenalan yang baik, membuat siswa bisa memahami dan memiliki ketertarikan atau keinginan untuk mendalami cabang olahraga tersebut, karena sudah memiliki pengalaman positif dalam proses pembelajarannya.

Berdasarkan observasi peneliti, sebagian besar sekolah dasar Daerah Istimewa Yogyakarta yang sudah memiliki fasilitas dan peralatan yang diperlukan untuk pengajaran, terutama untuk pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013. Memanfaatkan peralatan dan fasilitas yang ada, perlu dibuat sebuah materi ajar pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dengan model serta penilaian yang jelas dan mudah dilaksanakan.

METODE

Metode dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R/D). Menurut Borg dan Gall (1983, p.589) penelitian dan pengembangan (R dan D) adalah model pembangunan berbasis industri, temuan penelitian yang digunakan untuk merancang produk baru dan berprosedur, yang kemudian secara sistematis teruji di lapangan, mengevaluasi, dan disempurnakan sampai model pengembangan memenuhi kriteria yang ditentukan oleh efektivitas, kualitas atau berstandar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menghasilkan pemanasan yang berupa permainan menjala ikan. Persiapan: Ajak anak-anak untuk membayangkan are bermain itu sebagai kolam ikan yang berisi ikan-ikan yang sangat lincah. Buat dua jala ikan, masing-masing terdiri atas tiga anak yang bergandeng tangan memanjang. Anak-anak yang lain menjadi ikan-ikan yang berenang lincah di dalam kolam.

Jalanya permainan: (1) Pada saat aba-aba dimulai, kedua jala berusaha menangkap ikan-ikan yang berenang; (2) Ikan-ikan harus menghindari dari tangkapan jala; (3) Ikan yang tertangkap akan menjadi perpanjangan jala, jika jala sudah menjadi enam anak, jala harus dipecah menjadi dua buah jala; (4) Setelah permainan berjalan selama lima menit; (5) permainan dihentikan untuk menghitung mata jala yang terbentuk; (6) Buatlah lagi dua jala baru, dan permainan dimulai lagi dari awal.

Pada fase Inti ada permainan berupa Memasukkan Bola Kedalam Kardus. Alat yang digunakan: Keranjang atau kotak atau ember 4 buah, Bola voli mini 8 buah. Persiapan permainan ini dilakukan dengan: (1) Mintalah anak-anak berbaris menjadi empat barisan yang sama banyak, dan berdiri di belakang garis, letakkan keranjang sejauh 2 m di depan tiap barisan. Berikan bola kepada anak di posisi pertama di tiap barisan.

Jalanya permainan ini yaitu: (1) Pada aba-aba mulai, anak yang memegang bola berusaha memasukkan bola ke dalam keranjang di seberangnya; (2) Pada saat melemparkan bola, kaki tidak boleh menginjak atau pun melewati garis, Jika bola masuk, ia mendapat nilai 1; (3) Setelah melempar bola, anak tersebut harus mengambil bola itu lagi dan memberikan kepada anak berikutnya, lalu berbaris di belakang barisannya.

Sementara itu barisan bergeser maju; (4) Begitu seterusnya sampai semua telah mendapat giliran melempar; (5) Kelompok yang paling banyak memasukan bola menjadi pemenangnya.



Gambar 2. Permainan Menjala Ikan



Gambar 3. Permainan Memasukan Bola Kedalam Kardus

Permainan berikutnya adalah *Passing and Running With Defender*. Definisi dari permainan ini adalah: Melakukan permainan lempar tangkap tetapi masih dalam barisan dan ada teman yang menghalangi sebelum bola dilempar.

Tujuan dari permainan ini adalah: Melatih konsentrasi dan melaksanakan perintah dan menanggapi gangguan (kemampuan kognitif), mengembangkan motorik kasar dan motorik halus (kemampuan motorik), menumbuhkan rasa senang, tertib, kerja sama, percaya diri dan tanggung jawab (afektif).

Indikator pelaksanaan permainan adalah: Siswa mampu berkonsentrasi dan merespon dengan baik gangguan yang ada (kemampuan kognitif), siswa mampu menampilkan motorik kasar dan motorik halus (kemampuan motorik), siswa menunjukkan rasa senang, tertib, kerja sama, percaya diri dan tanggung jawab (afektif). Peralatan yang digunakan dalam permainan ini adalah Bola voli mini dan cone.

Cara Melakukan permainan ini adalah: (1) Siswa dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok A berdiri berhadapan dengan kelompok B; (2) Siswa paling depan kelompok A (A1) yang membawa bola melakukan lemparan ke orang yang berdiri paling depan di kelompok B (B1); (3) Siswa B1 menangkap bola dan A1 berlari menghalangi B1 melakukan lemparan ke A2, setelah bola sampai di A2, B1 lari menghalangi A2 dan diteruskan B1 lari ke belakang kelompok A lewat jalur kanan (yang menangkap bola, dioper ke kelompok lain, dan pelembar berlari ke kelompok yang diberi operan); (4) Setelah siswa B1 melempar bola ke A2 dengan dihalangi A1, diteruskan B1 berlari untuk menghalangi A2 melempar ke B2, setelah A2 melempar bola ke B2, A2 lari ke belakang kelompok B lewat jalur kanan dan seterusnya.



Gambar 4. *Passing and Running with Deffender*

Permainan pada fase inti berikutnya adalah Kucing-Kucingan dengan Bergeser. Definisi dari permainan ini adalah Permainan lempar tangkap dengan posisi yang saling bergeser. Di antara pelempar dan penangkap ada 1 orang yang menjadi penghalang (kucing). Saat bola tertangkap kucing, maka terjadi pertukaran jaga kucing dengan teman yang akan menangkap bola.

Tujuan dari permainan ini adalah: (1) Mengembangkan pengetahuan untuk memahami peraturan (Kemampuan kognitif); (2) Mengembangkan reflek, koordinasi dan kelincahan (kemampuan motorik); (3) Memunculkan rasa senang, kerja sama dan tanggung jawab (afektif).

Indikator dari pelaksanaan permainan ini adalah: Mengembangkan pengetahuan untuk memahami peraturan (Kemampuan kognitif), mengembangkan reflek, koordinasi dan kelincahan (kemampuan motorik), memunculkan rasa senang, kerja sama dan tanggung jawab (afektif). Peralatan yang digunakan dalam permainan ini adalah bola voli mini dan cone.

Cara melakukan permainan ini adalah: (1) Siswa dibagi menjadi dua kelompok dan diposisikan dua baris dan kelompok A dan B saling berhadapan; (2) Satu kali pelaksanaan setiap kelompok mengajukan dua orang; (3) Dua orang dari kelompok A berdiri berjejer dan bergerak menyamping ke arah yang sama sambil melempar dan menangkap bola bersama B1; (4) Kelompok B, B1 berdiri menghadap kelompok A dan melakukan lempar tangkap dengan A1 dan A2, sedangkan B2 berusaha merebut bola di tengah-tengah antara kelompok A dan B; (5) Satu kali pelaksanaan dilakukan bolak-balik, dan setelah satu kali pelaksanaan 4 orang yang melakukan bertukar kelompok, 2 orang dari kelompok A bertukar dengan 2 orang kelompok B.



Gambar 5. Kucing-Kucingan dengan Bergeser

Permainan yang berikutnya adalah permainan lempar tangkap bola. Definisi dari permainan ini adalah permainan lempar tangkap yang dilakukan antara 2 tim, dimana pelaksanaannya hampir seperti bola basket.

Tujuan dari permainan ini adalah Mengembangkan pengetahuan tentang peraturan permainan (kemampuan kognitif), Mengembangkan kemampuan melempar, menangkap, berlari, menghindari, menjaga, dan menyerang (kemampuan motorik), Menumbuhkan rasa senang, semangat, kerja sama, percaya diri dan tanggung jawab (afektif).

Indikator dari permainan ini adalah mengembangkan pengetahuan tentang peraturan permainan (kemampuan kognitif), mengembangkan kemampuan melempar, menangkap, berlari, menghindari, menjaga dan menyerang (kemampuan motorik), menumbuhkan rasa senang, semangat, kerja sama, percaya diri dan tanggung jawab (afektif). Peralatan yang digunakan adalah bola voli mini, cone, dan kapur warna.

Cara melakukan permainan ini adalah: (1) Permainan dilakukan oleh 2 (dua) tim, tiap tim terdiri dari 6-7 orang; (2) Permainan dilakukan dengan membuat angka sebanyak-banyaknya dan menjaga daerah pertahanan sendiri dari serangan lawan; (3) Permainan diawali dengan jump ball di tengah lapangan; (4) satu pemain hanya menjaga satu pemain lawan saja, tidak boleh membantu menjaga pemain lawan lain; (5) Penentuan pasangan jaga dilakukan dengan tos atau ditentukan guru; (6) Pemain yang membawa bola diperbolehkan berputar atau berubah arah untuk mencari teman yang bisa diberi umpan; (7) Pemain lawan yang tidak membawa bola tidak boleh menyentuh pemain yang membawa bola; (8) Sasaran tembak adalah teman satu tim yang berdiri di daerah pertahanan lawan dalam keadaan pasif (tidak boleh bergeser dari tempat serta tidak melompat saat menangkap bola); (9) Satu angka saat bola berhasil ditangkap oleh teman yang menjadi sasaran tembak dan bola tersebut ditembakkan dari luar garis dua meter; (10) Pergantian sasaran tembak terjadi saat terjadi angka dan hanya digantikan oleh pencetak angka; (11) Setelah lawan membuat angka, bola dioper oleh lawan yang menjadi sasaran tembak pada tim lawan untuk memulai penyerangan balasan; (12) Saat bola sudah melewati garis tengah lapangan (memasuki daerah penyerangan), bola tidak boleh kembali ke daerah pertahanan.



Gambar 6. Permainan Lempar Tangkap

Penutup diisi dengan *cooling down*. Definisinya adalah siswa melakukan penguluran otot untuk menurunkan denyut jantung dan menyiapkan otot untuk kegiatan berikutnya, serta menjauhkan dari cedera.

Tujuan pelaksanaannya adalah: (1) Mengenalkan pentingnya dan urutan pelaksanaan penguluran (kemampuan kognitif); (2) Melatihkan pelaksanaan penguluran otot, agar otot tubuh siap melakukan aktifitas fisik yang lebih berat (kemampuan motorik); (3) Menumbuhkan ketertiban dan semangat (afektif).

Indikator pelaksanaannya adalah: Siswa mengetahui pentingnya dan urutan pelaksanaan penguluran (kemampuan kognitif), siswa mampu melaksanakan penguluran otot (kemampuan motorik), siswa mampu menunjukkan ketertiban dan semangat (afektif).

Cara melakukannya adalah: (1) Siswa dibariskan; (2) Siswa melakukan penguluran mulai dari ekstremitas atas dan diteruskan ke ekstremitas bawah.



Gambar 7. Cooling down

Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan hasil analisis pelaksanaan model pembelajaran terpadu tematik di sekolah dasar total nilai aspek substansi isi 6 (75 %) dan jumlah nilai aspek pelaksanaan 21 (75 %) dapat disimpulkan hasil pelaksanaan uji coba terbatas ditinjau dari aspek substansi isi sesuai dengan kurikulum pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar kelas 1. Selain itu juga ditinjau dari aspek pelaksanaan pada uji coba skala kecil petunjuk pelaksanaan jelas, peralatan yang digunakan sesuai, mudah, aman, menarik, serta bermanfaat bagi siswa dan guru.

Tabel 1. Hasil Uji Coba Skala Kecil

Σ data	Afektif			Psikomotor		Kognitif
	Tertib	Kerjasama	Percaya_Diri	Lempar	Tangkap	
1	30	29	33	29	29	29
2	43	45	46	43	43	48

Berdasarkan Table 1 hasil uji coba skala kecil aspek sikap yang meliputi ketertiban, kerja sama, dan percaya diri (1), aspek keterampilan yang meliputi melempar dan menangkap; (2) dan aspek kognitif; (3) dan aspek keterampilan, dan kognitif pada pertemuan kedua lebih baik daripada pertemuan pertama. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran terpadu tematik untuk sekolah dasar dapat meningkatkan kemampuan kognitif, keterampilan (melempar dan menangkap), sikap (ketertiban, kerja sama, dan percaya diri).

Uji Coba Skala Besar

Berdasarkan hasil analisis pelaksanaan model pembelajaran terpadu tematik di sekolah dasar total nilai aspek substansi isi 6 (75 %) dan jumlah nilai aspek pelaksanaan 25 (89 %) dapat disimpulkan hasil pelaksanaan uji coba luas di SDN Minomartani 6 ditinjau dari aspek substansi isi sesuai dengan kurikulum pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar kelas 1. Selain itu juga ditinjau dari aspek pelaksanaan pada uji coba luas petunjuk pelaksanaan jelas, peralatan yang digunakan sesuai, mudah, aman, menarik, serta bermanfaat bagi siswa dan guru.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Skala Besar

Σ data	Afektif			Psikomotor		Kognitif
	Tertib	Kerjasama	Percaya_Diri	Lempar	Tangkap	
1	53	54	54	52	51	53
2	77	73	77	75	75	79

Berdasarkan hasil pada Tabel 2 hasil uji coba skala besar, aspek sikap yang meliputi ketertiban, kerja sama, dan percaya diri (1), aspek keterampilan yang meliputi melempar dan menangkap; (2) dan aspek kognitif; (3) aspek keterampilan, dan kognitif pada pertemuan kedua lebih baik dari pertemuan pertama. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran terpadu tematik untuk sekolah dasar dapat meningkatkan

kemampuan kognitif, keterampilan (melempar dan menangkap), sikap (ketertiban, kerja sama, dan percaya diri).

Berdasarkan hasil analisis pelaksanaan model pembelajaran terpadu tematik di sekolah dasar menunjukkan total nilai aspek substansi isi 6 (75 %) dan jumlah nilai aspek pelaksanaan 27 (96 %) dapat disimpulkan hasil pelaksanaan uji coba luas di SD Islam Al-Azhar 31 Yogyakarta ditinjau dari aspek substansi isi sesuai dengan kurikulum pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar kelas 1. Selain itu juga ditinjau dari aspek pelaksanaan pada uji efektivitas petunjuk pelaksanaan jelas, peralatannya yang digunakan sesuai, mudah, aman, menarik bagi siswa dan guru.

Hasil perhitungan validitas instrumen penilaian model pembelajaran terpadu tematik untuk sekolah dasar, dengan menggunakan instrumen yang digunakan adalah penilaian pembelajaran.

Tabel 3. Validitas Instrumen Penilaian

No.	Aspek	Koefisien	Keterangan
1.	Afektif	0,877	Valid
2.	Psikomotor	0,861	Valid
3.	Kognitif	0,768	Valid

Dari Tabel 3, nilai koefisien dari aspek afektif, aspek psikomotor, dan aspek kognitif lebih besar dari 0,05. Dapat disimpulkan instrumen penilaian pada model pembelajaran terpadu tematik untuk sekolah dasar adalah valid. Hasil reliabilitas instrumen penilaian model pembelajaran terpadu tematik untuk sekolah dasar.

Tabel 4. Reliabilitas Instrumen Penelitian

No.	Aspek	Koefisien	Keterangan
1.	Afektif	0,938	Reliabel
2.	Psikomotor	0,890	Reliabel
3.	Kognitif	0,781	Reliabel

Dari Tabel 4, nilai koefisien dari aspek afektif, aspek psikomotor, dan aspek kognitif lebih besar dari 0,05. Dapat disimpulkan instrumen penilaian pada model pembelajaran terpadu tematik untuk sekolah dasar adalah reliabel.

Pengujian normalitas adalah pengujian tentang distribusi data. Untuk mengetahui bentuk distribusi data digunakan analisis statistik. Analisis statistik yang digunakan adalah dengan uji *One-Sample Kolmogorof-Smirnov Test*. Uji normalitas digunakan sebagai prasyarat uji-t. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Adapun data hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Normalitas Instrumen Penelitian

Ranah Penjas	Signifikansi	P	Keterangan	
Kognitif	Tes 1	0,117	0,05	Normal
	Tes 2	0,128	0,05	Normal
Afektif	Tes 1	0,124	0,05	Normal
	Tes 2	0,445	0,05	Normal
Psikomotor	Tes 1	0,070	0,05	Normal
	Tes 2	0,157	0,05	Normal

Berdasarkan data pada Tabel 5, perhitungan uji normalitas dengan menggunakan *One-Sample Kolmogorof-Smirnov Test* dapat disimpulkan bahwa dari data semua aspek berdistribusi normal.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Jika nilai signifikansi > level keterpercayaan ($P > 0,05$) berarti homogen, sedangkan jika nilai signifikansi < level keterpercayaan ($P < 0,05$) berarti tidak homogen. Berdasarkan perhitungan data yang diperoleh dari lapangan dapat dipaparkan pada Tabel 6.

Tabel 6. Homogenitas Instrumen Penelitian

Aspek	Signifikansi	Keterangan
Kognitif	0,741	Homogen
Afektif	0,515	Homogen
Psikomotor	0,093	Homogen

Hasil perhitungan uji homogenitas varians dengan Levene statistics menunjukkan nilai signifikansi yang lebih besar dari level keterpercayaan, maka data tersebut dapat dikatakan sama (homogen). Hasil analisis selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 7.

Hasil Perhitungan Uji-t

Uji-t digunakan untuk mengetahui efektivitas dari produk yang telah dibuat. Data yang digunakan adalah hasil dari uji coba di sekolah dasar islam Al-Azhar 31 Yogyakarta. Penelitian dinyatakan signifikan jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai sig lebih kecil dari 0.05 ($Sig < 0.05$). Berdasarkan hasil analisis diperoleh data seperti terlihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Uji-t Hasil Aspek Afektif Tes 1 dan Tes 2

Kelompok	Rata-rata	t-test for Equality of means				
		t ht	t tb	Sig,	Selisih	%
Tes 1	5.3478	13,934	2,074	0,000	3,73913	69,92%
Tes 2	9.0870					

Dari hasil uji-t dapat dilihat bahwa t_{hitung} 13,934 dan t_{tabel} 2,074 (df22) dengan nilai signifikansi p sebesar 0,000. Oleh karena t_{hitung} 13,934 $>$ t_{tabel} 2,074, dan nilai signifikansi 0,000 $<$ 0,05, hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian model pembelajaran terpadu tematik untuk sekolah dasar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap aspek afektif. Dari data tes pertama memiliki rerata 5,3478, selanjutnya pada saat tes kedua rerata mencapai 9,0870. Besarnya peningkatan tersebut dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata yaitu sebesar 3,73913, dengan kenaikan persentase sebesar 69,92 %.

Tabel 8. Uji-t Hasil Aspek Psikomotor Tes 1 dan Tes 2

Kelompok	Rata-rata	t-test for Equality of means				
		t ht	t tb	Sig,	Selisih	%
Tes 1	3,6087	13,296	2,074	0,000	2,60870	72,29 %
Tes 2	6,2174					

Dari hasil uji-t dapat dilihat bahwa t_{hitung} 13,296 dan t_{tabel} 2,074 (df22) dengan nilai signifikansi p sebesar 0,000. Oleh karena t_{hitung} 13,296 $>$ t_{tabel} 2,074, dan nilai signifikansi 0,000 $<$ 0,05, hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian model pembelajaran terpadu tematik untuk sekolah dasar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap aspek psikomotor. Dari data tes pertama memiliki rerata 3,6087, selanjutnya pada saat tes kedua rerata mencapai 6,2174. Besarnya peningkatan tersebut dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata yaitu sebesar 2,60870, dengan kenaikan persentase sebesar 72,29 %.

Tabel 9. Uji-t Hasil Aspek Kognitif Tes 1 dan Tes 2

Kelompok	Rata-rata	t-test for Equality of means				
		t ht	t tb	Sig,	Selisih	%
Tes 1	1,8696	11,466	2,074	0,000	1,17391	62,79 %
Tes 2	3,0435					

Dari hasil uji-t dapat dilihat bahwa t_{hitung} 1,8696 dan t_{tabel} 2,074 (df22) dengan nilai signifikansi p sebesar 0,000. Oleh karena t_{hitung} 11,466 $>$ t_{tabel} 2,074, dan nilai signifikansi 0,000 $<$ 0,05, hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian model pembelajaran terpadu tematik untuk sekolah dasar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap aspek afektif. Dari data tes pertama memiliki rerata 1,8696, selanjutnya pada saat tes kedua rerata mencapai 3,0435. Besarnya peningkatan tersebut dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata yaitu sebesar 1,17391, dengan kenaikan persentase sebesar 62,79%.

Dari perhitungan pada pembahasan hasil perhitungan uji-t diatas, pada aspek afektif, psikomotor, dan kognitif semua nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , dari hasil rerata pengambilan data pertama dan kedua juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dengan demikian model pembelajaran terpadu tematik untuk sekolah dasar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap 3 aspek tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan pada kajian produk akhir yang telah dikemukakan pada bab IV dirumuskan beberapa simpulan penelitian yang didasarkan pada rumusan masalah yaitu: Berdasarkan validasi ahli, uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar, uji efektivitas model pembelajaran tematik terpadu sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar. Model pembelajaran terpadu tematik untuk sekolah dasar efektif serta mampu meningkatkan pengetahuan (kognitif) yaitu pemahaman kode dalam komunikasi, keterampilan (motorik) terutama melampar dan menangkap bola, dan sikap (afektif) yaitu ketertiban, percaya diri dan kerja sama.

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pengembangan dan atas keunggulan yang dimiliki model pembelajaran terpadu tematik untuk siswa sekolah dasar kelas 1, disampaikan sejumlah saran sebagai rekomendasi yaitu: Saran bagi Guru Selaku Pengguna, Agar implementasi model pembelajaran terpadu tematik untuk sekolah dasar dapat dilakukan dengan optimal, ada beberapa saran yang dapat diajukan sebagai rekomendasi untuk guru sebagai pengguna yaitu: Model pembelajaran terpadu tematik telah teruji dapat meningkatkan pengetahuan (kognitif), keterampilan (motorik), dan sikap (afektif) siswa sekolah dasar kelas 1. Model yang dikembangkan dapat dipakai sebagai alternatif bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah dasar kelas 1. Hal ini menjadikan guru harus bersungguh-sungguh dalam melaksanakan pembelajaran sesuai dengan prosedur yang telah dibuat sehingga melakukan asesmen proses dan hasil belajar mengacu penilaian yang telah dibuat. Saran pada Pihak Peneliti Berikutnya, penelitian dan pengembangan ini mempunyai keterbatasan, karena itu dipandang perlu adanya saran sebagai rekomendasi bagi peneliti berikutnya yaitu: Demi penyempurnaan model pembelajaran terpadu tematik di sekolah dasar, pengembangan berikutnya lebih mengarahkan pada aspek motorik, afektif, dan kognitif yang lain, sehingga diperoleh berbagai variasi model pembelajaran terpadu tematik untuk sekolah dasar kelas 1.

DAFTAR PUSTAKA

- Bompa, T. O. (1999). Total training for young champions. York University: Human kinetics.
- Borg, W.R., & Gall, M.D. (1983). *Education research*, (4th ed.). New York: Longman Inc.
- Decaprio, R. (2013). Aplikasi teori pembelajaran motorik di sekolah. Yogyakarta: Diva Press.
- Dwijawiyata. (2013). Mari bermain : permainan kelompok untuk anak. Yogyakarta: Kanisius.
- Ermawan. (2005). Metodik bolatangan. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY.
- Lumintuarso, R. (2013). Pembinaan multilateral bagi atlet pemula. Yogyakarta: UNY Press.
- Majid, A. (2014). Pembelajaran Terpadu Tematik. Bandung: PT Remaja Rosdakrya Offset.
- Metzler, Michael W. (2011). Instructional model for physical education. Scottsdale: Holcomb Hathaway, Publishers, Inc.
- Morrisey, B. (2015). Enhancing development through play . kid's Development. Updated: 29 Dec 2015.
- Prastowo, A. (2013). Pengembangan bahan ajar tematik. Yogyakarta: Diva Press.
- Rahyubi, H. (2012). Teori- teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik. Bandung: Nusa Media
- Rosdiani, D. (2012). Dinamika olahraga dan pengembangan nilai. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2011). Model-model pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Singleton, Ellen. (2010). More than just a game: history, pedagogy, and games in physical education. *Physical & Health Education Journal*; Summer 2010; 76, 2; ProQuest Education Journals pg. 22.
- Sukintaka. (1998). Teori bermain untuk pendidikan jasmani. Yogyakarta: FPOK IKIP Yogyakarta.
- Sumiyarsono, D. (2002). Keterampilan bolabasket. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY.
- Trianto. (2011). Desain pengembangan pembelajaran tematik bagi anak usia dini TK/RA & anak usia kelas awal SD/ MI. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yusmawati. (2014). Learning approach for hand eye coordination and the kinesthetic outcomes of learning to throw-catch a ball. *Asian Social Science*. Vol 1- pg. 65.