

## PENGEMBANGAN MODEL SISTEM PEMBELAJARAN PGDL

**Amiruddin**, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

**E-mail:** *amiruddin.spdi@umsu.ac.id*

**Khadijah Pasaribu**, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

**E-mail:** *khadijahpasaribu36@gmail.com*

**Lukmawati**, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

**E-mail:** *lukhmaw5@gmail.com*

**Muhammad Syaukani Siraj**, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

**E-mail:** *syaukanisiraj08@yahoo.com*

**Sifa Aliya Nafiah**, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

**E-mail:** *syifaaliyanafiah2009@gmail.com*

**Dewi Agustina**, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

### Abstrak

*Tujuan pengembangan model dasar pendidikan jasmani lebih lanjut adalah untuk lebih meningkatkan efektifitas dan efisiensi belajar mengajar di sekolah. Berdasarkan analisis di atas, model pembelajaran PGDL memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif yaitu. H. Model PGDL adalah model yang menciptakan pembelajaran PJOK berbasis teori yang kuat, komponen model yang saling berhubungan. kedua, yang dapat dilaksanakan secara praktis di kelas maupun di lapangan, dapat meningkatkan minat dan kemampuan belajar siswa untuk berperan dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran PJOK di sekolah manapun. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah menghasilkan gambaran, gambaran atau lukisan yang sistematis, faktual dan tepat mengenai fakta, sifat-sifat dan hubungan-hubungan dari fenomena yang diteliti. atau instruksi wawancara, atau kuesioner, atau instruksi dokumen, tergantung pada metode yang digunakan.*

**Kata Kunci:** *Pendekatan Sistem dalam Pendidikan, PGDL, Pengembangan Sistem Model*

### Abstract

The purpose of further developing the basic model of physical education is to further increase the effectiveness and efficiency of teaching and learning in schools. Based on the above analysis, the PGDL learning model meets the valid, practical and effective criteria, namely. H. The PGDL model is a model that creates strong theory-based PJOK learning, the component models are interconnected. second, which can be implemented practically in class or in the field, can increase students' interest and learning ability to play a role and actively participate in PJOK learning in any school. The purpose of this

descriptive research is to produce a systematic, factual and precise picture, picture or picture of the facts, characteristics and relationships of the phenomena studied. or interview instructions, or questionnaires, or document instructions, depending on the method used.

**Keywords:** System Approach in Education, Pgdl, System Model Development

## **PENDAHULUAN**

Peraturan Menteri Pendidikan (Permendiknas) No 41 Tahun 2007 dengan tegas menyatakan bahwa pembelajaran harus dirancang dan diimplementasikan secara fleksibel, multifaset, dan sesuai dengan Standar proses pembelajaran di setiap pelajaran. Selain itu, Ditetapkan bahwa setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus belajar bersifat inspiratif, interaktif, menantang, menyenangkan dan memotivasi partisipasi aktif, serta ruang yang cukup untuk inisiatif, kreativitas dan kemandirian tergantung pada kemampuan, minat, dan minatnya. Perkembangan fisik dan psikologi siswa. Permendiknas no 41 tahun 2007 pada hakekatnya menuntut adanya perubahan paradigma dalam proses pendidikan dari pengajaran ke pembelajaran.

Salah satu perbaikan di bidang pendidikan adalah perbaikan kurikulum. Pada tahun 2013, pemerintah menyetujui Kurikulum baru yg dikenal menggunakan Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menekankan dalam dimensi pembelajaran pedagogik modern, yaitu.

Pendekatan ilmiah (*scientific approach*). Pendekatan saintifik yang dimaksud saat pembelajaran meliputi observasi, menanya (bertanya), mencoba (mengasosiasi), mengolah (*experimenting*) dan membuat jejaring (*networking*). Pembelajaran berdasarkan pendekatan ilmiah (*scientific approach*) lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran tradisional. Pada pembelajaran dengan pendekatan saintifik, setelah dua hari retensi guru lebih dari 90 persen, dan perolehan pemahaman kontekstual 50-70 persen (Kemendikbud, 2013: 185). Kurikulum 2013 menggunakan sistem penilaian otentik yang memberikan hasil belajar siswa yang cukup signifikan pada bidang sikap, keterampilan dan pengetahuan. Dalam proses belajar mengajar, untuk memaksimalkan penguasaan keterampilan siswa, Pengajar wajib memperhatikan pemilihan contoh & metode pembelajaran pada kelas. Banyaknya contoh pembelajaran yg bisa diterapkan dalam proses pembelajaran. Namun, nir seluruh contoh pembelajaran cocok buat seluruh materi yg ada

### KAJIAN PUSTAKA

Para ahli pendidikan mendefinisikan belajar dengan cara yang berbeda-beda. Gagne (1983: 89) merumuskan pembelajaran sebagai "serangkaian peristiwa yang tertanam dalam aktivitas yang diarahkan pada tujuan yang mempromosikan pembelajaran". Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang sengaja dibuat untuk memfasilitasi pembelajara. Menurut pribadi (2009:9) "Pembelajaran adalah pengembangan dan penyampaian informasi serta kegiatan yang dirancang untuk memudahkan pencapaian tujuan tertentu". Pembelajaran menurut Suyono dan Hariyanto (2011:9) "merupakan suatu kegiatan atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki tingkah laku, sikap dan memantapkan kepribadian."

Pembelajaran yang ditujukan pada pembelajaran formal adalah pembelajaran mata pelajaran yang berbeda sesuai dengan kurikulum sekolah. Definisi kurikulum dalam PP. no 19/2005 pasal 1 adalah Rencana dan tujuan, isi dan bahan pembelajaran, serta metode yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan.

Kegiatan pembelajaran merupakan bagian terpenting dari penyampaian kurikulum. Pengetahuan tentang efektivitas dan efisiensi pembelajaran dapat dirasakan melalui kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan kegiatan

pembelajaran tersebut guru harus mengetahui bagaimana agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan mampu mencapai tujuan pembelajaran. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien, diperlukan inovasi untuk mengembangkan model pembelajaran yang baik yang diterapkan dari guru. Dalam mengembangkan model pembelajaran, guru harus mengetahui apa yang dimaksud dengan model pembelajaran dan jenis model pembelajaran yang ada, apa ciri-ciri model pembelajaran yang berlaku umum dan bagaimana model pembelajaran diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

Briggs (1978; 23) menjelaskan bahwa model adalah seperangkat prosedur berurutan untuk melaksanakan suatu proses seperti analisis kebutuhan, pemilihan media dan evaluasi. Menurut penjelasan tersebut, pengembangan model pembelajaran mengacu pada rangkaian prosedur yang berurutan untuk melakukan pengembangan pembelajaran.

Hasil akhir dari pengembangan pembelajaran adalah sistem pembelajaran, yaitu bahan dan strategi belajar mengajar yang dikembangkan secara empiris yang mampu secara konsisten mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Pengembangan pembelajaran ini terdiri dari rangkaian kegiatan yang menyangkut perencanaan, pengembangan dan

evaluasi terhadap sistem pembelajaran yang akan dikembangkan, agar sistem pembelajaran tersebut dapat mencapai hasil yang memuaskan setelah dilakukan beberapa perbaikan.

Pengembangan model pembelajaran merupakan upaya mencari solusi atas permasalahan yang ada dalam proses belajar mengajar, atau paling tidak mencoba mengoptimalkan penggunaan sumber belajar yang ada untuk meningkatkan penyampaian pengajaran. Pengembangan model pembelajaran bahasa Jepang tentunya dilakukan dengan tujuan untuk menemukan solusi dari permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa Jepang.

Menurut teori belajar kognitif, belajar pada hakekatnya bukanlah peristiwa tingkah laku yang dapat diamati, melainkan proses mental manusia untuk memberi makna pada lingkungannya. Proses mental adalah bagian yang sangat penting dari perilaku belajar. Teori-teori pembelajaran kognitif dibalik pembelajaran penemuan adalah teori Piaget, teori Bruner, teori John Dewey dan teori Vygotsky. Model pembelajaran penemuan adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai pembelajaran yang terjadi ketika siswa tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasikan dirinya sendiri. Seperti pendapat Bruner (1961: 101) bahwa: "Pembelajaran berbasis

penemuan dapat didefinisikan sebagai pembelajaran dimana topik tidak disajikan kepada siswa dalam bentuk yang definitif, melainkan dibiarkan mengorganisasikan dirinya sendiri." Gagasan Bruner didasarkan pada pendapat Piaget bahwa anak-anak harus berperan aktif dalam pembelajaran di kelas.

Jerome Bruner menggunakan metode yang disebutnya *discovery learning*, dimana siswa mengorganisasikan materi yang akan dipelajari ke dalam bentuk yang definitif (Dalyono, 1996: 41). Tujuan model pembelajaran *discovery learning* adalah memahami konsep, makna dan hubungan melalui proses intuitif hingga akhirnya mencapai suatu kesimpulan (Budiningsih, 2005:43). Penemuan terjadi ketika individu terlibat, terutama ketika mereka menggunakan proses mental mereka untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. Penemuan terjadi melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, determinasi dan penalaran. Proses ini disebut proses kognitif, sedangkan penemuan itu sendiri adalah proses mental, dengan konsep dan prinsip menyatu dalam pikiran (Robert B. Sund, 1970: 219). Tindakan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan dapat digambarkan sebagai berikut:

a. *Define* (Pendefinisian)

Pada fase ini dilakukan kegiatan untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan pengembangan. Dalam

## Pengembangan Model Sistem Pembelajaran PGDL

model lain, langkah ini sering disebut sebagai analisis kebutuhan. Setiap produk tentunya membutuhkan analisa yang berbeda. Secara umum, definisi ini menganalisis kebutuhan pengembangan, persyaratan pengembangan produk yang memenuhi kebutuhan pengguna, dan model penelitian dan pengembangan (R&D) yang sesuai untuk pengembangan produk.

### b. Design (Perancangan)

Thiagarajan membagi tahap desain dalam empat kegiatan, yaitu: Struktur kriteria tes referensi, pilihan media, pilihan format, desain awal. Kegiatan yang akan dilakukan pada fase ini meliputi misalnya; Lakukan tes kriteria sebagai langkah awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan sebagai alat evaluasi setelah kegiatan dilakukan Memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa.

1. Pemilihan bentuk penyajian pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Wajar jika guru menggunakan media audiovisual, siswa didorong untuk menonton dan mengapresiasi media audiovisual selama pembelajaran.
2. Mensimulasikan penyajian materi dengan menggunakan media dan langkah pembelajaran yang dirancang. Evaluasi yang sama juga dilakukan pada saat simulasi pembelajaran

### c. *Develop* (Pengembangan)

Thiagarajan membagi tahap perkembangan menjadi dua fungsi, yaitu: Evaluasi aktual dan pengujian pengembangan. Evaluasi aktual adalah teknik yang digunakan untuk memvalidasi atau menilai kelayakan suatu desain produk. Kegiatan ini akan dievaluasi oleh ahli materi pelajaran. Umpan balik yang diberikan akan membantu untuk memperbaiki materi dan rencana pembelajaran. *Development testing* adalah kegiatan pengujian desain produk pada topik target yang sebenarnya. Pada saat percobaan ini, data tanggapan, reaksi, atau komentar dikumpulkan dari target contoh pengguna. Hasil pengujian digunakan untuk menyempurnakan produk. Setelah produk diperbaiki, akan diuji kembali untuk hasil yang efektif.

### d. *Disseminate* (Penyebarluasan)

Thiagarajan membagi fase difusi menjadi tiga fungsi, yaitu: Pengujian validasi, pengemasan, distribusi, dan penerapan. Produk yang diperbarui kemudian digunakan selama fase pengujian validasi dalam fase pengembangan target yang sebenarnya. Berkaitan dengan implementasi, maka dilakukan pengukuran pencapaian target. Pengukuran ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan. Setelah produk di-deploy, developer perlu melihat hasil pencapaian tujuan. Tujuan yang tidak

tercapai harus dijelaskan sebagai solusi agar kesalahan yang sama tidak terjadi lagi setelah menggunakan produk. Kegiatan akhir dari tahap pengembangan adalah pengemasan, diseminasi dan adopsi. hal ini dilakukan agar orang lain dapat PGDL. Aktivitas lokomotor adalah pergerakan dari satu tempat ke tempat lain di dalam tubuh. Bentuk aktivitas lokomotor antara lain berjalan, berlari, menendang, melompat dan meloncat, berpacu, merangkak dan memanjat, termasuk berenang. Dalam pembahasan sebelumnya, mis dijelaskan bahwa model pembelajaran gerak spontan dasar (PGDL) didasarkan pada beberapa teori belajar yaitu yang bersifat behavioris, kognitif, atau gabungan dari kedua aliran tersebut yakni; Konvergensi dimana pembentukannya dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal, dimana faktor internal merupakan faktor yang berhubungan dengan keadaan fisik dan mental siswa, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor eksternal siswa itu sendiri yaitu. H. lingkungan sosial.

Model dasar belajar gerak dikembangkan lebih lanjut dengan tujuan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi untuk belajar mengajar di sekolah. Berpikir konstruktif menekankan bahwa belajar tidak hanya sekedar mengingat, memahami dan menerima informasi, tetapi harus bertujuan untuk memecahkan masalah, mencari dan menemukan sendiri dan

selalu berusaha memunculkan ide-ide kreatif untuk dianalisis dan ditemukan. Tugas guru tidak hanya menuangkan informasi ke dalam pikiran siswa, tetapi juga mengusahakan pentingnya konsep-konsep yang sangat bermanfaat tertanam kuat dalam pikiran atau ingatan siswa.

Dari berbagai model yang diamati dalam praktik penulis, format pembelajaran yang penulis rancang karena belum sepenuhnya sesuai dengan contoh pembelajaran yg menyenangkan & sistem pembelajaran tematik yg dibutuhkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah dasar. Mendasari kurikulum pembelajaran yang dimodifikasi, Namun diharapkan model ini akan mengungguli pendahulunya, karena komponen pengembangan ini akan beradaptasi dengan model pembelajaran yang ada dan seterusnya berkembang menuju pembelajaran yang lebih efektif.

Model Pembelajaran Gerakan Locomotor Dasar (PGDL) menggunakan model perkembangan yang dikemukakan oleh Borg dan Galli. Dijelaskan secara detail, proses penelitian untuk pengembangan PGDL secara konseptual adalah sebagai berikut: menggunakan produk tersebut.

**Tahap I :**

1. Persiapan baru menentukan kemungkinan dan masalah; Potensi adalah sesuatu yang

## Pengembangan Model Sistem Pembelajaran PGDL

pemanfaatannya membawa nilai tambah, permasalahan muncul ketika terjadi penyimpangan antara harapan dan kenyataan di lapangan.

2. Mengumpulkan informasi dan mempelajari literatur; meneliti dan menemukan konsep atau landasan teori yang memperkuat dan mendukung produk, mengetahui tahapan pengembangan, mengetahui penting tidaknya produk yang akan diproduksi.

### Tahap II

- 1) desain produk; Rancangan yang diimplementasikan dalam bentuk diagram, sebagai pedoman evaluasi dan untuk memudahkan inisiasi pihak lain, masih bersifat hipotetik karena belum terbukti efektifitasnya.

### Tahap III

- Validasi desain; Mengevaluasi apakah desain produk secara signifikan lebih efisien daripada yang lama atau tidak. perbaiki desain; Lakukan percakapan dengan pakar dan pakar.

### Tahap IV

1. Dalam penyusunan RPP, kerangka RPP mengikuti format dominan, namun aspek dan tahapan pembelajaran yang dikembangkan mengikuti format kasar model PGDM.
2. Uji Coba Terbatas; Guru melakukan tes Belajar berdasarkan kurikulum yang mereka susun. Saat belajar

berlangsung peneliti melakukan observasi, mencatat hal-hal penting yang baik dan buruk, penyimpangan dan kelemahan, serta respon, aktivitas serta kemajuan siswa.

3. Pengujian yang lebih ekstensif; atau eksperimen kerja lapangan.

Model Terlambat; hanya melalui pengenalan atau sosialisasi model pembelajaran di sekolah-sekolah pusat studi. Selain itu, ada empat konsep yang menjelaskan cara kerja model

### METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. "Metodologi adalah prinsip, proses dan prosedur yang digunakan untuk mengatasi masalah dan mencari jawaban" (Mulyana, 2008: 145).

Menurut Sugishirono (2007: 1), metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian dimana peneliti sebagai alat utama, teknik pengumpulan data digabungkan, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih digeneralisasikan. studi tentang benda-benda alam, yang juga menekankan pentingnya. Penelitian kualitatif bertujuan mempertahankan bentuk dan isi perilaku manusia dan menganalisis kualitas-kualitasnya, alih-alih mengubahnya menjadi entitas-entitas kuantitatif (Mulyana, 2008: 150).

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan gambaran, gambaran atau lukisan yang sistematis, faktual dan tepat mengenai fakta, sifat-sifat dan hubungan-hubungan dari fenomena yang diteliti. atau instruksi wawancara, atau kuesioner, atau instruksi dokumen, tergantung metode yang digunakan (Gulo, 2000). Instrumen adalah alat atau perangkat yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan informasi guna memudahkan pekerjaan dan meningkatkan hasil, sehingga mudah digunakan (Arikunto, 2006). Menurut Sumadi Suryabrata, instrumen pendataan adalah alat yang dirancang untuk mengkuantifikasi keadaan dan fungsi karakteristik psikolog secara umum. Sifat-sifat psikologis ini secara umum diklasifikasikan secara teknis menjadi sifat kognitif dan non-kognitif (Suryabrata, 2008). Ibnu Hadjar menegaskan bahwa instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk memperoleh informasi kuantitatif secara objektif tentang variasi karakteristik variabel (Ibnu Hadjar, 1996).

### **Jenis Penelitian**

Penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang mendeskripsikan karakteristik-karakteristik populasi atau kenyataan yang diteliti. Dalam metode penelitian yang satu ini, fokus utamanya adalah menjelaskan topik penelitian. Sehingga sesuai dengan peristiwa atau fenomena yang terjadi.

Metode penelitian ini kemudian berbeda dengan metode lain yang lebih fokus membahas mengapa suatu peristiwa atau fenomena terjadi. Peristiwa dan fenomena yang disebutkan di sini adalah subjek penelitian.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengembangan model pembelajaran berdasarkan validasi uji ahli, uji kelompok dan hasil uji lapangan PGDL pada dasarnya memenuhi kriteria atau persyaratan penerapan model pembelajaran. Model PGDL juga memenuhi persyaratan keefektifan, kepraktisan dan keefektifan, dengan hasil sebagai berikut:

- a) secara keseluruhan, validator menemukan bahwa desain asli model PGDL didasarkan pada teori yang kuat,
- b) Semua validator menunjukkan bahwa komponen model berada dalam hubungan yang saling mendukung. Oleh karena itu, draf pertama model PGDL memenuhi kriteria validitas.
- c) Umumnya 80% validator model PGDL adalah Bidang atau Kategori V, artinya dapat digunakan oleh guru format permainan pada model pembelajaran ini, baik di dalam kelas maupun dalam praktek.
- d) Secara total dari hasil eksperimen kelompok, keterlaksanaan model = 85,90%, yang berarti tingkat keterlaksanaan model berada pada



## Pengembangan Model Sistem Pembelajaran PGDL

- kategori “sangat tinggi
- e) Keefektifan model PGDL dari hasil tes kelompok, terlihat dari aktivitas siswa, hasil belajar dan jawaban siswa terhadap model memenuhi syarat, dimana rata-rata prestasi siswa = 91,64
  - f) Hasil uji lapangan dan uji produk, dicantumkan tingkat kinerja model berada dalam kisaran penerimaan hipotetik atau di bawah  $\alpha = 0,05$ , d. H. Hasil uji efisiensi model, produk yang terbukti secara empiris Hasil berupa model pembelajaran gerak dasar lokomotor (PGDL) untuk siswa kelas V sekolah dasar sangat efektif.

Berdasarkan analisis di atas, model pembelajaran PGDL memenuhi kriteria yaitu. H. valid, praktis dan efektif, d. H. Model PGDL adalah model yang menciptakan pembelajaran PJOK yang sangat berbasis teori, dimana komponen-komponen modelnya saling berhubungan. yang kedua dapat dilakukan dalam praktek baik di dalam kelas maupun di lapangan, berpartisipasi aktif dalam setiap pembelajaran PJOK di sekolah dapat meningkatkan minat dan pembelajaran siswa. Mengikuti alur pembelajaran kooperatif tipe STAD dan sintaks pembelajaran, menunjukkan dan mengikuti enam fase atau tahapan pembelajaran, sebagai berikut:

- a) Mengkomunikasikan tujuan, mempersiapkan dan memotivasi

- siswa (mencegah dan menetapkan tujuan)
- b) menyajikan/mentransmisikan informasi (*show information*),
- c) mengorganisir diri dalam kelompok belajar (*organize students in learning teams*),
- d) memimpin kelompok kerja dan belajar (membantu kerja kelompok dan belajar),
- e) evaluasi (pengujian materi) dan
- f) Memberikan penghargaan (*provide recognition*).

Berikut akan disampaikan beberapa keunggulan dari produk ini antara lain:

1. Kejelasan sintaks, sistem sosial dan pendukung, kejelasan prinsip respon, realisasi harapan dampak pendidikan dan dampak pendampingan pada anak
2. Ajarkan siswa pemahaman gerakan, anak itu sangat senang, Permainan dimainkan dari easy to hard.
3. Tingkat persaingan yang tinggirepetisi atau pengulangan gerakan dari materi yang diajarkan lebih banyak.
4. siswa harus berpikir cepat dan tepat ketika mengajukan pertanyaan tentang mata pelajaran.

Pembelajaran gerak dasar spontan (PGDL) dengan indikator jalan, lari, lompat, lompat, dan merangkak dalam bentuk permainan untuk perorangan, beregur, berpasangan, dan kelas. Kelemahan yang perlu diperbaiki

pada penelitian selanjutnya akan memerlukan perbaikan pada bagian-bagian tertentu, yaitu;

1. Tentukan tingkat kesulitan setiap gerakan
2. Variasi gerakan dikalikan dengan tingkat kesulitan yang berbeda dan
3. Buat berbagai desain permainan yang menginspirasi anak untuk menikmati pembelajaran gerak esensial ini

Pada hakekatnya pengembangan model pembelajaran PGDL telah memenuhi kriteria yang dipersyaratkan untuk terlaksananya model pembelajaran tersebut, yaitu: *Syntax* (sintaks), sistem sosial (*social system*), prinsip reaksi (*reaction principles*), sistem pendukung (*support system*) dan efek pengajaran dan dukungan (*guiding and nurturing effect*). Dengan demikian, model ini meningkatkan minat siswa dalam mempelajari PJOK di sekolah.

### **SIMPULAN**

Pembelajaran adalah pengembangan dan penyampaian informasi dan kegiatan yang bertujuan untuk memfasilitasi pencapaian tujuan tertentu."Belajar adalah kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperkuat perilaku, sikap dan kepribadian. Tindakan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan dapat digambarkan sebagai berikut:

- a. Pendefinisian
- b. (Perancangan
- c. Pengembangan
- d. Penyebarluasan

Berdasarkan analisis di atas, model pembelajaran PGDL memenuhi kriteria valid, mudah dan efektif yaitu. H. Model PGDL ialah model yang menciptakan pembelajaran PJOK berbasis teori yang kuat, komponen model yang saling berhubungan kedua dapat dipraktekkan di dalam kelas atau secara praktis, dapat meningkatkan minat dan kemampuan siswa untuk berperan dan berpartisipasi aktif dalam setiap pembelajaran PJOK di sekolah.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Pribadi, A Benny. 2009. Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: PT. Dian Rakyat. Briggs, Lisslie, (1978) *Instructional Design*, New Jersey: Ed.Techn Pub
- Budiningsih, C. Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Asdi Mahastya.
- Depdiknas. 2007. Permendiknas No. 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Depdiknas.
- Bompa, O. Tudor dan G.Gregory Haff, 1999. *Periodization Theory and Methodologi of Training*. USA: Human Kinetict.
- Gree, Ken, 2011. *Understanding Physical Education*. California: SAGE Publication Ltd.

## Pengembangan Model Sistem Pembelajaran PGDL

David Gallaheu dan Jhon C Ozman, 2006. *Understanding Motor Development, Infants Childrens, Adolescents, Adult*. New York: McGROW HILL International Edition.

Rusman, 2012. *Model-Model Pembelajaran. Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

Amirzan, A. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor Pada Siswa SD Kelas V. *Journal Physical Education, Health and Recreation*, 2(1), 85-96.