

INNOVATION “SPORT COACHING GAMES” OF BASIC MOVEMENT JUMP-PIVOT-BALANCE TRAINING IN RITMIC GYMNASTIC BASE ON HIGHER ORDER THINKING SKILL (HOTS) AND CGFU-PM515 CONCEPT

Oleh: 1Siswantoyo; 2Ch. Fajar Sri Wahyuniati,3Okky Indera P, 4Nor Ikhwan; 5Norkhalid bin Salimin

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pengenalan pembinaan olahraga dengan pendekatan bermain dalam rangka meningkatkan keterampilan khususnya dalam pelatihan senam ritmik. Penelitian ini dilakukan untuk penelitian lanjutan pada tahun 2019 nanti. Model yang dikembangkan ini ditujukan untuk inovasi model pembinaan multilateral dalam menyambut era industrialisasi pendidikan era 4.0. Sekarang perkembangan dunia pendidikan telah mencapai kecepatan pemanfaatan IT dengan sangat cepat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini dengan pendekatan Borg and Gall, dengan 10 langkah. Bermain adalah alternatif yang sangat baik untuk mengembangkan keterampilan kognitif, afektif, psikomotorik dan sosial dalam olahraga senam. Berdasarkan hal tersebut akan dikembangkan model yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep, dengan pendekatan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan cara berpikir anak yang lebih efektif dan efisien dalam pembelajaran olahraga. permainan akan dikemas dengan inovasi kreatif dan menyenangkan berdasarkan konsep dasar gerak multilateral dari olahraga tersebut (yaitu Jump-Pivot-Balance). Dalam penelitian ini akan dikembangkan 10 model game. Penelitian ini akan menghasilkan suatu metode pelatihan olahraga pada cabang olahraga multilateral yang disebut CGFU-PM (Coaching Games For Upgrading Performance Model), pada olahraga senam ritmik khusus. Jika hal tersebut diatasi dengan baik maka akan menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi anak usia dini untuk belajar olah raga dengan senang hati. Dalam kurun waktu yang terstruktur, akan terjadi peningkatan kemampuan memahami konsep gerak dalam olahraga, mampu melakukan dengan baik, dan menyenangkan, serta meningkatkan keterampilan. Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan model permainan pembinaan gerakan dasar Jump, Pivot, Balance. Model dasar dimulai dengan analisis pergerakan titik kritis, analisis kesulitan, aktivitas alam dalam permainan, pendekatan pembinaan dalam praktik, dan penilaian dalam aspek kinerja, keterampilan dan soft skill. Kesimpulannya, model baru coaching games untuk Basic Movement Jump, Pivot, Balance dapat menjadi alternatif metode coaching yang baru dan terlihat untuk dilakukan latihan.

Kata Kunci: *pembinaan, Pertandingan, Senam Irama, pertunjukan, HOTS, CGFU-PM*