

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Penelitian ini bertujuan mengembangkan model permainan berbasis bola voli untuk mengembangkan keterampilan multilateral siswa sekolah dasar kelas atas. Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan dalam pengembangan model permainan berbasis bola voli untuk mengembangkan keterampilan multilateral siswa sekolah dasar kelas atas dan dapat menjadi alternatif pembelajaran bola voli bagi siswa SD kelas atas. Peneliti melakukan observasi pada saat pembelajaran dengan materi bola voli di sekolah dasar. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru terkait proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan khususnya permainan bola voli.

Hasil observasi ke sekolah dan wawancara terhadap guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menunjukkan bahwa: (1) model permainan untuk mengembangkan keterampilan multilateral siswa sekolah dasar kelas atas masih kurang, (2) kurangnya sarana dan prasarana dalam pembelajaran penjasorkes, (3) selalu ada anak yang mengalami kesulitan untuk melakukan teknik dasar seperti *passing* bawah, *passing* atas, dan servis dengan baik menggunakan kedua kakinya ketika bermain bola voli, dan (4) belum adanya buku panduan yang memberikan contoh tentang pembelajaran multilateral berbasis permainan bola voli.

Berdasar pada uraian di atas, peneliti mengembangkan model draft permainan berbasis bola voli untuk mengembangkan keterampilan multilateral siswa sekolah dasar kelas atas. Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan

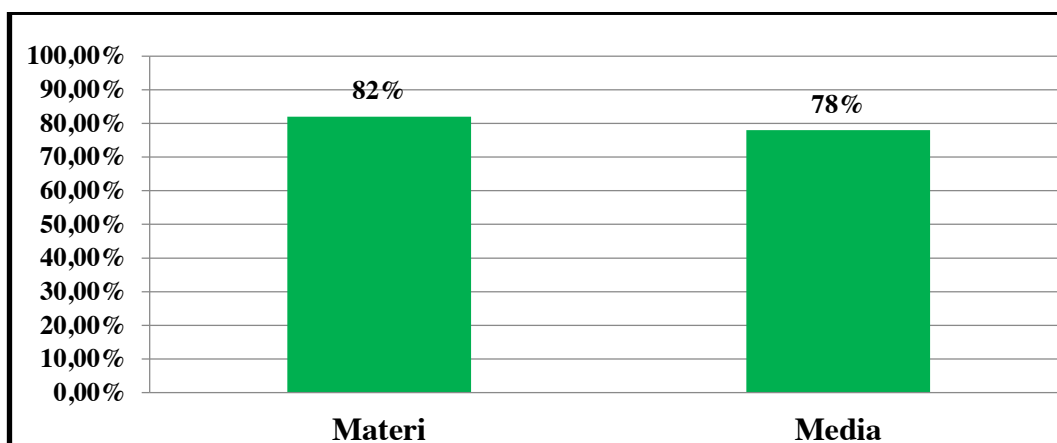
dapat: (1) menambah variasi model permainan bagi siswa baik dalam pembelajaran di sekolah maupun secara mandiri, (2) memotivasi guru dalam pembelajaran olahraga pada permainan bola besar dan mengoptimalkan peralatan yang ada, (3) memacu guru dalam mengembangkan jenis model bermain baru yang lain sesuai dengan kebutuhan gerak peserta didik sekolah dasar.

Setelah membuat draf model, tahap selanjutnya yaitu melakukan validasi dengan dosen ahli. Validasi dilakukan oleh dua pakar yaitu: (1) Prof. Dr. Suharjana, M.Kes., AIFO., (2) Dr. Ria Lumintuarso, M.Or. Hasil penilaian ahli terhadap draf model disajikan pada Tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 5. Data Hasil Validasi Ahli pada Draft Model

No	Ahli	Skor Rill	Skor Maksimal	%	Kategori
1.	Ahli 1	41	50	82	Sangat Baik
2.	Ahli 2	39	50	78	Baik

Berdasarkan Tabel 2 di atas, jika ditampilkan dalam bentuk diagram hasilnya dapat dilihat pada Gambar 4 sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Hasil Penilaian Ahli pada Draft Model

Tabel 5 dan Gambar 4 di atas menunjukkan penilaian ahli materi persentase sebesar 82% masuk dalam kategori sangat baik dan penilaian ahli media persentase sebesar 78% masuk dalam kategori baik. Dari pakar/ahli didapatkan penilaian dalam kategori sangat baik, kemudian saran dan masukan dari draf awal direvisi sesuai dengan hasil validasi. Hal ini menunjukkan penilaian ahli terhadap model permainan yang dibuat telah layak untuk diujicobakan.

B. Hasil Uji Coba Produk

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan, tahap yang dilakukan selanjutnya adalah menyusun uji coba produk. Proses ini dilakukan agar produk yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai model permainan berbasis bola voli, untuk meningkatkan keterampilan multilateral siswa sekolah dasar kelas atas. Uji coba produk dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Hasil Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dalam penelitian ini dilakukan di SDIT Mutiara Insani. Uji coba dilakukan terhadap siswa sekolah dasar kelas atas kemudian model yang dikembangkan dinilai oleh guru yang berjumlah dua orang. Model permainan yang digunakan dalam uji coba skala kecil merupakan rancangan produk awal yang telah mengalami perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari para pakar pada tahap validasi. Siswa diberikan kesempatan mencoba model permainan yang telah dibuat.

Uji coba skala kecil ini dilakukan pada hari Jumat tanggal 26 Februari 2016. Kegiatan dimulai sekitar pukul 08.00 WIB-selesai. Sebelumnya, telah

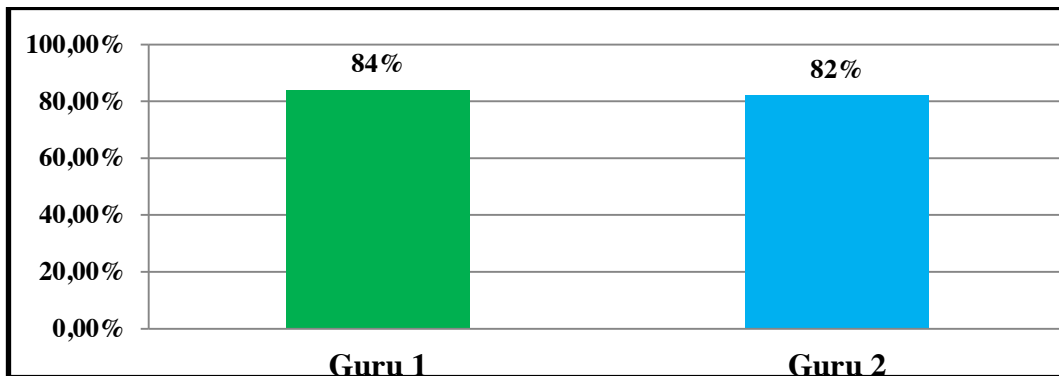
dipersiapkan lapangan sesuai kebutuhan permainan. Kemudian guru mempersiapkan alat-alat yang dibutuhkan untuk melakukan permainan tersebut. Setelah semua peralatan dan lapangan siap, guru mempersiapkan siswa untuk menuju lapangan tempat kegiatan akan berlangsung.

Kegiatan dimulai dengan melakukan pemanasan, setelah pemanasan selesai, anak diarahkan untuk melakukan permainan. Penentuan pemenang bertujuan agar terdapat atmosfer kompetisi sehingga anak semakin bersemangat untuk melakukan permainan berikutnya. Setelah permainan selesai, maka anak diarahkan untuk melakukan permainan kedua, dan seterusnya. Pendinginan dilakukan setelah semua permainan selesai dilakukan. Selanjutnya peneliti memberikan angket kepada guru dan siswa untuk diisi sebagai penilaian terhadap model permainan. Data hasil uji coba lapangan terhadap guru yang diperoleh melalui angket dapat dilihat pada Tabel 6 di bawah ini.

Tabel 6. Data Hasil Penilaian Guru terhadap Model Permainan pada Uji coba Skala Kecil

No	Ahli	Skor Rill	Skor Maksimal	%	Kategori
1.	Guru 1	42	50	84	Sangat Baik
2.	Guru 2	41	50	82	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 6 di atas, jika ditampilkan dalam bentuk diagram hasilnya dapat dilihat pada Gambar 5 sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Hasil Penilaian Guru pada Uji Coba Skala Kecil

Tabel 6 dan Gambar 5 di atas menunjukkan penilaian guru 1 terhadap model permainan persentase sebesar 84% masuk dalam kategori sangat baik, dan penilaian guru 2 persentase sebesar 82% masuk dalam kategori sangat baik. Dari penilaian pada uji coba skala kecil didapatkan penilaian guru dalam kategori sangat baik, hal ini menunjukkan penilaian guru terhadap model permainan yang dibuat telah layak untuk dilanjutkan uji skala besar.

2. Hasil Uji Coba Skala Besar

Setelah dilakukan uji coba skala kecil dan telah dilakukan revisi terhadap model permainan, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba skala besar. Tidak ada yang berbeda dengan uji coba skala kecil, hanya saja subjek dan tempat yang digunakan sedikit berbeda. Uji coba skala besar dalam penelitian ini dilakukan di dua sekolah, yaitu Sekolah Dasar Negeri 2 Sungapan dan SDIT Mutiara Insani. Uji coba dilakukan terhadap siswa sekolah dasar kelas atas dengan jumlah 40 siswa kemudia model yang dikembangkan dinilai oleh guru yang berjumlah 4 orang. Model permainan yang digunakan dalam uji coba skala besar merupakan hasil yang telah direvisi dari skala kecil. Siswa diberikan kesempatan mencoba model permainan yang telah dibuat.

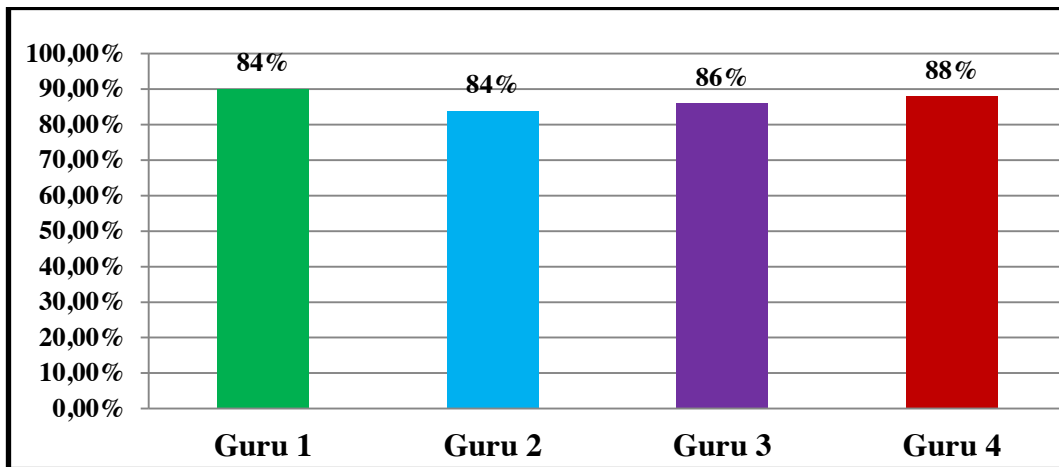
Uji coba skala besar ini dilakukan pada hari Selasa 20 Desember 2016. Kegiatan dimulai sekitar pukul 08.00 WIB-selesai. Sebelumnya, telah dipersiapkan lapangan sesuai kebutuhan permainan. Kemudian guru mempersiapkan alat-alat yang dibutuhkan untuk melakukan permainan tersebut. Setelah semua peralatan dan lapangan siap, guru mempersiapkan siswa untuk menuju lapangan tempat kegiatan akan berlangsung.

Kegiatan dimulai dengan melakukan pemanasan, setelah pemanasan selesai, anak diarahkan untuk melakukan permainan. Penentuan pemenang bertujuan agar terdapat atmosfer kompetisi sehingga anak semakin bersemangat untuk melakukan permainan berikutnya. Setelah permainan selesai, maka anak diarahkan untuk melakukan permainan kedua, dan seterusnya. Pendinginan dilakukan setelah semua permainan selesai dilakukan. Selanjutnya peneliti memberikan angket kepada guru dan siswa untuk diisi sebagai penilaian terhadap model permainan. Data hasil uji coba lapangan terhadap guru yang diperoleh melalui angket dapat dilihat pada Tabel 7 di bawah ini.

Tabel 7. Data Hasil Penilaian Guru terhadap Model Permainan pada Uji coba Skala Besar

No	Ahli	Skor Rill	Skor Maksimal	%	Kategori
1.	Guru 1	45	50	90	Sangat Baik
2.	Guru 2	42	50	84	Sangat Baik
3.	Guru 3	43	50	86	Sangat Baik
4.	Guru 4	44	50	88	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 7 di atas, jika ditampilkan dalam bentuk diagram hasilnya dapat dilihat pada Gambar 6 sebagai berikut:



Gambar 6. Diagram Hasil Penilaian Guru pada Uji Coba Skala Besar

Tabel 7 dan Gambar 6 di atas menunjukkan penilaian guru 1 terhadap model permainan persentase sebesar 90% masuk dalam kategori sangat baik, penilaian guru 2 persentase sebesar 84% masuk dalam kategori sangat baik, penilaian guru 3 persentase sebesar 86% masuk dalam kategori sangat baik, dan penilaian guru 4 persentase sebesar 88% masuk dalam kategori sangat baik. Dari penilaian pada uji coba skala besar didapatkan penilaian guru dalam kategori sangat baik, hal ini menunjukkan penilaian guru terhadap model permainan yang dibuat telah layak untuk dilanjutkan uji efektivitas.

Data hasil uji coba skala besar terhadap siswa yang diperoleh melalui angket dapat dilihat pada Tabel 8 di bawah ini.

Tabel 8. Data Hasil Penilaian Siswa terhadap Model Permainan pada Uji coba Skala Besar

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah Anda bisa melakukan permainan yang diajarkan?	100% (40 siswa)	0% (0 siswa)
2.	Apakah Anda memahami peraturan permainan yang diajarkan?	85% (34 siswa)	15% (6 siswa)

3.	Apakah Anda selalu mentaati peraturan permainan yang diajarkan?	90% (36 siswa)	10% (4 siswa)
4.	Apakah permainan mudah untuk dilakukan?	90% (36 siswa)	10% (4 siswa)
5.	Apakah Anda suka dengan alat yang digunakan untuk bermain?	100% (40 siswa)	0% (0 siswa)
6.	Apakah permainan dapat membantu anda untuk mengenal gerak dasar multilateral?	95% (38 siswa)	5% (2 siswa)
7.	Apakah permainan dapat membantu Anda mengembangkan keterampilan gerak dasar multilateral?	90% (36 siswa)	10% (4 siswa)
8.	Apakah permainan menyenangkan?	90% (36 siswa)	10% (4 siswa)
9.	Apakah Anda berani melakukan permainan yang diajarkan?	100% (40 siswa)	0% (0 siswa)
10.	Apakah Anda ingin mengulang kembali permainan yang diajarkan?	95% (38 siswa)	5% (2 siswa)

Berdasarkan tabel di atas, hasil penilaian siswa pada uji coba skala besar didapatkan penilaian dalam kategori baik, hal ini menunjukkan penilaian terhadap media pembelajaran yang dibuat telah layak, kemudian dilanjutkan uji efektivitas.

C. Revisi Produk

Revisi-revisi ini didasarkan pada data saran dan masukan dari para pakar dan guru. Data yang digunakan untuk melakukan revisi ini merupakan data saran dan masukan yang didapat peneliti ketika melakukan validasi rancangan produk awal. Revisi produk dilakukan sebanyak dua kali, yaitu: (1) revisi satu dilakukan pada tahap validasi draf, (2) revisi dua dilakukan setelah uji coba lapangan (skala kecil dan skala besar). Revisi-revisi ini didasarkan pada data saran dan masukan dari para pakar dan guru. Adapun rincian kegiatan revisi tersebut adalah sebagai berikut.

1. Revisi Tahap I

Data yang digunakan untuk melakukan revisi pertama ini merupakan data saran dan masukan yang didapat peneliti ketika melakukan validasi rancangan produk awal permainan. Berikut ini merupakan data saran dan masukan yang diperoleh pada saat validasi.

Tabel 9. Masukan Ahli terhadap Draf Awal Model Permainan

Ahli	Masukan terhadap Model Permainan
Ahli 1	a. Menjadikan permainan berbasis bola voli dibagi tiga bagian dari tipe rendah, sedang dan tinggi dengan perubahan pada peningkatan gerak, volume, dan intensitas. b. Siswa dalam 1 kelas maksimal dibagi 4 regu kemudian dipertandingkan secara bergantian, sehingga dalam pembelajaran siswa dapat melakukan intensitas gerak yang maksimal dan tidak banyak membuang waktu
Ahli 2	Permainan harus menyenangkan bagi siswa dan memotivasi siswa untuk bergerak aktif.

Berdasarkan saran dan perbaikan dari tahap validasi pakar, selanjutnya peneliti melakukan revisi terhadap produk awal model permainan sebelum produk diujicobakan pada tahap berikutnya yaitu uji lapangan.

2. Revisi Tahap II

Data yang digunakan untuk melakukan revisi kedua ini merupakan data saran dan masukan yang didapat peneliti setelah melakukan uji coba lapangan (skala kecil dan skala besar). Berikut ini merupakan data saran dan masukan yang diperoleh setelah melakukan uji coba lapangan.

Tabel 10. Masukan terhadap Model Permainan Setelah Uji Coba Lapangan

Pakar	Masukan terhadap Model Permainan
Guru 1	Penjelasan pada peraturan dan cara bermain lebih diperinci

	serta menggunakan kalimat yang lebih mudah dipahami
Guru 2	Service pertama bola dilempar dari dalam lapangan di belakang garis tengah, bertujuan untuk memudahkan melempar dan menempatkan bola

Berdasarkan saran dan perbaikan dari tahap uji coba lapangan maka selanjutnya peneliti akan melakukan revisi terhadap produk model permainan untuk kemudian diujicobakan pada tahap uji efektivitas.

D. Kajian Produk Akhir

1. Produk Akhir

Tujuan akhir dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah produk berupa model permainan berbasis bola voli untuk meningkatkan keterampilan multilateral siswa sekolah dasar kelas atas. Tujuan dibuatnya buku pedoman adalah menjelaskan secara lebih spesifik tentang model permainan, sehingga guru dan siswa sebagai praktisi di lapangan dan para pembaca akan memahami tujuan dari model permainan yang dikembangkan, alat-alat yang diperlukan, penyusunan alat, dan cara melaksanakan. Permainan ini terdiri atas tiga jenis permainan, yaitu: (1) tipe rendah, (2) tipe sedang, (3) tipe tinggi. Model permainan sebagai berikut:

a. Tipe Rendah

Tujuan

- 1) Melatih gerak dasar permainan bola besar, khususnya bola voli.
- 2) Melatih gerak siswa, khususnya lari, lompat, lempar, dan tangkap.

- 3) Melatih kerja sama.
- 4) Menanamkan nilai- nilai sportivitas.
- 5) Membiasakan diri untuk tidak terlalu lama membawa bola.

Alat

- 1) Net.
- 2) Bola voli plastik berlapis gabus.

Petunjuk Umum

- 1) Scor maksimal 12.
- 2) Panjang 16 meter X lebar 8 meter.
- 3) Tinggi net 1, 8 meter.
- 4) Pemain 8 vs 8.

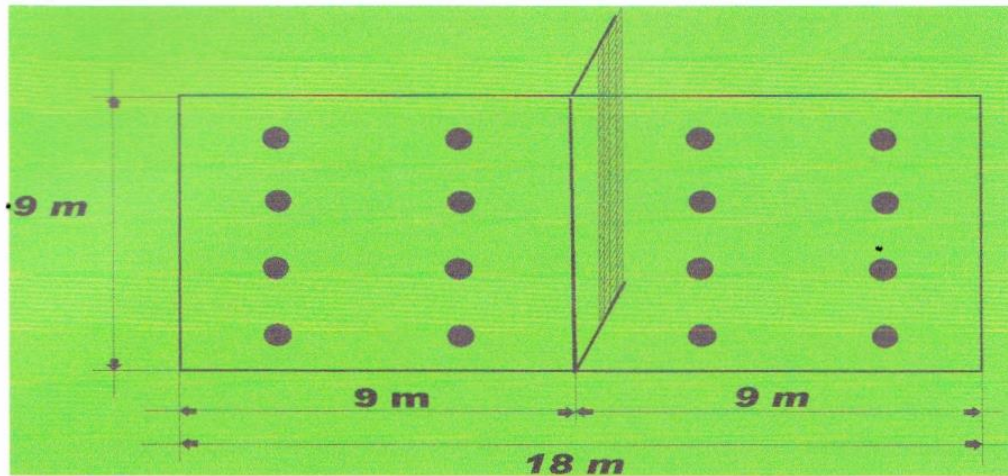
Peraturan Permainan

- 1) *Service* pertama bola dilempar dari dalam lapangan di belakang garis tengah.
- 2) *Passing* bola dengan cara ditangkap dan dilempar.
- 3) Bola berada di tangan maksimal 3 detik.
- 4) Lempar dan tangkap bola dibebaskan menggunakan 1. atau 2 tangan.
- 5) Maksimal 3 X lemparan di bidang sendiri.

Cara Bermain

Bagi pemain menjadi 2 kelompok dengan formasi 4 depan, 4 belakang. Bola pertama dilempar langsung ke bidang lawan, kemudian pemain lawan berusaha menangkap bola, apabila tidak berhasil sehingga bola jatuh di bidang lapangan maka kelompok lawan mendapatkan nilai 1. Jika berhasil menangkap bola,

bola bisa diberikan ke teman satu kelompok yang dianggap mempunyai ruang gerak lebih mudah atau baik untuk berusaha menyeberangkan bola di atas net sehingga dapat menjatuhkan bola di bidang lawan.



Gambar 7. Model Permainan Tipe Rendah

b. Tipe Sedang

Tujuan

- 1) Melatih gerak dasar permainan bola besar, khususnya bola voli.
- 2) Melatih gerak siswa, khususnya lari, lompat, lempar, dan tangkap.
- 3) Melatih kerja sama.
- 4) Menanamkan nilai- nilai sportivitas.
- 5) Membiasakan diri untuk tidak terlalu lama membawa bola.

Alat

- 1) Net.
- 2) Bola voli plastik berlapis gabus.

Petunjuk Umum

- 1) Scor maksimal 12.

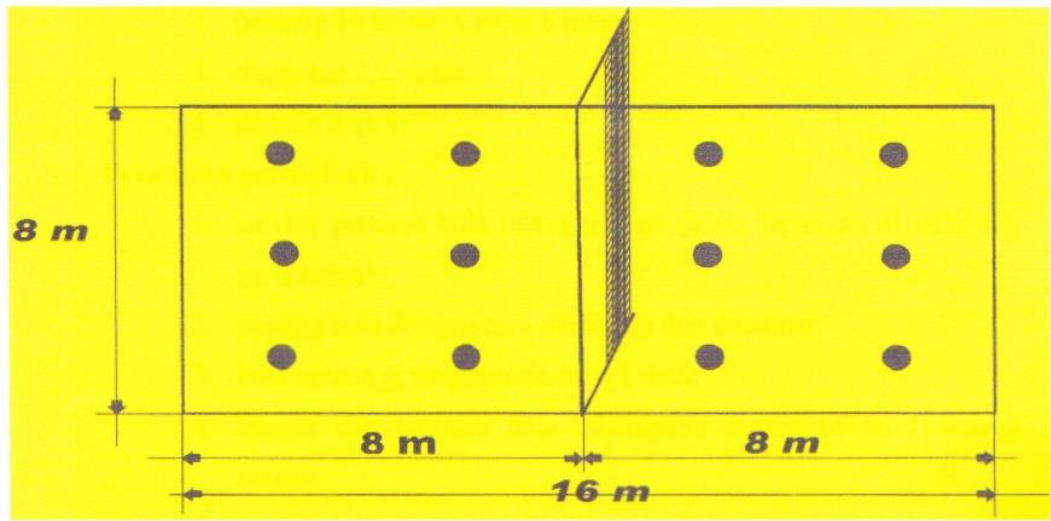
- 2) Panjang 16 meter X lebar 8 meter.
- 3) Tinggi net 2 meter.
- 4) Pemain 6 vs 6.

Peraturan Permainan

- 1) *Service* pertama bola dilempar dari dalam lapangan di belakang garis tengah.
- 2) *Passing* bola dengan cara ditangkap dan dilempar.
- 3) Bola berada di tangan maksimal 2 detik.
- 4) Lempar dan tangkap bola dibebaskan menggunakan 1 atau 2 tangan.
- 5) Maksimal 3 X lemparan di bidang sendiri.

Cara Bermain

Bagi pemain menjadi 2 kelompok dengan formasi 3 depan, 3 belakang. Bola pertama dilempar langsung ke bidang lawan, kemudian pemain lawan berusaha menangkap bola, apabila tidak berhasil sehingga bola jatuh di bidang lapangan maka kelompok lawan mendapatkan nilai I. Tetapi jika berhasil menangkap bola, bola bisa diberikan ke teman satu kelompok yang dianggap mempunyai ruang gerak lebih mudah atau balk untuk berusaha menyeberangkan bola di atas net sehingga dapat menjatuhkan bola di bidang lawan.



Gambar 8. Model Permainan Tipe Sedang

c. Tipe Tinggi

Tujuan

- 1) Melatih gerak dasar permainan bola besar, khususnya bola voli.
- 2) Melatih gerak siswa dengan intensitas lebih tinggi, khususnya Mari, lompat, lempar, dan tangkap.
- 3) Melatih kerja sama.
- 4) Menanamkan nilai-nilai sportivitas.
- 5) Membiasakan diri untuk tidak terlalu lama membawa bola.

Alat

- 1) Net.
- 2) Bola voli plastik berlapis gabus.

Petunjuk umum

- 1) Skor maksimal 12.
- 2) Panjang 16 meter X lebar 8 meter.

3) Tinggi net 2,2 meter.

4) Pemain 4 vs 4.

Peraturan permainan

1) *Service* pertama bola dilempar dan dalam lapangan di belakang garis tengah.

2) *Passing* bola dengan cara ditangkap dan dilempar.

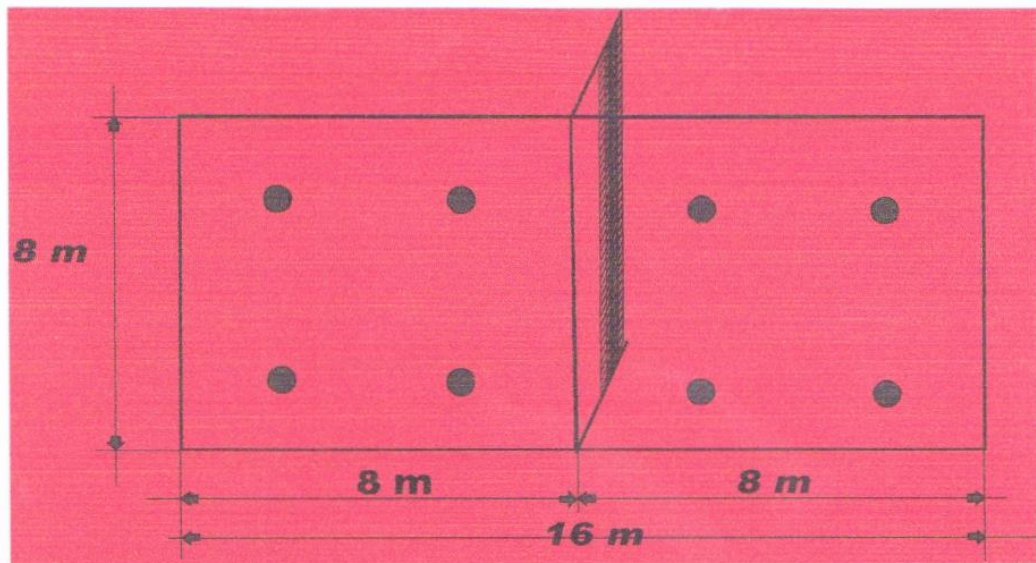
3) Bola berada di tangan maksimal 1 detik.

4) Lempar dan tangkap bola dibebaskan menggunakan 1 atau 2 tangan.

5) Maksimal 3 X lemparan di bidang sendiri.

Cara Bermain

Bagi pemain menjadi 2 kelompok dengan formasi 2 depan, 2 belakang. Bola pertama dilempar langsung ke bidang lawan, kemudian pemain lawan berusaha menangkap bola, apabila tidak berhasil sehingga bola jatuh di bidang lapangan maka kelompok lawan mendapatkan nilai 1. Jika berhasil menangkap bola, bola bisa diberikan ke teman satu kelompok yang dianggap mempunyai ruang gerak lebih mudah atau baik untuk berusaha menyeberangkan bola di atas net sehingga dapat menjatuhkan bola di bidang lawan.



Gambar 9. Model Permainan Tipe Tinggi

2. Uji Efektivitas

Uji efektivitas dalam penelitian ini dilakukan dengan pelaksanaan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui pengaruh model permainan terhadap peningkatan keterampilan multilateral siswa sekolah dasar kelas atas dan untuk memantapkan kesimpulan bahwa produk berupa model permainan tersebut layak digunakan. Gerak multilateral dalam penelitian ini terdiri atas empat tes, yaitu lompat 3 *hops*, lari *zig-zag* 10 meter, lempar atas kanan-kiri, dan lempar ketepatan. Pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* dalam penelitian ini tidak bermaksud untuk menguji keefektifan secara mendalam seperti yang diterapkan pada penelitian eksperimen. Pemberian perlakuan selama tiga kali, kemudian siswa diberikan *posstest*.

Pre-test dilaksanakan sebelum siswa diberikan model permainan berbasis bola voli dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Pelaksanaan *pre-test* menggunakan tes dan pengukuran. *Post-test* dilaksanakan setelah siswa diberikan model permainan berbasis bola voli dengan tujuan untuk mengetahui

kemampuan siswa sesudah diberikan model permainan berbasis bola voli. Pelaksanaan *post-test* sama pada saat *pretest*. Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai *sig* lebih kecil dari 0.05 ($Sig < 0.05$). Hasil uji efektivitas antara data *pretest* dan data *posttest* sebagai berikut.

Tabel 11. Uji t *Pretest* dan *Posttest*

No.	Tes	Mean	SD	t	df	Sig.
1.	<i>Pretest-Posttest</i> Lompat 3 hops	-1.03846	6.62164	7.997	25	.000
2.	<i>Pretest-Posttest</i> Lari zig-zag	.09615	.07200	6.809	25	.000
3.	<i>Pretest- Posttest</i> Lempar Atas	-2.03846	1.70835	6.084	25	.000
4.	<i>Pretest-Posttest</i> Ketepatan	-1.42308	.80861	8.974	25	.000

Berdasarkan hasil uji-t pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi $p < 0,05$. Oleh karena nilai signifikansi $< 0,05$, hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Hal ini membuktikan bahwa telah terjadi peningkatan keterampilan multilateral siswa sekolah dasar kelas atas. Peningkatan tersebut juga menunjukkan bahwa model permainan berbasis bola voli efektif untuk mengembangkan keterampilan multilateral siswa sekolah dasar kelas atas. Peningkatan kemampuan yang terjadi dikarenakan adanya asosiasi pengetahuan yang diperoleh anak pada pertemuan sebelumnya dengan pengetahuan yang baru dan asosiasi tersebut semakin kuat ketika dilakukan secara berulang. Hal ini berdasarkan pada teori belajar *law of exercise* yang dikemukakan oleh Thondrike (Rahyubi, 2012: 164) yang menyatakan bahwa “prinsip hukum latihan menunjukkan bahwa prinsip utama dalam belajar adalah pengulangan, semakin

sering diulangi materi pelajaran akan semakin dikuasai.” Hasil penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian Hands & Martin (2003: 9) menemukan bahwa program pembelajaran aktivitas jasmani (gerak fundamental) yang diintegrasikan dengan pembelajaran di sekolah secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif anak.

E. Keterbatasan Penelitian

Beberapa hal yang menjadi keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pada tahap validasi ahli yang dilakukan dalam penelitian ini hanya melibatkan satu ahli materi dan satu ahli media, karena keterbatasan waktu. Data hasil validasi akan lebih valid dan berkualitas ketika menggunakan lebih dari satu ahli.
2. Tidak adanya indikator penilaian pada instrumen penelitian yang digunakan untuk validasi ahli materi dan ahli media. Data hasil validasi ahli akan lebih objektif jika ada indikator penilaian untuk instrumen yang digunakan.
3. Uji coba hanya dilakukan pada tiga sekolah saja, idealnya empat. Agar hasil lebih maksimal perlu dilakukan uji coba pada lebih banyak sekolah dan jumlah subjek coba yang lebih banyak. Pelaksanaan uji coba dapat dilakukan di sekolah negeri maupun swasta, sekolah di daerah pedesaan maupun daerah perkotaan.
4. Penelitian hanya ditujukan untuk siswa kelas 4,5 dan 6, pada penelitian lebih lanjut dapat dikembangkan permainan aktivitas jasmani terintegrasi untuk semua siswa kelas 1 sampai 6.