

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK
MENGUNAKAN MUSIK UNTUK PEMBELAJARAN GERAK DASAR
LOMPAT PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 1
SEDAYU KECAMATAN SLOGOHIMO KABUPATEN WONOGIRI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

Seta Nurrahman

NIM 18604224022

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2022

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK
MENGUNAKAN MUSIK UNTUK PEMBELAJARAN GERAK DASAR
LOMPAT PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 1
SEDAYU KECAMATAN SLOGOHIMO KABUPATEN WONOGIRI**

Oleh:

Seta Nurrahman
18604224022

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi belum digunakannya media pembelajaran dalam pembelajaran gerak dasar lompat untuk siswa kelas V SDN 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri. Penelitian ini bertujuan mengetahui kebutuhan dalam permainan tradisional engklek untuk mengembangkan kemampuan ‘gerak dasar lompat’ pada siswa kelas V SDN 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau dikenal dengan penelitian R&D (*Research and Development*). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara dan kuesioner sejumlah 16 butir yang disebarkan kepada siswa kelas V SDN 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri. Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri. Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif lalu dituangkan dalam bentuk persentase dan menggunakan prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah hasil adaptasi dari Sugiyono (2012:295) dimana ada 10 tahapan dalam pengembangan.

Hasil dari penelitian adalah produk berupa media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi gerak dasar lompat untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri dengan permainan tradisional engklek menggunakan musik. Berdasarkan hasil uji coba kelayakan produk dengan hasil yang diperoleh bahwa media pembelajaran permainan tradisional Engklek dengan lagu anak-anak dalam kategori “Sangat Baik” sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Permainan Tradisional Engklek, Gerak Dasar Lompat, SDN 1 Sedayu

ABSTRACT

This research is based on the lack of use of learning media in learning basic motion jump for fifth grade students SDN 1 Sedayu District Slogohimo Wonogiri. This study aims to determine the need in the traditional game of engklek to develop the ability of 'basic motion jump' in the fifth grade students of SDN 1 Sedayu District Slogohimo Wonogiri.

This type of research is development research research or known as R&D research (Research and Development). Data collection techniques used in this study in the form of observation, interviews and questionnaires of 16 items distributed to students of Grade V SDN 1 Sedayu District Slogohimo Wonogiri. Respondents in this study were students of Grade V SDN 1 Sedayu District Slogohimo Wonogiri. The Data in this study were analyzed using quantitative descriptive analysis techniques and then poured in the form of percentages and using the development procedures in this study using the adaptation measures of Sugiyono (2012:295) where there are 10 stages in the development.

The result of this research is a product in the form of Learning media physical education sports and health basic motion jump material for fifth grade students SD Negeri 1 Sedayu District Slogohimo Wonogiri with traditional games using music engklek. Based on the results of product feasibility trials with the results obtained that the traditional game Learning Media Engklek with children's songs in the category of "very good" as a learning medium.

Keywords: Engklek traditional game, Jump Basic Movement, SDN 1 Sedayu

SURAT PERNYATAAN

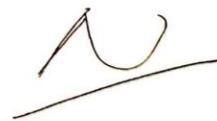
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Seta Nurrahman
NIM : 18604224022
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul TAS : Pengembangan Model Permainan Tradisional Engklek Menggunakan Musik untuk Pembelajaran Gerak Dasar Lompat pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 11 Oktober 2022

Yang Menyatakan,



Seta Nurrahman
NIM. 18604224022

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK
MENGUNAKAN MUSIK UNTUK PEMBELAJARAN GERAK DASAR
LOMPAT PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 1
SEDAYU KECAMATAN SLOGOHIMO KABUPATEN WONOGIRI**

Disusun oleh:

Seta Nurrahman
NIM 18604224022

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan

Yogyakarta, 17 Agustus 2022

Mengetahui,
Koordinator Program Studi

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes.
NIP. 196707011994121001



Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes.
NIP. 196707011994121001

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK
MENGUNAKAN MUSIK UNTUK PEMBELAJARAN GERAK DASAR
LOMPAT PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 1
SEDAYU KECAMATAN SLOGOHIMO KABUPATEN WONOGIRI**

Disusun oleh:

Seta Nurrahman
18604224022

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
PJSD Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta Pada tanggal
19 September 2022

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes. Ketua Penguji/Pembimbing		25/9-2022
Nur Sita Utami, S.Pd., M.Or. Sekretaris		
Prof. Dr. Subagyo, M.Pd. Penguji		

Yogyakarta, Oktober 2022
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed
NIP. 196407071988121001

MOTTO

“Orang yang hebat adalah orang yang memiliki kemampuan menyembunyikan kesusahan, sehingga orang lain mengira bahwa ia selalu senang.”

(Imam Syafi’i)

“Apapun yang menjadi takdirmu, akan mencari jalannya menemukanmu.”

(Ali bin Abi Thalib)

“All in untuk semesta”

(Nopek Novian)

“Jika kamu merasa beruntung, percayalah doa Orang Tuamu telah didengar”

(Seta Nurrahman)

“Tidak masalah seberapa lambat kamu berjalan, asalkan kamu tidak pernah berhenti”

(Seta Nurrahman)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala karunia-Nya sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik. Karya sederhana ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya (Almarhum Bapak Sutadi dan Ibu Suharni) yang telah merawat, mendidik, dan membimbing saya untuk bisa menjadi pribadi seperti sekarang ini, terimakasih atas kasih sayang dan segala pengorbanan yang diberikan hingga saat ini.
2. Kedua kakak saya (Prasasti Prastowo Fajar dan Sidiq Priambodo) yang selalu memberi semangat dan memberi dorongan setiap saya melangkah hingga saat ini.
3. Orang tua wali saya di Jogja (Bapak Sumadi, Bapak Suroto, Bapak Hono, Bapak Suroto, Ibu Suprih, dan Ibu Ade) yang telah memberikan tempat tinggal, dan membimbing saya seperti anaknya sendiri.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengembangan Model Menggunakan Permainan Tradisional Engklek untuk Pembelajaran Gerak Dasar Lompat pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Hari Yulianto, M.Kes selaku Dosen Pembimbing Skripsi dan Koorprodi PJSD yang telah banyak memberikan motivasi, bimbingan dan dorongan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini baik dalam pendidikan maupun kehidupan yang akan datang.
2. Tim Penguji sebagai Penguji dan Sekretaris yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Ibu Siti Rahayu S.Pd., M.Pd. selaku kepala sekolah SD Negeri 1 Sedayu

yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

6. Keluarga besar PGSD PENJAS A 2018 yang solid, asik dan kompak yang selalu memberikan warna dalam menjalani perkuliahan dan kehidupan.
7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Reza Yogi Saputri selaku support system yang selalu memotivasi, mendukung, dan memberi semangat sampai detik ini.

Penulis menyadari sepenuh hati, bahwa Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan pengetahuan penulis. Semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini dapat menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 11 Oktober 2022

Penulis,

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	8
1. Media Pembelajaran.....	8
2. Permainan Engklek	13
3. Motorik Kasar	18
4. Gerak Dasar Lompat	20
B. Kajian Penelitian yang Relevan	26
C. Kerangka Berpikir.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	31
C. Populasi dan sampel Penelitian.....	32
1. Populasi Penelitian	32
2. Sampel.....	32
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	32

1. Teknik Pengumpulan Data.....	32
2. Instrumen Penelitian.....	33
E. Teknik Analisis Data	34
F. Prosedur Pengembangan.....	37
1. Potensi dan Masalah	38
2. Pengumpulan Data	38
3. Desain Produk	39
4. Validasi Desain	39
5. Revisi Desain	39
6. Uji Coba Produk.....	40
7. Revisi Produk.....	40
8. Uji Coba Pemakaian.....	40
9. Revisi Produk.....	40
10.Produksi Massal.....	40
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Potensi dan Masalah.....	42
B. Pengumpulan Data.....	43
C. Desain Produk.....	44
D. Validasi Desain	49
E. Revisi Produk.....	54
F. Uji Coba Produk Kelompok Kecil.....	55
G. Revisi Produk Uji Coba	58
H. Uji Coba Pemakaian Kelompok Besar	58
I. Revisi Uji Coba Pemakaian	62
J. Produk Akhir.....	63
K. Produksi Massal.....	65
L. Keterbatasan Produk.....	65
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	66
B. Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	66
C. Saran	66
 DAFTAR PUSTAKA	 68

LAMPIRAN.....	72
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	33
Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media Validasi Ahli	36
Tabel 3. Kategori Praktisasi Media.....	36
Tabel 4. Konservasi Skor Untuk Ahli Media dan Materi	50
Tabel 5. Hasil Validasi Media pada Ahli Media.....	51
Tabel 6. Hasil Validasi Media pada Ahli Materi	53
Tabel 7. Revisi Media Permainan Engklek dari Ahli Media	55
Tabel 8. Hasil Responden Siswa pada Uji Kelompok Kecil.....	56
Tabel 9. Data Tabel Frekuensi Uji Skala Kecil.....	57
Tabel 10. Hasil Responden Siswa pada Uji Kelompok Besar	59
Tabel 11. Tabel Frekuensi Uji Coba Skala Besar	61
Tabel 12. Kuesioner Lembar Validasi Ahli Media	75
Tabel 13. Kuesioner Lembar Validasi Ahli Materi	76
Tabel 14. Kuesioner Lembar Respon Siswa	77
Tabel 17. Angket Pengumpulan Data Awal	79
Tabel 18. Lembar Hasil Validasi Ahli Media	80
Tabel 19. Lembar Hasil Validasi Ahli Materi	81
Tabel 20. Tabulasi Data Angket Respon Siswa Kelompok Besar	82
Tabel 22. Tabulasi Uji Coba Kelompok Kecil	84
Tabel 23. Tabulasi Angket Pengumpulan Data Awal	85
Tabel 24. Silabus PJOK	91

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Lompat Tanpa Awalan	24
Gambar 2. Lompat Ke Samping Kanan	25
Gambar 3. Lompat Ke Samping Kiri	25
Gambar 4. Lompat Dengan Awalan.....	26
Gambar 5. Lompat di Tempat	26
Gambar 6. Bagan Kerangka Berpikir.....	30
Gambar 7. Langkah-langkah Penggunaan Metode Research & Development..	41
Gambar 8. Tampilan Awal untuk Background	45
Gambar 9. Tampilan Bangun Datar Persegi Pertama	46
Gambar 10. Tampilan Bangun Datar Persegi Kedua	46
Gambar 11. Tampilan Bangun Datar Persegi Ketiga.....	47
Gambar 12. Tampilan Bangun Datar Persegi Panjang Pertama	47
Gambar 13. Tampilan Bangun Datar Persegi Keempat	48
Gambar 14. Tampilan Bangun Datar Persegi Panjang Kedua	48
Gambar 15. Tampilan Penambahan Setengah Lingkaran	49
Gambar 16. Diagram Lingkaran Uji Skala Kecil.....	57
Gambar 17. Diagram Lingkaran Uji Skala Besar	61
Gambar 18. Produk Akhir	63
Gambar 19. Surat Ijin Penelitian	73
Gambar 20. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	74
Gambar 21. Gambar Permainan Tradisional Engklek	86
Gambar 22. Absensi Siswa	87
Gambar 23. Gambar Observasi di Halaman Sekolah.....	88
Gambar 24. Gambar Observasi di Halaman Sekolah.....	88
Gambar 25. Gambar Observasi di Dalam Sekolah	89
Gambar 23. Gambar Observasi di Dalam Sekolah	89
Gambar 23. Gambar Observasi di Lapangan	90
Gambar 23. Gambar Observasi di Lapangan	90

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	73
Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	74
Lampiran 3. Kuesioner Lembar Validasi Ahli Media.....	75
Lampiran 4. Kuesioner Lembar Validasi Ahli Materi	76
Lampiran 5. Kuesioner Lembar Respon Siswa.....	77
Lampiran 6. Angket Pengumpulan Data Awal	79
Lampiran 7. Lembar Hasil Validasi Ahli Media.....	80
Lampiran 8. Lembar Hasil Validasi Ahli Materi	81
Lampiran 9. Tabulasi Data Angket Respon Siswa Kelompok Besar	82
Lampiran 10. Tabulasi Uji Coba Kelompok Kecil	84
Lampiran 11. Tabulasi Angket Pengumpulan Data Awal	85
Lampiran 12. Gambar Permainan Tradisional Engklek.....	86
Lampiran 13. Absensi Siswa.....	87
Lampiran 14. Gambar Observasi	88
Lampiran 15. Silabus PJOK.....	91

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian yang integral dari pendidikan keseluruhan secara umum. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan Psikis, keterampilan motorik, stabilitas emosional, penalaran dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani. Oleh karena itu pendidikan kurang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan karena gerak dalam aktivitas jasmani akan memberikan manfaat yang positif untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.

Tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan yang dilakukan di sekolah dasar adalah memacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang selaras dalam upaya membentuk dan mengembangkan kemampuan gerak dasar, menanamkan nilai, sikap, dan membiasakan hidup sehat. Melihat dari tujuan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan yang dilakukan di sekolah dasar, terdapat salah satu tujuan yang terkait dengan kemampuan gerak dasar. Adapun tujuan tersebut adalah meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar. Gerak dasar mempunyai peran penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani, kemampuan gerak dasar dapat diterapkan dalam aneka permainan, olahraga, dan aktivitas jasmani yang dilakukan sehari-hari.

Pada kenyataannya, perkembangan motorik kasar anak di tingkat sekolah dasar masih sangat rendah hal tersebut dapat dilihat dari tingkat keaktifan anak

untuk menggerakkan tubuhnya. Permasalahan tersebut dapat muncul dari berbagai sebab mulai dari ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan pendidikan jasmani, pengetahuan guru dalam strategi dan permainan yang digunakan untuk mengembangkan motorik anak masih kurang mampu memicu rasa penasaran siswa.

Hal ini sejalan dengan hasil observasi awal peneliti yang menemukan masih terdapat anak yang motorik kasar masih rendah misal seperti melompat dan menjaga keseimbangan tubuh. Kondisi yang juga dapat diamati seperti siswa belum dapat mengontrol gerakan anggota tubuh atau mengkoordinasikan seluruh anggota tubuh secara terampil karena kurangnya latihan fisik seperti berlari, melompat, berjalan di garis lurus, berjalan maju dan mundur dengan tumit, menendang bola, dan melakukan permainan ketangkasan dan kelincahan. Aspek lainnya yang juga peneliti amati di lapangan saat pembelajaran sebagian besar siswa kurang antusias, kurang semangat, dan tidak patuh dengan perintah guru, siswa lari dengan kemauannya sendiri, saat pembelajaran berlangsung terdapat siswa yang tidak mau melanjutkan pelajaran. Guru sudah menggunakan model permainan dalam pembelajaran, namun model permainan yang digunakan belum variatif dan menarik. Hal tersebut menyebabkan siswa merasa kurang berminat untuk mengikuti kegiatan.

Berbagai metode pembelajaran dapat dilakukan untuk memperoleh perhatian siswa sehingga mampu menarik perhatiannya dalam mengikuti proses belajar seperti salah satunya dengan permainan Tradisional engklek. Engklek adalah jenis permainan tradisional yang dilakukan di halaman dengan menggambar kotak-kotak kemudian melompat-lompat dari kotak satu ke kotak selanjutnya (Aisyah *et al.*,

2013: 4). Gerakan dalam permainan tradisional engklek membutuhkan beberapa gerak tubuh yang dapat menambah kemampuan gerak anak, satu di antaranya adalah gerak dasar melompat. Lompat adalah gerakan dasar yang terjadi ketika tubuh diangkat ke udara karena tekanan yang berasal dari satu atau kedua tungkai dan tubuh mendarat menggunakan satu atau dua kaki (Machmud *et al.*, 2021: 23). Pengembangan gerak lompat adalah mengajarkan anak melompat ke depan (jauh) dengan sikap gerak lompat yang benar, yaitu membengkokkan lutut, mengayunkan lengan, dan melakukan gerak perluasan/ekstensi (Sujiono *et al.*, 2014: 25). Sujiono *et al.*, (2014: 25) memaparkan dari manfaat dari gerakan melompat ini yaitu: 1) meningkatkan kekuatan dan kecepatan otot-otot tungkai, 2) meningkatkan kelenturan dan keseimbangan tubuh, serta 3) mengembangkan koordinasi gerak mata, lengan, dan tungkai.

Pengembangan model permainan tradisional engklek menggunakan musik untuk pembelajaran gerak dasar lompat, dalam pembelajaran ini dikembangkan mengacu pada teori dari Sugiyono (2012:295) dimana ada 10 tahapan dalam pengembangan ini yaitu, 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi desain, 6) Uji coba produk, 7) Revisi produk, 8) Uji coba pemakaian, 9) Revisi produk, dan 10) Produksi massal. Model penelitian pengembangan 10 tahap ini dipilih karena berdasarkan kajian teori model tersebut secara spesifik disebutkan dapat digunakan untuk penelitian pendidikan.

Konsep permainan tradisional engklek dalam membantu proses pembelajaran khususnya dalam pengembangan motorik anak sudah dibuktikan dalam beberapa penelitian terdahulu seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Yuisman *et al.*,

(2021) yang menemukan bahwa kecerdasan kinestetik siswa dapat meningkat menjadi kinestetik yang terarah dan positif setelah pembelajaran menggunakan media permainan tradisional engklek dengan materi operasi bilangan bulat di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Nomor 35/II Jumbak Kecamatan Jujuhan. selain itu permainan tradisional engklek juga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Sudirman dkk (2018) juga menemukan hasil yang serupa bahwa permainan tradisional selain mampu mengembangkan kemampuan motorik dapat juga mengembangkan kognitif anak dimana anak menghitung langkah dalam permainan. Winata (2020) dengan temuan yang serupa dimana permainan tradisional engklek memberikan pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas gerak dasar lompat pada Siswa Kelas III SD Swasta Amal Bakti Tahun pelajaran 2019/2020.

Apriani (2013) mengemukakan penerapan permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo. Munawaroh (2017) dalam penelitiannya juga menemukan bahwa keefektifan model pembelajaran menggunakan permainan engklek efektif. Hal ini didukung oleh hasil perhitungan t-test. Simpulan penelitian ini adalah model pembelajaran dengan dengan Permainan Tradisional Engklek efektif untuk Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini di RA Masythoh singkir Wonosobo.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional engklek dapat digunakan sebagai metode pembelajaran dalam pengembangan motorik siswa. Mengacu kepada penjelasan tersebut, peneliti

mencoba melakukan penelitian dengan pendekatan permainan tradisional engklek namun menggunakan perlakuan tambahan berupa penggunaan musik dalam permainan. Tujuan yang hendak dicapai dengan perlakuan tambahan ini dimaksudkan untuk mendapatkan hasil yang lebih variatif dalam pengembangan model pembelajaran. Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Model Permainan Tradisional Engklek Menggunakan Musik untuk Pembelajaran Gerak Dasar Lompat pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kondisi awal di lapangan masih terdapat anak yang memiliki motorik kasar yang masih rendah
2. Antusias siswa yang sangat kurang dalam mengikuti mata pelajaran penjaskes
3. Pengembangan model pembelajaran yang sudah ada dengan permainan yang masih belum variatif dan menarik

C. Batasan Masalah

Mengingat permasalahan tentang pemahaman di atas sangatlah luas, maka agar penelitian ini menjadi lebih fokus dan berbobot, maka permasalahan dalam penelitian ini difokuskan pada model permainan tradisional engklek untuk mengembangkan kemampuan ‘gerak dasar lompat’ pada siswa kelas V SDN 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran di atas, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian untuk menjawab permasalahan tersebut yang dipaparkan sebagai berikut:

“Bagaimanakah model permainan tradisional engklek untuk mengembangkan kemampuan ‘gerak dasar lompat’ pada siswa kelas V SDN 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model permainan tradisional engklek dalam mengembangkan kemampuan ‘gerak dasar lompat’ pada siswa kelas V SDN 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memiliki manfaat yang positif, antara lain manfaat secara teoritik dan praktik yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi pihak-pihak tertentu, instansi, dan organisasi terkait dengan dunia olahraga khususnya dalam pembelajaran gerak dasar lompat.

2. Secara Praktis

a. Bagi peneliti

Dapat meningkatkan kemampuan penulis di dalam menerapkan teori yang pernah diterima selama kuliah dan mendorong penulis untuk belajar memahami, menganalisa, dan memecahkan masalah.

b. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi dalam olahraga khususnya dalam gerak dasar lompat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata Media berasal dari bahasa latin “Medius” yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media diartikan perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Nurdin & Adriantoni, 2016). Sehingga, media pembelajaran secara umum merupakan alat bantu yang dipergunakan untuk mendukung atau mempermudah pemahaman dalam menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran, segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar itu dapat dikatakan sebagai media pembelajaran (Mudlofir & Rusydiyah, 2017), oleh karena itu, proses pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung maupun tidak langsung, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Peserta didik jangan selalu dianggap sebagai objek belajar yang tidak tahu apa-apa, ia memiliki minat dan kebutuhan, serta kemampuan yang berbeda, peranan guru tidak hanya sebatas sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing, pelatih dan pengelola kegiatan pembelajaran dengan memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Rusman, 2015).

Menurut Ulya (2017), mengemukakan media pembelajaran berasal dari kata media dan pembelajaran. Media yang berarti alat atau sarana, sedangkan pembelajaran berarti proses, cara, dan perbuatan yang menjadikan orang untuk belajar, sehingga media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan proses pembelajaran dan memudahkan pemahaman peserta didik terkait dengan materi yang disampaikan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Dari berbagai pengertian media di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang disampaikan melalui pesan-pesan baik tertulis maupun tidak tertulis dengan bertujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar secara efektif dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal (Sidin, 2016).

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi dengan proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah berupa materi pelajaran, sumber pesannya adalah guru atau bisa juga media, salurannya adalah media pembelajaran, dan penerima pesannya adalah peserta didik.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Nurdin dan Adriantoni (2016) mengemukakan manfaat media pembelajaran antara lain:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya dan memungkinkan dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi.
- 4) Peserta didik menjadi lebih aktif, dengan mengamati, melakukan, memerankan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Menurut Irwandi dan Juariah (2016), manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Membangkitkan semangat belajar peserta didik.
- 2) Membantu keefektifan proses pembelajaran.
- 3) Meningkatkan mutu pendidikan.
- 4) Meminimalisir sifat pendidik yang masih tradisional atau kaku.
- 5) Pembelajaran yang lebih logis dan sistematis.
- 6) Pembelajaran lebih konkrit.
- 7) Memperjelas pesan yang disampaikan.
- 8) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan minat dan bakat.
- 9) Terjadinya interaksi yang lebih antara guru dengan peserta didik.
- 10) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan tenaga.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses belajar mengajar, antara lain (Hapsari, 2017):

- 1) Media grafis, seperti gambar, foto, grafik bagan, kartun, poster dan lain-lain. Media grafis juga biasa disebut dengan dua dimensi yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- 2) Media tiga dimensi, seperti diorama.
- 3) Media proyeksi, seperti slide, film strips dan lain-lain.

Menurut jenisnya media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 jenis, yaitu (Hapsari, 2017):

- 1) Media visual yaitu media yang hanya mengandalkan indera penglihatan, seperti buku, jurnal, gambar, peta, dan sebagainya.
- 2) Media audio yaitu media yang hanya mengandalkan indera pendengaran, seperti tape recorder dan radio.
- 3) Media audiovisual yaitu media yang mengandalkan indera penglihatan dan indera pendengaran sekaligus, seperti film, video, dan sebagainya.
- 4) Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses pembelajaran.

d. Dasar Pertimbangan dalam Pemilihan Media

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, antara lain (Nurdin & Adriantoni, 2016):

1) Tujuan.

Media yang dipilih hendaknya menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan membantu dalam proses pemahaman peserta didik.

2) Ketepatangunaan.

Dalam penggunaan media tentunya harus tepat dan sesuai dalam materi pelajaran yang akan dijelaskan. Apabila dalam materi yang dijelaskan tentang tumbuhan, maka media yang tepat berupa gambar, video atau langsung secara nyata ke lingkungan sekolah.

3) Keadaan peserta didik.

Dalam penggunaan media tentunya harus melihat kecenderungan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Apakah peserta didik jauh lebih memahami materi dengan penggunaan media gambar atau dengan media video atau sebagainya.

4) Ketersediaan.

Walaupun media dinilai sangat tepat untuk penunjang proses pembelajaran dalam mencapai tujuan, tetapi percuma saja jika media tersebut tidak dapat digunakan karena tidak tersedia (Nurdin & Adriantoni, 2016). Oleh sebab itu, kreatifitas dan inovatif guru disini sangat berperan dalam mencegah ketidaktersediaan media pembelajaran di sekolah.

5) Biaya.

Biaya yang dikeluarkan hendaknya seimbang dengan hasil-hasil yang akan dicapai.

2. Permainan Engklek

a. Pengertian Permainan/Bermain

Bermain dapat diartikan kegiatan yang dilakukan berkali-kali untuk mencari kesenangan (Madyawati, 2016). Kata “permainan” berasal dari kata “main” yang berarti kegiatan untuk melakukan perbuatan kesenangan. Permainan dapat menciptakan atau menimbulkan rasa senang bagi pelakunya (Algiffari, 2017). Bermain merupakan hal yang sangat penting bagi anak. Melalui sebuah permainan seorang anak dapat belajar banyak hal, karena dengan bermain anak merasa senang dan bahagia serta mampu berkonsentrasi lebih lama sehingga kemampuan mengingat mereka lebih baik. Sehingga, dapat disimpulkan permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan terjadi pada masa awal anak-anak untuk melatih keterampilan serta kemampuan tertentu lainnya (Delima *et al.*, 2017).

Melalui permainan anak akan terdorong mempraktekkan keterampilannya yang mengarahkan perkembangan kognitif anak, bahasa anak, psikomotorik anak, dan perkembangan fisik. Pengalaman bermain anak akan mendorong anak lebih kreatif. Permainan adalah sesuatu yang aktif dan dinamis, tidak terbatas ruang dan waktu.

Permainan juga berlaku untuk setiap anak di sepanjang zaman, bersifat fleksibel, memiliki konteks yang spontan dan hubungan sosial serta menjadi sarana komunikasi dengan teman sebaya dan lingkungannya.

b. Jenis-jenis Permainan

Permainan menurut masa nya dibagi menjadi dua jenis permainan, sebagai berikut:

1) Permainan Tradisional

Permainan tradisional ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri dengan melibatkan kesetiaan dan komitmen pada aturan-aturan permainan yang telah ada dan disepakati bersama, tentunya harus disetujui oleh setiap pemain sebelum permainan dilakukan (Handayani, 2016). Permainan tradisional memiliki sifat yang universal sehingga permainan yang muncul disuatu daerah dapat juga muncul di daerah lainnya, hal ini menunjukkan bahwa setiap permainan tradisional yang berasal dari suatu daerah tertentu dapat juga dilakukan oleh anak-anak di daerah lainnya.

2) Permainan Modern

Permainan modern adalah sebuah permainan yang tercipta di masa sekarang dan dimainkan dengan menggunakan alat canggih seperti: komputer, handphone, tablet, gadget dan sebagainya (Saputra, 2017). Meskipun permainan modern ini lebih canggih namun memiliki manfaat yang lebih sedikit daripada permainan tradisional. Permainan ini dilakukan seorang diri, duduk tenang, dan sambil bersantai, sehingga membuat anak-anak menjadi sosok yang egois, tidak mau bergerak dan tak lagi peka dengan lingkungannya. Sehingga, membawa pengaruh terhadap karakter anak yang menjadi individualis dan sulit beradaptasi dengan lingkungan.

c. Pengertian Permainan engklek

Permainan engklek adalah permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang datar yang digambar di atas tanah. Permainan ini berbentuk kotak-kotak

yang membentuk tanda tambah dengan gambar yang paling ujung setengah lingkaran. Di setiap daerah permainan engklek mempunyai nama yang berbeda dan bentuk kotaknya juga berbeda, di Jakarta permainan ini dikenal dengan nama dampu bulan, ada juga yang mengenal permainan ini badamprak, ada juga yang menyebut permainan ini dengan loncat kodok dan di daerah Bengkulu tepatnya di Desa Tebat Gunung Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma, permainan ini juga dikenal dengan nama permainan sekatak di seluruh bagian daerah Bengkulu tapi mungkin beda bahasanya ada yang menyebutnya engklek ada yang menyebutnya loncat kodok tapi pada umumnya (Hasanah & Pertiwi, 2017).

Permainan itu sama dimana dalam permainan ini anak dituntut dapat melompat, melempar, menjaga keseimbangan yang mana termasuk dalam perkembangan motorik kasar pada anak permainan ini boleh dimainkan oleh 1-6 orang. Sebelum permainan ini dimulai pemain harus menggambar kotak-kotak di halaman yang bersemen, aspal, atau tanah, setelah gambar selesai dibuat permainan bisa dimulai.

d. Tujuan permainan engklek

Permainan modern sekarang ini jarang yang menguras tenaga. Permainan sekarang dibuat lebih praktis dan simpel. Tidak sama dengan permainan tradisional seperti perbentengan, lompat tali yang membutuhkan banyak gerakan. Permainan ini bertujuan untuk membantu motorik anak dalam melaraskannya dengan berkoordinasi dengan anggota tubuh lainnya. Aktivitas ini sangat membantu

perkembangan kecerdasan kinestetik anak berhubungan dengan setiap gerakan gerakan anak (Kurniati, 2016).

e. Fungsi permainan engklek

Fungsi permainan engklek yaitu melalui permainan tradisional sekatak, anak belajar nilai sportif, dimana anak belajar menerima kekalahan atau kemenangan lawannya secara terbuka, bermain secara jujur dan menghargai lawannya. Orangtua bisa memberi apresiasi kepada anak terhadap pencapaian yang diperolehnya. Menang atau kalah bukan menjadi tujuan sebuah permainan tetapi hargailah anak kita karena ia bisa bersikap sportif (Kurniati, 2016).

f. Bentuk permainan engklek

Terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam permainan tradisional engklek yaitu:

- 1) Alat dan bahan main
 - a) Kapur tulis untuk membuat garis yang akan dilewati oleh anak
 - b) Batu atau keramik yang dijadikan buah dalam permainan
- 2) Aturan permainan
 - a) Batu atau buah tidak boleh kena garis
 - b) Pemain tidak boleh menginjak garis dan menurunkan kaki
- 3) Cara bermain
 - a) Lakukan hompipa yang menang berhak melakukan permainan terlebih dahulu

- b) Pemain melempar batu ke kotak nomor 1 dan melompat dengan 1 kaki ke semua kotak sesuai urutan angka (kecuali kotak tempat batu berada)
- c) Setelah melompati semua kotak dan kembali ke kotak nomor 2 pemain berhenti dan mengambil kondisi kotak nomor 1 (masih dengan 1 kaki)
- d) Lalu pemain melemparkan batu ke kotak nomor 2 dan melompat lagi ke semua kotak begitu seterusnya sampai pemain bisa melemparkan batu ke kotak nomor 7 dan kembali ke tempat 'mulai'
- e) bisa menginjakkan kaki di garis maka anak harus mengulang kembali permainan.

g. Manfaat permainan engklek

Adapun manfaat permainan engklek sebagai berikut:

- 1) Permainan ini mengembangkan sosial emosional anak, mengajarkan sifat antri bagi anak
- 2) Permainan ini mengembangkan perkembangan kognitif anak karena harus lempar buah dengan tepat jangan sampai melewati garis
- 3) Permainan ini mengembangkan motorik halus anak saat anak memegang buah
- 4) Permainan ini mengembangkan perkembangan motorik kasar anak saat anak melempar buah, meloncat dan menjaga keseimbangan tubuh anak pada saat melakukan permainan (Hasanah & Pertiwi, 2017).

3. Motorik Kasar

a. Pengertian Motorik Kasar

Keterampilan motorik adalah hasil gerak individu dalam melakukan gerak baik bukan gerak olahraga maupun gerak dalam olahraga. Keterampilan motorik memiliki pengertian yang sama dengan kemampuan gerak dasar yang merupakan gambaran umum dari kemampuan seseorang dalam melakukan kegiatan. Kegiatan tersebut dapat membantu perkembangan dan pertumbuhan anak (Hurlock, 2013).

Motorik pada anak usia dini sangat diperlukan untuk mengembangkan kecerdasan anak dibidang pengembangan bahasa, kognitif, seni dan kreativitas. Motorik terjemahan dari kata “motor” adalah suatu dasar biologis atau mekanika yang menyebabkan suatu gerak.

Motorik kasar adalah bagian dari aktivitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar, gerakan ini lebih menuntut kekuatan fisik dan keseimbangan, gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh anak, gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi, berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak sangat berguna bagi kehidupannya kelak, seperti, merangkak, berjalan, berlari, melompat atau berenang. Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya (Hurlock, 2013).

Gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Aktivitas yang menggunakan otot-otot besar di antaranya gerakan keterampilan non lokomotor, gerakan lokomotor, dan gerakan

manipulatif. Gerakan non lokomotor adalah aktivitas gerak tanpa memindahkan tubuh ke tempat lain. Contoh: mendorong, melipat, menarik dan membungkuk. Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa motorik merupakan tindakan yang bisa menimbulkan gerak/motorik adalah: semua gerakan yang mungkin dapat dilakukan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik dapat disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh (Hurlock, 2013).

b. Fungsi Pengembangan Motorik Kasar

Tujuan pendidikan di sekolah dasar adalah membantu mengembangkan berbagai potensi anak baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, dan fisik motorik”. Menurut Fungsi Pengembangan Motorik Kasar pada Anak, sebagai berikut (Hurlock, 2013):

- 1) Melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan.
- 2) Memacu pertumbuhan dan pengembangan fisik/motorik, rohani dan kesehatan anak.
- 3) Membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak.
- 4) Melatih keterampilan/ketangkasan gerak dan berpikir anak.
- 5) Meningkatkan perkembangan emosional anak.
- 6) Meningkatkan perkembangan sosial anak.
- 7) Menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

c. Metode Pengembangan Motorik Kasar

Metode merupakan cara untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Untuk mengembangkan motorik anak, guru dapat menerapkan metode-metode yang akan menjamin anak tidak mengalami cedera dan menyesuaikannya dengan karakteristik anak (Hurlock, 2013). Hal-hal yang perlu dilakukan guru dalam pemilihan metode untuk meningkatkan motorik anak adalah menciptakan lingkungan yang aman dan kegiatan yang menantang, menyediakan tempat, bahan dan alat yang dipergunakan dalam keadaan baik, serta membimbing anak mengikuti kegiatan tanpa menimbulkan rasa takut dan cemas dalam menggunakannya. Untuk memilih metode pembelajaran yang sesuai tujuan pengembangan motorik anak. Selain itu, metode yang akan dipilih harus memungkinkan anak bergerak dan bermain lebih leluasa, karena gerak adalah unsur utama pengembangan motorik anak (Hurlock, 2013).

4. Gerak Dasar Lompat

a. Hakikat Gerak Dasar

Pada dasarnya gerak dasar manusia adalah jalan, lari, lompat, dan lempar. Gerak mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan di kelas, gerak juga bertujuan mengatur dan mengarahkan siswa sehingga menciptakan iklim yang kondusif bagi siswa, dan menjadi keberhasilan dalam misi pendidikan di sekolah (Hanief & Sugito, 2015). Semua anak harus memiliki kemampuan tersebut dengan baik, agar pengembangan kemampuan gerak yang lebih kompleks memiliki landasan. Kemampuan gerak (*motor ability*), menurut beberapa ahli mempunyai pengertian yang sama dengan kemampuan tersebut, yang berarti keadaan dari

seseorang untuk menampilkan berbagai variasi kemampuan gerak. Kemampuan gerak (*motor ability*) adalah Gerak (motor) sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia, Sedangkan psikomotor digunakan untuk mempelajari perkembangan gerak pada manusia. Jadi gerak (motor) ruang lingkungannya lebih luas daripada psikomotorik. Meskipun secara umum sinonim digunakan dengan istilah motor (gerak), sebenarnya psikomotor mengacu pada gerakan-gerakan yang dinamakan alih getaran elektorik dari pusat otot besar.

Sejak manusia lahir sampai dewasa dalam mempelajari kemampuan gerak dasar terdapat beberapa perubahan yang dapat kita amati. Perubahan tersebut yaitu dari gerak yang tidak beraturan menjadi beraturan, gerak kasar menjadi gerak halus, gerak bebas yang tidak bermakna menjadi gerak yang terarah dan bermakna. Dengan adanya perubahan tersebut akan sangat membantu terhadap kemampuan gerak tertentu, yang dapat diterapkan ke dalam kehidupan sehari-hari. Pada dasarnya kemampuan gerak dasar dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kategori yaitu lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif (Agustin *et al.*, 2021: 58). Ketiga klasifikasi gerak tersebut dijadikan dasar dalam melakukan aktivitas fisik yang kompleks.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan, gerak dasar dapat diartikan sebagai gerak yang dilakukan terus menerus dengan pengulangan dari kebiasaan serta menjadikannya sebagai dasar dari pengalaman yang dibagi menjadi tiga kategori, yaitu gerak lokomotor, gerak non-lokomotor dan gerak manipulatif. Kemampuan gerak dasar perlu ditingkatkan pada siswa sekolah dasar, yaitu suatu

pola gerakan yang mendasari suatu gerakan melalui diri kemampuan gerak yang sederhana hingga kemampuan gerak yang kompleks.

b. Hakikat Gerak Dasar Lompat

Gerakan yang perlu dilakukan dalam cabang olahraga atletik salah satunya adalah lompat (Puspitasari, 2016). Lompat bagi peserta didik sekolah dasar merupakan gerakan lokomotor, yang artinya adalah gerakan memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain dengan cara menolak kaki sehingga tercipta suatu lompatan. Lompat adalah suatu bentuk gerakan lompatan dengan tujuan untuk mendapatkan hasil lompatan yang sejauh jauhnya atau setinggi-tingginya dengan menggunakan tolakan satu kaki (Listyarini, 2012). Sedangkan menurut Bahagia (2012), Lompat juga dapat diartikan sebagai suatu gerakan yang menolakkan tubuh dengan kedua kaki atau satu kaki ke berbagai arah.

Dalam cabang lompat dapat dibagi menjadi beberapa nomor yaitu lompat jauh, lompat tinggi, lompat jangkit, dan lompat galah. Dalam melakukan lompatan dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu awalan, tumpuan, melayang di udara, dan pendaratan. Semua tahapan tersebut perlu dikuasai setiap tahapnya secara maksimal, dan agar memperoleh hasil yang baik di dalam pelaksanaannya harus dilakukan dengan baik/ tepat agar diperoleh hasil lompatan sejauh-jauhnya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, Lompat merupakan gerak lokomotor memindahkan tubuh dari tempat yang satu ke tempat yang lain dengan cara melompat setinggi-tingginya dan sejauh-jauhnya baik menggunakan satu kaki maupun dua kaki. kemudian untuk meningkatkan aktivitas pengembangan kemampuan gerak dasar peserta didik. Dalam hal ini guru PJOK perlu merancang

gerakan-gerakan yang menarik bagi peserta didik khususnya peserta didik sekolah dasar dalam pembelajaran gerak dasar lompat. Agar pembelajaran lebih efisien dan menyenangkan untuk siswa.

c. Tujuan Pembelajaran Gerak Dasar Lompat

Tujuan pembelajaran lompat menurut Suharnoko dan Firmansyah (2018) untuk meningkatkan kemampuan fisik para pelajar atau siswa yaitu:

- 1) Meningkatkan kekuatan
- 2) Meningkatkan daya tahan
- 3) Meningkatkan kelincahan
- 4) Meningkatkan kecepatan
- 5) Meningkatkan ketangkasan

Diharapkan dengan melakukan gerak dasar lompat, siswa dapat mencapai ke lima aspek yang sudah disebutkan secara maksimal. Setelah siswa tersebut memiliki kemampuan fisik diharapkan akan memiliki tingkat kebugaran jasmani yang baik. Dengan memiliki tingkat kebugaran yang tinggi, diharapkan mereka akan mempunyai daya tahan terhadap penyakit. Disamping itu, aktivitas jasmani juga meningkatkan kesiapan mental secara umum, yaitu:

- 1) Memiliki percaya diri
- 2) Meningkatkan rasa keberanian
- 3) Meningkatkan rasa kebersamaan
- 4) Meningkatkan rasa disiplin dan lain sebagainya

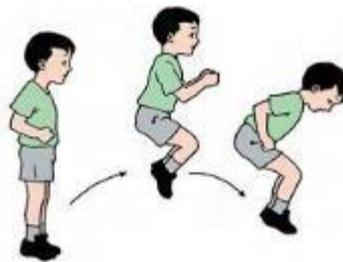
Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan, gerak dasar lompat bertujuan untuk meningkatkan kemampuan fisik dan kesiapan mental siswa, dan diharapkan

siswa memiliki kesegaran dan kesehatan jasmani yang baik. Kemudian dapat mengontrol emosi pada diri siswa.

d. Materi Pembelajaran Gerak Dasar Lompat

Menurut Basri (2018) materi pembelajaran gerak dasar lompat ada yang menggunakan alat dan tidak menggunakan alat. Untuk gerak dasar yang tidak menggunakan alat adalah sebagai berikut:

- 1) Lompat Tanpa Awalan
 - a) Sikap awal berdiri tegak
 - b) Tolakkan salah satu kaki kedepan
 - c) Tangan mengepal ringan
 - d) Pandangan lurus kedepan
 - e) Mendarat dengan kedua kaki



Lompat ke samping kanan dan kiri.

Gambar 1. Lompat Tanpa Awalan
Sumber: Basri (2018)

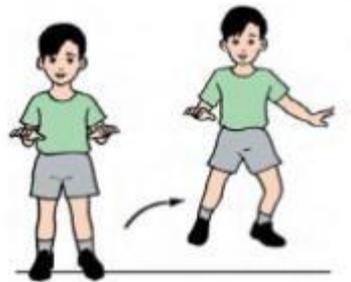
- 2) Lompat Ke samping Kanan dan Kiri
 - a) Sikap awal berdiri tegak
 - b) Lalu melompat ke kanan



Lompat ke samping kanan

Gambar 2. Lompat Ke Samping Kanan
Sumber: Basri (2018)

- c) Sikap awal berdiri tegak
- d) Lalu melompat ke kiri



Lompat ke samping kiri

Gambar 3. Lompat Ke Samping Kiri
Sumber: Basri (2018)

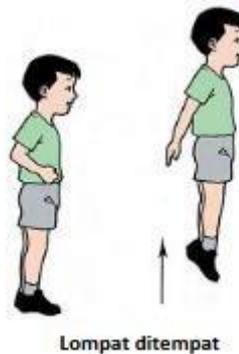
- 3) Lompat Dengan Awalan
 - a) Sikap awal berdiri tegak
 - b) Lari kedepan kemudian lompat



Lompat di tempat.

Gambar 4. Lompat Dengan Awalan
Sumber: Basri (2018)

- 4) Lompat di Tempat
 - a) Lakukan lompat ditempat
 - b) Lompatlah ke udara
 - c) Posisi tangan mengepal di samping
 - d) Pandangan lurus ke depan



Gambar 5. Lompat di Tempat
Sumber: Basri (2018)

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Manfaat dari penelitian yang relevan yaitu sebagai acuan agar penelitian yang sedang dilakukan menjadi lebih jelas. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

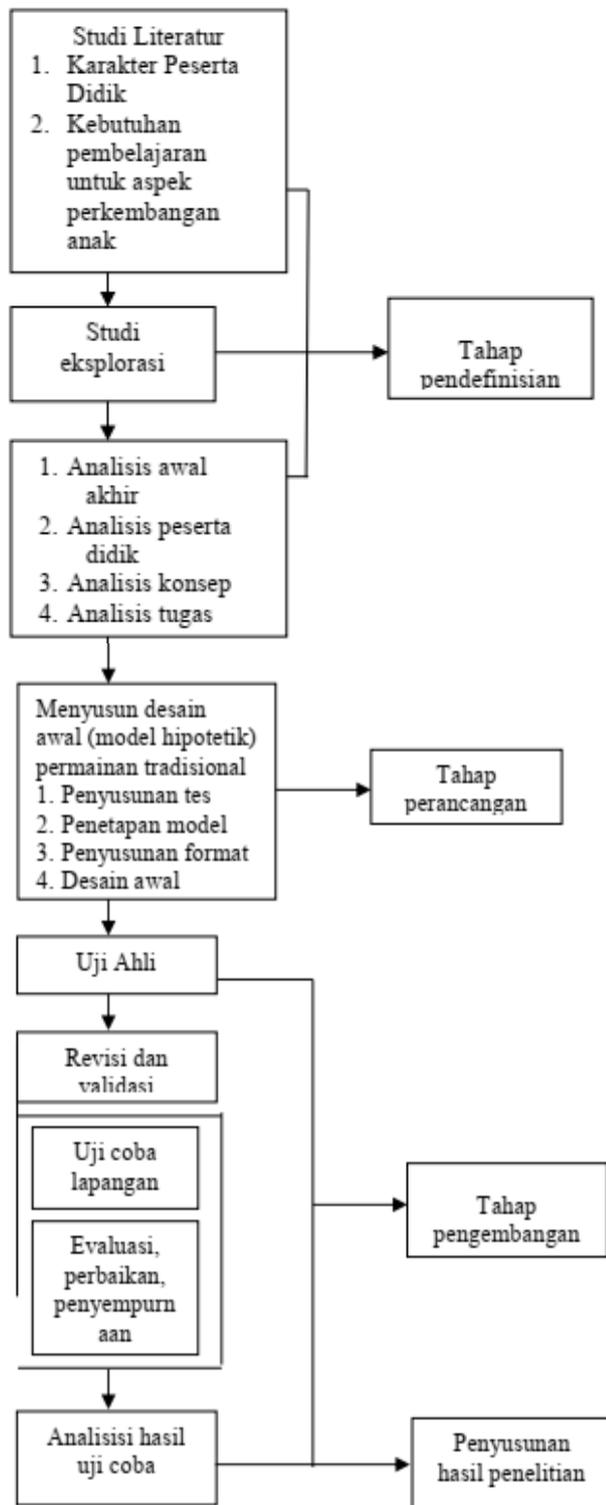
1. Penelitian Yuisman dkk (2021) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Kinestetik Melalui Penerapan Media Permainan Tradisional Engklek (Studi di Sekolah Dasar Negeri 35/II Jumbak Kecamatan Jujuhan Kabupaten Bungo)” Dengan metode penelitian yang digunakan adalah metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian ini bertujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah. Sementara itu, menurut Suyanto (1997), tujuan PTK adalah meningkatkan dan/atau memperbaiki praktik pembelajaran di sekolah, meningkatkan relevansi pendidikan, meningkatkan mutu pendidikan, dan efisiensi pengelolaan pendidikan. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa kecerdasan kinestetik siswa dapat meningkat menjadi kinestetik yang terarah dan positif setelah pembelajaran menggunakan media permainan tradisional engklek dengan materi operasi bilangan bulat di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Nomor 35/II Jumbak Kecamatan Jujuhan. selain itu permainan tradisional engklek juga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
2. Penelitian Sudirman dkk (2018) dengan judul “Efektivitas Permainan Tradisional terhadap Perkembangan Motorik Anak Usia Prasekolah” menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Hasil dari penelitian tersebut adalah permainan tradisional selain mampu mengembangkan kemampuan motorik dapat juga mengembangkan kognitif anak dimana anak menghitung langkah dalam permainan.

3. Penelitian Winata (2020) dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Power Otot Tungkai pada Siswa Kelas III SD Swasta Amal Bakti Tahun Ajaran 2019/2020”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dalam menemukan dan memahami suatu konsep atau teori yang sedang dipelajari. Menggunakan metode eksperimen dengan hasil yaitu temuan yang serupa dimana permainan tradisional engklek memberikan pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas gerak dasar lompat pada Siswa Kelas III SD Swasta Amal Bakti Tahun pelajaran 2019/2020.
4. Penelitian Apriani (2013) dengan judul “Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Ra Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo”. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo dengan menggunakan permainan tradisional *Engklek*. Hasil menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Dalam hasil penelitiannya menemukan bahwa penerapan permainan tradisional *Engklek* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo.
5. Penelitian Munawaroh (2017) dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model pembelajaran dengan permainan tradisional *Engklek*

sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini di ra masythoh singkir wonosobo. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Pengembangan (*Research and Development*). Hasil dalam penelitiannya juga menemukan bahwa keefektifan model pembelajaran menggunakan permainan engklek efektif. Hal ini didukung oleh hasil perhitungan t-test. Simpulan penelitian ini adalah model pembelajaran dengan dengan Permainan Tradisional Engklek efektif untuk Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini di RA Masythoh singkir Wonosobo.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori dan penelitian relevan tersebut maka akan dibuat kerangka berpikir sebagai berikut.



Gambar 6. Bagan Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau dikenal dengan penelitian R&D (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019: 297). Tidak berbeda dengan pendapat tersebut, Sukmadinata (2013: 164-165) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut dapat berupa perangkat keras, ataupun perangkat lunak. Perangkat keras misalnya buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium. Perangkat lunak meliputi program komputer pengolah data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SD Negeri 1 Sedayu yang berlokasi di Dusun Dongol, Sedayu, Slogohimo, Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah 57694. Pelaksanaan penelitian akan dilakukan 11 Juli 2021- 22 Juli 2022.

C. Populasi dan sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono 2015: 80). Subjek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah siswa kelas V SDN 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri yang berjumlah 21 orang.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2016:131). Dalam penelitian ini metode pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*, yaitu pengambilan sampel anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut (Sugiyono, 2015:74). Penyusun menggunakan pertimbangan untuk memilih anggota sampel yang sekiranya dapat memberikan prospek yang baik bagi pengolahan data yang akurat yaitu dipilih sampel berdasarkan instrumen responden.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah strategi atau cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitiannya (Sugiyono, 2019: 150). Hasil pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan dapat berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara mengenai permainan engklek, sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui penyebaran kuesioner permainan engklek. Teknik pengumpulan data yang

digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner dan observasi dilakukan bertujuan untuk melakukan survei kebutuhan.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur seperti tes, kuesioner, pedoman wawancara dan pedoman observasi yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian (Sugiyono, 2019: 156).

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item
Permainan tradisional engklek menggunakan musik untuk pembelajaran gerak dasar lompat pada siswa kelas V sekolah dasar	Ranah Gerak Dasar Lompat	1. Sikap	1, 2
		2. Pengetahuan	11, 14
		3. Keterampilan	6
	Keinginan atau Ketertarikan Siswa	1. Keinginan bermain	9, 15
		2. Minat bermain	13, 19
	Ketekunan	1. Usaha	3, 17
		2. Rajin Berlatih	10, 16
	Motivasi	1. Eksternal	7, 5, 8
		2. Internal	4,
	Sarana dan Prasarana		12, 18

Sumber: Nugroho, (2015)

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran permainan tradisional Engklek dengan menggunakan lagu sebagai pengiring. Lagu yang digunakan yaitu lagu yang diciptakan oleh Balita dengan judul Lompat Kelinci yang diunggah oleh akun *youtube* Lagu Anak Indonesia. Dalam liriknya banyak menyebutkan lirik “lompat” sehingga sesuai dengan materi yang diberikan yaitu gerak dasar lompat. Berikut merupakan lirik dari lagu Lompat Kelinci.

*Lompat kelinci
Melompat lompat
Tu wa ga pat
Menari berempat*

*Lompat ke kiri
Lompat ke kanan
Tu wa ga pat
Menari berempat*

*Temanku baru
Cici kelinci
Kupingnya panjang
Bulunya putih*

*Senang melompat
Kesana sini
Lalu kuajak
Kumpul bermain*

(Link: <https://youtu.be/ptc1Ak6E8KQ>)

Peraturan permainan yang dilakukan yaitu siswa akan melompat ketika lagu sampai pada lirik “lompat”, sehingga siswa harus berkonsentrasi untuk mendengarkan lagu saat akan melompat pada petak selanjutnya.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data yang kedua yaitu analisis data deskriptif kualitatif, analisis ini dilakukan terhadap data hasil observasi para ahli dalam memberikan saran ataupun masukan serta revisi terhadap model yang disusun terutama dalam tahap uji coba lapangan baik skala kecil maupun besar. Draf permainan dianggap layak untuk diuji cobakan dalam skala kecil apabila ahli telah memberi validasi dan menyatakan bahwa semua item klasifikasi dalam skala nilai dinilai dengan memberi tanda centang (√) pada kolom 1 (Tidak Setuju), 2 (Kurang Setuju), 3 (Setuju), dan 4 (Sangat Setuju).

Penelitian ini bersifat pengembangan model, model dapat dikatakan dapat diterima dan digunakan harus dilakukan uji coba validasi dan reliabilitas. Validasi yang digunakan dalam uji validasi ahli adalah berdasarkan validitas isi. Pengujian

reliabilitas model permainan sirkuit dan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor bagi siswa sekolah dasar kelas bawah menggunakan reliabilitas pengamatan atau dengan mencari koefisien kesepakatan di antara para pengamat. Pengujian reliabilitas pengamatan menunjuk pada pengertian bahwa menentukan reliabilitas instrumen dengan menggunakan kesepakatan di antara beberapa pengamat atau juri. Penilaian indeks kesesuaian kasar (*Crude Index Agreement*) dilakukan dengan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2016: 202):

$$IKK = \frac{n}{N}$$

Keterangan:

IKK : Indeks Kesesuaian Kasar

n : Jumlah kode yang sama

N : Banyaknya objek yang diamati

Indikator keberhasilan tindakan meliputi perubahan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih aktif dan senang dalam mengikuti pembelajaran serta ditandai dengan peningkatan peserta didik pada pembelajaran. Minimal 75% dari jumlah peserta didik mencapai hasil belajar tuntas (KKM=75). Sebagai ketentuan dalam memberikan keputusan terhadap hasil perhitungan di atas dapat dilihat berdasarkan kriteria kelayakan sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media Validasi Ahli

Kriteria	Variabel
Sangat Layak	81% – 100%
Layak	61% – 80%
Cukup Layak	41% – 60%
Kurang Layak	21% – 40%
Tidak Layak	< 21%

Sumber: Arikunto (dalam Ernawati & Sujardiyono, 2017: 207)

Data kepraktisan diperoleh dari angket yang telah disusun terkait dengan kegiatan pembelajaran selama penelitian dengan menggunakan media permainan tradisional Engklek. Angket diberikan kepada siswa sebagai responden terkait kepraktisan produk pengembangan. Menurut Hasnawati, (2014: 36 dalam Firmansyah, 2021: 10) data uji kepraktisan diperlukan untuk mengetahui bisa tidaknya produk pengembangan tersebut difungsikan dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Data ini diperlukan untuk mengetahui bisa tidaknya produk pengembangan tersebut difungsikan dalam kegiatan pembelajaran. Langkah-langkah analisis data praktisasi siswa adalah 1) penggunaan media permainan Engklek materi gerak dasar lompat 2) memberikan angket responden kepada siswa 3) menjumlahkan hasil dengan rumus yang telah ditentukan untuk mendapatkan data kepraktisan.

Tabel 3. Kategori Praktisasi Media

Kriteria	Nilai
Sangat Baik	81% – 100%
Baik	61% – 80%
Cukup Baik	41% – 60%
Kurang Baik	21% – 40%
Tidak Baik	< 21%

Sumber: Riduan (dalam Puji *et al.*, 2014: 61)

Langkah-langkah analisis data praktisasi guru adalah 1) pengamatan media permainan Engklek materi bangun datar 2) memberikan angket kepada guru kelas V SD Negeri 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri 3) menjumlahkan hasil penilaian dengan rumus yang telah ditentukan untuk mendapatkan data kepraktisan. Dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka Persentase

f : Jumlah Skor yang diperoleh

N : Skor Maksimal

Kepraktisan dari media permainan Engklek ini yaitu untuk memudahkan siswa agar lebih mudah memahami dalam proses pembelajaran PJOK materi gerak dasar lompat. Dengan berbahan dasar cetak spanduk yang telah didesain permainan Engklek siswa dapat menggunakan media dengan mudah belajar sambil bermain dalam pembelajaran PJOK materi gerak dasar lompat. Spanduk yang telah dicetak lalu dipotong pinggirannya agar dapat dilipat menjadi lebih kecil dan mudah disimpan di dalam tas. Selain itu penyimpanan media permainan Engklek di dalam tas akan terlihat lebih rapi.

F. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah hasil adaptasi dari Sugiyono (2012:295) dimana ada 10 tahapan dalam pengembangan ini yaitu:

1. Potensi dan masalah.
2. Pengumpulan data.
3. Desain produk.
4. Validasi desain.
5. Revisi desain.
6. Uji coba produk.

7. Revisi produk.
8. Uji coba pemakaian.
9. Revisi produk.
10. Produksi massal.

Berdasarkan 10 langkah pengembangan yang dikembangkan Sugiyono, peneliti mengadopsi dalam tahapnya menjadi seperti berikut:

1. Potensi dan Masalah

Tahap ini dimaksudkan untuk mencari sumber-sumber pendahulu yang berupa pokok permasalahan pembelajaran dengan menggunakan angket analisis kebutuhan pembelajaran yang dilakukan di SDN 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri. Angket analisis kebutuhan pembelajaran diberikan kepada guru dan peserta didik.

2. Pengumpulan Data

Analisis produk dimaksudkan untuk mengetahui beberapa seberapa penting diperlukannya suatu produk untuk mengatasi masalah yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran dan latihan. Hal ini dapat dilakukan melalui observasi dan angket. Dalam kegiatan observasi, peserta didik kelas V di SDN 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran gerak dasar lompat. Mereka cenderung mengobrol sendiri ketika pembelajaran karena proses pembelajaran yang kurang menarik dan mereka kesulitan dalam melakukan gerakan gerak dasar lompat. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran gerak dasar lompat yang menarik.

3. Desain Produk

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahap sebelumnya, peneliti merancang desain produk yang sesuai dengan potensi masalah yang ada, peneliti juga melakukan analisis materi yang akan dibahas. Analisis ini mencakup analisis struktur isi, materi yang dibahas disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Hasil analisis yang telah diperoleh digunakan sebagai acuan untuk menentukan desain produk. Proses pembuatan desain meliputi gambar, video, suara, animasi jenis dan warna teks serta tampilan media pembelajaran.

4. Validasi Desain

Setelah tahap penyusunan produk selesai maka dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap validasi materi mengenai produk. Produk berupa media pembelajaran yang berbasis flash materi gerak dasar lompat yang akan dikembangkan, dilakukan penilaian kelayakan oleh penelaah untuk mendapatkan nilai dan masukan. Penilaian kelayakan diperoleh dari dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli materi menilai aspek yang berupa kelayakan isi dari media pembelajaran tersebut untuk mengetahui kualitas materi. Ahli media menilai beberapa aspek di antaranya aspek desain isi, gambar, animasi, video, musik, warna, teks, dan suara.

5. Revisi Desain

Berdasarkan hasil validasi ahli, data kemudian digunakan sebagai acuan dalam revisi produk. Hasil dari revisi produk akan digunakan dalam tahap uji coba produk.

6. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk memperoleh berbagai masukan-masukan maupun koreksi tentang produk yang telah dihasilkan. Subjek penelitian ini sejumlah 28 siswa di SD Negeri 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri dan bertemu dengan siswa kelas V.

7. Revisi Produk

Berdasarkan uji coba produk, data yang dimasukkan selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam merevisi produk tersebut. Hasil dari revisi produk yang kedua selanjutnya digunakan dalam uji coba pemakaian.

8. Uji Coba Pemakaian

Uji coba ini dimaksudkan untuk memperoleh penilaian, masukan-masukan maupun koreksi tentang produk yang telah direvisi sebelumnya. Uji coba pemakaian dilakukan dengan subjek penelitian sejumlah 28 siswa kelas V SD Negeri 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri.

9. Revisi Produk

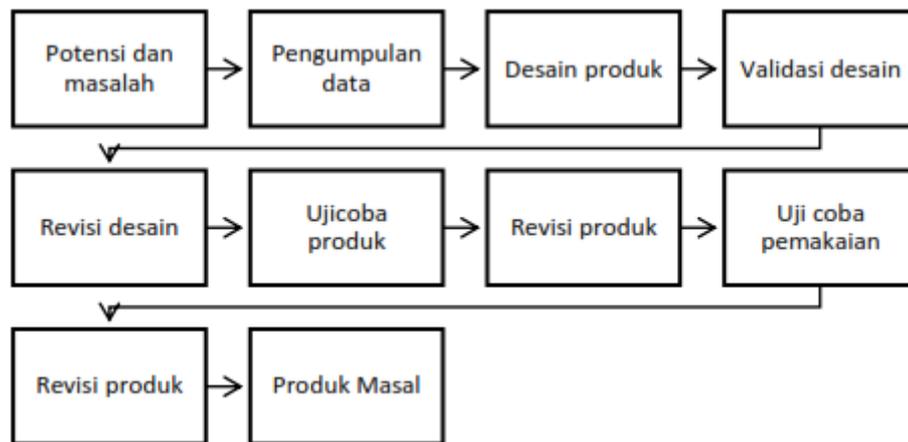
Berdasarkan uji coba pemakaian, data yang masuk selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam merevisi produk tersebut. Revisi ini merupakan revisi tahap terakhir dari tahapan proses penelitian.

10. Produksi Massal

Setelah pada tahap terakhir ini sudah tidak ada revisi, dan peneliti hanya melaksanakan 9 tahapan. Maka produk akhir yang dihasilkan berupa media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan materi gerak dasar

lompat. Media pembelajaran ini adalah permainan engklek menggunakan musik anak untuk gerak dasar lompat.

Dari rangkaian penjelasan di atas dapat digambarkan rangkaian penelitian yang akan dilakukan seperti gambar berikut:



Gambar 7. Langkah-langkah Penggunaan Metode *Research and Development*
Sumber: Sugiyono (2012: 298)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Potensi dan Masalah

Materi pembelajaran kurikulum 2013 untuk pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SD Negeri 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri dapat dilaksanakan dengan baik karena didukung dengan fasilitas yang memadai seperti tersedianya bola sepak, bola voli, bola basket dan lain sebagainya. Fasilitas yang memadai dapat membantu mewujudkan tujuan pembelajaran pendidikan jasmani. Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SD Negeri 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri terdapat materi gerak dasar lompat dalam pembelajaran pada kelas V.

Pada saat pembelajaran PJOK Kelas V SD Negeri 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri, guru menggunakan metode ceramah, memberi sedikit contoh dan meminta siswa untuk mempraktekkan apa yang telah dicontohkan. Cara tersebut kurang inovatif sehingga membuat siswa bosan dengan pelajaran PJOK, sehingga menjadikan siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan analisa tersebut produk yang dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi gerak dasar lompat serta menciptakan suasana kelas yang menyenangkan yaitu dengan mengembangkan media permainan tradisional Engklek dengan menggunakan lagu anak-anak. Media permainan tradisional Engklek yang dikembangkan merupakan produk yang memberikan pembelajaran sambil bermain yang dapat dimainkan sendiri oleh

siswa. Media ini dibuat dan didesain agar memudahkan siswa dalam belajar, sehingga terjadi interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang lebih menyenangkan serta membuat siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

B. Pengumpulan Data

Untuk mengetahui seberapa penting media pembelajaran gerak dasar lompat dengan media permainan tradisional engklek menggunakan musik peneliti juga melakukan analisis data dengan memberikan angket kepada 28 siswa kelas V SD Negeri 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri dan mendapatkan hasil bahwa 90% siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran gerak dasar lompat, hanya 47% siswa yang langsung mengerti materi yang dijelaskan oleh guru, 49% siswa menyatakan bahwa penjelasan guru tidak cukup untuk menjelaskan materi, 89% siswa setuju apabila perlu menggunakan media pembelajaran dalam PJOK gerak dasar lompat, dan 98% siswa menyatakan setuju media pembelajaran dapat membantu dalam menguasai materi tersebut.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti akan mengembangkan media pembelajaran jasmani olahraga dan kesehatan materi gerak dasar lompat untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri. Media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti diharapkan dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Dengan pembelajaran yang terstruktur dan didukung media pembelajaran yang berkualitas dapat meningkatkan tercapainya tujuan pembelajaran.

C. Desain Produk

Produk yang ingin dihasilkan adalah media pembelajaran sumber belajar gerak dasar engklek. Peneliti memilih kompetensi dasar pada mata pelajaran PJOK materi gerak dasar lompat sesuai dengan silabus yaitu memahami pola gerak dasar lompat dan mempraktikkan pola gerak dasar lompat pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Mengidentifikasi berbagai gerakan seperti gerakan bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah tempat, tolakan, putaran, melayang dan mendarat.

Setelah menggunakan media permainan tradisional Engklek dengan belajar sambil bermain siswa mampu memahami materi gerak dasar lompat. Serta siswa mengenal salah satu permainan tradisional yaitu permainan tradisional Engklek. Materi yang difokuskan adalah materi gerak dasar lompat. Dikarenakan pada pembelajaran ini siswa harus memahami materi agar dapat melanjutkan ke materi selanjutnya. Desain media permainan Engklek dibuat dengan bantuan aplikasi *Ms Word* 2013. Menentukan bagian-bagian bangun datar persegi, persegi panjang dan setengah lingkaran dalam permainan tradisional Engklek dengan menggunakan iringan lagu anak-anak. Lagu yang akan digunakan untuk mengiringi permainan tradisional Engklek sebagai media pembelajaran gerak dasar lompat pada mata pelajaran PJOK Kelas V SD Negeri 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri yaitu lagu tepuk tangan dan melompat oleh Aji Syifa feat Adi Kitana. Selanjutnya merancang susunan serta pemberian warna dan nomor bangun datar pada permainan tradisional Engklek disesuaikan dengan pembahasan materi.

Ukuran media yang digunakan menyesuaikan dengan tubuh siswa Kelas V SD Negeri 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri.

Pembuatan desain media permainan tradisional Engklek dilakukan dengan bantuan aplikasi Ms Word 2013 dengan ukuran 300 cm x 100 cm. adapun pengoperasian *Ms Word* 2013 sebagai berikut:

1. Buka aplikasi *Ms Word*
2. Setelah sudah terbuka, aplikasi siap untuk digunakan

Berikut ini adalah langkah-langkah dalam membuat desain media permainan tradisional Engklek, yaitu:

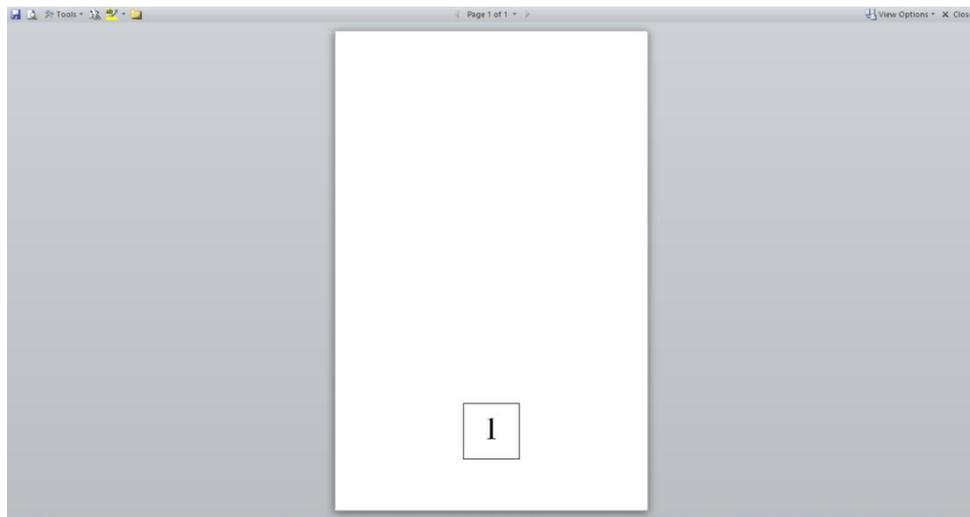
1. Tentukan ukuran *frame* pada aplikasi *Ms Word* dengan cara klik *Layout* pilih *Size* lalu pilih *Size Tabloid* dengan ukuran yaitu 27.94 cm x 43.18 cm.



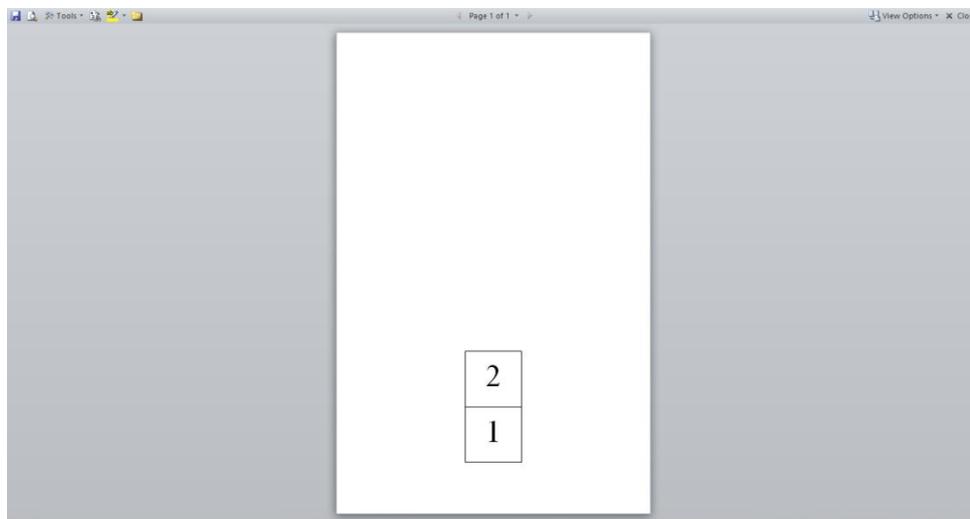
Gambar 8. Tampilan Awal untuk Background

2. Selanjutnya pilih *Insert* pada menu *Task Bar*, lalu pilih menu *Shape*, setelah itu memilih persegi dan membuat bentuk bangun datar persegi serta mengedit pada *Shape Format* dengan menyesuaikan ukuran dan

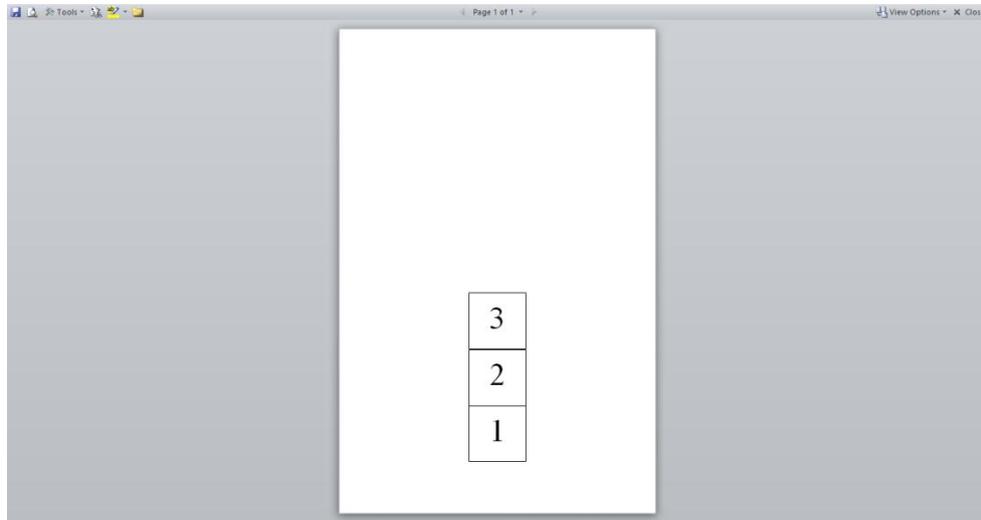
diberikan tulisan nomor 1 di tengah gambar persegi tersebut. Kemudian membuat kembali bentuk bangun datar persegi yang sama dengan sebelumnya namun dengan nomor yang berbeda sesuai urutan.



Gambar 9. Tampilan Bangun Datar Persegi Pertama

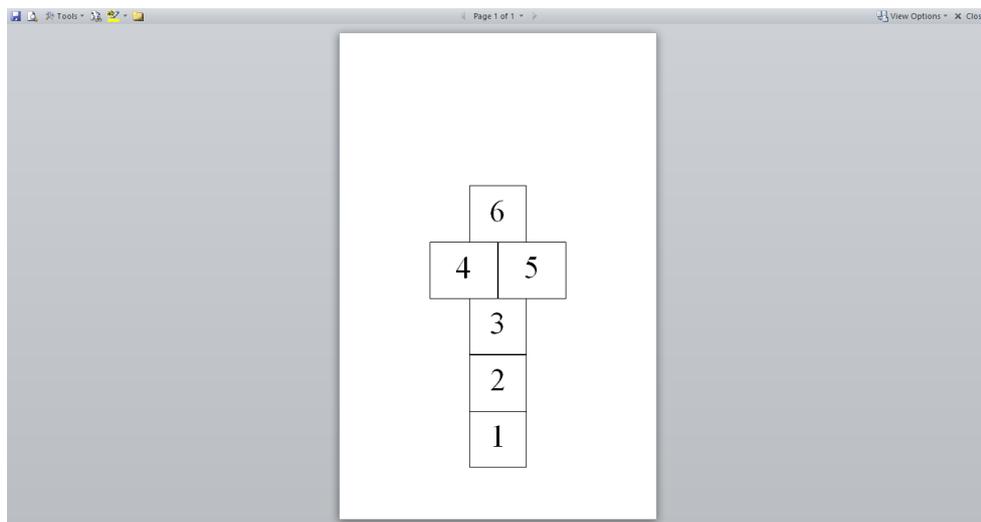


Gambar 10. Tampilan Bangun Datar Persegi Kedua



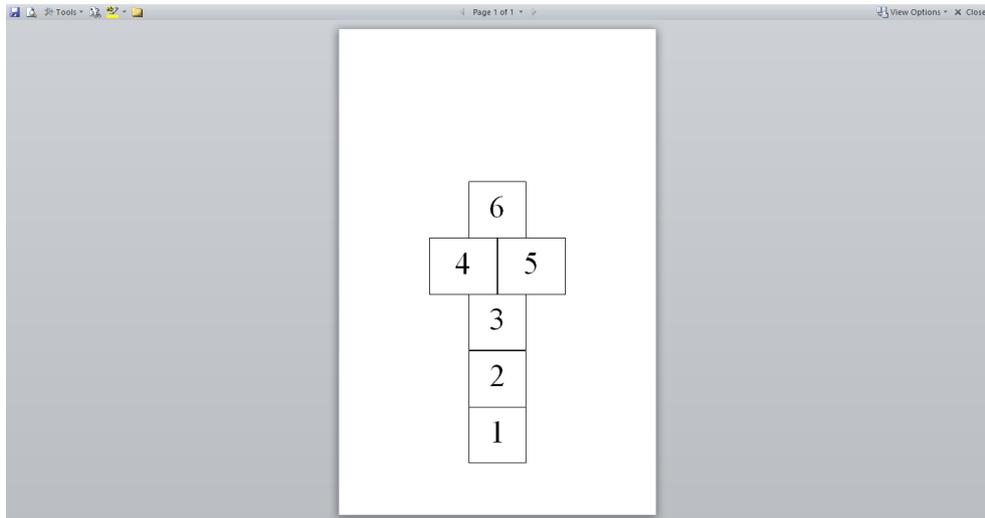
Gambar 11. Tampilan Bangun Datar Persegi Ketiga

3. Selanjutnya membuat bentuk bangun datar persegi panjang dengan membaginya menjadi dua dan diberikan nomor 4 dan 5.



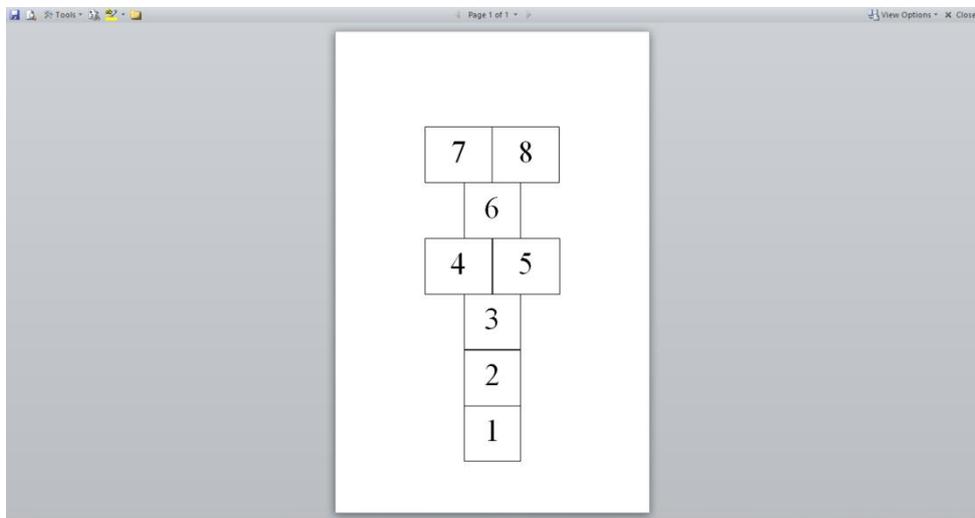
Gambar 12. Tampilan Bangun Datar Persegi Panjang Pertama

4. Kemudian kembali lagi membuat bentuk bangun datar persegi dengan tulisan nomor 6.



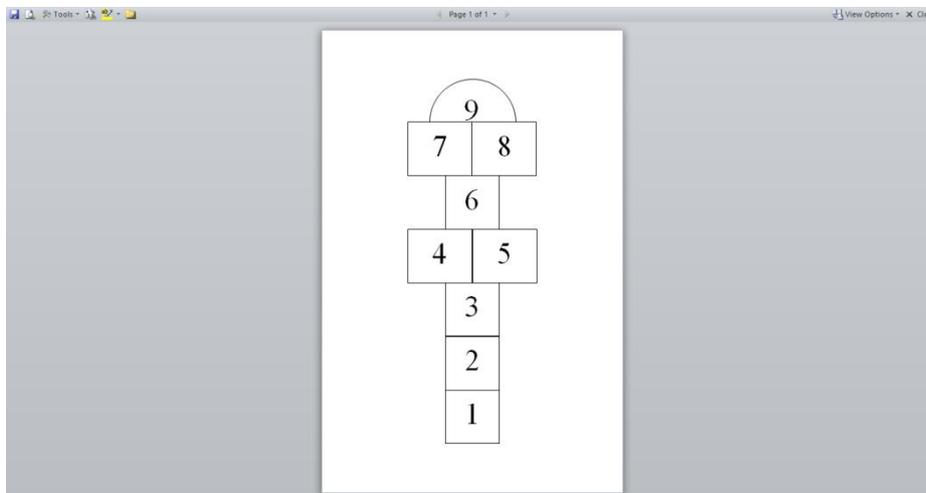
Gambar 13. Tampilan Bangun Datar Persegi Keempat

5. Kembali lagi membuat bentuk bangun datar persegi panjang yang dibagi menjadi dua yang sama dengan sebelumnya, hanya saja mengubah nomor menjadi 7 dan 8.



Gambar 14. Tampilan Bangun Datar Persegi Panjang Kedua

- Selanjutnya membuat bentuk setengah lingkaran dengan dengan tulisan nomor 9.



Gambar 15. Tampilan Penambahan Setengah Lingkaran

- Jika desain sudah selesai maka siap dicetak dengan berbahan dasar spanduk.

D. Validasi Desain

Dalam pengembangan produk media pembelajaran perlu melalui beberapa proses validasi dan uji coba produk. Proses validasi penelitian ini terjadi dari validasi ahli materi dengan dosen ahli materi dan validasi media dengan dosen ahli media yang selanjutnya dilakukan proses uji coba untuk siswa kelas V SD SD Negeri 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri. Proses ini dilakukan agar produk yang dikembangkan layak untuk dipergunakan dalam belajar.

Data hasil penilaian setiap komponen produk berupa skor yang dikonversikan menjadi nilai skala lima yaitu 1 sampai 4, sedangkan aspek kualitas media dan materi berupa komentar dan saran perbaikan. Hasil konversi skor menjadi skala lima dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4. Konservasi Skor Untuk Ahli Media dan Materi

Kriteria	Nilai
Sangat Baik	81% – 100%
Baik	61% – 80%
Cukup Baik	41% – 60%
Kurang Baik	21% – 40%
Tidak Baik	< 21%

1. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes yang ahli di bidang media pembelajaran. Penilaian hasil validasi oleh ahli media diperoleh menggunakan lembar kuesioner validasi. Ahli media bertugas untuk menilai kesesuaian media, keakuratan gambar dan tata letak gambar, serta material dan tampilan media bagi peserta didik yang dikembangkan oleh peneliti. Berikut ini hasil penilaian oleh ahli media:

Tabel 5. Hasil Validasi Media pada Ahli Media

Aspek	No.	Indikator	Skor Penilaian	Keterangan
Kesesuaian Media	1.	Kesesuaian media permainan engklek dengan materi gerak dasar lompat	4	Sangat Baik
	2.	Kesesuaian gacuk yang didapatkan pada permainan engklek	4	Sangat Baik
	3.	Panduan atau arahan pada permainan engklek mudah dipahami	4	Sangat Baik
	4.	Kesesuaian ukuran huruf dengan karakteristik siswa sekolah dasar	4	Sangat Baik
Keakuratan Gambar dan Tata Letak gambar	5.	Keakuratan gambar pada petak petak tangga permainan engklek	4	Sangat Baik
	6.	Keakuratan nomor pada petak tangga permainan engklek	2	Kurang Baik
	7.	Kejelasan gambar pada permainan engklek	2	Kurang Baik
	8.	Ukuran kotak 40 cm x 40 cm pada setiap petak tangga permainan engklek	4	Sangat Baik
Material dan Tampilan	9.	Material media pembelajaran aman untuk siswa sekolah dasar	4	Sangat Baik
	10.	Material media pembelajaran baik atau tidak mudah rusak	4	Sangat Baik
	11.	Kesederhanaan tampilan pada media pembelajaran permainan engklek	4	Sangat Baik
	12.	Keseimbangan tampilan media pembelajaran permainan engklek	4	Sangat Baik
Skor Total			44	Sangat Baik
Rata-rata			91%	

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{total skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Hasil} = \frac{44}{48} \times 100\%$$

Hasil = 91 %

Hasil validasi menunjukkan bahwa media permainan Engklek yang digunakan pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dalam materi gerak dasar lompat termasuk dalam kategori sangat baik sehingga layak untuk di uji cobakan.

2. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes selaku dosen yang ahli pada bidang Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). Penilaian hasil validasi oleh ahli materi diperoleh menggunakan lembar kuesioner validasi. Ahli materi bertugas untuk menilai aspek kelengkapan materi, peran guru, dan penilaian yang dikembangkan oleh peneliti. Berikut adalah hasil penilaian oleh ahli materi yaitu:

Tabel 6. Hasil Validasi Media Pada Ahli Materi

Aspek	No.	Indikator	Skor Penilaian	Keterangan
Kelengkapan Materi	1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	Sangat Baik
	2.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi	4	Sangat Baik
	3.	Penyampaian materi menarik dan runtut sehingga dapat memotivasi siswa	4	Sangat Baik
	4.	Kebenaran kekinian materi bermanfaat sebagai petunjuk dalam belajar	4	Sangat Baik
Peran Guru	5.	Peran guru dan siswa dalam aktivitas belajar	4	Sangat Baik
	6.	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri	4	Sangat Baik
	7.	Penyampaian materi oleh guru mudah dipahami siswa	4	Sangat Baik
	8.	Guru bertanggung jawab akan materi yang sudah disampaikan kepada siswa	4	Sangat Baik
Penilaian	9.	Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa	4	Sangat Baik
	10.	Pembelajaran memperhatikan perbedaan individu	3	Baik
	11.	Kualitas umpan balik siswa dalam memahami materi	4	Sangat Baik
	12.	Penilaian dilakukan kepada siswa dalam pemahaman materi	4	Sangat Baik
Skor Total			47	Sangat Baik
Rata-rata			97%	

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{total skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Hasil} = \frac{47}{48} \times 100\%$$

$$\text{Hasil} = 97\%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes. Ahli materi mendapatkan nilai keseluruhan dengan persentase yaitu 97% yang termasuk dalam kategori sangat baik sehingga layak untuk di uji cobakan.

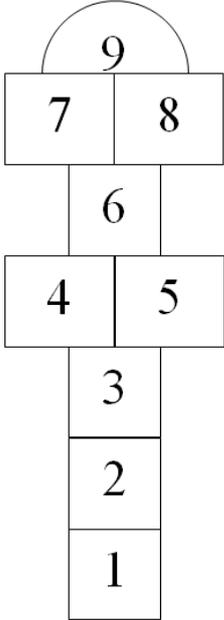
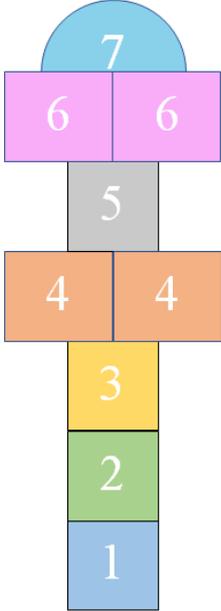
E. Revisi Produk

Setelah dilakukan validasi terhadap ahli materi dan ahli media pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) materi dalam materi gerak dasar lompat untuk siswa Kelas V SD Negeri 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri, ada beberapa saran yang diberikan pada validasi ahli media yang menyarankan beberapa hal yang perlu direvisi terkait aspek media yang digunakan yaitu:

1. Berikan nomor yang sama pada kedua petak ketika lompat dengan dua kaki di tanah
2. Berikan warna yang berbeda pada setiap petak
3. Petak dengan nomor yang sama diberikan warna yang sama juga

Berikut adalah gambar dari produk yang sudah direvisi:

Tabel 7. Revisi Media Permainan Engklek dari Ahli Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	

F. Uji Coba Produk Kelompok Kecil

Uji coba pemakaian dilakukan setelah melaksanakan evaluasi dari ahli materi dan ahli media. Uji coba ini dilakukan kepada siswa Kelas V SD Negeri 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri dengan dengan uji coba kelompok kecil yang melibatkan peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik dan kepraktisan media permainan Engklek. Arikunto (2016: 254) mengemukakan bahwa jumlah subjek uji coba kelompok kecil sebanyak 4 – 5 siswa dan uji coba lapangan sebanyak 15 – 20 siswa. Jadi, saat pelaksanaan uji coba dilakukan sebanyak dua kali, uji coba kelompok kecil dengan jumlah 4 siswa.

Produk yang sudah dilakukan pengembangan, validasi dan revisi selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil yang melibatkan 4 siswa Kelas V SD Negeri 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon produk yang dikembangkan. Dari data angket yang didapat pada uji coba kelompok kecil dapat dilihat dari tabel dibawah yaitu:

Tabel 8. Hasil Responden Siswa pada Uji Kelompok Kecil

No. Angket	Nama Siswa				Jumlah	Rata-rata
	S1	S2	S3	S4		
1.	4	4	4	4		
2.	4	4	4	3		
3.	3	3	4	4		
4.	3	3	3	3		
5.	4	3	3	4		
6.	4	3	3	3		
7.	4	4	3	3		
8.	3	4	4	4		
9.	3	4	4	4		
10.	4	4	3	4		
11.	4	4	4	4		
12.	3	4	3	3		
13.	3	3	4	3		
14.	4	3	4	4		
15.	4	3	3	4		
16.	4	4	4	3		
Jumlah	58	57	57	57		
Respon Siswa	91%	89%	89%	89%	358%	89%
Keterangan	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik		Sangat Baik

Berdasarkan hasil uji coba skala kecil yang dilaksanakan maka persentase 89% dapat dinyatakan keBaikannya adalah “Sangat Baik”.

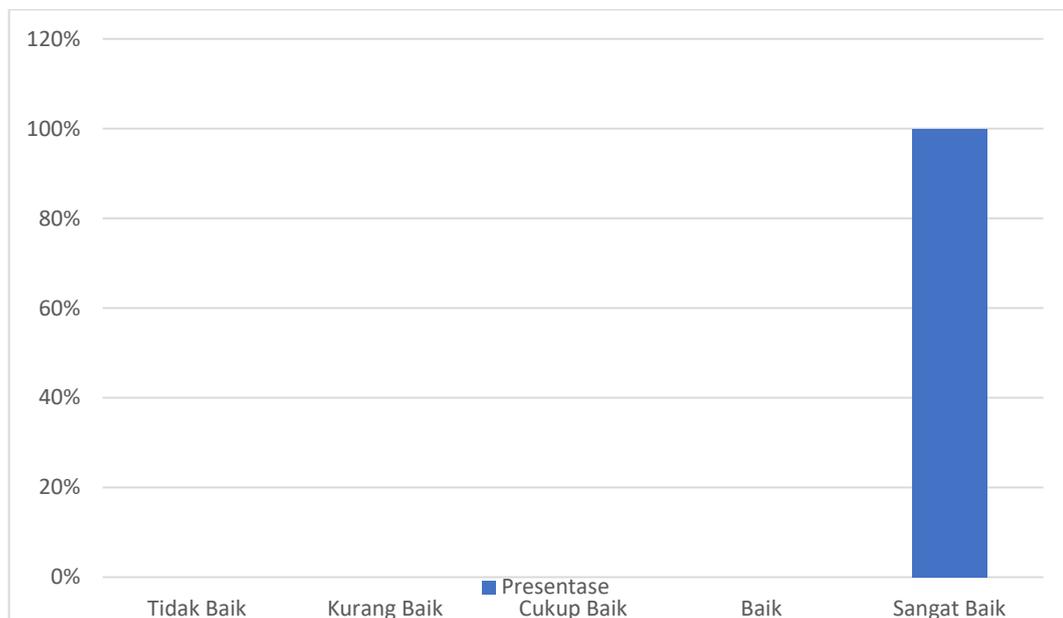
Uji coba skala kecil dan lapangan ini menghasilkan data hasil respon siswa. Angket respon siswa berisi penilaian produk ditinjau dari aspek kejujuran, sarana,

tanggung jawab dan keterlaksanaan. Berdasarkan data hasil respon penilaian siswa pada uji coba skala kecil dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 9. Data Tabel Frekuensi Uji Skala Kecil

Kriteria	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	81% – 100%	4	100
Baik	61% – 80%	0	0
Cukup Baik	41% – 60%	0	0
Kurang Baik	21% – 40%	0	0
Tidak Baik	< 21%	0	0
Jumlah		4	100

Berdasarkan tabel frekuensi uji skala kecil tersebut, maka distribusi frekuensi skor total siswa pada uji coba skala kecil dapat disajikan dalam bentuk diagram gambar sebagai berikut:



Gambar 16. Diagram Lingkaran Uji Skala Kecil

Diagram lingkaran di atas menunjukkan bahwa 100% siswa pada uji coba skala kecil menyatakan bahwa media pembelajaran permainan tradisional Engklek dengan lagu anak-anak dalam kategori “Sangat Baik” sebagai media pembelajaran.

G. Revisi Produk Uji Coba

Pada uji coba produk kelompok kecil menunjukkan bahwa media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi gerak dasar lompat untuk kelas V SD Negeri 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri sudah sangat baik dan segera diaplikasikan kepada seluruh sasaran/siswa.

H. Uji Coba Pemakaian Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar diberikan kepada 28 siswa kelas V SD Negeri 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri. Proses pelaksanaan uji coba pemakaian ini dilaksanakan dengan mempresentasikan produk media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi gerak dasar lompat kepada siswa kelas V SD Negeri 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri. Setelah presentasi selesai kemudian untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan peneliti memberikan lembar penilaian kepada siswa. Data yang didapatkan dari uji coba pemakaian selanjutnya akan ditindaklanjuti untuk dilakukan revisi produk.

Produk yang sudah di uji coba dalam kelompok kecil selanjutnya akan dilakukan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar ini melibatkan 28 siswa Kelas V SD Negeri 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri. Uji coba di kelompok besar diperoleh dari hasil responden pada tabel dibawah yaitu:

Tabel 10. Hasil Responden Siswa Pada Uji Kelompok Besar

Nama Siswa	Nomor Angket																Jumlah	Respon Siswa	Kriteria
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16			
S1.	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	57	89%	Sangat Baik
S2.	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	58	91%	Sangat Baik
S3.	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	58	91%	Sangat Baik
S4.	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	57	89%	Sangat Baik
S5.	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	61	95%	Sangat Baik
S6.	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	57	89%	Sangat Baik
S7.	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	55	86%	Sangat Baik
S8.	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	57	89%	Sangat Baik
S9.	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	58	91%	Sangat Baik
S10.	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	58	91%	Sangat Baik
S11.	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	58	91%	Sangat Baik
S12.	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	57	89%	Sangat Baik
S13.	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	57	89%	Sangat Baik
S14.	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	57	89%	Sangat Baik
S15.	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	57	89%	Sangat Baik
S16.	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	57	89%	Sangat Baik
S17.	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	56	88%	Sangat Baik
S18.	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	57	89%	Sangat Baik
S19.	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	54	84%	Sangat Baik
S20.	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	60	94%	Sangat Baik
S21.	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	58	91%	Sangat Baik

Nama Siswa	Nomor Angket																Jumlah	Respon Siswa	Kriteria
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16			
S22	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	56	88%	Sangat Baik
S23	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	57	89%	Sangat Baik
S24	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	57	89%	Sangat Baik
S25	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	58	91%	Sangat Baik
S26	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	61	95%	Sangat Baik
S27	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	54	84%	Sangat Baik
S28	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	58	91%	Sangat Baik
Jumlah																	1605	2508%	
Rata-rata																	110,69	90%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil uji coba skala besar yang dilaksanakan maka persentase yang didapatkan sebesar 90% dapat dinyatakan keBaikannya adalah “Sangat Baik”.

Sementara berdasarkan data respon penilaian siswa yang diperoleh pada uji coba skala besar atau lapangan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 11. Tabel Frekuensi Uji Coba Skala Besar

Kriteria	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	81% – 100%	28	100
Baik	61% – 80%	0	0
Cukup Baik	41% – 60%	0	0
Kurang Baik	21% – 40%	0	0
Tidak Baik	< 21%	0	0
Jumlah		28	100

Berdasarkan tabel frekuensi uji skala besar tersebut, maka distribusi frekuensi skor total siswa pada uji coba skala besar dapat disajikan dalam bentuk diagram gambar sebagai berikut:



Gambar 17. Diagram Lingkaran Uji Skala Besar

Diagram lingkaran di atas menunjukkan bahwa 100% siswa pada uji coba skala kecil menyatakan bahwa media pembelajaran permainan tradisional Engklek dengan lagu anak-anak dalam kategori “Sangat Baik” sebagai media pembelajaran.

Respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi gerak dasar lompat menggunakan media permainan tradisional engklek dengan musik untuk siswa kelas V SD Negeri 1

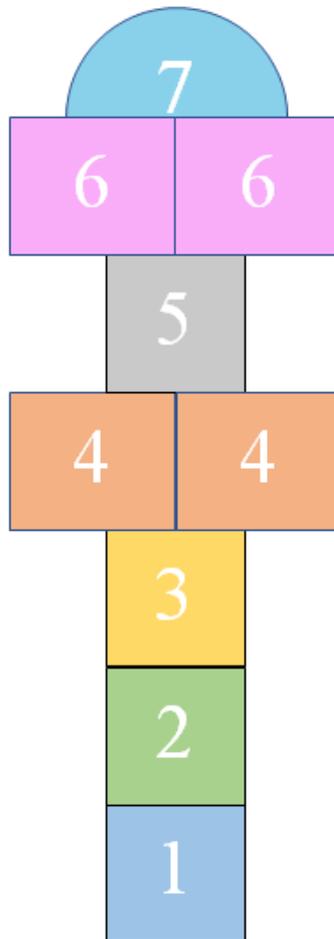
Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri ditunjukkan pada 4 aspek yaitu kejujuran, sarana, tanggung jawab dan keterlaksanaan. Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa dengan uji coba kelompok besar bahwa media pembelajaran permainan tradisional Engklek dengan lagu anak-anak dalam kategori “Sangat Baik” sebagai media pembelajaran.

I. Revisi Uji Coba Pemakaian

Pada uji coba kelompok besar sudah tidak ada saran dan komentar untuk revisi produk artinya media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi gerak dasar lompat untuk kelas V SD Negeri 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri sudah layak digunakan sebagai bahan ajar untuk mengajar materi gerak dasar lompat.

J. Produk Akhir

Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran pendidikan jasmani materi gerak dasar lompat untuk siswa Kelas V SD Negeri 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri berupa permainan tradisional Engklek dengan menggunakan lagu sebagai pengiring dalam memainkan permainan tersebut. Produk ini telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, dan telah direvisi sesuai saran dari ahli materi dan ahli media. Produk ini juga telah diuji cobakan pada siswa Kelas V dan Guru Penjas SD Negeri 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri yang menunjukkan bahwa hasil dari setiap aspek adalah sangat baik. Berikut ini adalah hasil akhir tampilan pengembangan media pembelajaran gerak dasar lompat dengan media permainan tradisional Engklek.



Gambar 18. Produk Akhir

Media pembelajaran permainan tradisional Engklek menggunakan lagu anak-anak yang diterapkan pada mata pelajaran gerak dasar lompat pada PJOK Kelas V SD Negeri 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri memuat unsur-unsur penting dalam sebuah media pembelajaran. Aspek materi memuat unsur-unsur kompetensi dasar, materi terkait pembelajaran gerak dasar lompat. Sementara aspek media meliputi unsur kesesuaian media, keakuratan gambar dan tata letak gambar serta material dan tampilan media.

Kompetensi dasar yang diterapkan pada mata pelajaran gerak dasar lompat pada PJOK menggunakan media permainan tradisional Engklek dengan lagu anak-anak dijadikan acuan dalam pengembangan media ini. Dalam penerapan kompetensi dasar berdasarkan analisis kebutuhan di awal, pengembangan membatasi pada materi gerak dasar lompat Kelas V SD Negeri 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri yang meliputi beberapa materi yaitu: kelengkapan materi, peran guru dan penilaian.

Media pembelajaran permainan tradisional Engklek yang diterapkan pada mata pelajaran PJOK memuat empat persegi, dua persegi panjang dan satu setengah lingkaran. Kotak atau petak permainan engklek juga disesuaikan dengan siswa agar tidak terlalu kecil ataupun tidak terlalu besar. Setelah melalui proses revisi desain oleh ahli validasi, desain yang digunakan menjadi lebih menarik karena diberikan warna di setiap petak, sehingga siswa akan lebih tertarik untuk memainkannya. Pada permainan tradisional Engklek ini menggunakan lagu sebagai pengiring. Lagu yang digunakan sebagai pengiring permainan tradisional Engklek yaitu lagu dengan judul Lompat Kelinci yang diunggah oleh akun *youtube* Lagu Anak Indonesia. Peraturan permainan yang dilakukan yaitu siswa akan melompat ketika lagu sampai pada lirik “lompat”, sehingga siswa harus berkonsentrasi untuk mendengarkan lagu saat akan melompat pada petak selanjutnya sesuai dengan nomor yang telah dicantumkan pada petak permainan tradisional Engklek.

Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari gerak dasar lompat pada pelajaran PJOK. Manfaat penggunaan media ini adalah

untuk memperjelas penyajian materi PJOK, menarik perhatian dan membangkitkan motivasi belajar siswa.

K. Produksi Massal

Tahapan terakhir dalam proses pengembangan dalam pembelajaran PJOK ini tidak dilaksanakan dikarenakan produk dalam penelitian ini hanya digunakan untuk pengembangan pada pembelajaran PJOK khususnya materi gerak dasar lompat agar siswa lebih memahami materi tersebut sehingga produk yang dihasilkan tidak berbeda dari produk awal dan ditambahkan angka dan warna dalam permainan tradisional *Engklek*. Produk ini juga tidak diperjual belikan dengan alasan tersebut serta pihak-pihak yang membutuhkan dapat membuatnya sendiri dengan berbagai karya dan imajinasi dari masing-masing pihak sesuai dengan kebutuhan.

L. Keterbatasan Produk

Dalam pengembangan media pembelajaran gerak dasar lompat menggunakan permainan tradisional Engklek dengan lagu anak-anak ini masih memiliki kekurangan dan keterbatasan. Media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran gerak dasar lompat hanya terbatas dalam beberapa gerakan saja, sehingga semua materi yang tersampaikan masih belum dapat dipraktekkan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi gerak dasar lompat untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri dengan permainan tradisional engklek menggunakan musik. Berdasarkan hasil uji coba kelayakan produk dengan hasil yang diperoleh bahwa media pembelajaran permainan tradisional Engklek dengan lagu anak-anak dalam kategori “Sangat Baik” sebagai media pembelajaran.

B. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media pembelajaran gerak dasar lompat menggunakan permainan tradisional Engklek dengan lagu anak-anak ini merupakan produk media pembelajaran alternatif yang dapat terus dikembangkan. Pengembangan kedepannya yang diharapkan dapat melakukan penelitian yang sama dengan materi yang berbeda sehingga media permainan tradisional Engklek dengan iringan lagu anak-anak dapat dikembangkan lebih menarik lagi.

C. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan yang telah dipaparkan, maka saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan termotivasi untuk belajar dengan media permainan tradisional Engklek dengan lagu anak-anak yang dikembangkan oleh peneliti.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan lebih semangat dalam mengembangkan media dan berperan untuk pembelajaran agar pembelajaran berlangsung dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, J. D., & Rosalinda, I. (2013). Musik Klasik dan Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Kelas tinggi. *Jurnal Penelitian dan Pengukuran Psikologi*, Vol. 02 No. 01, April. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Agustin, N. M., Ihsan, M., & Nurbait, S. (2021). Tingkatan Gerak dalam Permainan Outbound Berdasarkan Kelompok Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan Jasmani dan Olahraga*, 2(1), 57-64.
- Aisyah, A., Marzuki, M., & Puspitawati, I. D. (2013). *Peningkatan kemampuan gerak dasar melompat melalui permainan tradisional engklek* (Doctoral dissertation, Tanjungpura University).
- Algiffari, Muhammad. (2017). Perancangan Motion Graphic (Bumber In) dan Video Dokumenter Permainan Tradisional Jawa Barat. *Jurnal Sketsa*, Vol. 2, No. 1, (April 2017), h. 50.
- Apriani, D. (2013). Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo. *Jurnal Riset UNESA*, Volume 2, Nomor 1, Januari 2013.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bahagia, Y. (2012). *Pembelajaran atletik*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Basri, H. (2018). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Materi Gerak Dasar Lompat Jauh Melalui Modifikasi Alat Ban Sepeda Dan Kardus Pada Siswa Kelas V Di SDN XVI Margahayu Bekasi. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(2).
- Delima, R., Arianti, N. K., Pramudyawardani, B. (2017). Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, Vol. 1, No. 1, (April 2017), h. 41.
- Desmita. (2014). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ernawati, I. (2017). Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204-210.

- Firmansyah. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Melalui Pemanfaatan Barang Bekas di SMA Negeri 1 Madapangga. *Jurnal PIPA*. 2 (01), hlm. 10.
- Handayani, S. (2016). Menggapai Permainan Tradisional Anak Indonesia dalam Perangkat Berbasis Android. *Jurnal The Messenger*, Vol. VIII, No. 2, (Juli 2016), h. 63.
- Hanief, Y. N., & Sugito, S. (2015). Membentuk gerak dasar pada siswa sekolah dasar melalui permainan tradisional. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 1(1), 100-113.
- Hapsari, A.E. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Scholaria*, Vol. 7, No. 1, (Januari 2017), h. 5.
- Hasanah, N. I., & Pertiwi, H. (2017). *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. Tangerang: Aswaja Persindo, h. 101.
- Hermawan, S. (2017). *Seni Musik Klasik untuk Pembelajaran SMK*. Yogyakarta: Indopublika.
- Hurlock, E.B. (2013). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Irwandi & Juariah, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, Vol. 05, No. 1, (April 2016), h. 35.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana.
- Listyarini, A. E. (2012). Latihan Senam Aerobik untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani. *Medikora*, (2).
- Machmud, N. W., Samad, F., Samad, R., & Achmad, F. (2021). Analisis Gerak Lokomotor Dalam Permainan Tradisional dalam Permainan Hadang Kelas B1 Usia 5-6 Tahun Di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Ternate. *JURNAL ILMIAH CAHAYA PAUD*, 3(2), 11-24.
- Madyawati, L. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Kencana, h. 1.
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F.F. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi-Research & Learning in Early Childhood Education*, Vol 1 No 2 (2017) Page 86-96.
- Nugroho, B. S. (2015). *Survei Pembelajaran Permainan tradisional Pada Sekolah Dasar Se-Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga Tahun 2015* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG).
- Nurdin, S., & Adriantoni. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Porter, B.D. (2013). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Pribadi, B.A. (2014). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana.
- Puji, K. M., Gulo, F., & Ibrahim, A. R. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Bentuk Molekul di SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, 1(1), 59-65.
- Puspitasari, R. N. (2016). Pengaruh Permainan Tradisional Karetan Terhadap Pembelajaran Motorik Kasar Atletik Lompat Jauh. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 3(1), 9-18.
- Roffiq, A., Qiram, I., & Rubiono, G. (2017). Media musik dan lagu pada proses pembelajaran. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 2(2), 35-40.
- Rudianto. (2017). *Pendidikan Karakter Berbasis Musik*. Ponorogo: Unmuh Ponorogo Press.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saputra, S.Y. (2017). Permainan Tradisional VS Permainan Modern Dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal ELSE*, Vol. 1, No. 1, (Agustus 2017).
- Setiyani, E. (2012). *Musik dan Manfaatnya*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Sidin, U.S. (2016). Media Edukasi Pengenalan Huruf Lontara Makassar Berbasis HTML5. *Jurnal Seman TIK*, Vol. 2, No. 2, Juli-Desember 2016, h. 116.
- Sudirman, A. A., Modjo, D., Firmawati, & Kalsum, U. (2018). Efektivitas Permainan Tradisional terhadap Perkembangan Motorik Anak Usia

- Prasekolah. *Prosiding Seminar Nasional* 2018. LPPM Universitas Muhammadiyah Jember.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharnoko, F., & Firmansyah, G. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Melompat Melalui Permainan Lompat Cermin Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 4(2), 145-158.
- Sujiono, Y.N. (2014). *Metode Pengembangan Kognitif*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sukmadinata, N.S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tim PlayPlus Indonesia. (2014). *Ensiklopedia Permainan Tradisional*. Jakarta: Erlangga.
- Ulya, H. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Media Dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. Kudus: FKIP Universitas Muria Kudus, h. 373.
- Willis, S. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Winata, D.C. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Power Otot Tungkai Pada Siswa Kelas III SD Swasta Amal Bakti Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Olahraga Riyadhoh*, Volume 3, Nomor 1, Juni 2020, pp. 1-54.
- Yaumi, M. (2012). *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelelegences Cet-I*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Yuisman, D., Juliana, R., Adilla, U., & Mualimin. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kinestetik Melalui Penerapan Media Permainan Tradisional Engklek (Studi di Sekolah Dasar Negeri 35/II Jumbak Kecamatan Jujuhan Kabupaten Bungo). *Jurnal Mikraf: Jurnal Pendidikan* Vol.2, No.1, Juni 2021.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 826/UN34.16/PT.01.04/2022 5 Juli 2022
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**

Yth . Kepala SD Negeri 1 Sedayu

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Seta Nurrahman
NIM : 18604224022
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Model Permainan Tradisional Engklek Menggunakan Musik Untuk Pembelajaran Gerak Dasar Lompat pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri
Waktu Penelitian : 11 - 25 Juli 2022

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,


Dr. Yudit Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP 19820815 200501 1 002

Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

1 of 1 7/5/2022, 7:34 AM

Gambar 19. Surat Ijin Penelitian

Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian

 PEMERINTAH KABUPATEN WONOGIRI
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 1 SEDAYU
KECAMATAN SLOGOHIMO
Alamat : Jalan Girimanik Km 2 Dongol SedayuKecamatan Slogohimo Kode Pos 57694
Email:sedayu1.slogohimo@gmail.com

SURAT KETERANGAN
NO. 422.1 /120/ 2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Rahayu,M.Pd
NIP : 19630313 198608 2 002
Pangkat /Gol Ruang : Pembina TK 1
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 1 Sedayu
Kecamatan Slogohimo

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Seta Nurrahman
NIM : 18604224022
Program Study : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Telah melaksanakan Penelitian Tugas Akhir Skripsi di SD Negeri 1 Sedayu
Kecamatan Slogohimo dari tanggal 11Juli 2022 sampai 22 Juli 2022.
Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenar- benarnya untuk dapat
dipergunakan seperlunya.

Sedayu, 28 Juli 2022
Kepala
SD Negeri 1 Sedayu


SITI RAHAYU,M.Pd
Pembina TK 1
NIP. 19630313 198608 2 002

Gambar 20. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

Lampiran 3. Kuesioner Lembar Validasi Ahli Media

Tabel 12. Kuesioner Lembar Validasi Ahli Media

Aspek	No.	Indikator	Skor Penilaian				Keterangan
			1	2	3	4	
Kesesuaian Media	1.	Kesesuaian media permainan engklek dengan materi gerak dasar lompat					
	2.	Kesesuaian gacuk yang didapatkan pada permainan engklek					
	3.	Panduan atau arahan pada permainan engklek mudah dipahami					
	4.	Kesesuaian ukuran huruf dengan karakteristik siswa sekolah dasar					
Keakuratan Gambar dan Tata Letak gambar	5.	Keakuratan gambar pada petak petak tangga permainan engklek					
	6.	Keakuratan nomor pada petak tangga permainan engklek					
	7.	Kejelasan gambar pada permainan engklek					
	8.	Ukuran kotak 40 cm x 40 cm pada setiap petak tangga permainan engklek					
Material dan Tampilan	9.	Material media pembelajaran aman untuk siswa sekolah dasar					
	10.	Material media pembelajaran baik atau tidak mudah rusak					
	11.	Kesederhanaan tampilan pada media pembelajaran permainan engklek					
	12.	Keseimbangan tampilan media pembelajaran permainan engklek					

Lampiran 4. Kuesioner Lembar Validasi Ahli Materi

Tabel 13. Kuesioner Lembar Validasi Ahli Materi

Aspek	No.	Indikator	Skor Penilaian				Keterangan
			1	2	3	4	
Kelengkapan Materi	1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
	2.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi					
	3.	Penyampaian materi menarik dan runtut sehingga dapat memotivasi siswa					
	4.	Kebenaran kekinian materi bermanfaat sebagai petunjuk dalam belajar					
Peran Guru	5.	Peran guru dan siswa dalam aktivitas belajar					
	6.	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri					
	7.	Penyampaian materi oleh guru mudah dipahami siswa					
	8.	Guru bertanggung jawab akan materi yang sudah disampaikan kepada siswa					
Penilaian	9.	Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa					
	10.	Pembelajaran memperhatikan perbedaan individu					
	11.	Kualitas umpan balik siswa dalam memahami materi					
	12.	Penilaian dilakukan kepada siswa dalam pemahaman materi					

Lampiran 5. Kuesioner Lembar Respon Siswa

Tabel 14. Kuesioner Lembar Respon Siswa

Aspek	No.	Pernyataan	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
Kejujuran	1.	Pemain harus bersikap jujur ketika saya melanggar peraturan pada saat berlangsungnya pembelajaran permainan engklek				
	2.	Saya selalu menjaga emosi dan mematuhi peraturan bermain agar tidak curang				
	3.	Saya mengakui ketika gacuk tidak berada pata petak di permainan engklek				
	4.	Saya selalu mengakui jika terdapat kesalahan yang saya perbuat saat praktek gerak dasar lompat dengan permainan engklek				
Sarana	5.	Saya mengetahui peraturan-peraturan permainan engklek				
	6.	Sarana dan prasarana memadai untuk melakukan permainan engklek				
	7.	Tempat yang digunakan untuk praktek gerak dasar lompat dengan permainan engklek sudah memadai				
	8.	Perlengkapan dalam praktek gerak dasar lompat menggunakan permainan engklek sudah lengkap				
Tanggung Jawab	9.	Saya selalu bersemangat ketika ada permainan engklek pada pelajaran pendidikan jasmani				
	10.	Saya menyukai permainan engklek karena itu bisa belajar gerak dasar lompat				
	11.	Saya bertanggung jawab untuk menyelesaikan permainan sampai selesai				
	12.	Saya harus mematuhi peraturan-peraturan dalam permainan engklek				
Keterlaksanaan	13.	Saya menyukai permainan engklek karena itu bisa belajar gerak dasar lompat				
	14.	Guru selalu memberikan motivasi dalam pembelajaran permainan engklek				

Lampiran 5. Kuesioner Lembar Respon Siswa

Aspek	No.	Pernyataan	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
	15.	Saya selalu bersemangat ketika ada permainan engklek pada pelajaran pendidikan jasmani				
	16.	Selain melakukan permainan engklek di sekolah saya juga melakukan permainan-permainan engklek di luar sekolah				

Lampiran 6. Angket Pengumpulan Data Awal

Tabel 17. Angket Pengumpulan Data

No.	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Apakah anda mengalami kesulitan dalam melakukan pembelajaran gerak dasar lompat?				
2.	Apakah anda langsung mengerti apa yang disampaikan oleh guru saat menjelaskan materi gerak dasar lompat?				
3.	Apakah penjelasan guru saat pelajaran PJOK sudah jelas?				
4.	Apakah guru sudah memberi contoh dalam pembelajaran gerak dasar lompat sebelum meminta siswa untuk praktek?				
5.	Apakah anda setuju jika pelajaran PJOK ditambahkan dengan media pembelajaran seperti permainan engklek dengan musik?				
6.	Menurut anda apakah media akan membantu dalam menguasai mater gerak dasar lompat?				

Lampiran 7. Lembar Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 18. Lembar Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	No.	Indikator	Skor Penilaian				Keterangan
			1	2	3	4	
Kesesuaian Media	1.	Kesesuaian media permainan engklek dengan materi gerak dasar lompat				√	Sangat Baik
	2.	Kesesuaian gacuk yang didapatkan pada permainan engklek				√	Sangat Baik
	3.	Panduan atau arahan pada permainan engklek mudah dipahami				√	Sangat Baik
	4.	Kesesuaian ukuran huruf dengan karakteristik siswa sekolah dasar				√	Sangat Baik
Keakuratan Gambar dan Tata Letak gambar	5.	Keakuratan gambar pada petak petak tangga permainan engklek				√	Sangat Baik
	6.	Keakuratan nomor pada petak tangga permainan engklek		√			Kurang Baik
	7.	Kejelasan gambar pada permainan engklek		√			Kurang Baik
	8.	Ukuran kotak 40 cm x 40 cm pada setiap petak tangga permainan engklek				√	Sangat Baik
Material dan Tampilan	9.	Material media pembelajaran aman untuk siswa sekolah dasar				√	Sangat Baik
	10.	Material media pembelajaran baik atau tidak mudah rusak				√	Sangat Baik
	11.	Kesederhanaan tampilan pada media pembelajaran permainan engklek				√	Sangat Baik
	12.	Keseimbangan tampilan media pembelajaran permainan engklek				√	Sangat Baik
Skor Total			44				Sangat Baik
Rata-rata			91%				

Telah divalidasi oleh Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.K

Lampiran 8. Lembar Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 19. Lembar Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	No.	Indikator	Skor Penilaian				Keterangan
			1	2	3	4	
Kelengkapan Materi	1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				√	Sangat Baik
	2.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi				√	Sangat Baik
	3.	Penyampaian materi menarik dan runtut sehingga dapat memotivasi siswa				√	Sangat Baik
	4.	Kebenaran kekinian materi bermanfaat sebagai petunjuk dalam belajar				√	Sangat Baik
Peran Guru	5.	Peran guru dan siswa dalam aktivitas belajar				√	Sangat Baik
	6.	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri				√	Sangat Baik
	7.	Penyampaian materi oleh guru mudah dipahami siswa				√	Sangat Baik
	8.	Guru bertanggung jawab akan materi yang sudah disampaikan kepada siswa				√	Sangat Baik
Penilaian	9.	Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa				√	Sangat Baik
	10.	Pembelajaran memperhatikan perbedaan individu			√		Baik
	11.	Kualitas umpan balik siswa dalam memahami materi				√	Sangat Baik
	12.	Penilaian dilakukan kepada siswa dalam pemahaman materi				√	Sangat Baik
Skor Total			47				Sangat Baik
Rata-rata			98%				

Telah divalidasi oleh Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes.

Lampiran 9. Tabulasi Data Angket Respon Siswa Kelompok Besar

Tabel 20. Tabulasi Data Angket Respon Siswa Kelompok Besar

Nama Siswa	Nomor Angket																Jumlah	Respon Siswa	Kriteria
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16			
S1.	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	57	89%	Sangat Baik
S2.	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	58	91%	Sangat Baik
S3.	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	58	91%	Sangat Baik
S4.	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	57	89%	Sangat Baik
S5.	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	61	95%	Sangat Baik
S6.	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	57	89%	Sangat Baik
S7.	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	55	86%	Sangat Baik
S8.	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	57	89%	Sangat Baik
S9.	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	58	91%	Sangat Baik
S10.	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	58	91%	Sangat Baik
S11.	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	58	91%	Sangat Baik
S12.	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	57	89%	Sangat Baik
S13.	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	57	89%	Sangat Baik
S14.	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	57	89%	Sangat Baik
S15.	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	57	89%	Sangat Baik
S16.	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	57	89%	Sangat Baik
S17.	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	56	88%	Sangat Baik

Lampiran 9. Tabulasi Data Angket Respon Siswa Kelompok Besar

Nama Siswa	Nomor Angket																Jumlah	Respon Siswa	Kriteria
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16			
S18	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	57	89%	Sangat Baik
S19	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	54	84%	Sangat Baik
S20	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	60	94%	Sangat Baik
S21	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	58	91%	Sangat Baik
S22	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	56	88%	Sangat Baik
S23	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	57	89%	Sangat Baik
S24	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	57	89%	Sangat Baik
S25	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	58	91%	Sangat Baik
S26	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	61	95%	Sangat Baik
S27	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	54	84%	Sangat Baik
S28	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	58	91%	Sangat Baik
Jumlah																	1605	2508%	
Rata-rata																	110,69	90%	Sangat Baik

Lampiran 10. Tabulasi Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 22. Tabulasi Uji Coba Kelompok Kecil

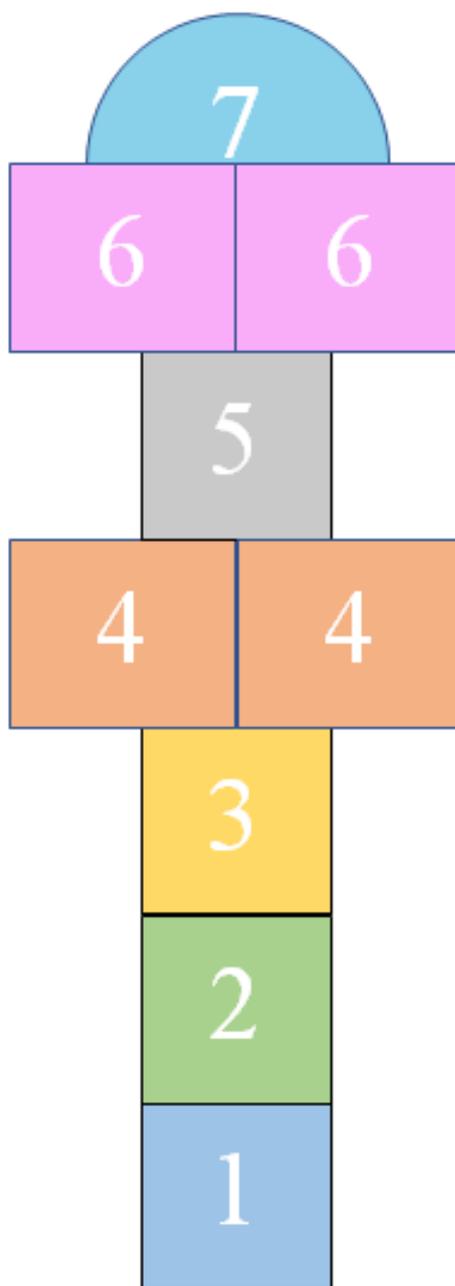
No. Angket	Nama Siswa					
	S1	S2	S3	S4		
1.	4	4	4	4		
2.	4	4	4	3		
3.	3	3	4	4		
4.	3	3	3	3		
5.	4	3	3	4		
6.	4	3	3	3		
7.	4	4	3	3		
8.	3	4	4	4		
9.	3	4	4	4		
10.	4	4	3	4		
11.	4	4	4	4		
12.	3	4	3	3		
13.	3	3	4	3		
14.	4	3	4	4		
15.	4	3	3	4		
16.	4	4	4	3		
Jumlah	58	57	57	57		
respon Siswa	91%	89%	89%	89%	358%	89%
Keterangan						Sangat Baik

Lampiran 11. Tabulasi Angket Pengumpulan Data Awal

Tabel 23. Tabulasi Angket Pengumpulan Data Awal

Nama Siswa	Nomor Angket					
	1	2	3	4	5	6
S1.	3	2	1	3	4	4
S2.	4	2	2	4	4	3
S3.	4	2	1	4	3	3
S4.	3	2	2	4	3	3
S5.	3	2	1	3	4	4
S6.	4	2	2	3	4	4
S7.	4	3	1	4	3	4
S8.	4	3	2	4	3	4
S9.	3	2	1	4	4	3
S10.	4	2	2	3	4	3
S11.	3	1	2	4	3	4
S12.	4	1	2	3	3	3
S13.	3	2	2	4	4	4
S14.	3	2	3	4	4	4
S15.	4	2	1	3	3	4
S16.	4	3	2	3	3	3
S17.	4	3	2	3	4	3
S18.	3	2	2	4	4	4
S19.	3	2	2	3	3	3
S20.	4	2	2	4	3	4
S21.	4	1	3	3	4	4
S22.	4	1	2	3	4	4
S23.	4	1	3	3	4	3
S24.	3	2	2	4	3	3
S25.	4	1	3	4	3	3
S26.	4	2	2	3	4	4
S27.	3	1	3	3	4	4
S28.	4	2	2	4	4	4
Jumlah	101	53	55	98	100	100
Rata-rata	3,61	1,89	1,96	3,50	3,57	3,57
Persentase	90%	47%	49%	88%	89%	89%

Lampiran 12. Gambar Permainan Tradisional Engklek



Gambar 21. Permainan Tradisional Engklek

Lampiran 13. Absensi Siswa

Urut	Induk		
1	2675	L	ACHMAD NUR SUKO
2	2676	P	AFINA ISTY HALIMAH
3	2678	L	AKBAR MAULANA
4	2679	L	ALIF NUR HADI
5	2680	L	ALVIN RIZQI ARDIANO
6	2681	P	ANING INDRIA MURTI
7	2682	P	ASSIVA DEWI PARWATI
8	2683	P	CHANTIKA SEPTIANI AYRASIFA
9	2684	P	CLARA ANGGUN NATASYA
10	2685	L	DAIFA BARAK ARRAHMAN
11	2659	L	DIMAS ADITIYA RAMADAN
12	2686	P	FELISA NACHA ROSITA ANGELIA
13	2687	P	FERIANA ALISYAH
14	2697	L	HARTANTO
15	2663	L	IRFAN ANDIKA PRIBADI
16	2669	L	MAULANA ALI ROBBI
17	2688	P	MAYLIANA NAFFA CHUMAIDA
18	2690	P	MEITI RAHMAWATI
19	2691	L	MIFTAHUL HUDHA
20	2692	L	MUSTOPHA TEDI KURNIAWAN
21	2741	P	NIKMAHTUL OLIVIA WAHIDAH
22	2693	L	PRIMA ARYA BINTANG
23	2695	L	RISKI ALIF PRIYONO
24	2696	P	RISNA NUR SABRINA
25	2672	P	SHINTA AYU WULANDARI
26	2644	P	SITI FATIMAH
27	2759	P	SUKMA UCI UTAMI
28	2673	P	TRIXSHY MIRANTI
29			
30			

Kepala sekolah

Gambar 22. Absensi Siswa

Lampiran 14. Gambar Observasi



Gambar 23. Observasi di Halaman Sekolah



Gambar 24. Observasi di Halaman Sekolah

Lampiran 14. Gambar Observasi



Gambar 25. Observasi di Dalam Kelas



Gambar 26. Observasi di Dalam Kelas

Lampiran 14. Gambar Observasi



Gambar 27. Observasi di Lapangan



Gambar 28. Observasi di Lapangan

Lampiran 15. Silabus PJOK

Lampiran 15. Silabus PJOK

Satuan Pendidikan : SDN DUNIAPENDIDIKAN.NET
 Kelas : V
 Semester : 2 (Genap)
 Tahun Program : 20../20..

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Alokasi waktu: 4 jam pelajaran/minggu

Tabel 24. Silabus PJOK

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Jasmani, Olahraga	3.6 Memahami kombinasi pola gerak dominan (bertumpu, bergantung,	3.6.1 Menyebutkan kombinasi pola gerak dominan (bertumpu, bergantung,	Kombinasi pola gerak dominan: <ul style="list-style-type: none"> • Bertumpu • Bergantung 	<ul style="list-style-type: none"> • Mempelajari dan Mempraktekan kombinasi pola 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Nasionalis • Mandiri 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin 	8 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku BSE • Aplikasi Media SCI

Lampiran 15. Silabus PJOK

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
dan Kesehatan	bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) membentuk keterampilan dasar senam menggunakan alat. 4.6 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran,	keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) membentuk keterampilan dasar senam menggunakan alat dengan tepat. 3.6.2 Menjelaskan kombinasi pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan	<ul style="list-style-type: none"> • Keseimbangan • Berpindah tempat • Tolakan • Putaran • Melayang • Mendarat 	gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) membentuk keterampilan dasar senam menggunakan alat.	<ul style="list-style-type: none"> • Gotong Royong • Integritas 	<ul style="list-style-type: none"> • Tanggung Jawa • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama • Religius • Nasionalis • Mandiri • Gotong Royong • Integritas <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah 		<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Lingkungan

Lampiran 15. Silabus PJOK

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	ayunan, melayang, dan mendarat) untuk membentuk keterampilan dasar senam menggunakan alat.	mendarat) membentuk keterampilan dasar senam menggunakan alat dengan tepat. 4.6.1 Berlatih melakukan kombinasi pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) membentuk				maupun informasi dari orang lain Penilaian Diri: <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah Pengetahuan: Tes Tertulis <ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan soal yang berkaitan dengan 		

Lampiran 15. Silabus PJOK

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>keterampilan dasar senam menggunakan alat dengan tepat.</p> <p>4.6.2 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) membentuk keterampilan dasar senam</p>				<p>kombinasi pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) membentuk keterampilan dasar senam</p>		

Lampiran 15. Silabus PJOK

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		menggunakan alat dengan tepat.				menggunakan alat. Keterampilan: Praktik/Kinerja <ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan kombinasi pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/loko-motor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan 		

Lampiran 15. Silabus PJOK

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						<p>mendarat) membentuk keterampilan dasar senam menggunakan alat.</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan mengetahui kombinasi pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/l 		

Lampiran 15. Silabus PJOK

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						oko-motor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) membentuk keterampilan dasar senam menggunakan alat.		
	3.7 Memahami penggunaan kombinasi gerak dasar langkah dan ayunan lengan mengikuti	3.7.1 Menyebutkan penggunaan kombinasi gerak dasar langkah dan ayunan lengan	Senam Irama: <ul style="list-style-type: none"> • Pemanasan • Gerakan inti • Pendinginan • Kesalahan Gerakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan kegiatan kombinasi gerak dasar langkah dan ayunan lengan mengikuti irama (ketukan) 		Sikap: <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawa • Santun • Peduli 	8 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku BSE • Aplikasi Media SCI • Internet • Lingkungan

Lampiran 15. Silabus PJOK

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak berirama.</p> <p>4.7 Mempraktikkan penggunaan kombinasi gerak dasar langkah dan ayunan lengan mengikuti irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak berirama.</p>	<p>mengikuti irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak berirama dengan tepat.</p> <p>3.7.2 Menjelaskan penggunaan kombinasi gerak dasar langkah dan ayunan lengan mengikuti irama (ketukan) tanpa/dengan</p>	<p>pada Senam SKJ</p>	<p>tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak berirama.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Percaya diri • Kerja Sama • Religius • Nasionalis • Mandiri • Gotong Royong • Integritas <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain <p>Penilaian Diri:</p>		

Lampiran 15. Silabus PJOK

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>musik dalam aktivitas gerak berirama dengan tepat.</p> <p>4.7.1 Berlatih melakukan kombinasi gerak dasar langkah dan ayunan lengan mengikuti irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak</p>				<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah <p>Pengetahuan: Tes Tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan soal tentang kombinasi gerak dasar langkah dan ayunan lengan mengikuti irama (ketukan) 		

Lampiran 15. Silabus PJOK

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>berirama dengan tepat.</p> <p>4.7.2</p> <p>Mempraktikkan kombinasi gerak dasar langkah dan ayunan lengan mengikuti irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak berirama dengan tepat.</p>				<p>tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak berirama.</p> <p>Keterampilan: Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan kombinasi gerak dasar langkah dan ayunan lengan mengikuti irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam 		

Lampiran 15. Silabus PJOK

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						aktivitas gerak berirama. Portofolio <ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan mengetahui kombinasi gerak dasar langkah dan ayunan lengan mengikuti irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas 		

Lampiran 15. Silabus PJOK

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						gerak berirama.		
	<p>3.8 Memahami salah satu gaya renang dengan koordinasi yang baik pada jarak tertentu ***</p> <p>4.8 Mempraktikkan salah satu gaya renang dengan koordinasi yang baik jarak tertentu</p>	<p>3.8.1 Menyebutkan salah satu gaya renang dengan koordinasi yang baik pada jarak tertentu dengan tepat.</p> <p>3.8.2 Menjelaskan sikap tubuh dalam renang gaya dada dengan koordinasi yang baik pada jarak tertentu dengan tepat.</p> <p>4.8.1 Melatih sikap tubuh dalam</p>	<p>Renang Gaya Dada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sikap Tubuh • Gerakan Kaki • Gerakan Tangan • Gerakan Kombinasi Tangan, Kaki dan nafas 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan salah satu gaya renang dengan koordinasi yang baik pada jarak tertentu 		<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawa • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama • Religius • Nasionalis • Mandiri • Gotong Royong • Integritas <p>Jurnal:</p>	8 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku BSE • Aplikasi Media SCI • Internet • Lingkungan

Lampiran 15. Silabus PJOK

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>gerak dasar renang gaya dada dengan tepat.</p> <p>4.8.2 Mempraktikkan sikap tubuh dalam gerak dasar renang gaya dada dengan tepat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Praktek Renang Gaya Dada 			<ul style="list-style-type: none"> Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah <p>Pengetahuan: Tes Tertulis</p>		

Lampiran 15. Silabus PJOK

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						<ul style="list-style-type: none"> • Menulis pengetahuan tentang salah satu gaya renang dengan koordinasi yang baik pada jarak tertentu jarak tertentu. <p>Keterampilan: Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan salah satu gaya renang dengan koordinasi 		

Lampiran 15. Silabus PJOK

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						<p>yang baik pada jarak tertentu jarak tertentu</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan mengetahui keterampilan salah satu gaya renang dengan koordinasi yang baik pada jarak tertentu jarak tertentu 		
	3.9 Memahami konsep pemeliharaan	3.9.1 Memahami konsep pemeliharaan	Konsep pemeliharaan diri dan orang	Mengkaji konsep pemeliharaan diri dan orang lain dari		<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin 	8 JP	• Buku BSE

Lampiran 15. Silabus PJOK

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	diri dan orang lain dari penyakit menular dan tidak menular 4.9 Menerapkan konsep pemeliharaan diri dan orang lain dari penyakit menular dan tidak menular	diri dari penyakit menular dan tidak menular dengan tepat. 3.9.2 Menjelaskan konsep pemeliharaan diri dari penyakit menular dan tidak menular dengan tepat. 4.9.1 Melakukan pencegahan dengan konsep pemeliharaan diri dan orang lain dari penyakit menular dan	lain dari penyakit menular dan tidak menular	penyakit menular dan tidak menular		<ul style="list-style-type: none"> • Tanggung Jawa • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama • Religius • Nasionalis • Mandiri • Gotong Royong • Integritas <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi 		<ul style="list-style-type: none"> • Aplikasi Media SCI • Internet • Lingkungan

Lampiran 15. Silabus PJOK

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>tidak menular dengan benar.</p> <p>4.9.2 Menerapkan konsep pemeliharaan diri dan orang lain dari penyakit menular dan tidak menular dengan benar.</p>				<p>dari orang lain</p> <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah <p>Pengetahuan: Tes Tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan soal yang berkaitan dengan konsep pemelihara 		

Lampiran 15. Silabus PJOK

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						<p>an diri dan orang lain dari penyakit menular dan tidak menular</p> <p>Keterampilan: Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan Kegiatan konsep pemeliharaan diri dan orang lain dari penyakit menular 		

Lampiran 15. Silabus PJOK

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						<p>dan tidak menular</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan melakukan konsep pemeliharaan diri dan orang lain dari penyakit menular dan tidak menular 		
	3.10 Memahami bahaya merokok, minuman keras, dan	3.10.1 Memahami bahaya merokok, minuman keras, dan	<ul style="list-style-type: none"> • Bahaya merokok, minuman keras, dan narkotika, 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengkaji Bahaya merokok, minuman keras, dan narkotika, zat-zat aditif 		<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawa 	8 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku BSE • Aplikasi Media SCI • Internet

Lampiran 15. Silabus PJOK

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>narkotika, zat-zat aditif (NAPZA) dan obat berbahaya lainnya terhadap kesehatan tubuh.</p> <p>4.10 Memaparkan bahaya merokok, minum minuman keras, dan mengonsumsi narkotika, zat-zat aditif (NAPZA) dan obat berbahaya</p>	<p>narkotika, zat-zat aditif (NAPZA) dan obat berbahaya lainnya terhadap kesehatan tubuh dengan benar.</p> <p>3.10.2 Menjelaskan bahaya merokok, minuman keras, dan narkotika, zat-zat aditif (NAPZA) dan obat berbahaya lainnya terhadap kesehatan tubuh dengan benar.</p>	<p>zat-zat aditif (NAPZA) dan obat berbahaya lainnya terhadap kesehatan tubuh.</p>	<p>(NAPZA) dan obat berbahaya lainnya terhadap kesehatan tubuh.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama • Religius • Nasionalis • Mandiri • Gotong Royong • Integritas <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain 		<ul style="list-style-type: none"> • Lingkungan

Lampiran 15. Silabus PJOK

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	lainnya terhadap kesehatan tubuh.	<p>4.10.1 Memaparkan bahaya merokok, minuman keras, dan narkotika, zat-zat aditif (NAPZA) dan obat berbahaya lainnya terhadap kesehatan tubuh dengan tepat.</p> <p>4.10.2 Mempresentasikan bahaya merokok, minuman keras, dan narkotika, zat-</p>				<p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah <p>Pengetahuan: Tes Tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan soal yang berkaitan dengan bahaya merokok, minuman keras, dan 		

Lampiran 15. Silabus PJOK

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		zat aditif (NAPZA) dan obat berbahaya lainnya terhadap kesehatan tubuh dengan tepat.				narkotika, zat-zat aditif (NAPZA) dan obat berbahaya lainnya terhadap kesehatan tubuh. Keterampilan: Praktik/Kinerja <ul style="list-style-type: none"> • Mempraktekan kegiatan untuk mencegah bahaya merokok, minuman 		

Lampiran 15. Silabus PJOK

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						<p>keras, dan narkotika, zat-zat aditif (NAPZA) dan obat berbahaya lainnya terhadap kesehatan tubuh.</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan kegiatan untuk mencegah bahaya merokok, minuman keras, dan 		

Lampiran 15. Silabus PJOK

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						narkotika, zat-zat aditif (NAPZA) dan obat berbahaya lainnya terhadap kesehatan tubuh		

Mengetahui,

Kepala SD Negeri 1 Sedayu

Siti Rahayu, M.Pd

NIP. 19630313 198608 2 002

Sedayu,2021

Guru PJOK

Wahyudi, S.Pd

NIP. -