

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN
GERAK DASAR MANIPULATIF DAN KERJASAMA PESERTA DIDIK
SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH**



**Oleh :
Nugroho Puji Santoso
NIM 21604251001**

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapat gelar
Magister Pendidikan

**PROGRAM STUDI S2 PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023**

ABSTRAK

NUGROHO PUJI SANTOSO: *Pengembangan Model Permainan untuk Meningkatkan Gerak Dasar Manipulatif dan Kerjasama Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Bawah. Tesis. Yogyakarta: Program Magister FIK, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.*

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model permainan untuk mengembangkan gerak dasar manipulatif dan kerjasama secara bersama-sama bagi peserta didik SD yang telah disesuaikan dengan kurikulum serta karakteristik siswa SD.

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan 4D, 4D merupakan kepanjangan dari *Define, Design, Development, Dissemination*. *Define*. Uji coba skala kecil dilakukan di SD N 3 Bantul. Uji coba skala besar dilakukan di SD Muh serut dan SD N 1 Bantul. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah pedoman pengamatan (observasi), catatan lapangan, lembar evaluasi, angket skala nilai validasi dan rubrik penilaian.

Hasil penelitian ini menghasilkan empat macam model permainan yakni: (1) permainan boltik, (2) permainan tembakan api, (3) permainan meninjau, (4) permainan ular emas. Model permainan disusun dalam bentuk buku pedoman berjudul *Model permainan untuk mengembangkan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik sekolah dasar kelas bawah*. Berdasarkan penilaian para ahli materi dan guru dapat disimpulkan bahwa model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif sesuai dengan kurikulum dan karakteristik SD. Selain itu, model permainan ini dapat mengembangkan kemampuan kerjasama peserta didik sehingga layak digunakan dalam pembelajaran SD.

Kata Kunci: model permainan, gerak manipulatif, kerjasama, SD

ABSTRAK

NUGROHO PUJI SANTOSO: Pengembangan Model Permainan untuk Meningkatkan Gerak Dasar Manipulatif dan Kerjasama Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Bawah. Tesis. Yogyakarta: Program Magister FIKK, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model permainan untuk mengembangkan gerak dasar manipulatif dan kerjasama secara bersama-sama bagi peserta didik SD yang telah disesuaikan dengan kurikulum serta karakteristik siswa SD.

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan 4D, 4D merupakan kepanjangan dari *Define, Design, Development, Dissemination, Define*. Uji coba skala kecil dilakukan di SD N 3 Bantul. Uji coba skala besar dilakukan di SD Muh serut dan SD N 1 Bantul. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah pedoman pengamatan (observasi), catatan lapangan, lembar evaluasi, angket skala nilai validasi dan rubrik penilaian.

Hasil penelitian ini menghasilkan empat macam model permainan yakni: (1) permainan boltik, (2) permainan tembakan api, (3) permainan meninjau, (4) permainan ular emas. Model permainan disusun dalam bentuk buku pedoman berjudul *Model permainan untuk mengembangkan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik sekolah dasar kelas bawah*. Berdasarkan penilaian para ahli materi dan guru dapat disimpulkan bahwa model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif sesuai dengan kurikulum dan karakteristik SD. Selain itu, model permainan ini dapat mengembangkan kemampuan kerjasama peserta didik sehingga layak digunakan dalam pembelajaran SD.

Kata Kunci: model permainan, gerak manipulatif, kerjasama, SD

ABSTRACT


NUGROHO PUJI SANTOSO: Development of Game Model for Improving the Basic Manipulative Moves and the Teamwork of the Junior Students of Elementary School. Thesis. Yogyakarta: Postgraduate Program of Faculty of Sport and Health Sciences, Yogyakarta State University, 2023.

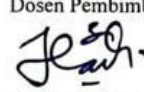
This research aims to produce a game model to develop basic manipulative moves and the teamwork for the elementary school students that have been adapted to the curriculum and characteristics of elementary school students.

This research used the 4D research and development model, 4D was an extension of *Define, Design, Development, Dissemination*. A small scale trial was conducted at SD N 3 Bantul (Bantul 3 Elementary School). Large-scale trials were conducted at SD Muh Serut (Muhammadiyah Serut Elementary School) and SD N 1 Bantul (Bantul 1 Elementary School). The research instruments were the observation guidelines, field notes, evaluation sheets, validation value scale questionnaires, and scoring rubrics.

The results of this research are in four kinds of game models: (1) gun game, (2) gun fire game, (3) review game, and (4) golden snake game. The game model is arranged in the form of a guidebook entitled *Game Model to Develop Basic Manipulative Moves and the teamwork among the junior students of elementary school*. Based on the assessment of material experts and teachers, it can be concluded that the game model for developing basic manipulative moves is in accordance with the curriculum and characteristics of elementary schools. In addition, this game model can develop students' teamwork skills so that it is suitable for use in elementary school learning.

Keywords: game model, manipulative moves, teamwork, Elementary School

Mengetahui
Wakil Dekan
Bidang Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni,

Dr. Guntur M.Pd.
NIP.19810720200604 1 001

Yogyakarta, 28 April 2023
Disetujui
Dosen Pembimbing,

Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd.
NIP.19740317 200812 1 003

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nugroho Puji Santoso

Nomor Induk Mahasiswa : 21604251001

Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar S2

Lembaga Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah dipergunakan sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar akademik disuatu perguruan tinggi. Sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, April 2023



Nugroho Puji Santoso
NIM 21604251001

LEMBAR PERSEMBAHAN

1. Untuk ibu saya Siti Umayah tercinta, yang telah memberikan dukungan secara batin maupun materi serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan doa dan tiada doa yang paling baik selain doa yang terucap dari orang tua terkasih. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikanmu, karena itu terimalah persembahan bakti dan cintaku untuk ibuku.
2. Untuk bapakku Budiyono, yang senantiasa mendoakanku, memberi dukungan, motivasi, materi sehingga membuat penulis semakin yakin dan semangat tanpa Lelah untuk mengejar gelar magister.
3. Adikku, Maya Anggi Wardhananti yang senantiasa memberikan dukungan dan doanya.

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN
GERAK DASAR MANIPULATIF DAN KERJASAMA PESERTA DIDIK
SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH

NUGROHO PUJI SANTOSO
21604251001

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis Fakultas Ilmu Keolahragaan dan
Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal:

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or Ketua Penguji		28 / 4. 2023
Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or Sekretaris Penguji		27 / 4 - 2023
Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd Pembimbing dan Anggota Penguji	
Dr. Yudanto, M.Pd Penguji Utama		27 / 4 2023

Yogyakarta, 2023
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta,
Dekan,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang maha esa, atas segala limpahan rahmat dan hidayah dan karunia-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir “tesis” yang berjudul “Pengembangan Model Permainan untuk Meningkatkan Gerak Dasar Manipulatif dan Kerjasama Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Bawah”. Model permainan ini diharapkan dapat digunakan guru SD dalam kegiatan belajar mengajar.

Penulis menyampaikan terima kasih atas penghargaan kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes,AIFO, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan studi di Perguruan tinggi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., selaku dosen Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah banyak membantu sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan cepat.
3. Bapak Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd.,M.Or selaku ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta yang telah banyak memberikan bekal ilmu dan kemudahan kepada penulis.
4. Bapak Dr. Nurhadi Santoso,S.Pd.M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah sabar dan selalu memberikan semangat kepada penulis dan juga bekal ilmu yang memberikan manfaat bagi penulis.

5. Kedua orang tua tercinta, Ayah budyono dan Ibu Siti Umayah yang tak pernah berhenti memberikan do'a dan dukungan untuk menyelesaikan tugas akhir ini

Semoga amal kebaikan dari pihak mendapatkan pahala yang berlimpah dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa tesis ini masih memiliki kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan, kritik, saran, dan masukan yang bersifat membangun. Akhir kata, penulis sangat berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat sebagaimana mestinya.

Bantul, April 2023



Nugroho Puji Santoso

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul.....	i
Abstrak	ii
Abstract	iii
Lembar Persetujuan.....	iv
Lembar Pernyataan.....	v
Lembar Persembahan	vi
Lembar Pengesahan	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar.....	xiv
Gambar Lampiran	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Pengembangan	11
F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan	12
G. Manfaat Pengembangan	12
H. Asumsi Pengembangan	14

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori.....	15
1. Model Pembelajaran	15
2. Hakikat Permainan	18
3. Perkembangan Motorik	23
4. Hakikat kerjasama	32
5. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar.....	36
6. Emosi	38
7. Model permainan motorik dan kerjasama	39
B. Kajian Penelitian yang Relevan	45
C. Kerangka Pikir.....	50
D. Pertanyaan Penelitian	52

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan	53
B. Prosedur Pengembangan	54
C. Desain Uji Coba Produk.....	57
D. Subjek Uji Coba	58
1. Desain uji coba produk	58
2. Subjek uji coba produk	58
E. Jenis data	59
F. Instrumen Penelitian.....	59
G. Teknik Analisis Data	64

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	66
1. Hasil analisis kebutuhan	66
2. Draft awal model permainan	67
3. Hasil validasi ahli (<i>expert judgment</i>).....	77
4. Hasil awal model produk.....	79
5. Revisi draft awal model permainan	80
B. Hasil uji coba produk	93
1. Hasil uji coba skala kecil	93
2. Analisis data uji coba skala kecil.....	101
3. Revisi uji coba skala besar	103
4. Hasil uji coba skala besar	117
5. Analisis data uji coba skala besar	126
C. Revisi produk	127
D. Kajian produk akhir.....	142
E. Keunggulan dan kelemahan produk.....	148
F. Keterbatasan penelitian	148

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan tentang produk	149
B. Saran dan pemanfaatan	149
C. Diseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut	150

DAFTAR PUSTAKA	152
-----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	159
----------------------	------------

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi instrumen angket skala nilai validasi draf model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik sekolah dasar	61
Tabel 2. Kisi-kisi instrumen pedoman observasi model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik sekolah dasar	62
Tabel 3. Kisi-kisi instrumen pedoman observasi kelayakan model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik sekolah dasar dalam pelaksanaan uji coba dengan skala kecil/besar permainan boltik.....	63
Tabel 4. Kisi-kisi instrumen pedoman observasi kelayakan model permainan mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik sekolah dasar dalam pelaksanaan uji coba dengan skala kecil/besar permainan tembakan api.....	63
Tabel 5. Kisi-kisi instrumen pedoman observasi kelayakan model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik sekolah dasar dalam pelaksanaan uji coba dengan skala kecil/besar permainan meninjau	63
Tabel 6. Kisi-kisi instrumen pedoman observasi kelayakan model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik sekolah dasar dalam pelaksanaan uji coba dengan skala kecil/besar permainan ular emas.....	64
Tabel 7. Konversi skor menjadi skala 5	65
Tabel 8. Hasil validitas draft awal model permainan untuk mengembangkan gerak dasar manipulatif dan kerjasama SD kelas bawah	78
Tabel 9. Hasil Reliabilitas Permainan	78
Tabel 10. Hasil ujicoba skala kecil penilaian kualitas permainan boltik	94
Tabel 11. Hasil ujicoba skala kecil penilaian kualitas permainan tembakan api	95
Tabel 12. Hasil ujicoba skala kecil penilaian kualitas permainan meninjau..	96

Tabel 13. Hasil ujicoba skala kecil penilaian kualitas permainan ular emas ...	97
Tabel 14. Hasil ujicoba skala kecil penilaian kelayakan permainan boltik	98
Tabel 15. Hasil ujicoba skala kecil penilaian kelayakan permainan tembakan api	99
Tabel 16. Hasil ujicoba skala kecil penilaian kelayakan permainan meningjau	100
Tabel 17. Hasil ujicoba skala kecil peniaian kelayakan permainan ular emas	101
Tabel 18. Hasil ujicoba skala besar penilaian kualitas permainan boltik	118
Tabel 19. Hasil ujicoba skala besar penilaian kualitas permainan tembakan api	119
Tabel 20. Hasil ujicoba skala besar penilaian kualitas permainan meningjau.	120
Tabel 21. Hasil ujicoba skala besar penilaian kualitas permainan ular emas ..	121
Tabel 22. Hasil ujicoba skala besar penilaian kelayakan permainan boltik.....	122
Tabel 23. Hasil ujicoba skala besar penilaian kelayakan permainan tembakan api	123
Tabel 24. Hasil ujicoba skala besar penilaian kelayakan permainan meningjau	124
Tabel 25. Hasil ujicoba skala besar penilaian kelayakan permainan ular emas	125

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka berfikir	52
Gambar 2. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan 4D.	54
Gambar 3. Permainan boltik	83
Gambar 4. Permainan tembakan api	86
Gambar 5. Permainan meninjau	89
Gambar 6. Permainan ular emas	92
Gambar 7. Permainan boltik	106
Gambar 8. Pelaksanaan permainan boltik skala kecil	107
Gambar 9. Permainan tembakan api	109
Gambar 10. Pelaksanaan permainan tembakan api skala kecil	110
Gambar 11. Permainan meninjau	113
Gambar 12. Pelaksanaan permainan meninjau skala kecil	113
Gambar 13. Permainan ular emas	116
Gambar 14. Pelaksanaan permainan ular emas skala kecil	117
Gambar 15. Permainan boltik	130
Gambar 16. Pelaksanaan permainan boltik skala besar	131
Gambar 17. Permainan tembakan api	134
Gambar 18. Pelaksanaan permainan tembakan api skala besar	135
Gambar 19. Permainan meninjau	137
Gambar 20. Pelaksanaan permainan meninjau skala besar	138

Gambar 21. Permainan ular emas	141
Gambar 22. Pelaksanaan permainan ular emas skala besar	142

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Permohonan Validasi Dr.Yudanto,.M.Pd	150
Lampiran 2. Surat Permohonan Validasi Dr. Hari Yulianto,.M.Kes.....	161
Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi Dr.Yudanto,.M.Pd	162
Lampiran 4. Surat Keterangan Validasi Dr.Hari Yulianto,.M.Pd.....	163
Lampiran 5. Surat Permohonan Penelitian SD N 3 Bantul.....	164
Lampiran 6. Surat Permohonan Penelitian SD Muh Serut	165
Lampiran 7. Surat Permohonan Penelitian SD N 1 Bantul	166
Lampiran 8. Surat Bukti Penelitian SD N 3 Bantul	167
Lampiran 9. Surat Bukti Penelitian SD Muh Serut.....	168
Lampiran 10. Surat Bukti Penelitian SD N 1 Bantul	169
Lampiran 11. Surat Bimbingan Tesis.....	170
Lampiran 12. Instrumen Penelitian Evaluasi Draf Model	171
Lampiran 13. Instrumen Penelitian Validasi	173
Lampiran 14. Instrumen Penelitian Skala Kecil/Besar	186
Lampiran 15. Hasil Penelitian.....	189
Lampiran 16. Dokumentasi.....	202

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia guna pencapaian tingkat kehidupan bangsa yang semakin maju dan sejahtera. Pencapaian pendidikan yang berkualitas merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik di masa depan. Sekolah memiliki peran yang penting sebagai wadah peserta didik untuk berproses mendapatkan mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan kompetensi impersonal yang dibutuhkan untuk perkembangannya di masa dewasa agar memiliki kontribusi positif untuk kehidupan di masyarakat. Melalui ruang lingkup sekolah akan memberikan pengalaman belajar yang tidak diperolehnya di rumah.

Menurut Sagala (2013: 42) “pendidikan merupakan proses melatih peserta didik yang dirancang dalam bentuk pengalaman belajar untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi yang dapat dijadikan sebagai modal untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dan keluarganya”. Sedangkan menurut Muchlisin (2017: 49) menyatakan bahwa “pendidikan anak usia dini seharusnya memiliki filsafat pendidikan yang menyentuh seluruh perkembangan anak dan didukung dengan pembelajaran yang disesuaikan dengan dunia anak usia dini. Anak akan berkembang sebagaimana mestinya jika mendapatkan perhatian dan stimulasi yang baik dari sekolah”.

Salah satu bagian dari proses pendidikan secara umum adalah pendidikan jasmani, sehingga pendidikan jasmani tidak boleh diabaikan dari proses pendidikan secara keseluruhan. Tidak berkemungkinan bahwa pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang disukai anak-anak karena anak dapat mengeksplorasi apa yang ingin dilakukan.

Menurut Suherman (2004: 23) “pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan melalui aktivitas jasmani, yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, mengembangkan pengetahuan dan perilaku hidup yang sehat dan aktif, mengembangkan sikap sportif, serta kecerdasan emosi peserta didik”. Sedangkan menurut Rosdiani (2012: 21) “pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, dan sosial) dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang”.

Masa anak-anak merupakan kesempatan yang sangat baik untuk belajar, yaitu pengoptimalan perkembangan gerak dasar manipulatif dan kerjasamanya. Di masa anak-anak inilah anak lebih banyak mendapatkan pengalaman gerak dengan bermain baik secara individu maupun secara kelompok sesuai dengan karakteristik usianya. Perkembangan motorik merupakan proses tumbuh kembang kemampuan gerak seseorang. Setiap gerakan yang dilakukan anak merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak.

Keterampilan motorik terdiri dari keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus. Menurut Rejeki (2021: 2) “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”. Kemampuan gerak dasar terdiri dari gerak lokomotor, gerak non lokomotor dan gerak manipulatif. Keterampilan motorik kasar meliputi berjalan, berlari, melompat dan meloncat.

Melalui pembelajaran motorik di sekolah dasar akan berpengaruh terhadap beberapa aspek kehidupan para peserta didik seperti: (1) melalui pembelajaran motorik anak mendapatkan hiburan dan memperoleh kesenangan, (2) melalui pembelajaran motorik anak dapat beranjak dari kondisi lemah menuju kondisi independen, (3) melalui pembelajaran motorik anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan, (4) melalui pembelajaran motorik akan menunjang keterampilan anak dalam berbagai hal, (5) melalui pembelajaran motorik akan mendorong anak bersikap mandiri, sehingga dapat menyelesaikan segala persoalan yang dihadapinya (Decaprio, 2013: 24).

Karakteristik perkembangan motorik anak itu sangatlah bervariasi. Menurut Burhein (2017: 57) “karakteristik anak usia sekolah dasar senang bermain, bergerak, mengelompok, dan praktik langsung”. Situasi saat ini dengan kondisi kesehatan anak usia sekolah, yang ada saat ini di dunia, dikaitkan dengan aktivitas motorik yang ada di dunia perlu adanya permainan untuk meningkatkan motorik (Kashuba, et al.,2018).

Oleh karena itu, berkaitan dengan aktivitas tersebut disesuaikan dengan perkembangan gerak manipulatif dan kerjasama. Sehingga, melalui aktifitas fisik yang tepat dan sesuai periode diharapkan akan berdampak pada perkembangan motorik dan kerjasamanya.

Pengalaman gerak yang diperoleh dalam aktivitas fisiknya diwadahkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Salah satu aspek karakter yang dimiliki anak adalah kerjasama. Menurut Nancy Stevenson (Isti dan Touvan, 2013, 45) “kerja sama merupakan sikap yang memahami bahwa kekuatan banyak orang yang bekerja sama akan lebih besar dibandingkan dengan kemampuan individu”. Kerja sama merupakan salah satu nilai yang sering dilatih oleh pelatih-pelatih olahraga khususnya olah-raga permainan yang membutuhkan lebih dari seorang pemain. Kerja sama juga merupakan faktor penting dalam mencapai suatu tujuan prestasi

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kerja sama merupakan nilai dari sebuah karakter yang mengidentifikasi bahwa kebersamaan lebih unggul dibandingkan dengan individu dalam mencapai tujuan dalam sebuah kelompok. Dari hasil pengamatan saya selama ini anak sering egois saat di lapangan. Oleh karena itu sangatlah perlu untuk memberikan model permainan kepada anak agar anak memiliki jiwa atau karakter kerjasama sesama teman. Dalam pendidikan jasmani nilai kerja sama juga sangat dibutuhkan dalam pembelajaran penjas, mengingat pembelajaran penjas sering menggunakan kelompok dalam setiap pembelajarannya. Misalnya: materi permainan bola besar, bola kecil, permainan tradisional, aktivitas luar kelas, dan lain sebagainya.

Melalui pembelajaran pendidikan jasmani ini selain kita dapat mengetahui motorik dan kerjasamanya peserta didik. Tentu saja bisa mengetahui perkembangan fisik anak tersebut. Rohmatin (2019: 22) menyatakan bahwa “perkembangan fisik anak tidaklah sama satu sama lain, walaupun usianya yang relatif sama atau jenjang sekolahnya sama”.

Mengingat dari pertumbuhan anak-anak dari berbagai suku dan ras juga menunjukkan perbedaan. Hal ini mengalami keterlambatan. Oleh sebab itu stimulus motorik harus dikembangkan karena anak yang mendapat stimulus terarah dan teratur akan lebih cepat berkembang dibandingkan dengan anak yang tidak/kurang mendapatkan stimulus.

Permainan merupakan aktivitas fisik yang memberikan kesenangan juga pembelajaran. Permainan yang dilakukan sebaiknya tidak monoton agar peserta didik tidak cepat merasa bosan. Dalam permainan peserta didik akan mendapatkan dan meningkatkan keterampilan kebugaran jasmaninya, permainan yang dilakukan juga berdasarkan kemampuan dan karakteristik peserta didik agar pencapaiannya sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani yang diharapkan. Bentuk permainan yang dirancang mengacu pada perkembangan motorik dan kerjasama peserta didik.

Permainan yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bersosialisasi dan bekerjasama, dengan adanya sosialisasi antar anak akan menciptakan sebuah hubungan ataupun ikatan batin tentang kebersamaan toleransi saling menghargai dan banyak lagi nilai nilai yang baik yang akan tercipta dan tidak ketinggalan nilai kerjasama juga akan tercipta dengan baik.

Salah satu kecakapan hidup yang dapat dikembangkan pada pembelajaran di Sekolah Dasar adalah keterampilan kerjasama. Kerjasama dalam proses pembelajaran merupakan salah satu bagian yang penting dan tidak bisa dipisahkan dari kemampuan lain yang harus dikuasai oleh peserta didik. Pernyataan tersebut dapat diperkuat dari penjelasan Hapsari dan Yonata (2014: 182) bahwa keterampilan kerjasama merupakan salah satu kecakapan hidup yang harus dimiliki oleh peserta didik karena dapat bermanfaat untuk meningkatkan kerja kelompok dan menentukan keberhasilan hubungan sosial di masyarakat.

Selain itu, urgensi keterampilan kerjasama di sekolah juga diutarakan oleh Boressa (dalam Apriono, 2011) yaitu, "Pentingnya seorang peserta didik memiliki keterampilan kerjasama, dengan mengkondisikan peserta didik untuk benar-benar memahami bahwa tidak ada satu orang yang dapat menyelesaikan semua tugas dengan tepat, kecuali dengan bekerja sama untuk mencapai tujuan". Kerjasama timbul karena adanya kesadaran dari setiap individuindividunya (in-group-nya) dan kelompok lainnya (yang merupakan outgroup-nya) terhadap kepentingan yang sama sehingga tercipta hubungan interaksi sosial yang positif karena mereka memiliki visi misi yang sama.

Berdasarkan kurikulum 2013 dalam kompetensi inti dan kompetensi dasar pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan untuk peserta didik Sekolah Dasar kelas 3 peserta didik dapat mencapai dan mempraktikkan aktivitas kebugaran jasmani dalam berbagai bentuk permainan sederhana. Serta menerapkan nilai-nilai sportifitas, jujur, kerjasama, pantang menyerah, tanggung jawab, disiplin dan lain lain.

Menurut Rosdiani (2012:22) “dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerja sama dll) serta pembiasaan hidup sehat”. Dalam hal ini, permainan dapat dijadikan sebagai media dalam meningkatkan keterampilan multilateral peserta didik yang meliputi aktivitas kebugaran jasmani dan kerjasama. Pentingnya mengembangkan aktivitas fisik dalam pendidikan jasmani. Maka peneliti ingin mencoba membuat suatu model permainan untuk meningkatkan gerak dasar manipulatif dan kerjasama pada peserta didik kelas bawah. Penelitian dilakukan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas bawah khususnya pada peserta didik kelas 3.

Dalam pengembangan aktivitas model permainan untuk meningkatkan motorik dan kerjasama peserta didik kelas bawah tetap memadukan ranah pendidikan yang meliputi aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Dengan adanya model permainan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan guru dalam menerapkan variasi baru untuk pembelajaran yang tidak monoton dan membantu peserta didik terlibat secara aktif dengan rasa senang, percaya diri, serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Para peneliti menemukan bahwa nilai-nilai sosial seperti menyayangi, empati, sikap saling menolong, murah hati, dan berbagi dan toleransi mulai berkembang pada anak usia sekolah dasar. Nilai-nilai sosial ini merupakan bagian dari perilaku prososial yang penting bagi perkembangan sosial emosioanl anak. Salah satu bentuk perilaku prososial yang dapat dikembangkan pada anak usia sekolah dasar adalah kemampuan kerjasama.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada 5 guru penjas di Sekolah Dasar yang ada di kecamatan Bantul kabupaten Bantul diperoleh gambaran permasalahan yaitu guru pendidikan jasmani kurang kreatif dan kurang variatif dalam mengajar, metode yang digunakan masih bersifat komando atau konvensional/tradisional sehingga peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran gerak dasar. Selain itu pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar kelas bawah khususnya pada materi gerak dasar masih belum sepenuhnya mencapai tujuan pembelajaran.

Secara realitas di lapangan peserta didik juga bosan dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Idealnya guru memberikan aktivitas model permainan agar peserta didik tidak bosan dan juga senang dalam mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik akan mencapai tujuan pembelajaran.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa kurangnya minat peserta didik SD dalam melakukan kegiatan yang melibatkan aktivitas fisik bukan hanya karena kurangnya kemampuan gerak dasar manipulatif yang dimiliki peserta didik, melainkan karena kurangnya variasi dalam permainan gerak dasar manipulatif yang diberikan oleh guru. Ketika guru menyampaikan materi gerak dasar kemudian guru akan memberikan materi melalui permainan yang mengandung unsur nilai, lokomotor, non lokomotor dan manipulatif, peserta didik akan antusias saat pembelajaran.

Kondisi di lapangan peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya pada materi gerak dasar dikarenakan peserta didik bosan atau jenuh pada saat kegiatan tersebut. Seharusnya guru memberikan

aktivitas permainan yang akan membuat peserta didik bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran pada materi gerak dasar.

Untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran gerak dasar yang dipaparkan di atas, maka penelitian akan mengembangkan aktivitas model permainan untuk meningkatkan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik SD kelas bawah. Contoh aktivitas pengajaran materi untuk mengembangkan motorik dan kerjasama yaitu permainan boltik, tembakan api, meninjau dan ular emas. Permainan 4 tersebut mempunyai maksud untuk menjadikan peserta didik lebih bergairah, bersenang-senang dan tentunya akan berkembang aspek kerjasama dan berkembangnya motorik peserta didik.

Maka dari itu, peneliti ingin membuat sebuah aktivitas model permainan untuk meningkatkan gerak dasar manipulatif dan kerjasama anak untuk peserta didik Sekolah Dasar kelas bawah dengan tujuan peserta didik dapat meningkatkan keterampilan multilateral dan menguasai keterampilan dasar perkembangan motorik terlebih dahulu agar dapat dijadikan bekal untuk peserta didik dalam mengenal dan memahami perkembangan motoriknya ke jenjang pendidikan selanjutnya.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Peserta didik menjadi kurang bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan terbatasnya guru dalam memodifikasi materi tentang perkembangan motorik.

2. Nilai-nilai karakter terutama nilai kerjasama belum begitu muncul sehingga proses pembelajaran yang kurang bermakna dan efektif.
3. Pembelajaran masih dengan cara guru menerangkan atau metode komando kemudian memberikan tugas.
4. Kemampuan gerak manipulatif dan kerjasama peserta didik Sekolah Dasar masih kurang sehingga perlu dikembangkan lagi.

C. Batasan Masalah

Permasalahan penelitian ini dibatasi dengan harapan penelitian akan lebih terarah dan tidak terlalu luas dalam pembahasan. Ruang lingkup masalah dalam penelitian ini adalah model permainan bagi anak SD dalam mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif khususnya melempar, memukul, menggiring, menangkap, dan menendang. Penelitian dan pengembangan perlu dilakukan untuk menghasilkan model permainan bagi peserta didik SD untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif yang sesuai dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik SD.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah pada penelitian yang akan dilakukan ialah :

1. Bagaimana pendefinisian untuk mengembangkan aktivitas model permainan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik sekolah dasar kelas bawah?

2. Bagaimana cara desain model permainan yang dikembangkan dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik sekolah dasar kelas bawah?
3. Bagaimana cara mengembangkan model permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan gerak manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik SD yang berpedoman pada kurikulum dan karakteristik peserta didik SD?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka didapat tujuan pengembangan dalam penelitian ini ialah :

1. Untuk mengembangkan pendefinisian dengan model permainan yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik sekolah dasar kelas bawah.
2. Untuk mengetahui desain model permainan yang dikembangkan untuk meningkatkan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik sekolah dasar kelas bawah.
3. Untuk menghasilkan permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik SD yang sesuai dengan kurikulum serta karakteristik pertumbuhan dan perkembangan peserta didik SD. Model permainan disampaikan dalam bentuk aktivitas bermain sehingga peserta didik dapat memainkannya sekaligus dapat mengembangkan kemampuan gerak manipulatif dan kerjasama peserta didik dalam beberapa permainan secara bersamaan.

F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa buku model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik Sekolah Dasar. Buku panduan model permainan ini berisi tentang teori perkembangan gerak dasar manipulatif anak usia dini, prinsip-prinsip pembelajaran, dan model-model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik SD.

Model-model permainan yang dikembangkan dalam buku ini terdiri dari 4 permainan, yaitu: (1) permainan boltik, (2) permainan tembakan api, (3) permainan meninjau, (4) permainan ular emas.

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam rancangan penelitian ini yaitu:

1. Model permainan yang dikembangkan yaitu model permainan boltik, tembakan api, meninjau, dan ular emas.
2. Hasil dari pengembangan disusun dalam bentuk modul yang diperuntukkan bagi peserta didik dan guru, modul berupa penjelasan dan petunjuk pelaksanaan model permainan, dan cara melakukan model permainan.
3. Model permainan yang dikembangkan untuk peserta didik sekolah dasar kelas bawah sesuai dengan karakteristiknya dan kurikulum bila digunakan di sekolah kelas bawah.

G. Manfaat Pengembangan

Adapun beberapa manfaat pengembangan yang diperoleh dari hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran yang bervariasi guna meningkatkan keterampilan gerak dasar manipulatif dan kerjasama.

2. Secara praktis

- a. Bagi guru

Diharapkan dapat membantu dalam keterbatasan memberikan dan menyampaikan materi pembelajaran motorik khususnya pada materi pembelajaran gerak dasar manipulatif dan kerjasama yang harus dipahami dan dikuasai oleh peserta didik sehingga tercapainya suasana belajar mengajar seperti yang diinginkan.

- b. Bagi peserta didik

Diharapkan peserta didik dapat memahami dan menerima materi pembelajaran dengan mudah, sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik lebih berani dan termotivasi untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan yang mereka miliki.

- c. Bagi masyarakat

Diharapkan dapat membantu dalam memberikan pengawasan kepada peserta didik khususnya pada materi pembelajaran motorik atau gerak dasar manipulatif dan kerjasama yang harus dipahami oleh masyarakat sehingga tercapainya keterampilan gerak dasar sesuai dengan karakteristik usianya.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa buku model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik SD yang dapat diselenggarakan dalam pembelajaran. Model permainan ini dapat dilaksanakan oleh semua guru SD.

Model permainan ini dibuat sederhana sehingga peserta didik dapat memainkannya dan tujuan untuk mengembangkan motorik kasar dan kerjasama dapat tercapai. Guru hanya perlu memahami dan mampu menerapkan aturan kepada peserta didik. Guru akan memberikan materi dan arahan pada peserta didik SD dalam pelaksanaan model permainan ini. Sehingga guru perlu menggunakan buku model permainan ini untuk memberikan materi gerak dasar.

Faktor untuk disusunnya model permainan ini adalah kurangnya variasi permainan dalam pembelajaran motorik di SD sehingga peserta didik SD kurang antusias dalam pembelajaran dan kemampuan peserta didik menjadi kurang berkembang. Model permainan untuk mengembangkan gerak manipulatif dan kerjasama secara bersamaan masih kurang. Model permainan ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan gerak manipulatif bagi peserta didik dan menjadi referensi permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran motorik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

Pendekatan/model, strategi, metode pembelajaran adalah komponen penting untuk menentukan keberhasilan terhadap proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dimaksudkan sebagai suatu obyek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan sesuatu hal yang menggambarkan adanya pola berfikir. Menurut Sanjaya (2010: 82) “model adalah abstraksi dunia nyata atau representasi peristiwa kompleks atau system, dalam bentuk naratif, matematis, grafis, serta lambang-lambang lainnya”. Sedangkan Model pembelajaran dipandang sebagai ”Pilihan” guru untuk mempertimbangkan manfaat pendidikan jasmani bagi peserta didik, atau lebih sering disebut dengan orientasi (Asmawi, M., Dlis, F., & Gustiawati, R. 2020).

Model bukanlah realistik, akan tetapi merupakan *representative* realistik yang dikembangkan dari keadaan. Model pada dasarnya berkaitan dengan rancangan yang dapat digunakan untuk menerjemahkan sesuatu ke dalam realistik atau kenyataan, yang sifatnya lebih praktis. Model berfungsi sebagai sarana untuk mempermudah berkomunikasi, atau sebagai petunjuk yang bersifat perspektif untuk mengambil keputusan, atau sebagai petunjuk perencanaan untuk kegiatan pengelolaan. Pembelajaran sebagai proses perubahan tingkah laku peserta didik melalui pengoptimalan lingkungan sebagai sumber stimulus belajar (Nurdyansyah dan eni fariyatul fahyuni, 2016: 1).

Menurut Afandi, dkk. (2013: 16) “model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik metode, bahan, media dan alat penilaian pembelajaran”. Sedangkan menurut Aunurrahman (2016: 141) “model pembelajaran adalah cara yang efektif seorang guru memiliki konsep, pengetahuan, dan pemahaman terhadap lingkungan belajar sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dan pada akhirnya pencapaian hasil belajar peserta didik dapat dioptimalkan”. Sedangkan menurut helmiati (2016: 19) menyatakan bahwa “model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru”. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan tehnik pembelajaran.

Model pembelajaran dipilih berdasarkan kesesuaian situasi kelas dari kejasama guru dan peserta didik. Model pembelajaran disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun metode pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologis, sosiologis, analisis sistem, atau teori-teori lain yang mendukung.

Berdasarkan pengertian-pengertian model pembelajaran di atas, setiap model pembelajaran memiliki ciri-ciri, sebagai berikut:

- a. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
- b. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- c. Dapat dijadikan pedoman perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.

- d. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), (2) prinsip-prinsip reaksi, (3) sistem sosial, dan (4) sistem pendukung.
- e. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran, meliputi: dampak pembelajaran berupa hasil belajar yang terukur dan dampak pengiring berupa hasil belajar jangka panjang.
- f. Adanya desain instruksional atau persiapan mengajar dengan berpedoman pada model pembelajaran yang dipilih.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan seperangkat strategi yang berdasarkan landasan teori dan penelitian tertentu yang meliputi latar belakang, prosedur pembelajaran, sistem pendukung dan evaluasi pembelajaran yang ditujukan bagi guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang dapat diukur.

Menurut Lestari (2020: 8) menyatakan bahwa “melalui model yang telah diberikan dalam pembelajaran penjas melalui model permainan peserta didik merasa sangat senang dan tertarik dalam melakukan kegiatan pembelajaran penjas”. Model permainan ini dapat menjadi alat untuk meningkatkan hasil motivasi pada siswa yang kurang termotivasi dalam pelajaran Penjasorkes (Garcia-Gonzalez, et al., 2020). Dengan demikian, produk pengembangan dari pembelajaran penjasorkes yang dihasilkan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, kontekstual dan menunjang pembelajaran mata pelajaran lain sesuai dengan tema yang ada. Sehingga model pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran penjas sangat layak digunakan untuk membangun semangat peserta didik dan

membangun keterampilan bagi peserta didik khususnya pada pendidikan jasmani sekolah dasar.

2. Hakikat Permainan

a. Model Permainan

Model permainan suatu pola atau kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan permainan. Modifikasi permainan adalah perubahan dari keadaan semula dengan mengubah permainan yang sudah ada atau membuat permainan yang belum ada (Masgumelar, N. K., & Dwiyoogo, W. D., 2020). Sedangkan Dalam mewujudkan suatu proses pembelajaran di kelas atau di luar kelas yang mengarahkan kita dalam mendesain permainan untuk membantu peserta didik sehingga tujuan permainan tercapai (Pramono, 2021:5). Jadi untuk model pembelajaran permainan yang baik akan membuat peserta didik menjadi bahagia.

b. Pengertian Permainan

Permainan dapat didefinisikan sebagai aktivitas yang dibatasi oleh aturan-aturan yang lengkap dan terdapat suatu konteks diantara para pemain agar menghasilkan hasil yang dapat di prediksi. Kegiatan yang dilakukan secara sukarela dan spontan untuk mendapatkan kepuasan dan kegembiraan merupakan salah satu ciri kegiatan bermain. Bermain dengan imajinasi dan fantasi, memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya sendiri. Pertama melalui perasaannya dan kemudian menggunakan pikiran dan logikanya. Melalui eksperimen, anak-anak menemukan dan merancang sesuatu yang baru dan berbeda sehingga menimbulkan kepuasan. Selanjutnya, anak dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia

bermain (Zellawati, 2011: 164). Bermain yaitu sarana untuk merangsang aktivitas anak (Astini 2017:32). Sedangkan menurut Erica Danniels dan Angela Pyle (2018: 3) mengatakan bahwa: *“By providing a range of play types in the classroom where educators take on a variety of roles, the learning of both developmental and academic skills can be addressed in a child-centred, engaging, and developmentally appropriate manner.”* Pengembangan permainan adalah proses pengambilan keputusan diseluruh permainan dalam kategori yang sama dipengaruhi secara kritis dan berbeda oleh berbagai kendala situasional (Farias, et al., 2020). Anak dapat aktif mengikuti proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menyediakan berbagai jenis permainan di kelas dimana pendidik mengambil berbagai peran, pembelajaran keterampilan perkembangan dan akademik dapat diatasi dengan cara yang berpusat pada anak, menarik, dan berkembang.

Melalui permainan peserta didik akan terlibat aktif dalam aktivitas fisik dan meningkatkan aktivitas mereka (Wong, et al., 2021). Jadi dengan bermain menggunakan sebuah permainan maka selain anak mendapatkan kesenangan anak juga dapat mengembangkan kemampuan gerak manipulatif.

Sebuah permainan harus bernilai positif karena anak akan mengambil manfaat dan menyimpan segala sesuatu yang terjadi sebagai pembelajaran. Kegiatan bermain biasanya bersifat simbolik atau pura-pura karena tidak terjadi secara nyata. Bermain memiliki arti yang penting bagi anak, meskipun kegiatan bermain ini tidak terjadi nyata.

Bermain merupakan kebutuhan anak yang paling mendasar saat anak berinteraksi dengan dunia disekitarnya. Dengan bermain kebutuhan anak untuk

suatu perkembangan akan berkembang dengan cara bermain. Bermain adalah suatu kebutuhan dan hak yang perlu untuk anak usia dini, dengan bermain anak akan tercapai keinginan dan kebutuhan perkembangannya, Seperti: motorik, kognitif, kreatifitas, bahasa, sosial, nilai dan sikap hidup (Hasanah 2016:117).

Bermain juga memberikan kesempatan yang luas untuk anak dapat bergerak, pengalaman belajar untuk mengasah, aktivitas sensori motor, yang meliputi penggunaan otot-otot besar dan kecil memungkinkan anak untuk memenuhi perkembangan konsep motorik (Hasanah 2016:119).

c. Fungsi Permainan

Kegiatan permainan yang tepat akan mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif bagi peserta didik di sekolah dasar, karena pada dasarnya dunia anak adalah dunia bermain (rejeqi, et al.,2022). Keterampilan motorik dasar adalah blok bangunan dari gerakan masa depan yang membentuk perbendaharaan motorik seseorang (hilavi, et al., 2022). Jadi permainan merupakan salah satu upaya untuk bisa meningkatkan perkembangan gerak manipulatif anak dan kerjasama anak.

Fungsi permainan menurut (Blegur, 2018: 24):

1. Pengembangan jasmani

Kegiatan jasmani erat kaitanya dengan gerak. Untuk itu, ketercapaiannya hanya akan nampak ketika anak terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang bersifat gerak pula, misalnya melalui permainan. Saat bermain anak mulai dengan gerakan dasar (lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif), baik menari, lompat, dan melempar, untuk melatih kekuatan otot, kelincahan, kelentukan, kecepatan, keseimbangan, daya tahan, dan koordinasi.

2. Pengembangan sportivitas

Jika kita mencermati perkembangan fenomena sosial dewasa ini, baik di bidang pendidikan, olahraga, politik, ekonomi, dan hukum banyak terjadi perilaku-perilaku yang tidak sportif. Perilaku tersebut dapat berupa, nyontek pada saat ujian, nilai ujian disabotase, gelar palsu, ijazah palsu, menggunakan doping, kampanye hitam, dsb. Oknum-oknum tersebut akan menempuh

berbagai perilaku curang untuk mewarnai segala kinerjanya dengan tingkat akuntabilitas yang rendah sebagai implikasi lanjutan dari proses pemodelan perilaku tidak sportif.

3. Pengembangan keseimbangan mental

Sifat anak dapat dipengaruhi oleh lingkungan di mana dirinya berada. Baik atau buruknya pengaruh tersebut tergantung dari sifat-sifat yang ada pada lingkungan tersebut. Mudah dan tidaknya anak terpengaruhi, sangat bergantung pada kematangan mental anak untuk menerima intervensi ekstrinsik lingkungan.

4. Perkembangan solidaritas

Solidaritas sebagai perasaan atau ungkapan dalam sebuah regu yang dibentuk oleh kepentingan bersama dan merupakan integrasi oleh individu dengan orang lain yang berada disekitarnya. Hal ini mengacu pada hubungan sosial yang saling mengikat secara kekeluargaan antara satu dengan yang lainnya. Solidaritas adalah kesepakatan bersama secara kolektif dalam bentuk tanggung jawab, dukungan, kekerabatan, saling berbagi untuk sesuatu hal antara satu individu dengan individu lain.

5. Pengembangan kecintaan terhadap olahraga

Kecintaan terhadap olahraga sebenarnya bukan hanya penting bagi pribadi anak semata (individualis), tetapi penting juga untuk pengembangan olahraga baik bersifat lokal, regional, maupun nasional (sosialis). Kecintaan ini sebagai motivasi intrinsik awal anak yang akan memberikan pengalaman gerak yang dasar untuk gerak-gerak lanjutan yang lebih sempurna dan kompleks untuk olahraga profesional.

6. Pengembangan kecepatan proses berpikir

Kesangsian terhadap sumbangan kegiatan bermain bagi pengembangan kecepatan proses berpikir anak masih dijumpai. Orang masih terbatas mengatakan bahwa bermain hanya menghabiskan waktu dan tenaga saja, bermain hanya membentuk otot agar menjadi kuat dan kekar saja, atau paling-paling bermain hanya membuat anak untuk melakukan beberapa kecakapan seperti menendang bola dalam permainan sepak takraw atau sepakbola, mendribble dalam permainan bola basket, memukul dalam permainan kasti, soft ball, bola voli, dsb.

Tumbuh kembang anak dapat ditingkatkan melalui permainan yang memfasilitasi interaksi sosial antar anak (David & Grobler, 2020). Berdasarkan paparan di atas bawah bahwa permainan memiliki banyak fungsi yang utama adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik peserta didik. Bila permainan dilakukan dengan sungguh-sungguh juga akan menciptakan keseimbangan berpikir yang baik. Oleh karena itu permainan sangat baik dilakukan oleh peserta didik.

d. Manfaat Permainan

Peserta didik menyukai permainan yang merangsang mereka untuk berpikir lebih keras memecahkan masalah seperti: petualangan, teka-teki, dan tindakan (Saputri, et al., 2018). Sedangkan bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan bagi anak usia dini, selain memiliki fungsi edukatif, bermain juga merupakan reaksi yang membahagiakan bagi peserta didik (Sahudi, et al., 2021). Bermain bukan hanya memiliki fungsi besar dalam kehidupan anak dikemudian hari, tetapi ternyata juga memiliki manfaat bagi mereka kelak. Jika dilihat secara kata bermain di dalam pikiran bawah sadar manusia memiliki konotasi kata gembira, mengasyikkan, menyenangkan. Namun jika dilihat secara implisit mengandung pengertian rilaks, santai, tidak harus berusaha mati-matian.

Bermain adalah hal yang sangat alamiah bagi anak-anak, hampir seperti: makan, minum dan tidur. Merasa melalui sentuhan, bergembira, tertawa, berteriak adalah bagian dari kehidupan anak ketika mereka masuk dalam sebuah bingkai permainan, artinya bermain akan membantu anak menjadi individu yang lebih baik serta memiliki efek positif bagi perkembangan jiwa anak (Astuti, 2016: 3). Sedangkan model permainan yang baik akan melakukan tiga keterampilan gerak dasar seperti: keterampilan lokomotor, keterampilan stabilitas, dan keterampilan manipulatif/mengontrol objek (Mujriah, et al., 2022).

Manfaat permainan menurut (Ardini, 2018: 65):

1. Kemampuan fisik kita menjadi kuat karena dalam permainan ada gerakan melompat-lompat, berlari, melempar dan lain sebagainya.
2. Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan.
3. Dapat menaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama.

4. Mengembangkan kecerdasan logika
5. Kita menjadi lebih kreatif
6. Meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh
7. Membantu kita untuk berlatih mengkomunikasikan perasaan secara efektif dengan cara yang alami, mengurangi kecemasan, pengendalian diri, pelatihan konsentrasi,
8. Anak belajar memecahkan masalah melalui permainan sehingga kemampuan tersebut bisa ditransfer dalam kehidupan nyata
9. Melatih sikap jujur sejak dini

Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan untuk peserta didik ada sangat banyak. Ditinjau dari fisik manfaatnya adalah untuk melatih kekuatan otot besar maupun otot kecil. Kemudian ditinjau dari mental dan kognitifnya pasti permainan akan membuat peserta didik akan terlatih mental dan pengetahuannya tentang permainan.

3. Perkembangan Motorik

a. Hakikat Perkembangan Motorik

Perkembangan dapat diartikan sebagai proses perubahan kuantitatif dan kualitatif individu dalam rentang kehidupannya, mulai dari masa konsepsi, masa bayi, masa kanak-kanak, masa remaja, sampai masa dewasa. Perkembangan dapat diartikan juga sebagai suatu proses perubahan dalam diri individu atau organisme, baik fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah) menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan (Syamsu, 2012).

Aktivitas fisik atau motorik yaitu segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Dalam perkembangan motorik, yang menentukan adalah otot, saraf, dan otak. Ketiga unsur itu melaksanakan masing-masing perannya secara berinteraksi positif, artinya unsurunsur yang satu saling berkaitan,

saling menunjang, saling melengkapi dengan unsur yang lainnya untuk mencapai kondisi motoris yang lebih sempurna keadaanya menurut, Zulkifli (2009: 31). Sedangkan menurut Danim (2011: 47-48) menyatakan bahwa “teori belajar observasional (*Observational Learning Theory*) yang dikembangkan oleh Albert Bandura dapat diterapkan pada pembelajaran motorik kasar dan halus bagi anak-anak prasekolah (masa kanak-kanak awal)”. Aktivitas fisik adalah faktor pelindung untuk lintas usia dan populasi menawarkan manfaat secara psikologi dan sosial (Julien et al., 2021).

Menurut Anggraini, dkk (2020:64) menyatakan bahwa selama masa anak-anak awal, pertumbuhan fisik berlangsung lambat dibandingkan dengan tingkat pertumbuhan selama masa bayi. Pertumbuhan fisik yang lambat ini berlangsung sampai mulai munculnya tanda-tanda pubertas, yakni kira-kira 2 tahun menjelang anak matang secara seksual dan pertumbuhan fisik kembali berkembang pesat. Meskipun selama masa anak-anak pertumbuhan fisik mengalami perlambatan, keterampilan motorik kasar dan motorik halus justru berkembang pesat. Perkembangan fisik motorik anak usia dini memiliki peran yang sangat penting dengan aspek perkembangan yang lainnya. Perilaku aktif yang baik harus dimulai sejak usia dini, karena perilaku yang dipelajari di masa muda lebih bertahan lama baiknya (Cocca et al., 2020). Hal ini dikarenakan bahwa perkembangan fisik motorik dan perilaku dapat diamati dan dapat diramalkan, seperti perubahan ukuran tubuh pada anak. Pendidikan jasmani merupakan salah satu upaya sadar untuk menciptakan lingkungan yang menumbuhkan potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa melalui kegiatan jasmani. (Tolgfors, 2020).

Menurut Pangrazi, R.P & Aaron, B (2010: 328) menyatakan bahwa “keterampilan dasar, terkadang disebut dasar atau fungsional keterampilan, adalah keterampilan yang dibutuhkan anak-anak untuk berfungsi secara efektif di lingkungan”. Keterampilan dasar adalah dasar manusia gerakan biasanya diidentifikasi oleh kata kerja tunggal, seperti berjalan, memutar, berlari, melompat, atau meregangkan tubuh. Itu pola perkembangan belajar keterampilan fisik berkembang dari umum (motorik besar) ke khusus (motorik halus) gerakan.

b. Nilai-nilai dalam Perkembangan Motorik

Nilai-nilai yang didapat dari perkembangan motorik pada anak usia dini antara lain menurut (Sumantri, 2005) sebagai berikut:

1. Memperoleh pengalaman yang berarti Anak akan memperoleh pengalaman-pengalaman gerak yang diperlukan dalam hidupnya dan dapat mendukung terjadinya proses pertumbuhan dan perkembangan dirinya, sehingga pengalaman inilah yang menjadikan anak semakin memiliki rasa percaya diri.
2. Hak dan kesempatan beraktivitas Anak berhak serta berkesempatan melakukan aktivitas-aktivitas yang disukai. Hal ini dapat menjadikan proses perkembangan serta pertumbuhannya semakin cepat.
3. Keseimbangan jiwa dan raga Proses perkembangan yang sesuai dengan usianya akan melahirkan keseimbangan antara jiwa dan raga, sehingga keduanya dapat berjalan beriringan dan seimbang.
4. Mampu menjadi dirinya sendiri Perkembangan motorik apabila sesuai akan menjadikan seorang anak dapat menjadi dirinya sendiri.

Pertumbuhan fisik anak pada usia sekolah dasar ditandai dengan anak menjadi lebih tinggi, berat, dan kuat dibandingkan pada saat anak berada di SD, hal ini tampak pada perubahan sistem tulang, otot dan keterampilan gerak. Anak lebih aktif dan kuat untuk melakukan kegiatan fisik seperti: berlari, memanjat, melompat, berenang dan kegiatan luar rumah lainnya. yang meliputi perkembangan kesehatan,

perkembangan kekuatan otot, ketahanan fisik, peningkatan kelenturan dan koordinasi gerak, dan perkembangan mental (Veljkovic, et al.,2021).

Motorik kasar adalah gerakan yang menggunakan hampir seluruh otot besar anggota tubuh. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot kecil serta koordinasi mata dengan tangan (Decaprio, 2013: 19-20). Perkembangan motorik kasar maupun motorik halus pada anak-anak sangat dipengaruhi oleh perkembangan fisik. Kelengkapan dan kesehatan fisik anak adalah suatu yang berpengaruh besar pada perkembangan motoriknya. Perkembangan fisik anak usia SD dapat dilihat dari gambaran umum menyangkut penambahan proporsi tinggi dan berat badan serta ciri-ciri fisik lain yang tampak.

Usia sekolah dasar ini, anak banyak mengembangkan kemampuan motorik dasar yang digunakan untuk menyeimbangkan badan, berlari, melompat, dan melempar (Slavin, 2011: 100). Sedangkan Anak sekolah dasar pada umumnya berada pada fase tenang, di mana perkembangan fisik pada masa ini terbilang lambat namun konsisten (Budiyartati, 2014: 72). Ciri-ciri perkembangan fisik yang mendasar pada anak sekolah dasar usia 7 hingga usia 9 tahun, anak perempuan lazimnya lebih pendek dan ringan daripada anak laki-laki. Pada usia 9 sampai 10 tahun, anak perempuan lazimnya memiliki tinggi dan berat badan yang sama dengan anak laki-laki. Pada usia sekitar 11 tahun anak perempuan lebih tinggi dan berat dibandingkan anak laki-laki. Jadi Perkembangan motorik penting untuk dikembangkan melalui proses pembelajaran terdiri dari aktivitas fisik yang meningkatkan afektif, kognitif, dan psikomotor siswa (Baños et al., 2020)

Guru perlu mengajak anak untuk belajar dengan melibatkan aktivitas fisik, semisal olahraga, menulis, menggambar dan sebagainya sebagai latihan anak untuk mengembangkan keterampilan motoriknya. Keterampilan berpikir kreatif menjadi sangat penting karena perlunya solusi kreatif dan inovatif untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (Bulut et al.,2022). Orang tua di rumah juga penting untuk memberikan asupan gizi yang sehat dan seimbang agar pertumbuhan fisik anak sehat dan dapat beraktivitas dengan penuh semangat.

c. Gerak Dasar Manipulatif

Keterampilan manipulatif merupakan koordinasi beberapa keterampilan gerak pada anggota tubuh manusia (Mirawati, 2017). Sedangkan Keterampilan manipulatif dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk menggunakan tangan atau bagian tubuh lain, dan objek untuk mengontrol objek misalnya: menendang, menggiring bola, menendang, dan melempar (Chen, et al. 2021). Jadi keterampilan manipulatif adalah segala gerakan yang menggunakan alat.

Gerak manipulatif anak dimulai dari keterampilan motorik dan lokomotor. Pengembangan keterampilan manipulatif memberikan kepercayaan diri dan kemudahan anak dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Observasi sampel dengan alasan sampel memiliki keterampilan manipulatif yang kurang menjadi dasar beberapa penelitian terdahulu untuk melaksanakan penelitian (Hendra, 2019). Sedangkan gerak manipulatif adalah gerakan untuk bertindak dalam bentuk gerakan yang lebih terampil dari anggota tubuh, seperti: menendang, melempar, dan melakukan dengan control (Latar, I. M., & Hasbullah, B. 2020).

Keterampilan Manipulatif berhubungan dengan cara anak memperlakukan objek Agus Mahendra (2000: 22-25) dalam Erlin Yunia:

a. Konsep tubuh.

Dalam keterampilan manipulatif tubuh digunakan sebagai alat untuk menguasai sebuah objek dalam berbagai cara.

1) Bentuk.

Perubahan dalam bentuk tubuh terjadi ketika menangkap suatu objek. Tubuh akan melengkung ketika lengan atau kaki bergerak ke arah pusat tubuh.

2) Bagian tubuh.

Adapun bagian tubuh yang paling banyak untuk memanipulasi objek adalah tangan. Tangan digunakan untuk mengambil objek lalu melemparnya

b. Konsep usaha

1) Bobot

Variasi dalam kekuatan dibutuhkan ketika mengontrol objek. Tugas yang menantang bagi anak adalah melempar pada jarak yang bervariasi, menerima bola yang bergerak cepat.

2) Waktu

Waktu sangat penting untuk mengetahui kapan harus melempar bola dan memberikannya kepada teman yang lain. Selain waktu, kecepatan gerak atau aksi menjadi tolok ukur seberapa cepat tangan harus bergerak. Gerakan efisien mempunyai irama pelaksanaan yang dapat diamati. Gerakan yang lepas timingnya biasanya timbul dari masalah koordinasi. Anak dapat dibantu dengan memulai

gerakan secara pelan, yang memberinya banyak waktu untuk bereaksi pada apa yang anak lihat.

3) Ruang

Penggunaan yang fleksibel pada bagian tubuh yang berbeda diperlukan dalam gerak melempar. Arah langsung dan lurus akan menghasilkan keterampilan yang efisien. Demikian halnya ketika menerima atau menangkap.

d. Konsep Ruang.

Jalur yang ditempuh objek mempengaruhi jauhnya jarak. Anak perlu bereksperimen dengan momen lepasnya benda dan menemukan apa yang terjadi pada benda tersebut.

1) Wilayah Pribadi

Konsep perluasan juga berhubungan dengan seberapa dekat dan jauh suatu benda dari tubuh. Kadang anak harus menjulurkan lengan untuk menerima bola. Anak menarik benda yang sedang dikuasainya dekat ke tubuhnya.

2) Tingkatan

Anak diharapkan bisa dan siap menerima objek pada tingkat yang berbeda-beda, rendah, menengah, dan udara dan dilatih memanipulasi objek dalam berbagai tingkatan ini.

e. Melempar

Melempar merupakan keterampilan manipulatif yang kompleks dimana salah satu atau kedua tangan digunakan untuk melepaskan benda menjauhi badannya ke udara. Menurut Sukamti (2007: 31) gerakan ini dilakukan dengan menggunakan kekuatan tangan, dan lengan serta memerlukan koordinasi beberapa

unsur gerakan, misalnya antara ayunan dengan lengan gerakan jari-jari yang harus melepaskan benda yang dipegang pada saat yang tepat. Agar dapat melakukannya dengan baik perlu juga koordinasi gerak yang baik dengan gerakan bahu, togok, dan kaki. Melempar tergantung dari beberapa faktor (ukuran tubuh anak, ukuran benda), lemparan dapat dilakukan di bawah tangan, di atas kepala, melampaui kepala, di atas lengan, atau di samping (Samsudin, 2008: 106).

Karakteristik melempar tingkat matang meliputi: kedua kaki sedikit terbuka dengan kaki kiri dilangkahkan ke depan (bila tangan kanan yang melempar), badan akan berputar ke sisi lempar dan berat badan dipindahkan ke kaki belakang, sudah ada putaran badan yang lebih nyata melalui pinggul, punggung dan bahu, perpindahan berat badan dengan melangkahkan kaki ke depan sebelum bola dilepaskan, ada pelurusan siku sebelum bola dilepaskan dan gerakan badan terus berlanjut ke depan (Sujiono, 2005: 4.35).

f. Menangkap

Menurut Samsudin (2008: 108-109) menangkap merupakan gerak dasar manipulatif yang melibatkan penghentian momentum suatu benda dan mengendalikannya dengan kedua tangannya. Karakteristik gerakan menangkap adalah dengan cara menempatkan tangan pada posisi yang efektif saat menerima bola yang melayang dipegang dengan kedua tangan.

Bola datang dapat dari arah yang berbeda-beda, dengan kekuatan yang bermacam-macam, mungkin bola yang mengarah kepada anak datang dari kiri, kanan, atas-depan, atas-kiri, atas-kanan, bawah dengan kekuatan keras, sedang, melemah, keras berputar, sehingga menangkap perlu adanya pengenalan agar

nantinya anak benar-benar memiliki keterampilan menangkap bola dengan baik (Ermawan Susanto, 2005: 31).

Tingkat keberhasilan menangkap bola (Ermawan Susanto, 2005: 32): 1) Menangkap bola dengan sempurna menggunakan kedua tangannya, 2) Berhasil menangkap bola dengan kedua tangannya juga dengan bantuan dada dan perut (Mendekap bola), 3) Berhasil menangkap bola tetapi kemudian lepas lagi dari penguasaannya.

g. Memantul

Menurut Sukamti (2007: 32) gerakan memantul bola dapat terbentuk apabila anak memperoleh kesempatan bermain dengan bola. Gerakan ini mula-mula terbentuk dari gerakan menjatuhkan bola yang dipegang dan bola itu memantul ke atas, dan anak akan berusaha menangkapnya. Kemampuan memantul-mantulkan bola berulang kali tanpa menangkap berkembang sejalan dengan kemampuan mengontrol kekuatan dan arah tegaknya bola.

Penguasaan bola dengan memantul-mantulkan menggunakan satu tangan berkembang lebih awal dibanding menggunakan dua tangan, dua tangan lebih sukar dibandingkan menggunakan satu tangan karena membutuhkan koordinasi dan sinkronisasi antara tangan kanan dan tangan kiri. Besarnya bola yang digunakan lebih berpengaruh pada penguasaan gerak, anak kecil lebih mudah memantulkan bola yang agak kecil daripada menggunakan bola yang besar (Sukamti, 2007: 33).

h. Menggelinding

Mengelinding adalah gerakan yang menerapkan gaya terhadap suatu benda dan benda dimaksud harus tetap menyentuh landasannya. Gerakan

menggelindingkan merupakan gerakan manipulatif yang paling mendasar yang dapat dilakukan oleh anak untuk mengontrol kecepatan dan arah suatu benda (Samsudin, 2008: 103). Menggelindingkan meliputi pengerahan gaya atau tenaga terhadap suatu objek mempertahankan kontaknya dengan permukaan tempat benda tersebut bergerak. Badannya akan menempatkan diri dalam posisi duduk atau berdiri. Apabila berdiri, lutut, dan pinggulnya akan membengkok, kepala ditengadahkan, dan badannya dicondongkan ke depan. Dengan demikian kedua tangannya maupun bola akan sangat dekat dengan lantai sewaktu mengayun (Sujiono, 2005: 4.31).

5. Hakikat Kerjasama

a. Pengertian Kerjasama

Sebagai manusia tidak dapat dipisahkan dari komunitasnya dan setiap orang di dunia ini tidak ada yang dapat berdiri sendiri melakukan segala aktivitas untuk memenuhi kebutuhannya, tanpa bantuan orang lain. Begitupun Anak, dalam aktivitas usahanya setiap anak selalu membutuhkan kehadiran dan peran orang lain. Salah satu ciri khas keterampilan sosial yang berkembang adalah kerjasama, belajar kerjasama yang mengembangkan kognitif maupun sosial.

Bermain merupakan cara yang paling tepat untuk meningkatkan kerja sama anak melalui permainan sederhana. Pentingnya kerja sama pada anak merupakan dasar dalam bersosialisasi antara seseorang dengan orang lain, manusia tidak dapat hidup sendiri melainkan saling membutuhkan satu sama lain. Menurut Engles (2020: 2) “pendekatan kerjasama bertujuan untuk mempromosikan interaksi sosial

yang positif dengan meminta peserta didik berjuang menuju target kolektif dan bekerja sama sebagai sebuah tim”.

Permainan bisa mendapat stimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Menurut Rio (2020:2) “kerjasama diakui secara internasional sebagai komponen kunci dan hasil yang diharapkan dari fisik pendidikan dalam kurikulum sekolah nasional dan standar nasional”.

Melihat pengertian diatas maka dapat dipersepsikan bahwa aktivitas kerjasama akan terjadi apabila ada dua orang atau lebih dalam suatu aktivitas dan melakukan kegiatan secara bersama-sama untuk menyelesaikan sesuatu. Aktivitas tersebut apabila dilakukan hanya oleh satu orang maka tidak dapat dikatakan kerjasama, begitu pula sebaliknya. Adanya satu tujuan di dalamnya juga menentukan layak tidaknya aktivitas tersebut dikatakan kerjasama.

b. Tujuan Kerjasama

Sabel Duoquel dkk (2016) menyatakan bahwa tujuan kerjasama adalah untuk mencapai tujuan bersama yang bermanfaat bagi diri mereka sendiri dan bermanfaat untuk semua anggota kelompok lain. Didukung oleh pendapat Tarim (2016) kerjasama ketika anak-anak dapat berinteraksi, mereka terpapar hubungan yang berbeda seperti memberi dan menerima membantu, mengekspresikan sudut pandang mereka, belajar tentang perspektif orang lain, mencari cara baru untuk mengklarifikasi perbedaan, memecahkan masalah, dan merumuskan 12

pemahaman dan pengetahuan baru. Senada juga dengan pendapat Schmalenbach. C (2018 :30) yang menyatakan kerja sama mengarah ke hubungan interpersonal yang lebih positif dan kohesi yang lebih besar daripada kompetisi dan pekerjaan individu; pengalaman kerja sama mempromosikan lebih banyak dukungan sosial yang relevan untuk pencapaian dan produktivitas

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan kerjasama dapat membangun pengetahuan melalui interaksi yang terjalin dalam kerjasama, dapat menumbuhkan kemampuan komunikasi, dan dapat membangun keterampilan yang berhubungan dengan kemampuan sosial dan dapat merangsang kemampuan intelektual, serta kemampuan 13 interpersonal anak, mengembangkan kreativitas, dan belajar keterampilan baru

c. Indikator Kerjasama

Kerjasama memiliki indikator- indikator yang harus dimiliki anak yang menandakan anak sudah dapat berkejasama. Indikator kerjasama menurut West. M (2002:160) sebagai berikut: 1) tanggung jawab akan terciptanya kerjasama yang baik, 2) saling berkontribusi untuk terciptanya kerjasama, 3) pengerahan kemampuan secara maksimal, yaitu dengan mengerahkan kemampuan atau kekompakan masing-masing anggota kelompok secara maksimal. Sementara indikator kerjasama menurut Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini dalam Alfiana dan Lestaringrum (2015) yaitu 1) senang bermain dengan teman, 2) dapat mengerjakan tugas kelompok, 3) dapat memuji teman atau orang lain. Aktivitas fisik diharapkan dapat memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran kognitif, afektif, dan psikomotorik (Jeong & So, 2020).

Dari penjelasan di atas indikator kerja sama dapat di simpulkan yaitu tanggung jawab terhadap terciptanya kerja sama, mengarahkan kemampuan atau kekompakan anggota kelompok, senang bermain dengan teman, dapat melaksanakan tugas kelompok, dan dapat memuji teman

d. Manfaat Kerjasama

Hal yang sama juga dituliskan dalam Ontario Public Service (2016:59) bahwa kerjasama di dalam kelas mendukung pengembangan pengaturan diri sosial dan prososial pada anak-anak, hal ini diperkuat oleh pendapat Thanh (2014:16) yang menyatakan bahwa kerja sama lebih efektif daripada kompetisi atau instruksi individual dalam hal meningkatkan perolehan pengetahuan, retensi, akurasi, dan kreativitas 15 siswa dalam pemecahan masalah.

Pendapat lain disampaikan oleh Mountafidou dan Sivropoulou (2010) Dia juga melaporkan manfaat kerjasama sebagai solusi untuk tantangan yang dihadapi sekolah saat ini khususnya di taman kanak-kanak, dikarenakan kerjasama penting adanya disekolah sama halnya dengan pendapat yang dituliskan oleh Glüer. M (2011:30) yang mengatakan bahwa Kerjasama dan kesiapan pendidikan terkait langsung dengan keberhasilan pendidikan anak-anak senada pendapat Pratt, Lipscomb, dan McClelland (2016) yang menyatakan bekerja sama dengan teman sebaya dan orang dewasa, mengikuti instruksi, dan menghambat yang perilaku yang tidak pantas yang mendukung lebih tepat. Keterampilan perilaku awal ini mengatur anak untuk nanti mencapai keberhasilan di sekolah, jadi manfaat kerjasama untuk anak usia dini sangat banyak, yaitu untuk meningkatkan kemampuan sosial anak

menekankan penting kerjasama, belajar dengan teman sebaya, anak aktif, dan meningkatkan toleransi antar anak untuk keberhasilan anak di sekolah

5. Karakteristik Peserta didik Sekolah Dasar

Peserta didik merupakan sinonim dari peserta belajar dalam lembaga pendidikan yaitu sekolah. Dalam jenjang tingkat sekolah, Sekolah Dasar (SD) merupakan tingkat jenjang kedua setelah tingkat pendidikan anak usia dini (PAUD). Pendidikan jasmani adalah proses melalui pengalaman belajar bagi peserta didik berupa kegiatan jasmani, permainan dan olahraga yang secara konsisten dipersiapkan untuk mendorong peningkatan kemampuan motorik, sosial dan moral (Yoda et al.,2021). Jenjang tingkat sekolah dasar dibagi menjadi dua, yaitu Sekolah Dasar kelas bawah dan Sekolah Dasar kelas atas.

Karakteristik perkembangan anak usia dini Sekolah Dasar dalam perkembangannya memiliki karakteristik yang unik. Berbagai teori membahas tentang karakteristik anak usia SD sesuai dengan aspek-aspek yang ada pada anak. Beberapa teori tersebut diantaranya yaitu teori kognitif, teori psikososial, teori moral, teori perkembangan fisik dan motorik. Konsep-konsep di dalamnya akan dibahas lebih lanjut sebagai berikut:

a. Perkembangan Kognitif Anak Usia SD

Menurut Karim dan Wifroh (2014: 105) menyatakan bahwa “kecerdasan merupakan perwujudan dari perkembangan kognitif peserta didik”. Perkembangan kognitif yang dimiliki oleh anak diharapkan nantinya berguna dalam mempelajari informasi yang ada disekelilingnya, untuk kelangsungan hidup anak kedepannya dan bermanfaat untuk orang lain.

Selama masa Sekolah Dasar terjadi perkembangan kognitif yang pesat pada anak. Anak mulai belajar membentuk sebuah konsep, melihat hubungan, dan memecahkan masalah pada situasi yang melibatkan objek konkret dan situasi yang tidak asing lagi bagi dirinya. Anak juga sudah mulai bergeser dari pemikiran egosentris ke pemikiran yang objektif (Slavin, 2011: 50-51). Anak mampu mengerti adanya perpindahan pada hal yang konkret serta sudah memahami persoalan sebab akibat. Beberapa penjelasan tersebut dapat menggambarkan bahwa anak usia SD membutuhkan objek konkret dan situasi yang nyata/kebiasaan pada pelaksanaan pembelajaran di SD.

Guru penting untuk menghadirkan objek nyata dengan situasi pembelajaran yang nyata bagi anak sebagai metode atau media untuk memudahkan anak dalam berpikir logis, membuat klasifikasi objek, membentuk konsep, melihat hubungan dan memecahkan masalah. Slavin (2011: 56) menyatakan bahwa “terdapat empat implikasi teori kognitif Piaget terhadap pendidikan”. Pertama, guru harus peduli terhadap metode atau proses pemikiran anak hingga diperolehnya suatu hasil pemikiran dalam dirinya. Kedua, guru harus menyediakan berbagai kegiatan yang memungkinkan adanya keterlibatan aktif peserta didik dengan inisiatif dalam dirinya sendiri. Ketiga, guru tidak boleh menekankan kegiatan belajar yang menuntut anak untuk berpikir layaknya orang dewasa. Keempat, guru harus peduli terhadap kecepatan dan tingkat perkembangan kognitif masing-masing peserta didik dalam melaksanakan suatu pembelajaran sehingga masing-masing peserta didik dapat belajar secara optimal.

Rendahnya stimulasi perkembangan motorik telah menyebabkan keterlambatan perkembangan, dan keterlambatan tersebut dapat berpengaruh pada perilaku lainnya (Libertus & Violi, (2016: 143-147).

Berdasarkan literatur tersebut peneliti ingin membuat model permainan aktivitas jasmani yang menyesuaikan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas bawah.

6. Emosi

Emosi merupakan faktor dominan yang mempengaruhi tingkah laku individu, dalam hal ini termasuk pula perilaku belajar (*learning*). Emosi positif seperti perasaan senang, bergairah, bersemangat atau rasa ingintahu (*cuoristiy*) yang tinggi akan mempengaruhi individu untuk mengonsentrasikan dirinya terhadap aktivitas belajar, seperti memperhatikan penjelasan guru, membaca buku, dan disiplin dalam belajar. Sebaliknya apabila yang menyertai proses belajar itu negatif, seperti perasan tidak senang, kecewa, tidak bergairah maka proses belajar tersebut mengalami hambatan (Syamsu Y& Nani, 2011: 64).

Pendidikan emosi sangatlah penting oleh karena itu pendidikan di sekolah dasar membuat perkembangan manusia secara keseluruhan, maka pendidikan anak SD perlu diberikan melalui berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan, perkembangan jasmani dan rohani agar lebih siap memasuki pendidikan lebih lanjut (Febrianto, et al.,2020).

Menurut Awang, (2019: 43) menyatakan bahwa “karakteristik kecerdasan emosional yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik sehingga dapat

memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didiknya”.

Jadi dapat di simpulkan emosi merupakan salah satu bentuk perilaku yang dimiliki anak untuk mengekstresikan berbagai keadaan yang dapat membuat seseorang itu sedih ataupun senang dalam menerima berbagai keadaan yang ada. Selain itu emosi yang positif yang dimiliki anak selama belajar dapat memotivasi anak untuk lebih melakukan eksplorasi dan memenuhi rasa ingin tahunya.

Pengertian di atas menunjukkan bahwa dalam proses belajar mengajar guru sebaiknya mempunyai kepedulian untuk menciptakan suasana proses belajar-mengajar yang menyenangkan atau kondusif bagi terciptanya proses belajar peserta didik secara baik. Serta dapat menubuhkan emosi peserta didik yang positif dalam melakukan aktivitas belajar di lapangan dan perlunya kemampuan mengontrol emosi diperlukan melalui model aktivitas permainan dan latihan (pembiasaan)

7. Model Permainan Gerak Dasar Manipulatif dan Kerjasama

a. Permainan boltik

Kompetensi Inti:

Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar:

4.3 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional

Indikator:

1. Melempar bola menuju sasaran atau target
2. Menangkap bola dari lawan
3. Berlari menuju target atau pos-pos
4. Kerjasama menyusun *puzzle*

Tujuan Permainan:

1. Mengembangkan kemampuan melempar bola: saat peserta didik jaga kemudian bola dilemparkan sesuai sasaran atau target.
2. Mengembangkan kemampuan menangkap bola: saat peserta didik jaga kemudian menangkap bola kasti dari tendangan lawan.
3. Mengembangkan kemampuan berlari: saat peserta didik yang dipos menuju pos selanjutnya atau waktu menyusun *puzzle*
4. Mengembangkan kerjasama: saat peserta didik ada kesempatan menyusun *puzzle* peserta didik bisa kerjasama untuk mendapatkan poin tambahan.

Cara bermain:

1. Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok
2. Kelompok yang menang batu kertas gunting ialah kelompok yang main.
3. Permainan dilakukan seperti kasti namun bedanya ditendang bolanya dan menggunakan bola plastik
4. Apabila kelompok yang main terutama yang menendang bola kemudian bola tidak terkena dirinya atau dilemparkan musuh mengenai tubuhnya maka menuju pos 1
5. Selanjutnya ketika kelompok yang main terkena lemparan bola dari yang jaga

maka permainan sudah ganti dengan tukar posisi semuanya.

6. Cara memperoleh poin dengan melewati pos 1 sampai 3 kemudian menuju kotak antrian menendang lagi mendapatkan poin 3
7. Cara memperoleh poin tambahan dengan cara ketika bola ditendang teman satu kelompoknya maka ada puzzle ditengah lapangan ketika puzzle bisa selesai maka akan mendapatkan poin 5.
8. Permainan berakhir ketika waktu selesai dinyatakan oleh wasit atau guru

b. Permainan Tembakan api

Kompetensi Inti:

Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Kompetensi Dasar:

4.3 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional

Indikator:

1. Melempar bola ke arah lawan
2. Menghindari bola dari arah lawan
3. Kerjasama supaya tidak terkena bola dari lawan

Tujuan Permainan:

1. Mengembangkan kemampuan melempar bola: saat permainan dimulai peserta didik berusaha melempar bola mengenai sasaran atau target

2. Mengembangkan kelincahan: saat menghindari bola dari arah lawan
3. Mengembangkan kerjasama kelompok: saat peserta didik ingin menang dalam permainan maka peserta didik melakukan kerjasama atau komunikasi sesama kelompok agar bisa mendapatkan poin banyak.

Cara bermain:

1. Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok
2. Setiap kelompok mendapatkan bola sesuai banyak anggota kelompoknya
3. Aba-aba mulai maka permainan dimulai
4. Bermainnya dengan cara melempar bola ke arah kelompok lawan
5. Apabila anggota kelompok yang terkena bola dari arah lawan maka anggota kelompok itu mati atau ditempat yang lain dan mendapatkan hukuman yaitu loncat pagar 5 kali dan tidak boleh kembali ketempat semula
6. Permainan menang ketika siapa yang paling banyak orangnya
7. Jaraknya 3 meter antara 1 kelompok dan kelompok lainnya
8. Permainan berakhir apabila wasit meniupkan peluit

c. Permainan Meningjau

Kompetensi Inti:

Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Kompetensi Dasar:

- 4.1 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional

Indikator :

1. Berjalan sesuai dengan perintah guru
2. Berlari menuju sasaran atau target
3. Koordinasi antara pendengaran dan gerakannya
4. Merangkak sesuai dengan perintah

Tujuan Permainan:

1. Mengembangkan gerak berjalan sesuai target: saat peserta didik bermain dan guru menginstruksikan “merah” maka peserta didik berjalan.
2. Berlari menuju target: saat peserta didik diberikan instruksi oleh guru “hijau” maka peserta didik berlari
3. Koordinasi pendengaran dengan gerakan: saat peserta didik diberikan intruksi maka peserta didik harusnya melakukan sesuai intruksinya guru
4. Mengembangkan gerakan merangkak: saat guru memberikan intruksi “meningjau macet” maka peserta didik melakukan gerakan merangkak

Cara bermain:

1. Guru memberikan batas untuk permainan meningjau ini dengan menggunakan kun, membentuk persegi panjang
2. Permainan dilakukan guru akan menginstrukan atau memberikan aba-aba:
Merah: peserta didik berhenti
Kuning: peserta didik jalan ditempat atau merangkak
Hijau: peserta didik berlari bebas namun tidak boleh keluar batas
3. Ketika peserta didik ada yang salah melakukannya atau tidak sesuai instruksi maka diberikan hukuman loncat pagar 5 kali.

4. Permainan berakhir ketika guru meniupkan peluit

d. Permainan Ular emas

Kompetensi Inti:

Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Kompetensi Dasar:

4.1 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional

Indikator:

1. Berjalan untuk mendapatkan poin yang banyak
2. Koordinasi antara pendengaran dan gerakan
3. Kerjasama antara tim akan menentukan menang dan kalahnya

Tujuan permainan:

1. Mengembangkan kemampuan berjalan: saat peserta didik bermain maka gerakan berjalan sesuai sasaran atau target yang sudah ditentukan guru maka akan mendapatkan poin yang banyak
2. Mengembangkan kemampuan koordinasi: saat peserta didik mulai bermain maka peserta didik harus bisa mengembangkan koordinasi antara pendengaran dan gerakannya sesuai target agar menang. Dan juga untuk koordinasi gerakan berjalan saat matanya ditutup kain.
3. Mengembangkan kemampuan kerjasama: peserta didik kerjasama antara tim akan menentukan menang dan kalahnya

Cara bermain:

1. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok
2. Peserta didik menunjuk 1 orang untuk menjadi ketua kelompok kemudian akan ditutup matanya menggunakan kain yang telah disediakan
3. Kemudian anggota kelompoknya di belakang ketua dengan tangan memegang bahu sang ketua
4. Setelah itu peserta didik yang dibelakangnya tugasnya memberikan arahan kepada ketuanya untuk mencari emas atau kun
5. Permainan bisa menang apabila kelompok yang bisa mendapatkan emas atau kun yang paling banyak
6. Permainan yang kalah akan mendapatkan hukuman yaitu loncat pagar 5 kali
7. Permainan berakhir ketika guru meniup peluit.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Nurul Fajar Muslimah Ningrum (2017). Judul “Pengembangan Model Permainan untuk Meningkatkan Perseptual Motorik dan Perilaku Sosial Peserta didik Sekolah Dasar Kelas Bawah”. Tesis, Program Studi Ilmu Keolahragaan Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (R & D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran yang disusun, menurut ahli pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Ujicoba skala kecil dilakukan terhadap 27 peserta didik SD N Ambarukmo. Ujicoba skala besar dilakukan terhadap 32 peserta didik SD N Ngringin dan 34 peserta didik SD N Puren. Instrumen yang digunakan untuk

mengumpulkan data adalah pedoman pengamatan (observasi), pedoman wawancara, catatan lapangan, skala nilai, lembar penilaian uji efektifitas dan penilaian hasil belajar. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian berupa model permainan, yang berisikan 6 model permainan, yaitu: (1) permainan karung berantai, (2) permainan egrang berantai, (3) permainan engklek berantai, (4) permainan balok berantai, (5) permainan kelereng berantai, (6) permainan ban berantai. Model permainan disusun dalam bentuk buku pedoman dan dituangkan dalam bentuk DVD. Berdasarkan hasil penilaian para ahli materi dan praktisi, dapat ditarik kesimpulan bahwa model permainan untuk meningkatkan perseptual motorik dan perilaku sosial peserta didik sekolah dasar kelas bawah yang didesain berkategori baik, sehingga model permainan telah sesuai, layak, dan efektif untuk digunakan.

2. Abdurrakhman Haryo Nugroho (2019). Judul “Pengembangan Model Aktivitas Jasmani Melalui permainan Sederhana Untuk Meningkatkan Koordinasi dan Ketepatan Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah”. Tesis, Program Studi Ilmu Keolahragaan Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (R & D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengembangan Model Aktivitas Jasmani Melalui Permainan Sederhana Untuk Meningkatkan Koordinasi Dan Ketepatan Siswa Kelas Bawah valid. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada langkah-langkah penelitian Borg & Gall dengan melalui tahapan: pengumpulan hasil riset dan informasi, perencanaan, mengembangkan produk

awal, uji coba awal, revisi penyusunan produk utama, uji coba lapangan utama, revisi penyusunan produk operasional, uji coba produk operasional, revisi produk final. Subjek uji coba skala kecil dilakukan terhadap 2 guru sekolah dasar, sedangkan subjek uji coba penelitian skala besar dilakukan terhadap 3 guru sekolah dasar, dan subjek uji efektifitas produk sebanyak 25 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes keterampilan koordinasi dan ketepatan. Penilaian para ahli dan instruktur menggunakan lembar kuisioner. Model permainan terdiri dari 7 jenis permainan (1) Permainan seimbangan bola, (2) permainan lembarung, (3) permainan bowling, (4) permainan kapal pecah, (5) permainan jalan laba- laba, (6) permainan bambu air, (7) permainan bola poin. Permainan sederhana dikonsepsi dengan menyenangkan sesuai karakter siswa yang senang menghabiskan waktu untuk bermain, hal ini dimaksudkan agar siswa senang dalam proses belajar, secara tidak langsung lebih mudah meningkatkan unsur gerak koordinasi, ketepatan dan antusias siswa dalam belajar. Hasil penelitian ini adalah pengembangan model permainan sederhana layak dan efektif untuk meningkatkan kebugaran jasmani koordinasi gerakan dan ketepatan.

3. Septian Fajri Masyhuri (2019). Judul “Pengembangan Model Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Tradisional Untuk Mengembangkan Karakter Jujur Disiplin dan Tanggung Jawab Pada Pada Siswa Sekolah Dasar”. Tesis, Tesis, Program Studi Ilmu Keolahragaan Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan yang mengikuti langkah langkah pengembangan menurut Borg and Gall (2007): (1) studi pendahuluan dan pengumpulan informasi dan analisis kebutuhan kajian

literatur, pengamatan lapangan, membuat kerangka kerja penelitian. (2) Perencanaan (perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran). (3) Mengembangkan produk awal (penyiapan materi pembelajaran, instrumen evaluasi) dan validasi (4) Revisi produk awal (5) Uji coba lapangan awal (Uji coba skala kecil). (6) Revisi produk (berdasarkan saran-saran pada uji coba). (7) Uji coba lapangan utama (uji skala besar) (8) Revisi produk. (berdasarkan hasil-hasil uji skala besar). (9) Uji efektivitas. (10) Produk Akhir. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini adalah sebuah model pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional untuk mengembangkan karakter jujur disiplin dan tanggung jawab pada siswa sekolah dasar. Hasil uji coba model pembelajaran efektif untuk mengembangkan karakter jujur disiplin dan tanggung jawab.

4. Sollimatul Parlindungan (2021). Judul “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sederhana untuk Meningkatkan Kebugaran dan Kerjasama Peserta didik SD Kelas Bawah” Tesis, Program Studi Ilmu Keolahragaan Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (R & D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Produk yang dihasilkan model pembelajaran kebugaran jasmani dan kerjasama yang bervariasi membantu guru dan peserta didik. (2)) Tingkat kelayakan produk berdasarkan penilaian tiga ahli materi dengan kategori “Layak”. Validasi tiga ahli pembelajaran mendapat penilaian dengan kategori “Sangat Layak”. Produk ini melalui tahap uji coba skala kecil dengan kategori “Sangat Layak”. Dan tahap uji coba skala besar, produk ini mendapatkan

hasil dengan kategori “Sangat Layak”. (3) Uji efektivitas pada aspek kognitif diperoleh nilai rata-rata Pre test 4,25 dan Post test 5,80. Pada aspek afektif diperoleh nilai rata-rata Pre test 4,40 dan Post test 5,85. Pada aspek psikomotor diperoleh nilai rata-rata Pre test 4,55 dan Post test 5,95. Berdasarkan uji Paired Sample T Test diketahui nilai t-hitung untuk hasil belajar peserta didik Pre Test dan post-test adalah $p < 0,05$. Yang artinya menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan sederhana efektif untuk meningkatkan kebugaran dan kerjasama peserta didik SD kelas bawah.

5. Nuzulla Saputri. (2021). Judul “Model pembelajaran berbasis permainan kipboi untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa sekolah dasar kelas atas di kecamatan ambal kebumen” Program Studi Ilmu Keolahragaan Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Hasil penelitian Produk akhir berupa modul panduan pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan kipboi untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa yang memuat: 1) konsep model permainan, 2) tujuan model permainan, materi, 3) tata cara penggunaan model permainan, 4) contoh penggunaan model permainan, dan 5) model permainan kipboi. Model permainan tersebut sesuai dengan karakteristik siswa SD serta mengandung unsur yang ada didalam permainan bola kecil dan permainan tradisional. Model permainan efektif untuk meningkatkan kebugaran jasmani pada anak usia SD kelas atas. Hasil analisis statistik uji efektivitas diperoleh nilai t hitung (2,705) > t tabel (2,144), sehingga dapat dikatakan terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis permainan kipboi terhadap kebugaran jasmani siswa. Keunggulan dari model pembelajaran berbasis

permainan kipboi membuat anak lebih terlibat aktif dalam pembelajaran pendidikan jasmani serta lebih sedikit waktu menunggu giliran.

C. Kerangka Berfikir

Salah satu proses peningkatan perkembangan gerak dasar manipulatif dan kerjasama anak adalah melalui pendidikan formal, yang terdapat dalam materi pembelajaran pendidikan jasmani, selama proses pembelajaran di sekolah diharapkan selain bertambahnya pengetahuan dan keterampilan gerak tentang pendidikan jasmani diharapkan juga dapat meningkatkan kebugaran jasmani peserta didik. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah menjadi salah satu tempat untuk merealisasikan hal tersebut, pendidikan jasmani di sekolah dapat mendorong upaya meningkatkan perkembangan motorik anak yang harus diberikan dengan tepat agar dapat mencapai tujuan sesuai perkembangan usianya.

Dimulai dari keterampilan gerak dasar yang sesuai dan tepat dengan karakteristik anak, hal tersebut dapat membantu proses pembentukan keterampilan gerak dasar permainan boltik secara terkoordinasi agar lebih memahami melempar, menangkap, berlari, menendang, dan menghindar. Tujuannya agar anak dapat melakukan aktivitas fisik sesuai dengan karakteristik anak secara aktif yang akan berdampak pada perkembangan motorik anak.

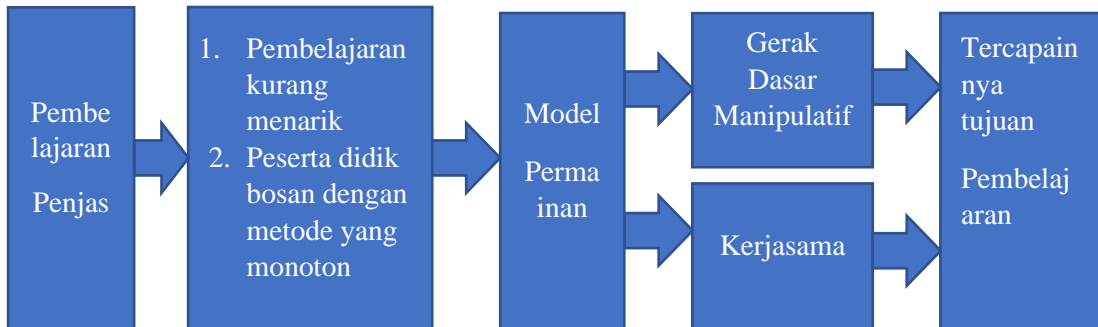
Pendidikan jasmani merupakan proses dimana seseorang menemukan hal baru yang diperoleh dari pengamatan, dan pengalaman seseorang. Keterbatasan guru dalam menguasai materi dan pemberian model pembelajaran yang kurang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Apalagi ditambah dengan peserta didik yang merasa bosan jika diberikan materi tanpa adanya permainan-permainan.

Proses bermain terdapat berbagai hal yang dibutuhkan anak, melalui aktivitas bermain anak bisa mengekspresikan apa yang menjadi ide-idenya. Agar proses pendidikan jasmani untuk meningkatkan perkembangan motorik dapat berjalan dengan optimal dan sesuai dengan kebutuhan berdasarkan karakteristik anak usia sekolah dasar usia 7-10 tahun, perlu sebuah model permainan yang mana model permainan itu sesuai dengan kebutuhan anak usia 7-10 tahun tetapi tidak membuat anak menjadi jenuh atau bosan karena permainannya berupa permainan yang bervariasi.

Upaya peningkatan perkembangan kemampuan gerak dasar manipulatif berbasis permainan boltik ini sebagai proses pendidikan jasmani yang menggunakan modifikasi dari permainan kasti dan sepak bola yang di gabungkan sehingga menjadi boltik, serta menciptakan suasana pembelajaran olahraga yang menyenangkan tetapi juga tepat sasaran. Materi permainan boltik dipilih dan disesuaikan dengan prinsip-prinsip gerak dasar untuk anak usia sekolah dasar. Kemudian ada permainan tembakan api, meningjau dan ular emas untuk mengembangkan perkembangan motorik dan kerjasama peserta didik.

Penelitian pengembangan ini kedepannya diharapkan dapat menghasilkan suatu produk model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik sekolah dasar kelas bawah, yang disusun dalam sebuah modul panduan pelaksanaan model permainan yang berisikan beberapa komponen, antara lain: pendahuluan, konsep model permainan, tujuan model permainan, materi, langkah-langkah penggunaan

model permainan, model permainan boltik model permainan boltik, tembakan api, meninjau, dan ular emas.



Gambar 1 kerangka berfikir

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana cara pendefinisian mengembangkan model permainan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik sekolah dasar kelas bawah?
2. Bagaimana cara mendesain model permainan yang dikembangkan dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik sekolah dasar kelas bawah?
3. Bagaimanakah model permainan untuk dikembangkan dalam peningkatan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik sekolah dasar kelas bawah?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and development* atau lebih dikenal penelitian dan pengembangan. Menurut Sukmadinata (2008:190) mengungkapkan *Research and development* adalah suatu pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru maupun menyempurnakan produk yang telah ada. Selanjutnya dengan pendapat Sugiyono (2017: 287) *Research and development* atau penelitian dan pengembangan adalah suatu metode penelitian yang dilaksanakan dengan sengaja dan sistematis dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektifitas produk tersebut. Penelitian dan pengembangan merupakan salah satu cara ilmiah untuk merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan (sugiyono, 2019: 30).

Alasan menggunakan model 4D karena relevan dengan yang akan dikembangkan yaitu pengembangan aktivitas model permainan. Selain itu model 4D lebih efektif dalam langkah-langkahnya untuk mengembangkan. Model yang digunakan pada penelitian ini adalah model 4D.

Endang Mulyatiningsih (2012: 195) menjelaskan 4 langkah pengembangan yakni model 4D yang terdiri dari:

1. *Define*

Pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam penelitian ini tahap *define* adalah merumuskan desain pembelajaran atau pelatihan tenis lapangan yang meliputi materi pokok, tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, dan media pembelajaran. Selanjutnya menentukan tema dan tempat penelitian.

2. *Design*

Tahap ini peneliti sudah membuat produk awal atau rancangan produk. Pada konteks pengembangan bahan ajar, tahap ini dilakukan untuk membuat materi sesuai hasil analisis materi yang akan disajikan.

3. *Development*

Pada tahap ini terdapat tiga kegiatan yaitu produksi media, validasi atau penilaian rancangan produk dan ujicoba rancangan produk ke subjek.

4. *Disseminate*

Pada tahap ini terdapat tiga kegiatan yaitu: *validation testing, packaging, diffusion and adoption*. Modul yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah produk permainan untuk mengembangkan perkembangan gerak dasar manipulatif anak dan kerjasama pada peserta didik kelas bawah.

B. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan 4D, 4D merupakan kepanjangan dari *Define, Design, Development, Dissemination*. *Define* (Pendefisian) merupakan suatu tahapan menganalisis kebutuhan yang dilakukan melalui studi literatur dan melalui penelitian serta suatu tahapan menentukan produk apa yang dikembangkan beserta spesifikasinya. *Design* (perancangan) suatu tahapan melakukan perancangan terhadap produk yang telah ditetapkan, *development* (pengembangan) tahapan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang-ulang sehingga sampai menghasilkan produk yang telah ditetapkan, *Dissemination* (penyebaran) suatu kegiatan menyebarluaskan produk yang telah dihasilkan berdasarkan uji validasi para ahli. Langkah pengembangan menggunakan model 4D (Thiagarajan: 1974) dalam Simatupang tertera pada gambar berikut:



Gambar 2. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan 4D.

Berikut ini merupakan langkah-langkah pengembangan produk berdasarkan Model 4D:

1. *Define* (pendefinisian)

Pada tahap pendefinisian yang dilakukan adalah menganalisis permasalahan dalam proses pembelajaran yang ada di SD Muhammadiyah Serut, SD 1 Bantul, dan SD 3 Bantul. Kemudian melakukan studi penelitian pendahuluan yakni observasi untuk mengetahui keadaan guru dan peserta didik pada saat pembelajaran khususnya pada gerak dasar dan dikumpulkan berbagai informasi dari berbagai sumber untuk dapat dianalisis. Adapun hasil observasi yang dilakukan ialah peserta didik merasa jenuh atau bosan ketika melakukan kegiatan pembelajaran olahraga dikarenakan guru terlalu monoton saat pembelajaran dilaksanakan. Selain itu kemampuan motorik peserta didik masih kurang apalagi ditambah ketika berolahraga peserta didik kurang semangat dalam melakukannya. Kegiatan menganalisis dilakukan melalui observasi langsung dan wawancara kepada guru dari ketiga SD tersebut dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Analisis Masalah

Tujuan dari analisis masalah ini ialah untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi guru dan peserta didik dalam pembelajaran gerak dasar di SD 3 Bantul analisis dilakukan dengan observasi. Masalah yang ditemukan ialah dalam pembelajaran peserta didik kurang bersemangat dalam melakukan olahraga khususnya pada materi gerak dasar, nilai-nilai karakter kerjasama antar peserta didik masih kurang, guru juga masih menggunakan metode menerangkan atau komando lalu di berikan tugas, dan kemampuan gerak dasar manipulatif peserta

didik masih kurang. Oleh karena itu dicari solusi untuk pemecahan masalah dalam pembelajaran kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik kelas bawah.

b. Analisis indikator

Indikator pada penelitian ini dilakukan sesuai dengan indikator pengembangan karakteristik peserta didik usia 7-10 tahun, pada indikator ini menargetkan meningkatkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik kelas bawah.

c. Analisis karakteristik peserta didik

Analisis karakteristik peserta didik dilakukan dengan observasi, dengan memperhatikan tingkat kemampuan gerak dasar manipulatif dan kebutuhan peserta didik dalam meningkatkan karakter kerjasama, dengan mengetahui dan memahami karakteristik peserta didik dapat melakukan model permainan tersebut.

2. *Design* (perancangan)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang model permainan pembelajaran sesuai dengan karakteristik perkembangan gerak manipulatif dan kerjasama anak sekolah dasar. Proses untuk melakukan pembuatan rancangan model permainan yaitu:

1. Permainan boltik
2. Permainan tembakan api
3. Permainan meningjau
4. Permainan ular emas

3. *Development* (pengembangan)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan bentuk model permainan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama anak melalui revisi berdasarkan saran dan penilaian ahli, serta uji coba.

4. *Dessmination* (penyebaran)

Pada tahap ini merupakan tahap akhir dari pengembangan. Tujuannya untuk memperluas hasil produk yang telah dihasilkan. Pada tahap ini terdapat dua bagian tahap yaitu tahap *expert appraisal* (Teknik uji validasi) dan tahap *development testing* (uji coba produk)

Tahap keempat ialah tahap terakhir, pada tahap ini setelah produk telah melewati tahap validasi ahli dan tahap uji coba lapangan. Selanjutnya dapat diketahui apakah produk yang telah dihasilkan sudah layak atau belum dan apabila produk telah layak untuk digunakan kemudian ke tahap penyebarluasan.

C. Desain Uji Coba Produk

1. Validasi

Pada tahap ini dilakukan untuk melakukan validasi produk terhadap produk yang dilakukan oleh validator atau dosen ahli. Dengan menggunakan kisi-kisi sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya aktivitas model permainan tersebut. Kemudian, hasil dari validasi dari validator digunakan sebagai penyempurnaan aktivitas model permainan lalu di uji coba produk.

2. Desain Uji Coba

Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses penelitian yang menghasilkan produk, adapun desain uji coba produk merupakan suatu tahapan penting pada penelitian untuk mengetahui bagaimana penilaian kelayakan suatu produk model permainan yang meningkatkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik sekolah dasar yang dibuat dari validasi ahli, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk yang telah dibuat layak untuk digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam proses pembelajaran.

D. Subjek Uji Coba

1. Subjek uji coba skala kecil

Subjek uji coba pada penelitian dan pengembangan ini melibatkan peserta didik sekolah dasar kelas bawah SD 3 Bantul. Pada tahap validasi uji coba terdiri dari 3 ahli pembelajaran, 3 ahli materi, dan 2 guru (praktisi). Pada tahap uji coba terbatas melibatkan kelas 3 dengan 20 peserta didik kelas bawah.

2. Subjek uji coba skala besar

Subjek uji coba pada penelitian dan pengembangan ini melibatkan peserta didik sekolah dasar kelas bawah meliputi, SD Negeri 3 Bantul, SD Muhammadiyah Serut dan SD Negeri 1 Bantul. Pada tahap uji coba skala besar melibatkan kelas 3 dengan 60 peserta didik kelas bawah.

E. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dari pengembangan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari: (1) data masukan dan saran-saran dari para ahli untuk penyempurnaan produk, (2) data hasil penilaian uji coba dari observasi model dari ahli materi, (3) data hasil penilaian observasi dari keefektifan model dari para ahli. Data-data tersebut digunakan mengevaluasi model permainan perkembangan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik sekolah dasar.

F. Instrumen Penelitian

Berikut ini adalah Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian:

1. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk memperoleh data. Teknik pengumpulan data kualitatif diperoleh pada saat studi *literature*, studi lapangan (observasi lapangan), wawancara. Data kuantitatif didapat dengan menggunakan kuesioner atau angket penilaian yang digunakan oleh para ahli atau pakar untuk menilai model yang dikembangkan guna untuk memberikan saran dan kritik. Uji keefektifan menggunakan observasi pengamatan menggunakan rubrik penilaian hasil belajar untuk mendapatkan data. Selanjutnya, teknik pengumpulan data yang digunakan bertujuan untuk mengukur ketercapaian hasil belajar peserta didik dan respon peserta didik terhadap model permainan.

2. Instrumen Pengumpulan Data

1. Pedoman umum wawancara

Pedoman wawancara berisi daftar pertanyaan yang merupakan garis besar tentang hal mendasar yang akan ditanyakan. Pewawancara berhak mengembangkan pertanyaan untuk memperdalam informasi. Pelaksanaan wawancara dilakukan secara terbuka sehingga informan mengetahui bahwa sedang diadakan penelitian dan informan menjadi salah satu sumber informasi.

2. Catatan lapangan

Catatan lapangan digunakan peneliti untuk mendeskripsikan hasil pengamatan peneliti pada pelaksanaan pembelajaran motorik ketika studi pendahuluan. Catatan lapangan tersebut disertai tanggapan peneliti untuk merefleksikan fenomena di lapangan dengan solusi yang akan digunakan. Instrumen catatan lapangan membantu peneliti dalam mengembangkan bentuk model permainan untuk gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik sekolah dasar.

3. Angket skala nilai

Angket berisi daftar pertanyaan disertai nilai digunakan untuk memberikan penilaian pada draf model permainan, observasi pelaksanaan uji coba produk (skala kecil) dan uji coba pemakaian (skala besar). Angket dalam pelaksanaan uji coba dengan skala kecil dan besar terdiri dari dua macam, yaitu observasi pelaksanaan model dan kelayakan model proses pembelajaran.

Tabel 1 adalah kisi-kisi instrumen angket skala nilai validasi draf model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik sekolah dasar.

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen angket skala nilai validasi draf model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik sekolah dasar.

No	Faktor	Indikator	No Item
1	Isi Model	Sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar SD	1
		Model permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik SD	2
		Permainan dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama SD	3-4
2	Petunjuk Model	Petunjuk permainan jelas dan mudah Dipahami	5
		Petunjuk permainan jelas dan mudah Dipraktikkan	6
3	Keamanan Sarana dan Prasarana	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar keamanan	7
		Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar keamanan	8
		Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat	9
		Pengaturan peralatan jelas	10
		Peralatan menarik bagi peserta didik SD	11

Tabel 2. Kisi-kisi instrumen pedoman observasi model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik sekolah dasar

No	Faktor	Indikator	No Item
1	Isi Model	Sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar SD	1
		Model sesuai dengan karakteristik peserta didik SD	2
		Model permainan dapat menarik perhatian Peserta didik SD	3
		Model permainan dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama SD	4-5
2	Petunjuk Model	Petunjuk permainan jelas dan mudah Dipahami	6
		Petunjuk permainan jelas dan mudah dipraktikkan	7
3	Keamanan Sarana dan Prasarana	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar keamanan	8
		Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar keamanan	9
		Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat	10
		Pengaturan peralatan jelas	11
		Peralatan menarik bagi peserta didik	12
		Pengaturan mudah dipahami peserta didik	13

Tabel di bawah ini merupakan kisi-kisi instrumen pedoman observasi kelayakan pelaksanaan model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik SD dalam uji coba produk (skala kecil) dan uji coba pemakaian (skala besar). Model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik SD terdiri atas 4 permainan yaitu: (1) permainan boltik, (2) permainan tembakan api, (3) permainan meninjau, (4) permainan ular emas. Setiap permainan menggunakan kisi-kisi instrumen sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi instrumen pedoman observasi kelayakan model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik sekolah dasar dalam pelaksanaan uji coba dengan skala kecil/besar permainan boltik

No	Faktor	Indikator	No item
1	Mengembangkan kemampuan melempar	Melempar bola sejauh mungkin dan melempar bola sesuai sasaran	1-3
2	Mengembangkan kemampuan menangkap bola	Menangkap bola dari arah lawan	4-6
3	Kemampuan berlari dan Kerjasama	Berlari menuju pos dan kerjasama menyusun puzzle	7

Tabel 4. Kisi-kisi intrumen pedoman observasi kelayakan model permainan untuk mengembangan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik sekolah dasar dalam pelaksanaan uji coba dengan skala kecil/besar permainan tembakan api

No	Faktor	Indikator	No item
1	Mengembangkan kemampuan melempar bola	Melempar bola ke arah lawan	1-3
2	Mengembangkan kelincahan	Menghindari bola dari arah lawan	4-6
3	Mengembangkan kerjasama team	Kerjasama supaya tidak terkena bola dari arah lawan	7

Tabel 5. Kisi-kisi instrumen pedoman observasi kelayakan model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik sekolah dasar dalam pelaksanaan uji coba dengan skala kecil/besar permainan meningjau

No	Faktor	Indikator	No item
1	Mengembangkan gerak berjalan	Berjalan sesuai perintah guru	1-3
2	Berlari menuju target dan koordinasi pendengaran dengan gerakan	Berlari menuju target dan koordinasi antara pendengaran dan gerakan	4-6
3	Mengembangkan gerakan merangkak	Merangkak sesuai dengan perintah	7

Tabel 6. Kisi-kisi instrumen pedoman observasi kelayakan model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik sekolah dasar dalam pelaksanaan uji coba dengan skala kecil/besar permainan ular emas

No	Faktor	Indikator	No item
1	Mengembangkan kemampuan berjalan	Berjalan untuk mendapatkan poin yang banyak	1-3
2	Mengembangkan kemampuan koordinasi	Koordinasi antara pendengaran dan gerakan	4-6
3	Mengembangkan kemampuan Kerjasama	Kerjasama antara tim akan menentukan menang dan kalah	7

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis data deskriptif kuantitatif dilakukan pada: (1) hasil penilaian validasi dengan skala nilai ahli materi terhadap model permainan sebelum uji coba; (2) data penilaian hasil uji coba; (3) data hasil terhadap efektifitas model permainan gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik SD dalam proses pembelajaran. Menurut Sugiyono (2018:147) “Statistik deskriptif ialah statistik yang dipakai untuk menganalisis informasi dengan metode mendeskripsikan informasi yang telah terkumpul sebagaimana terdapatnya dengan tidak bermaksud membuat generalisasi”.

Urutan teknik analisis data penelitian ini antara lain:

- a. Menghitung semua skor total rata-rata dari komponen penilaian yang dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum X}{n} \quad \text{Keterangan: } X = \text{Skor rata-rata}$$

$\sum X$ = jumlah skor rata-rata

n = jumlah penilai

b. Mengubah skor rata-rata menjadi nilai dengan kriteria

Untuk menilai kualitas model permainan hasil pengembangan maka data yang mula-mula berupa skor, diubah menjadi data kualitatif (data interval) dengan skala lima. Data kuantitatif dari validasi ahli materi, ahli pembelajaran dan responden guru kemudian dikonversikan menjadi data kuantitatif skala 5 menggunakan acuan konversi Sukarjo (2006: 52) pada table berikut :

Tabel 7. Konversi Skor Aktual Menjadi Skala 5

No	Kriteria	Rumus Skor
1	Sangat Baik	$X > X_i + 1,80 S_{bi}$
2	Baik	$X_i + 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8- S_{bi}$
3	Cukup Baik	$X_i - 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$
4	Kurang Baik	$X_i - 1,80 S_{bi} < X \leq X_i - 1,80 S_{bi}$
5	Sangat Kurang Baik	$X \leq X_i - 1,80 S_{bi}$

Keterangan :

X : skor Aktual (skor yang dicapai)

Rerata skor ideal (X_i) : $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Simpangan baku ideal (S_{bi}) : $\frac{1}{6}$ (Skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

Berdasarkan hasil dari konversi skor ke nilai akhir maka akan didapatkan nilai dari produk yang telah dikembangkan. Dari nilai tersebut dapat diketahui apakah produk sudah layak dipakai atau belum.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Model permainan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama sekolah dasar kelas bawah berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan dengan cara wawancara kepada 5 guru penjas di Sekolah Dasar yang ada di kecamatan Bantul kabupaten Bantul dan observasi langsung yang dilakukan peneliti untuk mengetahui keadaan yang ada di lapangan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti di lapangan dan wawancara pada guru di kecamatan Bantul kabupaten Bantul, diperoleh beberapa informasi bahwa kemampuan gerak manipulatif dan kerjasama peserta didik masih kurang.

Analisis kebutuhan yang didapat dari observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada 5 guru penjas di kecamatan Bantul adalah: (1) Peserta didik menjadi kurang bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan terbatasnya guru dalam memodifikasi materi tentang perkembangan motorik. (2) Nilai-nilai karakter terutama nilai kerjasama belum begitu muncul sehingga proses pembelajaran yang kurang bermakna dan efektif. (3) Pembelajaran masih dengan cara guru menerangkan atau metode komando kemudian memberikan tugas, sehingga peserta didik kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik masih banyak yang main sendiri dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Metode pembelajaran dengan bermain akan sangat relevan bagi karakteristik peserta didik sekolah dasar, maka dari itu model

permainan ini dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama. (4) Kemampuan gerak dasar manipulatif peserta didik Sekolah Dasar masih kurang sehingga perlu dikembangkan lagi.

Guru memberikan pendapat bahwa pembelajaran pjok khususnya pada materi gerak dasar masih kurang referensi dalam memberikan materinya. Berdasarkan pendapat guru di atas maka analisis kebutuhan didapatkan bahwa buku model permainan untuk meningkatkan gerak dasar manipulatif dan kerjasama itu sangat diperlukan. Ditambah lagi dengan pembelajaran pjok khususnya gerak manipulatif yang sangat relevan jika dilakukan dengan pendekatan permainan.

2. Draft Awal Model Permainan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan kajian teori, maka berikut diuraikan mengenai draf awal model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama sekolah dasar kelas bawah yang dikembangkan. Model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik kelas bawah terdiri dari empat macam permainan yaitu: (a) Permainan Boltik, (b) Permainan Tembakan api, (c) Permainan Meningjau dan (d) Permainan Ular emas. Permainan-permainan tersebut disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum Sekolah Dasar dan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar

a. Permainan Boltik

1) Kompetensi Inti

Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat,

dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

2) Kompetensi Dasar

4.3 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional

3) Indikator

- a) Melempar bola menuju sasaran atau target
- b) Menangkap bola dari lawan
- c) Berlari menuju target atau pos-pos
- d) Kerjasama menyusun puzzle

4) Tujuan Permainan

- a) Mengembangkan kemampuan melempar bola: Saat peserta didik jaga kemudian bola dilemparkan sesuai sasaran atau target.
- b) Mengembangkan kemampuan menangkap bola: Saat peserta didik jaga kemudian menangkap bola kasti dari tendangan lawan.
- c) Mengembangkan kemampuan berlari: Saat peserta didik yang dipos menuju pos selanjutnya atau waktu menyusun puzzle
- d) Mengembangkan kerjasama: Saat peserta didik ada kesempatan menyusun puzzle peserta didik bisa kerjasama untuk mendapatkan poin tambahan.

5) Alokasi Waktu: 40 – 60 Menit

6) Peraturan Permainan Boltik

a) Jumlah Pemain

Pemain setiap regu dalam permainan boltik terdiri dari 12 orang, salah satu dari pemain ada yang bertindak sebagai kapten atau pemimpin. Jadi total ketika bermain dalam permainan boltik ada 24 orang.

b) Waktu Permainan

Waktu permainan boltik dibagi menjadi 2 babak. Setiap babak diberi waktu 20-30 menit. Diantara babak diberikan istirahat sekitar 15 menit. Jadi ketika sudah babak ke 2 sudah lebih dari waktu yang ditentukan berarti permainan sudah selesai.

c) Wasit

Pertandingan boltik dipimpin oleh seorang wasit yang dibantu dengan 2 orang penjaga garis dan juga 1 orang pencatat waktu.

d) Pelaksanaan Permainan

a. Regu Penendang

1. Setiap pemain diberikan hak untuk menendang satu kali, kecuali pemain yang terakhir berhak melakukan tendangan 3 kali.
2. Setelah menendang, pemain menuju pos 1 dengan tidak terkena lemparan bola dari regu penjaga.
3. Menendang akan dinyatakan benar jika bola yang ditendang dapat melampaui garis tanding, tidak jatuh pada ruang bebas.

b. Regu Penjaga

Regu penjaga mempunyai tugas, diantaranya sebagai berikut:

1. Mematikan permainan lawan dengan cara melempar atau menendang bola ke

arah pemukul.

2. Membakar ruang bebas, adapun membakar yang dimaksud ialah dengan cara menempati ruang bebas tersebut jika kosong.

c. Pergantian Tempat

Salah seorang pemain dalam regu penendang terkena tendangan atau lemparan bola.

d. Bola Dinyatakan Mati

Bola dinyatakan mati apabila:

1. Bola hilang dan dicari tidak diketemukan
2. Terjadi pergantian tempat atau pemain

e. Cara Mendapatkan Nilai

1. Pemain yang telah berhasil menendang bola, kemudian berlari ke pos I, II, III dan juga ruang bebas secara bertahap, maka akan mendapatkan nilai 1
2. Pemain yang telah berhasil melewati pos-pos serta kembali lagi ke ruang bebas atas tendangan yang dilakukannya sendiri akan mendapatkan 2 nilai.
3. Cara memperoleh nilai tambahan dengan cara ketika bola ditendang teman satu kelompoknya maka ada puzzle ditengah lapangan ketika puzzle bisa selesai maka akan mendapatkan poin 5.
4. Regu yang berhasil mendapatkan nilai terbanyak dinyatakan sebagai pemenangnya.

7) Alat dan Bahan yang digunakan

- a. Bola Plastik
- b. *Cone*/kun

- c. Puzzle
- d. Lapangan

b. Permainan Tembakan api

1). Kompetensi Inti

Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

2). Kompetensi Dasar

4.3 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional.

3) Indikator

- a. Melempar bola ke arah lawan
- b. Menghindari bola dari arah lawan
- c. Kerjasama supaya tidak kena bola dari lawan

4) Tujuan Permainan

- a) Mengembangkan kemampuan melempar bola: Saat permainan dimulai peserta didik berusaha melempar bola mengenai sasaran atau target
- b) Mengembangkan kelincahan: Saat menghindari bola dari arah lawan
- c) Mengembangkan kerjasama kelompok: Saat peserta didik ingin menang dalam permainan maka peserta didik melakukan kerjasama atau komunikasi sesama kelompok agar bisa mendapatkan poin banyak.

5) Alokasi Waktu: 40 – 60 Menit

6) Peraturan Permainan Tembakan api

a) Jumlah Pemain

Pemain setiap regu dalam permainan tembakan api terdiri dari 10-15 orang. Salah satu dari pemain ada yang bertindak sebagai kapten atau pemimpin.

b) Waktu permainan

Waktu permainan tembakan api dibagi menjadi 2 babak. Setiap babak diberi waktu 10-15 menit. Di antara babak diberikan istirahat 5 menit. Jadi ketika sudah babak ke 2 sudah lebih dari waktu yang ditentukan berarti permainan sudah selesai.

c) Wasit

Pertandingan tembakan api dipimpin oleh seorang wasit yang dibantu dengan 1 wasit untuk melihat kondisi peserta didik pada saat permainan di mulai.

d) Pelaksanaan Permainan

a. Regu

Setiap regu diberikan bola plastik sejumlah 10-15 orang

b. Cara mendapat nilai

- 1) Pemain yang telah berhasil melempar bola ke arah lawan dan mengenai anggota badan akan mendapat nilai 1
- 2) Bola tidak sah jika mengenai anggota badan yang sensitif
- 3) Ketika pemain terkena lemparan maka akan mendapatkan hukuman loncar pagar 5 kali dan menunggu 1 menit di tempat yang berbeda.
- 4) Permainan dikatakan menang apabila tim mendapatkan nilai skor tertinggi
- 5) Jaraknya 3 meter antara 1 kelompok dan kelompok lainnya

6) Permainan berakhir apabila wasit meniupkan peluit.

7) Alat dan Bahan yang digunakan:

- a. Bola Plastik
- b. *Cone*/kun
- c. Lapangan

c. Permainan Meningjau

1) Kompetensi Inti

Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

2) Kompetensi dasar

3.1 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

3) Indikator

- a. Berjalan sesuai dengan perintah guru
- b. Berlari menuju sasaran atau target
- c. Koordinasi antara pendengaran dan gerakannya
- d. Merangkak sesuai dengan perintah

4) Tujuan permainan

- a. Mengembangkan gerak berjalan sesuai target: Saat peserta didik bermain dan guru menginstruksikan “merah” maka peserta didik berjalan.
- b. Berlari menuju target: Saat peserta didik diberikan instruksi oleh guru “hijau”

maka peserta didik berlari

- c. Koordinasi pendengaran dengan gerakan: Saat peserta didik diberikan instruksi maka peserta didik harusnya melakukan sesuai intruksinya guru
- d. Mengembangkan gerakan merangkak: Saat guru memberikan instruksi “meningjau macet” maka peserta didik melakukan gerakan merangkak

5) Alokasi waktu 15-20 Menit

6) Peraturan Permainan Meningjau

a. Jumlah Pemain

Pemain dalam permainan meningjau terdiri dari 20-30 orang.

b. Waktu permainan

Waktu permainan meningjau terdiri dari 15-20 menit.

c. Wasit

Permainan meningjau dipimpin oleh seorang wasit yang dibantu dengan 1 orang untuk mengamati kondisi anak pada saat bermain meningjau.

d. Cara bermain:

- a) Guru memberikan batas untuk permainan meningjau ini dengan menggunakan kun, membentuk persegi panjang
- b) Permainan dilakukan guru akan menginstrukan atau memberikan aba-aba:
- c) Merah: peserta didik berhenti
- d) Kuning: peserta didik jalan ditempat atau merangkak
- e) Hijau: peserta didik berlari bebas namun tidak boleh keluar batas
- f) Ketika peserta didik ada yang salah melakukannya atau tidak sesuai instruksi maka diberikan hukuman loncat pagar 5 kali.

g) Permainan berakhir ketika guru meniupkan peluit

7) Peralatan yang digunakan:

- a. Peluit
- b. *Cone*/kun
- c. Lapangan

d. Permainan Ular Emas

1) Kompetensi Inti:

Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

2) Kompetensi Dasar:

3.1 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional

3) Indikator

- a. Berjalan untuk mendapatkan poin yang banyak
- b. Koordinasi antara pendengaran dan gerakan
- c. Kerjasama antara tim akan menentukan menang dan kalahnya

4) Tujuan permainan

- a. Mengembangkan kemampuan berjalan: saat peserta didik bermain maka gerakan berjalan sesuai sasaran atau target yang sudah ditentukan guru maka akan mendapatkan poin yang banyak
- b. Mengembangkan kemampuan koordinasi: saat peserta didik mulai bermain

maka peserta didik harus bisa mengembangkan koordinasi antara pendengaran dan gerakannya sesuai target agar menang dan juga untuk koordinasi gerakan berjalan saat matanya ditutup kain.

- c. Mengembangkan kemampuan kerjasama: peserta didik kerjasama antara tim akan menentukan menang dan kalahnya

5) Alokasi waktu : 20-30 Menit

6) Peraturan Permainan Ular emas:

a. Jumlah Pemain

Pemain setiap regu dalam permainan ular emas terdiri dari 5 orang, salah satu dari pemain ada yang bertindak sebagai kapten atau pemimpin. Jika ada 5 regu maka jumlah total 25 orang.

b. Waktu Permainan

Waktu permainan ular emas diberikan waktu 15-20 menit.

c. Wasit

Permainan ular emas dipimpin oleh seorang wasit yang dibantu dengan 1 orang untuk mengamati kondisi anak pada saat bermain meninjau.

d. Pelaksanaan Permainan:

- 1) Peserta didik dibagi menjadi 5 regu
- 2) Peserta didik menunjuk 1 orang untuk menjadi ketua kelompok kemudian akan ditutup matanya menggunakan kain yang telah disediakan
- 3) Kemudian anggota kelompoknya di belakang ketua dengan tangan memegang bahu sang ketua
- 4) Setelah itu peserta didik yang di belakangnya tugasnya memberikan arahan

kepada ketuanya untuk mencari emas atau kun

- 5) Permainan bisa menang apabila kelompok yang bisa mendapatkan emas atau kun yang paling banyak
- 6) Permainan yang kalah akan mendapatkan hukuman yaitu loncat pagar 5 kali
- 7) Permainan berakhir ketika guru meniup peluit.

7) Peralatan yang digunakan:

- a. Cone/kun
- b. Lapangan
- c. Slayer
- d. Peluit
- e. lapangan

3. Hasil Validasi Ahli (*Expert Judgment*)

Uji coba di lapangan terhadap model permainan yang dikembangkan dapat dilaksanakan setelah mendapat validasi dari validator. Tahap permainan ini menggunakan dua validator yaitu dua ahli permainan. Dua ahli tersebut adalah Dr. Hari Yulianto, M.Kes dan Dr. Yudanto, M.Pd. Peneliti mengajukan draft awal model permainan guna mendapatkan validasi dari ahli (*expert judgment*). Proses validasi menggunakan kriteria dan skala penilaian: Sangat Tidak Sesuai = 1, Tidak Sesuai = 2, Cukup Sesuai = 3, Sesuai = 4, dan Sangat Sesuai = 5 sebagai bahan acuan guna menentukan kelayakan model permainan yang diujicobakan. Adapun hasil penilaian draft awal model permainan dari masing-masing validator sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Validitas Draft Awal Model Permainan untuk Mengembangkan Gerak Dasar Manipulatif dan Kerjasama SD kelas bawah

Permainan	Item 1	Item 2	item 3	item 4	item 5	item 6	item 7	item 8	item 9	item 10	item 11	Jumlah	
P1													
I	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	46
II	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	39
P2													
I	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	52
II	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	39
P3													
I	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	53
II	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	41
P4													
I	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	53
II	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	41
jumlah skor	32	35	32	33	34	34	31	32	34	35	32	364	
Skor%	80%	87,50%	80%	82,50%	85%	85%	77,50%	80%	85%	87,50%	80%		

Tabel tersebut menunjukkan hasil validitas dengan indek validitas V-Aiken dari 2 orang pakar terhadap 11 butir instrumen yang dirancang peneliti. Hasil menunjukkan semua butir yang dikembangkan valid dengan kategori sedang (V-Aiken $\leq 0,4$ = Rendah, V-Aiken $\leq 0,8$ = Sedang, V-Aiken ≤ 1 = Tinggi).

Tabel 9. Hasil Reliabilitas Permainan

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.941	11

Tabel tersebut merupakan hasil reliabilitas permainan yang dikembangkan Peneliti menggunakan *Cronbach's Alfa*. Permainan dikatakan reliabel apabila hasil $\alpha > 0,60$ Hasil analisis reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alfa* sebesar 0.941, sehingga dapat disimpulkan permainan yang dikembangkan peneliti tersebut reliabel.

4. Analisis Data Masukan dari Validator

Pengajuan draft awal model permainan terhadap para validator mendapatkan beberapa saran:

- a. Tujuannya permainan dipertajam lagi
- b. Berapakah bola yang digunakan di setiap kelompoknya? Dan jarak permainan diperhatikan lagi untuk permainan tembakan api
- c. Diberikan tambahan gerakan manipulatif dan ukuran lapangannya di perhatikan untuk permainan meningjau dan ular emas
- d. Aturan permainan diperbaiki agar mudah dipahami
- e. Gambar yang digunakan di bedakan agar terlihat jelas

Adapun hasil analisis draft awal model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif peserta didik kelas bawah sekolah dasar, sebagai berikut:

- a. Tujuan permainan sudah diperbaiki dan dipertajam
- b. Bola yang digunakan dalam permainan tembakan api antara 5-10 dan jaraknya 3 meter
- c. Untuk permainan meningjau dan ular emas sudah diberikan gerak tambahan khususnya gerak manipulatif
- d. Peraturan yang dibuat sudah diperbaiki sehingga aturan permainan mudah dipahami
- e. Gambar yang digunakan sudah diperbaiki sehingga mudah untuk dipahami

5. Revisi Draft Awal Model Permainan

Berdasarkan penilaian dan saran atau masukan para ahli, maka sebelum model permainan diujicobakan perlu revisi pada draf awal. Adapun hasil revisi draft awal model permainan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik kelas bawah sekolah dasar, sebagai berikut:

a. Permainan BOLTIK

Kompetensi Inti:

Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar:

4.3 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional.

Indikator:

1. Melempar bola menuju sasaran atau target
2. Menangkap bola dari lawan
3. Berlari menuju target atau pos-pos
4. Kerjasama menyusun puzzle

Tujuan permainan:

1. Mengembangkan kemampuan melempar bola:

Saat peserta didik jaga kemudian bola dilemparkan sesuai sasaran atau target.

2. Mengembangkan kemampuan menangkap bola:

Saat peserta didik jaga kemudian menangkap bola kasti dari tendangan lawan.

3. Mengembangkan kemampuan berlari:

Saat peserta didik yang dipos menuju pos selanjutnya atau waktu menyusun puzzle

4. Mengembangkan kerjasama:

Saat peserta didik ada kesempatan menyusun puzzle peserta didik bisa kerjasama untuk mendapatkan poin tambahan.

Peraturan Permainan Boltik:

1. Jumlah Pemain

Pemain setiap regu dalam permainan boltik terdiri dari 12 orang, salah satu dari pemain ada yang bertindak sebagai kapten atau pemimpin. Jadi total ketika bermain dalam permainan boltik ada 24 orang.

2. Waktu Permainan

Waktu permainan boltik dibagi menjadi 2 babak. Setiap babak diberi waktu 20-30 menit. Diantara babak diberikan istirahat sekitar 15 menit. Jadi ketika sudah babak ke 2 sudah lebih dari waktu yang ditentukan berarti permainan sudah selesai.

3. Wasit

Pertandingan boltik dipimpin oleh seorang wasit yang dibantu dengan 2 orang penjaga garis dan juga 1 orang pencatat waktu.

4. Pelaksanaan Permainan:

A. Regu Penendang

1. Setiap pemain diberikan hak untuk menendang satu kali, kecuali pemain yang terakhir berhak melakukan tendangan 3 kali.

2. Setelah menendang, pemain menuju pos 1 dengan tidak terkena lemparan bola dari regu penjaga.
3. Menendang akan dinyatakan benar jika bola yang ditendang dapat melampaui garis tanding, tidak jatuh pada ruang bebas.

B. Regu Penjaga

Regu penjaga mempunyai tugas, di antaranya sebagai berikut:

1. Mematikan permainan lawan dengan cara melempar atau menendang bola ke arah pemukul.
2. Membakar ruang bebas, adapun membakar yang dimaksud ialah dengan cara menempati ruang bebas tersebut jika kosong.

3. Pergantian Tempat

Salah seorang pemain dalam regu penendang terkena tendangan atau lemparan bola.

4. Bola Dinyatakan Mati

Bola dinyatakan mati apabila:

- a. bola hilang dan dicari tidak diketemukan
- b. terjadi pergantian tempat atau pemain

5. Cara Mendapatkan Nilai

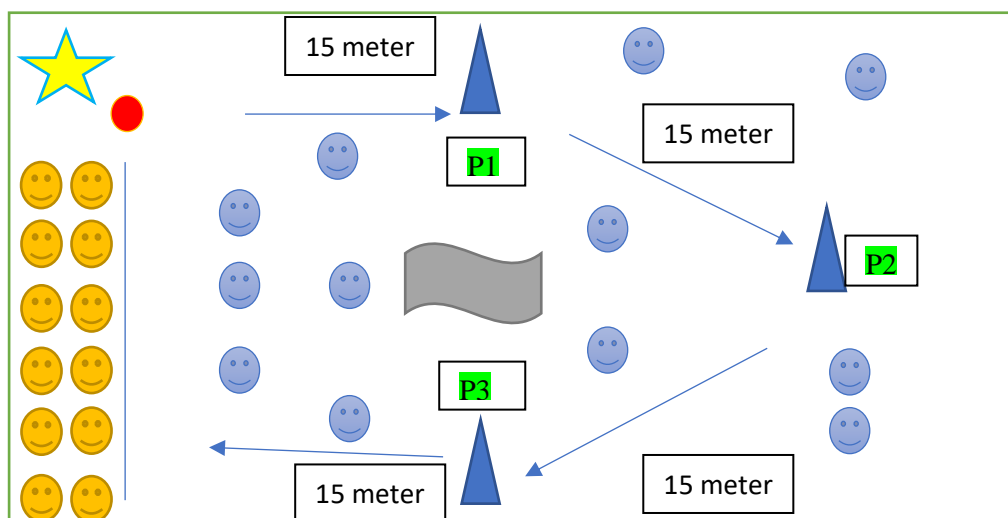
- a. Pemain yang telah berhasil menendang bola, kemudian berlari ke pos I, II, III dan juga ruang bebas secara bertahap, maka akan mendapatkan nilai 1
- b. Pemain yang telah berhasil melewati pos-pos serta kembali lagi ke ruang bebas atas tendangan yang dilakukannya sendiri akan mendapatkan 2 nilai.

- c. Cara memperoleh nilai tambahan dengan cara ketika bola ditendang teman satu kelompoknya maka ada puzzle ditengah lapangan ketika puzzle bisa selesai maka akan mendapatkan poin 5.
- d. Regu yang berhasil mendapatkan nilai terbanyak dinyatakan sebagai pemenangnya.

5. Peralat yang digunakan:




- 1. Bola Plastik
- 2. Cone/kun
- 3. Puzzle
- 4. Lapangan

6. Gambar lapangan yang digunakan:



Gambar 3. Permainan Boltik

Keterangan:

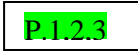
-  : Regu Pemain
-  : Regu Penjaga
-  : Pos



: Puzzle



: Arah Pos



: Pos 1.2.3



: Tempat Untuk Menendang



: Bola Plastik

b. Permainan TEMBAKAN API

Kompetensi inti :

Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Kompetensi Dasar:

4.3 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional

Indikator:

1. Melempar bola ke arah lawan
2. Menghindari bola dari arah lawan
3. Kerjasama supaya tidak kena bola dari lawan

Tujuan permainan:

1. Mengembangkan kemampuan melempar bola:

Saat permainan dimulai peserta didik berusaha melempar bola mengenai sasaran atau target

2. Mengembangkan kelincahan:

Saat menghindari bola dari arah lawan

3. Mengembangkan kerjasama:

Saat peserta didik ingin menang dalam permainan maka peserta didik melakukan kerjasama atau komunikasi sesama kelompok agar bisa mendapatkan poin banyak.

Peraturan Permainan Tembakan api:

1. Jumlah Pemain

Pemain setiap regu dalam permainan tembakan api terdiri dari 10-15 orang. Salah satu dari pemain ada yang bertindak sebagai kapten atau pemimpin.

2. Waktu permainan

Waktu permainan tembakan api dibagi menjadi 2 babak. Setiap babak diberi waktu 10-15 menit. Di antara babak diberikan istirahat 5 menit. Jadi ketika sudah babak ke 2 sudah lebih dari waktu yang ditentukan berarti permainan sudah selesai.

3. Wasit

Pertandingan tembakan api dipimpin oleh seorang wasit yang dibantu dengan 1 wasit untuk melihat kondisi peserta didik pada saat permainan di mulai.

4. Pelaksanaan Permainan:

A. Regu

Setiap regu diberikan bola plastik sejumlah 10-15 orang

B. Cara mendapat nilai

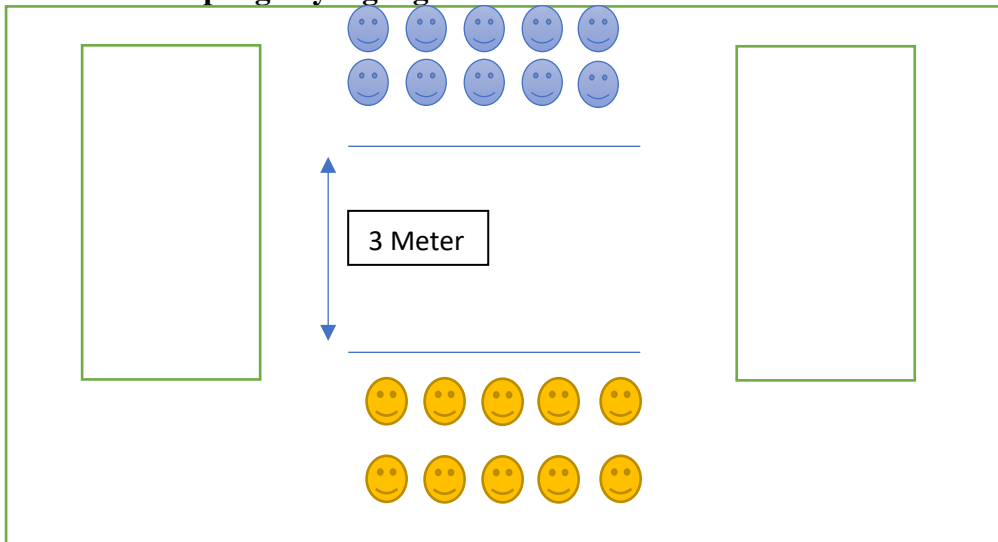
- a. Pemain yang telah berhasil melempar bola ke arah lawan dan mengenai anggota badan akan mendapat nilai 1.
- b. Bola tidak sah jika mengenai anggota badan yang sensitif

- c. Ketika pemain terkena lemparan maka akan mendapatkan hukuman loncar pagar 5 kali dan menunggu 1 menit di tempat yang berbeda.
- d. Permainan dikatakan menang apabila team mendapatkan nilai skor tertinggi
- e. Jaraknya 3 meter antara 1 kelompok dan kelompok lainnya
- f. Permainan berakhir apabila wasit meniupkan peluit.

5. Peralatan yang digunakan:


- a. Bola Plastik
- b. Cone/kun
- c. Lapangan
- d. Jumlah bola yang digunakan disetiap kelompok adalah 5 bola

e. Gambar lapangan yang digunakan:



Gambar 4. Permainan Tembakan Api

Keterangan :

 : Regu 1



: Regu 2



: Tempat Hukuman

_____ : Garis Batas dengan lawan 3 meter

c. Permainan MENINGJAU

Kompetensi Inti:

Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Kompetensi Dasar:

1.1 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional

Indikator:

1. Berjalan sesuai dengan perintah guru
2. Berlari menuju sasaran atau target
3. Koordinasi antara pendengaran dan gerakannya
4. Merangkak sesuai dengan perintah

Tujuan Permainan:

1. Mengembangkan gerak berjalan sesuai target:

Saat peserta didik bermain dan guru menginstruksikan “merah” maka peserta didik berjalan.

2. Berlari menuju target:

Saat peserta didik diberikan instruksi oleh guru “hijau” maka peserta didik berlari

3. Koordinasi pendengaran dengan gerakan:

Saat peserta didik diberikan intruksi maka peserta didik harusnya melakukan sesuai intruksinya guru

4. Mengembangkan gerakan merangkak:

Saat guru memberikan intruksi “meningjau macet” maka peserta didik melakukan gerakan merangkak

Peraturan Permainan Meningjau:

1. Jumlah Pemain

Pemain dalam permainan meningjau terdiri dari 20-30 orang.

2. Waktu permainan

Waktu permainan meningjau terdiri dari 15-20 menit.

3. Wasit

Permainan meningjau dipimpin oleh seorang wasit yang dibantu dengan 1 orang untuk mengamati kondisi anak pada saat bermain meningjau.

4. Cara bermain:

1. Guru memberikan batas untuk permainan meningjau ini dengan menggunakan kun, membentuk persegi panjang

2. Permainan dilakukan guru akan menginstrukan atau memberikan aba-aba:

Merah: Peserta didik berhenti dan kemudian melempar bola ke arah teman dengan cara bola menyusur tanah

Kuning: Peserta didik jalan ditempat kemudian melempar bola dengan cara bola dilambungkan atau parabol.

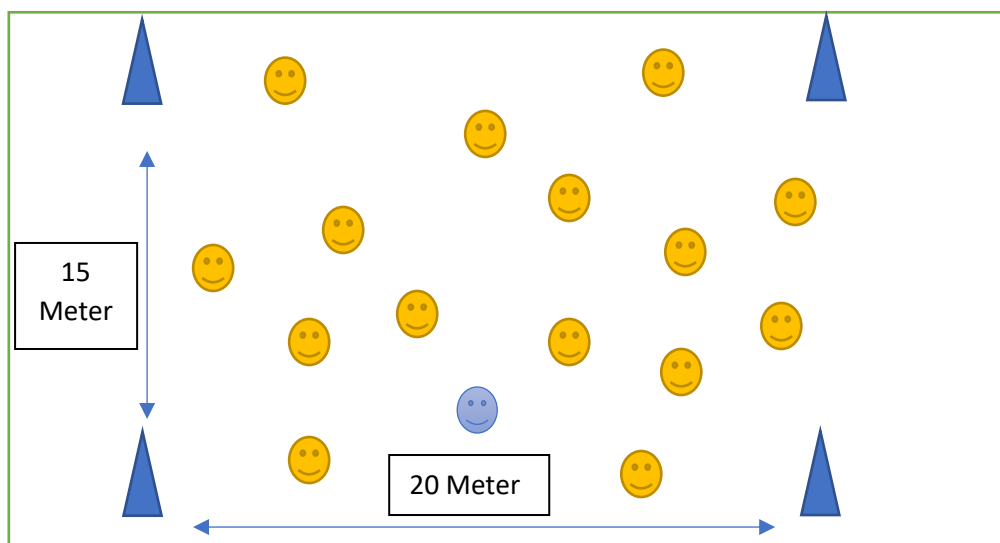
Hijau: Peserta didik berjalan ke arah bebas namun tidak boleh keluar batas dan kemudian peserta didik menendang bola dengan kaki bagian dalam

3. Ketika peserta didik ada yang salah melakukannya atau tidak sesuai instruksi maka diberikan hukuman loncat pagar 5 kali.
4. Permainan berakhir ketika guru meniupkan peluit.

5. Peralatan yang digunakan:




- a. Peluit
- b. Cone/kun
- c. Lapangan

6. Gambar lapangan yang digunakan:



Gambar 5. Permainan Meningjau

Keterangan:

-  : Peserta didik
-  : Wasit/Guru
-  : Cone/Kun/Pembatas

d. Permainan ULAR EMAS

Kompetensi Inti:

Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Kompetensi Dasar:

Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional

Indikator:

1. Berjalan untuk mendapatkan poin yang banyak
2. Koordinasi antara pendengaran dan gerakan
3. Kerjasama antara team akan menentukan menang dan kalahnya

Tujuan Permainan:

1. Mengembangkan kemampuan berjalan: saat peserta didik bermain maka gerakan berjalan sesuai sasaran atau target yang sudah ditentukan guru maka akan mendapatkan poin yang banyak
2. Mengembangkan kemampuan koordinasi: saat peserta didik mulai bermain maka peserta didik harus bisa mengembangkan koordinasi antara pendengaran dan gerakannya sesuai target agar menang dan juga untuk koordinasi gerakan berjalan saat matanya ditutup kain.
3. Mengembangkan kemampuan kerjasama: peserta didik kerjasama antara tim akan menentukan menang dan kalahnya

Peraturan Permainan Ular Emas:

1. Jumlah Pemain

Pemain setiap regu dalam permainan ular emas terdiri dari 5 orang, salah satu dari pemain ada yang bertindak sebagai kapten atau pemimpin. Jika ada 5 regu maka jumlah total 25 orang.

2. Waktu Permainan

Waktu permainan ular emas diberikan waktu 15-20 menit.

3. Wasit

Permainan ular emas dipimpin oleh seorang wasit yang dibantu dengan 1 orang untuk mengamati kondisi anak pada saat bermain meninjau.

4. Pelaksanaan Permainan:

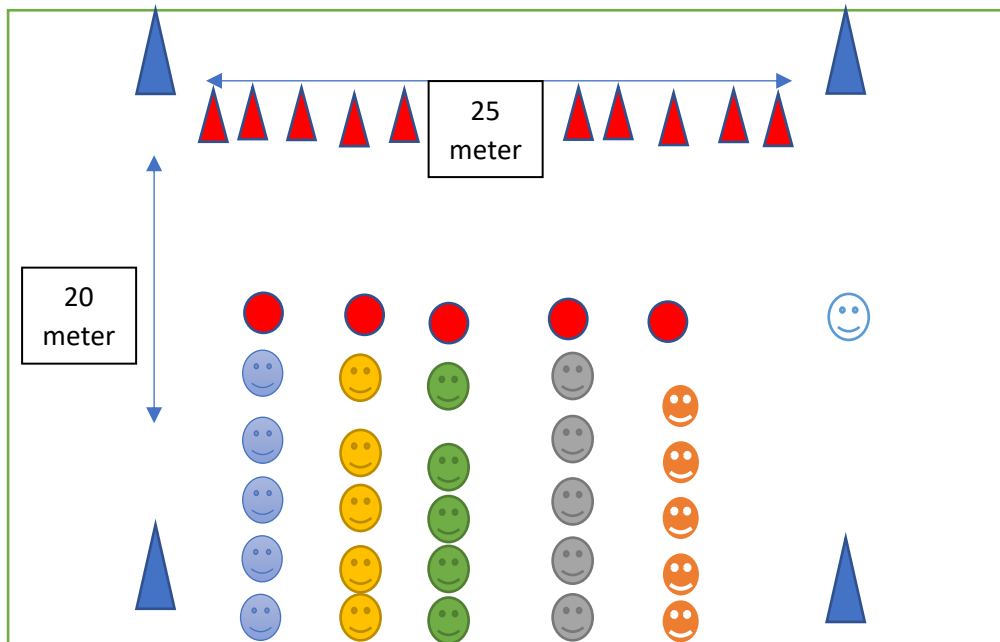
- a. Peserta didik dibagi menjadi 5 regu
- b. Peserta didik menunjuk 1 orang untuk menjadi ketua kelompok kemudian akan ditutup matanya menggunakan kain yang telah disediakan
- c. Kemudian anggota kelompoknya di belakang ketua dengan tangan memegang bahu sang ketua
- d. Setelah itu peserta didik yang di belakangnya tugasnya memberikan arahan kepada ketuanya untuk mencari bola plastik
- e. Kemudian peserta didik yang dibelakang ketua melempar bola plastik sampai mengenai kun/emas
- f. Permainan menang apabila kelompok yang bisa menjatuhkan kun/emas yang paling banyak
- g. Permainan yang kalah akan mendapatkan hukuman yaitu loncat pagar 5 kali

h. Permainan berakhir ketika guru meniup peluit.

5. Peralatan yang digunakan:





1. Cone/kun
2. Lapangan
3. Slayer
4. Peluit
5. Lapangan
6. Bola plastik


6. Gambar lapangan yang digunakan:



Gambar 6. Permainan Ular Emas

Keterangan :

-  : Cone/kun
-  : Peserta didik
-  : Guru/ Wasit
-  : Emas

 : Bola Plastik

B. Hasil Uji Coba Produk

1. Hasil Uji Coba Skala Kecil

Langkah selanjutnya setelah mendapatkan validasi para ahli terhadap *draft* Awal model permainan, dan sudah mendapatkan kualifikasi layak untuk diujicobakan pada skala kecil, maka proses selanjutnya adalah pelaksanaan uji coba skala kecil di lapangan. Pelaksanaan uji coba skala kecil dilakukan guru SD, pada saat pelaksanaan uji coba skala kecil direkam dan kemudian dikonsultasikan kembali. Uji coba skala kecil merupakan hasil tindak lanjut dari *draft* permainan yang sudah disetujui validator dan sudah direvisi guna mengetahui sejauh mana kualitas model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik SD.

Uji coba skala kecil dilakukan di SD 3 Bantul dengan menggunakan 20 anak untuk dijadikan subyek coba. Di dalam uji coba, skala kecil mendapatkan data berupa evaluasi dan saran dari guru SD yang selanjutnya akan dijadikan bahan untuk revisi. Berikut data hasil uji coba skala kecil:

Tabel 10. Hasil Ujicoba Skala Kecil Penilaian Kualitas Permainan Boltik

No	Item yang dinilai	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Model permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓	
2	Model sesuai dengan karakteristik peserta didik SD				✓	
3	Model permainan dapat menarik perhatian siswa				✓	
4	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulative			✓		
5	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan Kerjasama			✓		
6	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami oleh guru			✓		
7	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipraktikkan oleh guru			✓		
8	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar Keamanan			✓		
9	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar Keamanan				✓	
10	Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat			✓		
11	Pengaturan peralatan jelas			✓		
12	Peralatan menarik bagi peserta didik			✓		
13	Pengaturan peralatan mudah dipahami peserta didik			✓		
Frekuensi				9	4	
Jumlah (skala x \sum frekuensi)				27	16	
Jumlah Skor		43				
Presentase		67%				
Rerata Skor		3.3				
Kriteria		Cukup Baik				

Tabel 10 di atas menunjukkan bahwa permainan “boltik” memiliki jumlah skor 43 (67%) dengan rerata 3,3. Rerata penilaian tersebut kemudian dikonversikan ke dalam bentuk kualitatif skala 5 untuk menentukan status penilaiannya. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 rerata penilaian 3,3 terhadap kualitas permainan boltik termasuk dalam kriteria ”cukup baik”.

Tabel 11. Hasil Ujicoba Skala Kecil Penilaian Kualitas Permainan Tembakan Api

No	Item yang dinilai	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Model permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓	
2	Model sesuai dengan karakteristik peserta didik SD			✓		
3	Model permainan dapat menarik perhatian siswa				✓	
4	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif				✓	
5	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan Kerjasama				✓	
6	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami oleh guru			✓		
7	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipraktikkan oleh guru				✓	
8	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar Keamanan			✓		
9	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar Keamanan			✓		
10	Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat				✓	
11	Pengaturan peralatan jelas			✓		
12	Peralatan menarik bagi peserta didik				✓	
13	Pengaturan peralatan mudah dipahami peserta didik			✓		
Frekuensi				6	7	
Jumlah (skala x \sum frekuensi)				18	28	
Jumlah Skor		46				
Presentase		70,8				
Rerata Skor		3,6				
Kriteria		Baik				

Tabel 11 menunjukkan Permainan “tembakan api” memiliki jumlah skor 46 (70,8%) dengan rerata 3.6. Rerata penilaian tersebut kemudian dikonversikan ke dalam bentuk kualitatif skala 5 untuk menentukan status penilainnya. Sesuai dengan tabel konversi data kuantatif ke data kualitatif skala 5 rerata penilaian 3,6 terhadap kualitas permainan tembakan api termasuk dalam kriteria “baik”.

Tabel 12. Hasil Ujicoba Skala Kecil Penilaian Kualitas Permainan Meningjau

No	Item yang dinilai	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Model permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓	
2	Model sesuai dengan karakteristik peserta didik SD				✓	
3	Model permainan dapat menarik perhatian siswa				✓	
4	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif			✓		
5	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan Kerjasama			✓		
6	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami oleh guru			✓		
7	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipraktikkan oleh guru			✓		
8	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar Keamanan				✓	
9	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar Keamanan			✓		
10	Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat				✓	
11	Pengaturan peralatan jelas				✓	
12	Peralatan menarik bagi peserta didik				✓	
13	Pengaturan peralatan mudah dipahami peserta didik			✓		
Frekuensi				6	7	
Jumlah (skala x \sum frekuensi)				18	28	
Jumlah Skor		46				
Presentase		70,8				
Rerata Skor		3,6				
Kriteria		Baik				

Tabel 12 menunjukkan Permainan “Meningjau” memiliki jumlah skor 46 (70,8%) dengan rerata 3,6. Rerata penilaian tersebut kemudian dikonversikan ke dalam bentuk kualitatif skala 5 untuk menentukan status penilaiannya. Sesuai dengan tabel konversi data kuantatif ke data kualitatif skala 5 rerata penilaian 3,6 terhadap kualitas permainan meningjau termasuk dalam kriteria “baik”.

Tabel 13. Hasil Ujicoba Skala Kecil Penilaian Kualitas Permainan Ular Emas

No	Item yang dinilai	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Model permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓	
2	Model sesuai dengan karakteristik peserta didik SD			✓		
3	Model permainan dapat menarik perhatian siswa			✓		
4	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulative			✓		
5	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan Kerjasama				✓	
6	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami oleh guru			✓		
7	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipraktikkan oleh guru			✓		
8	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar Keamanan			✓		
9	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar Keamanan				✓	
10	Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat			✓		
11	Pengaturan peralatan jelas				✓	
12	Peralatan menarik bagi peserta didik				✓	
13	Pengaturan peralatan mudah dipahami peserta didik			✓		
Frekuensi				8	5	
Jumlah (skala x \sum frekuensi)				24	20	
Jumlah Skor		44				
Presentase		68%				
Rerata Skor		3,4				
Kriteria		Baik				

Tabel 13 menunjukkan Permainan “Ular Emas” memiliki jumlah skor 44 (68%) dengan rerata 3,4. Rerata penilaian tersebut kemudian dikonversikan ke dalam bentuk kualitatif skala 5 untuk menentukan status penilaiannya. Sesuai dengan tabel konversi data kuantatif ke data kualitatif skala 5 rerata penilaian 3,4 terhadap kualitas permainan Ular Emas termasuk dalam kriteria “Baik”.

Sesuai dengan data-data tersebut observer dapat menilai dapat model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif ini mudah dipahami dan dipraktikkan oleh guru SD, serta sesuai dengan kurikulum SD. Model permainan ini juga sesuai dengan karakteristik peserta didik SD, menarik perhatian peserta didik, mudah dimainkan dan aman dilakukan serta dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik SD.

Tabel 14. Hasil Uji Coba Skala Kecil Penilaian Kelayakan Permainan Boltik

No	Item yang dinilai	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Peserta didik dapat melempar bola				✓	
2	Peserta didik dapat mengembangkan kekuatan tangan dalam melempar bola			✓		
3	Peserta didik berhasil menendang bola.				✓	
4	Peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berlari			✓		
5	Peserta didik dapat mengembangkan kemampuan kerjasama dengan kelompoknya				✓	
6	Peserta didik dapat menendang bola dengan baik				✓	
7	Peserta didik dapat berkomunikasi dengan teman kelompoknya secara baik.				✓	
Frekuensi				2	5	
Jumlah (skala x \sum frekuensi)				6	20	
Jumlah Skor		26				
Presentase		74%				
Rerata Skor		3,8				

Tabel 14 di atas menunjukkan bahwa permainan “boltik” memiliki jumlah skor 26 (74%) dengan rerata 3,8. Rerata penilaian tersebut kemudian dikonversikan ke dalam bentuk kualitatif skala 5 untuk menentukan status penilaiannya. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 rerata penilaian 3,8 terhadap penilaian kelayakan permainan boltik termasuk dalam kriteria “baik”. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan boltik layak untuk digunakan

dalam pembelajaran SD.

Tabel 15. Hasil Uji Coba Skala Kecil Penilaian Kelayakan Permainan Tembakan Api

No	Item yang dinilai	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Peserta didik dapat melempar bola mengenai sasaran.			✓		
2	Peserta didik dapat bekerjasama dengan kelompoknya				✓	
3	Peserta didik dapat menghindari bola dengan baik.				✓	
4	Peserta didik dapat fokus ketika bermain				✓	
5	Peserta didik dapat berlari untuk menghindari bola dari lawan.				✓	
6	Peserta didik dapat memahami aturan permainan				✓	
Frekuensi				1	5	
Jumlah (skala x \sum frekuensi)				3	20	
Jumlah Skor		23				
Presentase		77%				
Rerata Skor		3,84				

Tabel 15 di atas menunjukkan bahwa permainan “tembakan api” memiliki jumlah skor 23 (77%) dengan rerata 3,84. Rerata penilaian tersebut kemudian dikonversikan ke dalam bentuk kualitatif skala 5 untuk menentukan status penilaiannya. Sesuai dengan tabel konversi data kuantatif ke data kualitatif skala 5 rerata penilaian 4,5 terhadap penilaian kelayakan permainan tembakan api termasuk dalam kriteria “baik”. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tembakan api layak untuk digunakan dalam pembelajaran SD.

Tabel 16. Hasil Uji Coba Skala Kecil Penilaian Kelayakan Permainan Meningjau

No	Item yang dinilai	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Peserta didik dapat melempar bola menyusur tanah sesuai target.				✓	
2	Peserta didik dapat melempar bola parabol sesuai target.			✓		
3	Peserta didik dapat berjalan dengan baik.				✓	
4	Peserta didik dapat menendang bola sesuai target.				✓	
5	Peserta didik dapat melakukan instruksi yang diberikan oleh guru.				✓	
6	Peserta didik dapat berjalan ditempat.				✓	
7	Peserta didik dapat bekerjasama atau berkomunikasi saat permainan berlangsung				✓	
Frekuensi				1	6	
Jumlah (skala x \sum frekuensi)				3	24	
Jumlah Skor		27				
Presentase		77%				
Rerata Skor		3,9				

Tabel 16 di atas menunjukkan bahwa permainan “Meningjau” memiliki jumlah skor 27 (77%) dengan rerata 3,9. Rerata penilaian tersebut kemudian dikonversikan ke dalam bentuk kualitatif skala 5 untuk menentukan status penilaiannya. Sesuai dengan tabel konversi data kuantatif ke data kualitatif skala 5 rerata penilaian 4,6 terhadap penilaian kelayakan permainan meningjau termasuk dalam kriteria “baik”. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan meningjau layak untuk digunakan dalam pembelajaran SD.

Tabel 17. Hasil Uji Coba Skala Kecil Penilaian Kelayakan Permainan Ular Emas

No	Item yang dinilai	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Peserta didik dapat berjalan bersama dengan kelompoknya secara baik.				✓	
2	Peserta didik dapat bekerjasama saat permainan berlangsung sesuai kelompoknya				✓	
3	Peserta didik dapat melatih kejujuran saat permainan berlangsung			✓		
4	Peserta didik dapat melempar bola dengan baik				✓	
5	Peserta didik dapat taat pada aturan permainan				✓	
6	Peserta didik dapat menggunakan peralatan permainan dengan baik.				✓	
Frekuensi				1	5	
Jumlah (skala x \sum frekuensi)				3	20	
Jumlah Skor		23				
Presentase		77%				
Rerata Skor		3,8				

Tabel 17 di atas menunjukkan bahwa permainan “Ular Emas” memiliki jumlah skor 23 (77%) dengan rerata 3,8. Rerata penilaian tersebut kemudian dikonversikan ke dalam bentuk kualitatif skala 5 untuk menentukan status penilaiannya. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 rerata penilaian 3,8 terhadap penilaian kelayakan permainan ular emas termasuk dalam kriteria “baik”. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan gelas merangkak layak untuk digunakan dalam pembelajaran SD.

2. Analisis Data Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan hasil penilaian dari observer pada produk model yang diujicobakan dengan skala kecil, maka dapat dianalisis bahwa observer menilai bahwa model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama ini sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar SD. Model permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik, menarik perhatian

peserta didik dan dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik SD. Selain itu juga permainan ini mempunyai petunjuk yang jelas sehingga mudah dipahami dan dilakukan. Peralatan yang digunakan dalam permainan ini juga mudah didapat dan aman untuk digunakan peserta didik.

Observer memberikan masukan terkait dengan model permainan. Hal ini bertujuan supaya permainan yang dikembangkan bisa berkualitas lebih baik. Berikut adalah masukan dari para guru saat pengambilan data skala kecil:

- a. Permainan “boltik” saat dilaksanakan sudah baik, namun untuk yang ditengah yang harusnya ada puzzle sebaiknya tidak dipakai karena peserta didik tidak begitu tertarik saat permainan berlangsung.
- b. Permainan ”tembakan api” saat dilaksanakan ketika jaraknya 3 Meter terlalu dekat sehingga peserta didik takut dalam melakukan permainan. Untuk permainan tembakan api sebaiknya jaraknya 5 meter agar peserta didik merasa lebih aman dalam melakukan permainan.
- c. Permainan ”meningjau” saat dilaksanakan sudah baik namun peserta didik masih kesulitan saat menendang dikarenakan bolanya terlalu kecil.
- d. Permainan “ular emas” saat melakukan permainan ular emas permainan tersebut sudah berjalan dengan baik.

Hanya empat hal di atas yang menjadi rekomendasi setelah proses pengambilan data skala kecil. Empat rekomendasi di atas sebagai bahan tambahan untuk dimasukkan dalam peraturan permainan.

3. Revisi Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan saran dan perbaikan dari tahap uji coba skala kecil, maka selanjutnya dilakukan revisi terhadap produk model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik SD sebelum produk diuji cobakan pada tahap uji coba skala besar. Berikut hasil revisi yang akan digunakan pada uji coba skala besar.

A. Permainan BOLTIK

1. Kompetensi Inti:

Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

2. Kompetensi Dasar:

4.3 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional

3. Indikator:

1. Melempar bola menuju sasaran atau target
2. Menangkap bola dari lawan
3. Berlari menuju target atau pos-pos

4. Tujuan Permainan:

1. Mengembangkan kemampuan melempar bola:

Saat peserta didik jaga kemudian bola dilemparkan sesuai sasaran atau target.

2. Mengembangkan kemampuan menangkap bola:

Saat peserta didik jaga kemudian menangkap bola kasti dari tendangan lawan.

3. Mengembangkan kemampuan berlari:

Saat peserta didik yang dipos menuju pos

4. Jumlah Pemain

Pemain setiap regu dalam permainan boltik terdiri dari 10 orang, salah satu dari pemain ada yang bertindak sebagai kapten atau pemimpin. Jadi total ketika bermain dalam permainan boltik ada 20 orang.

5. Waktu Permainan

Waktu permainan boltik dibagi menjadi 2 babak. Setiap babak diberi waktu 20-30 menit. Di antara babak diberikan istirahat sekitar 15 menit. Jadi ketika sudah babak ke 2 sudah lebih dari waktu yang ditentukan berarti permainan sudah selesai.

6. Wasit

Pertandingan boltik dipimpin oleh seorang wasit yang dibantu dengan 2 orang penjaga garis dan juga 1 orang pencatat waktu.

7. Pelaksanaan Permainan:

A. Regu Penendang

- a. Setiap pemain diberikan hak untuk menendang satu kali, kecuali pemain yang terakhir berhak melakukan tendangan 3 kali.
- b. Setelah menendang, pemain menuju pos 1 dengan tidak terkena lemparan bola dari regu penjaga.
- c. Menendang akan dinyatakan benar jika bola yang ditendang dapat melampaui garis tanding, tidak jatuh pada ruang bebas.

B. Regu Penjaga

Regu penjaga mempunyai tugas, di antaranya sebagai berikut:

1. Mematikan permainan lawan dengan cara melempar atau menendang bola ke arah pemukul.
2. Membakar ruang bebas, adapun membakar yang dimaksud ialah dengan cara menempati ruang bebas tersebut jika kosong.

C. Pergantian Tempat

Salah seorang pemain dalam regu penendang terkena tendangan atau lemparan bola.

D. Bola Dinyatakan Mati

Bola dinyatakan mati apabila:

- a. Bola hilang dan dicari tidak diketemukan
- b. Terjadi pergantian tempat atau pemain

E. Cara Mendapatkan Nilai

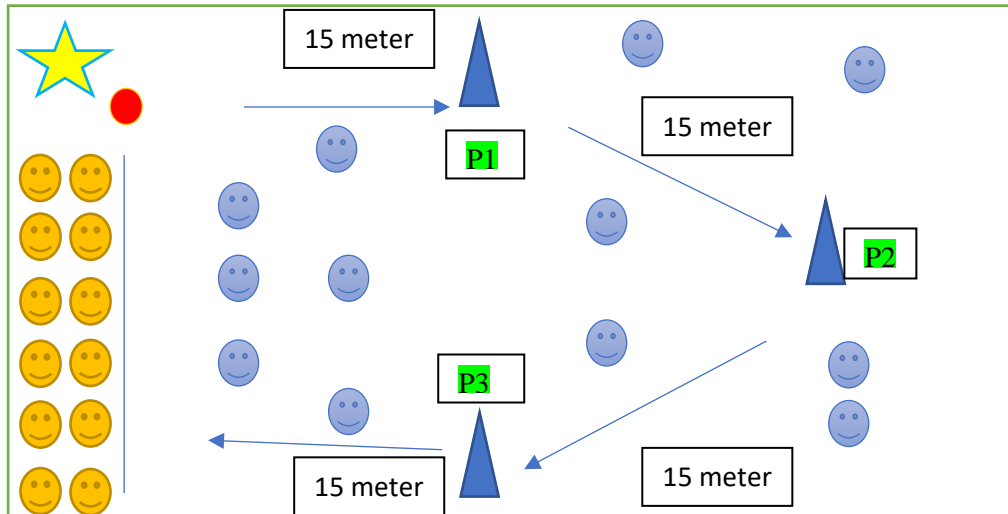
- a. Pemain yang telah berhasil menendang bola, kemudian berlari ke pos I, II, III dan juga ruang bebas secara bertahap, maka akan mendapatkan nilai 1
- b. Pemain yang telah berhasil melewati pos-pos serta kembali lagi ke ruang bebas atas tendangan yang dilakukannya sendiri akan mendapatkan 2 nilai.
- c. Regu yang berhasil mendapatkan nilai terbanyak dinyatakan sebagai pemenangnya.

8. Peralat yang digunakan:

- a. Bola Plastik
- b. *Cone*/kun





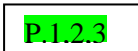


c. Lapangan

9. Gambar lapangan yang digunakan:



Gambar 7. Permainan Boltik

Keterangan:

-  : Regu Pemain
-  : Regu Penjaga
-  : Pos
-  : Arah Pos
-  : Pos 1.2.3
-  : Tempat Untuk Menendang
-  : Bola Plastik

10. Gambar Pelaksanaan



Gambar 8. Pelaksanaan Permainan Boltik Skala Kecil

B. Permainan TEMBAKAN API

1. Kompetensi Inti:

Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

2. Kompetensi Dasar:

4.3 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional

3. Indikator:

- a. Melempar bola ke arah lawan
- b. Menghindari bola dari arah lawan
- c. Kerjasama supaya tidak kena bola dari lawan

4. Tujuan Permainan:

- a. Mengembangkan kemampuan melempar bola:

Saat permainan dimulai peserta didik berusaha melempar bola mengenai sasaran atau target

- b. Mengembangkan kelincahan:

Saat menghindari bola dari arah lawan

- c. Mengembangkan kerjasama:

Saat peserta didik ingin menang dalam permainan maka peserta didik melakukan kerjasama atau komunikasi sesama kelompok agar bisa mendapatkan poin banyak.

5. Jumlah Pemain

Pemain setiap regu dalam permainan tembakan api terdiri dari 10-15 orang. Salah satu dari pemain ada yang bertindak sebagai kapten atau pemimpin.

6. Waktu permainan

Waktu permainan tembakan api dibagi menjadi 2 babak. Setiap babak diberi waktu 10-15 menit. Di antara babak diberikan istirahat 5 menit. Jadi ketika sudah babak ke 2 sudah lebih dari waktu yang ditentukan berarti permainan sudah selesai.

7. Wasit

Pertandingan tembakan api dipimpin oleh seorang wasit yang dibantu dengan 1 wasit untuk melihat kondisi peserta didik pada saat permainan di mulai.

Pelaksanaan Permainan:

C. Regu

Setiap regu diberikan bola plastik sejumlah 10-15 orang

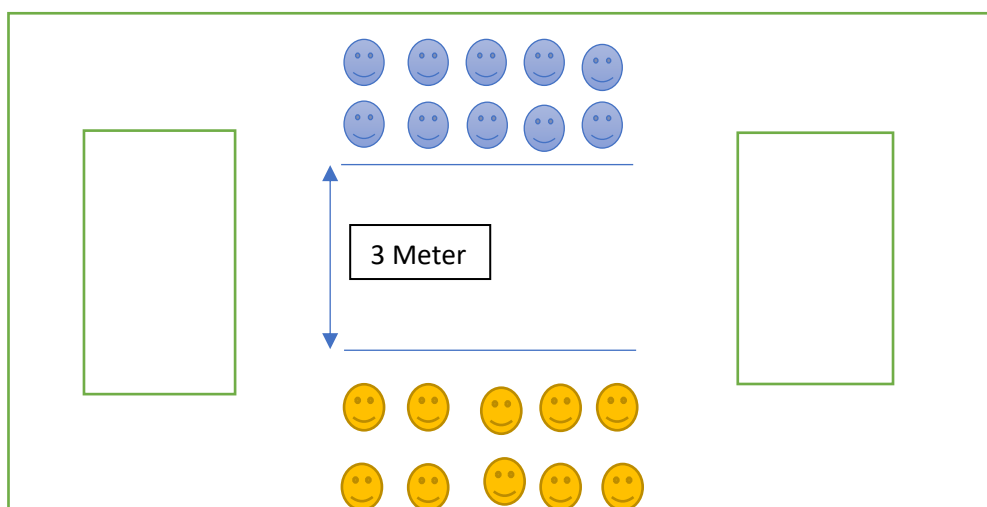
D. Cara mendapat nilai

1. Pemain yang telah berhasil melempar bola ke arah lawan dan mengenai anggota badan akan mendapat nilai 1.
2. Bola tidak sah jika mengenai anggota badan yang sensitif
3. Ketika pemain terkena lemparan maka akan mendapatkan hukuman loncar pagar 5 kali dan menunggu 1 menit di tempat yang berbeda.
4. Permainan dikatakan menang apabila team mendapatkan nilai skor tertinggi
5. Jaraknya 5 meter antara 1 kelompok dan kelompok lainnya
6. Permainan berakhir apabila wasit meniupkan peluit

8. Peralatan yang digunakan:

- a. Bola Plastik
- b. Cone/kun
- c. Lapangan
- d. Jumlah bola yang digunakan disetiap kelompok adalah 5 bola

9. Gambar lapangan yang digunakan:



Gambar 9. Permainan Tembakan Api

Keterangan:



: Regu 1



: Regu 2



: Tempat Hukuman

— : Garis Batas dengan lawan 3 meter

10. Gambar Pelaksanaan



Gambar 10. Pelaksanaan Permainan Tembakan Api Skala Kecil

C. Permainan MENINGJAU

1. Kompetensi Inti:

Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

2. Kompetensi Dasar:

Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional

3. Indikator:

- a. Berjalan sesuai dengan perintah guru
- b. Berlari menuju sasaran atau target
- c. Koordinasi antara pendengaran dan gerakannya
- d. Merangkak sesuai dengan perintah

4. Tujuan Permainan:

- a. Mengembangkan gerak melempar bola menyusur tanah sesuai target:

Saat peserta didik bermain dan guru menginstruksikan “merah” maka peserta didik berhenti dan melempar bola menyusur tanah.

- b. Berjalan dan menendang bola menuju target:

Saat peserta didik diberikan instruksi oleh guru “hijau” maka peserta didik berjalan dan melakukan tendangan bola ke arah temannya

- c. Koordinasi pendengaran dengan gerakan:

Saat peserta didik diberikan intruksi maka peserta didik harusnya melakukan sesuai instruksinya guru

- d. Mengembangkan gerakan melempar bola parabol:

Saat guru memberikan intruksi “kuning” maka peserta didik melakukan gerakan berjalan ditempat dan sambil melemparkan bola ke arah temannya secara bebas

5. Jumlah Pemain

Pemain dalam permainan meningjau terdiri dari 20-30 orang.

6. Waktu permainan

Waktu permainan meningjau terdiri dari 15-20 menit.

7. Wasit

Permainan meninjau dipimpin oleh seorang wasit yang dibantu dengan 1 orang untuk mengamati kondisi anak pada saat bermain meninjau.

Cara bermain:

a. Guru memberikan batas untuk permainan meninjau ini dengan menggunakan kun, membentuk persegi panjang

b. Permainan dilakukan guru akan menginstrukan atau memberikan aba-aba:

Merah: Peserta didik berhenti dan kemudian melempar bola ke arah teman dengan cara bola menyusur tanah

Kuning: Peserta didik jalan ditempat kemudian melempar bola dengan cara bola dilambungkan atau parabol.

Hijau: Peserta didik berjalan ke arah bebas namun tidak boleh keluar batas dan kemudian peserta didik menendang bola dengan kaki bagian dalam

c. Ketika peserta didik ada yang salah melakukannya atau tidak sesuai instruksi maka diberikan hukuman loncat pagar 5 kali.

d. Permainan berakhir ketika guru meniupkan peluit

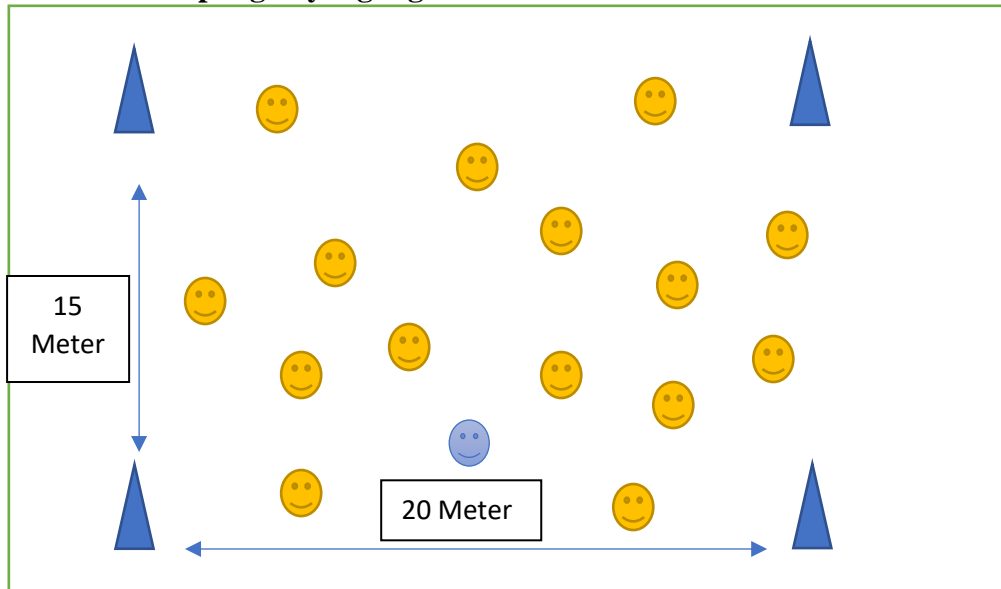
8. Peralatan yang digunakan:

a. Peluit

b. *Cone*/kun




c. Lapangan

9. Gambar lapangan yang digunakan:



Gambar 11. Permainan Meningjau

Keterangan:

-  : Peserta didik
-  : Wasit/Guru
-  : Cone/Kun/Pembatas

10. Gambar Pelaksanaan



Gambar 12. Pelaksanaan Permainan Meningjau Skala Kecil

D. Permainan ULAR EMAS

1. Kompetensi Inti:

Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

2. Kompetensi Dasar:

Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional

3. Indikator:

- a. Berjalan untuk mendapatkan poin yang banyak
- b. Koordinasi antara pendengaran dan gerakan
- c. Kerjasama antara tim akan menentukan menang dan kalahnya

4. Tujuan Permainan:

- a. Mengembangkan kemampuan berjalan: saat peserta didik bermain maka gerakan berjalan sesuai target yang sudah ditentukan guru maka akan mendapatkan poin yang banyak
- b. Mengembangkan kemampuan koordinasi: saat peserta didik mulai bermain maka peserta didik harus bisa mengembangkan koordinasi antara pendengaran dan gerakannya sesuai target agar menang dan juga untuk koordinasi gerakan berjalan saat matanya ditutup kain.
- c. Mengembangkan kemampuan kerjasama: peserta didik kerjasama antara tim akan menentukan menang dan kalahnya
- d. Mengembangkan kemampuan melempar: peserta didik melempar ke arah kun

5. Jumlah Pemain

Pemain setiap regu dalam permainan ular emas terdiri dari 5 orang, salah satu dari pemain ada yang bertindak sebagai kapten atau pemimpin. Jika ada 5 regu maka jumlah total 25 orang.

6. Waktu Permainan

Waktu permainan ular emas diberikan waktu 15-20 menit.

7. Wasit

Permainan ular emas dipimpin oleh seorang wasit yang dibantu dengan 1 orang untuk mengamati kondisi anak pada saat bermain meninjau.

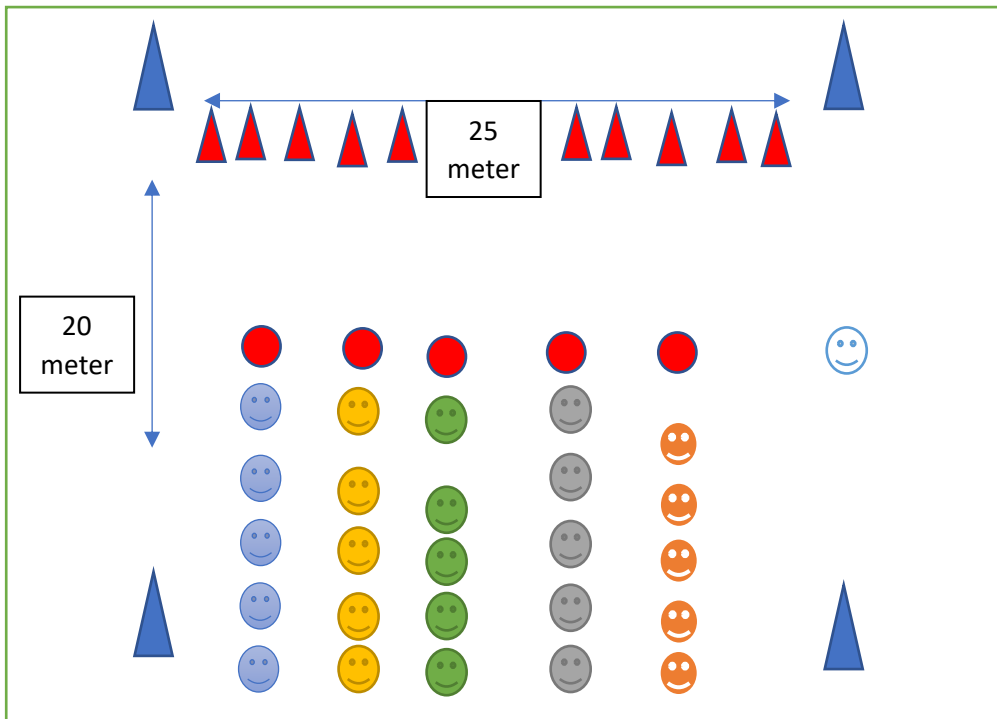
Pelaksanaan Permainan:

- a. Peserta didik dibagi menjadi 5 regu
- b. Peserta didik menunjuk 1 orang untuk menjadi ketua kelompok kemudian akan ditutup matanya menggunakan kain yang telah disediakan
- c. Kemudian anggota kelompoknya di belakang ketua dengan tangan memegang bahu sang ketua
- d. Setelah itu peserta didik yang di belakangnya tugasnya memberikan arahan kepada ketuanya untuk mencari bola plastik
- e. Kemudian peserta didik yang dibelakang ketua melempar bola plastik sampai mengenai kun/emas
- f. Permainan menang apabila kelompok yang bisa menjatuhkan kun/emas yang paling banyak
- g. Permainan yang kalah akan mendapatkan hukuman yaitu loncat pagar 5 kali
- h. Permainan berakhir ketika guru meniup peluit.

8. Peralatan yang digunakan:





- a. Cone/kun
- b. Lapangan
- c. Slayer
- d. Peluit
- e. Lapangan
- f. Bola plastik

9. Gambar lapangan yang digunakan:



Gambar 13. Permainan Ular Emas

Keterangan :

-  : Cone/kun
-  : Peserta didik
-  : Guru/ Wasit
-  : Emas

● : Bola Plastik

10. Gambar Pelaksanaan



Gambar 14. Pelaksanaan Permainan Ular Emas Skala Kecil

4. Hasil Uji Coba Skala Besar

Setelah melakukan uji coba skala kecil dan mendapatkan beberapa rekomendasi, maka ada beberapa peraturan yang direvisi. Setelah model permainan selesai direvisi, maka dilanjutkan untuk diujicobakan pada skala besar. Pelaksanaan uji coba skala besar dilakukan oleh guru SD. Saat pelaksanaan uji coba skala besar direkan dan kemudian dikonsultasikan kembali kepada ahli.

Uji coba skala besar merupakan hasil tindak lanjut dari *draft* permainan yang diujicobakan di skala kecil dan sudah direvisi, untuk mengetahui sejauh mana kualitas model permainan untuk mengembangkan gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik SD. Uji coba skala besar dilakukan sebanyak 2 kali di 3 sekolah berbeda yaitu SD 3 Bantul, SD 1 Bantul dan SD Muhammadiyah Serut. Di dalam uji coba skala besar ini mendapatkan data berupa evaluasi dan rekomendasi dari guru pengajar yang selanjutnya akan dijadikan bahan untuk revisi.

Tabel 18. Hasil Uji Coba Skala Besar Penilaian Kualitas Permainan Boltik

No	Item yang dinilai	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Model permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓	
2	Model sesuai dengan karakteristik peserta didik SD				✓	
3	Model permainan dapat menarik perhatian siswa					✓
4	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulative					✓
5	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan Kerjasama					✓
6	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami oleh guru				✓	
7	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipraktikkan oleh guru				✓	
8	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar Keamanan					✓
9	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar Keamanan				✓	
10	Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat					✓
11	Pengaturan peralatan jelas					✓
12	Peralatan menarik bagi peserta didik					✓
13	Pengaturan peralatan mudah dipahami peserta didik					✓
Frekuensi					5	8
Jumlah (skala x \sum frekuensi)					20	40
Jumlah Skor		60				
Presentase		92,3%				
Rerata Skor		4,6				
Kriteria		Sangat Baik				

Tabel 18 di atas menunjukkan bahwa permainan “boltik” memiliki jumlah rerata skor 60 (92,3%) dengan rerata 4,6. Rerata penilaian tersebut kemudian dikonversikan ke dalam bentuk kualitatif skala 5 untuk menentukan status penilaiannya. Sesuai dengan tabel konversi data kuantatif ke data kualitatif skala 5 rerata penilaian 4,6 terhadap kualitas permainan boltik termasuk dalam kriteria “sangat baik”.

Tabel 19. Hasil Uji Coba Skala Besar Penilaian Kualitas Permainan Tembakan Api

No	Item yang dinilai	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Model permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓	
2	Model sesuai dengan karakteristik peserta didik SD					✓
3	Model permainan dapat menarik perhatian siswa					✓
4	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif				✓	
5	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan kerjasama				✓	
6	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami oleh guru					✓
7	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipraktikkan oleh guru					✓
8	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar Keamanan				✓	
9	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar Keamanan				✓	
10	Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat					✓
11	Pengaturan peralatan jelas					✓
12	Peralatan menarik bagi peserta didik					✓
13	Pengaturan peralatan mudah dipahami peserta didik				✓	
Frekuensi					6	7
Jumlah (skala x \sum frekuensi)					24	35
Jumlah Skor		59				
Presentase		90,8%				
Rerata Skor		4,54				
Kriteria		Sangat Baik				

Permainan “tembakan api” memiliki jumlah rerata skor 59 (90,8%) dengan rerata 4,54. Rerata penilaian tersebut kemudian dikonversikan ke dalam bentuk kualitatif skala 5 untuk menentukan status penilaiannya. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 rerata penilaian 4,54 terhadap kualitas permainan tembakan api termasuk dalam kriteria “sangat baik”.

Tabel 20. Hasil Uji Coba Skala Besar Penilaian Kualitas Permainan Meningjau

No	Item yang dinilai	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Model permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar					✓
2	Model sesuai dengan karakteristik peserta didik SD					✓
3	Model permainan dapat menarik perhatian siswa					✓
4	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulative					✓
5	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan Kerjasama					✓
6	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami oleh guru					✓
7	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipraktikkan oleh guru				✓	
8	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar Keamanan				✓	
9	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar Keamanan				✓	
10	Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat				✓	
11	Pengaturan peralatan jelas				✓	
12	Peralatan menarik bagi peserta didik					✓
13	Pengaturan peralatan mudah dipahami peserta didik					✓
Frekuensi					5	8
Jumlah (skala x \sum frekuensi)					20	40
Jumlah Skor		60				
Presentase		92,3%				
Rerata Skor		4,6				
Kriteria		Sangat Baik				

Permainan “meningjau” memiliki jumlah rerata skor 60 (92,3%) dengan rerata 4,6. Rerata penilaian tersebut kemudian dikonversikan ke dalam bentuk kualitatif skala 5 untuk menentukan status penilaiannya. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 rerata penilaian 4,6 terhadap kualitas permainan meningjau termasuk dalam kriteria “sangat baik”.

Tabel 21. Hasil Uji Coba Skala Besar Penilaian Kualitas Permainan Ular Emas

No	Item yang dinilai	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Model permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar					✓
2	Model sesuai dengan karakteristik peserta didik SD				✓	
3	Model permainan dapat menarik perhatian siswa					✓
4	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulative					✓
5	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan Kerjasama					✓
6	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami oleh guru					✓
7	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipraktikkan oleh guru				✓	
8	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar Keamanan					✓
9	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar Keamanan					✓
10	Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat					✓
11	Pengaturan peralatan jelas					✓
12	Peralatan menarik bagi peserta didik					✓
13	Pengaturan peralatan mudah dipahami peserta didik				✓	
Frekuensi					3	10
Jumlah (skala x \sum frekuensi)					12	50
Jumlah Skor		62				
Presentase		95,3%				
Rerata Skor		4,8				
Kriteria		Sangat Baik				

Permainan “ular emas” memiliki jumlah rerata skor 62 (95,3%) dengan rerata 4,8.

Rerata penilaian kemudian dikonversikan ke dalam bentuk kualitatif skala 5 untuk menentukan status penilaiannya. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 rerata penilaian 4,8 terhadap kualitas permainan ular buta termasuk dalam kriteria “sangat baik”.

Berdasarkan dengan data-data tersebut observer dapat menilai model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama ini mudah dipahami dan dipraktikan guru SD, serta sesuai dengan kurikulum SD. Model permainan ini juga sesuai dengan karakteristik peserta didik SD, menarik perhatian peserta didik, mudah dimainkan dan aman dilakukan serta dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik SD.

Tabel 22. Hasil Uji Coba Skala Besar Penilaian Kelayakan Permainan Boltik

No	Item yang dinilai	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Peserta didik dapat melempar bola					✓
2	Peserta didik dapat mengembangkan kekuatan tangan dalam melempar bola				✓	
3	Peserta didik berhasil menendang bola.					✓
4	Peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berlari					✓
5	Peserta didik dapat mengembangkan kemampuan kerjasama dengan kelompoknya					✓
6	Peserta didik dapat menendang bola dengan baik				✓	
7	Peserta didik dapat berkomunikasi dengan teman kelompoknya secara baik.					✓
Frekuensi					2	5
Jumlah (skala x \sum frekuensi)					8	25
Jumlah Skor		33				
Presentase		94%				
Rerata Skor		4,7				

Tabel 22 menunjukkan bahwa permainan “boltik” memiliki jumlah rerata skor 33 (94%) dengan rerata 4,7. Rerata penilaian kemudian dikonversikan ke dalam bentuk kualitatif skala 5 untuk menentukan status penilaiannya. Sesuai dengan tabel konversi data kuantatif ke data kualitatif skala 5 rerata penilaian 4,7 terhadap penilaian kelayakan permainan boltik termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Dari

hasil tersebut disimpulkan bahwa permainan boltik layak untuk digunakan dalam pembelajaran gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik SD.

Tabel 23. Hasil Uji Coba Skala Besar Penilaian Kelayakan Permainan Tembakan Api

No	Item yang dinilai	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Peserta didik dapat melempar bola mengenai sasaran.				✓	
2	Peserta didik dapat bekerja sama dengan kelompoknya					✓
3	Peserta didik dapat menghindari bola dengan baik.					✓
4	Peserta didik dapat fokus ketika bermain					✓
5	Peserta didik dapat berlari untuk menghindari bola dari lawan.				✓	
6	Peserta didik dapat memahami aturan permainan					✓
Frekuensi					2	4
Jumlah (skala x \sum frekuensi)					8	20
Jumlah Skor		28				
Presentase		93%				
Rerata Skor		4,6				

Tabel 23 menunjukkan bahwa permainan “tembakan api” memiliki jumlah rerata skor 28 (93%) dengan rerata 4,6. Rerata penilaian kemudian dikonversikan ke dalam bentuk kualitatif skala 5 untuk menentukan status penilaiannya. Sesuai dengan tabel konversi data kuantatif ke data kualitatif skala 5 rerata penilaian 4,6 terhadap penilaian kelayakan permainan tembakan api termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa permainan tembakan api layak untuk digunakan dalam pembelajaran gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik SD.

Tabel 24. Hasil Uji Coba Skala Besar Penilaian Kelayakan Permainan Meningjau

No	Item yang dinilai	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Peserta didik dapat melempar bola menyusur tanah sesuai target.					✓
2	Peserta didik dapat melempar bola parabol sesuai target.				✓	
3	Peserta didik dapat berjalan dengan baik.					✓
4	Peserta didik dapat menendang bola sesuai target.				✓	
5	Peserta didik dapat melakukan instruksi yang diberikan oleh guru.					✓
6	Peserta didik dapat berjalan ditempat.					✓
7	Peserta didik dapat bekerjasama atau berkomunikasi saat permainan berlangsung					✓
Frekuensi					2	5
Jumlah (skala x \sum frekuensi)					8	25
Jumlah Skor		33				
Presentase		94%				
Rerata Skor		4,7				

Tabel 24 menunjukkan bahwa permainan “meningjau” memiliki jumlah rerata skor 33 (94%) dengan rerata 4,7. Rerata penilaian kemudian dikonversikan ke dalam bentuk kualitatif skala 5 untuk menentukan status penilaiannya. Sesuai dengan tabel konversi data kuantatif ke data kualitatif skala 5 rerata penilaian 4,7 terhadap penilaian kelayakan permainan meningjau termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa permainan meningjau layak untuk digunakan dalam pembelajaran gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik SD.

Tabel 25. Hasil Uji Coba Skala Besar Penilaian Kelayakan Permainan Ular Emas

No	Item yang dinilai	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Peserta didik dapat berjalan bersama dengan kelompoknya secara baik.				✓	
2	Peserta didik dapat bekerjasama saat permainan berlangsung sesuai kelompoknya					✓
3	Peserta didik dapat melatih kejujuran saat permainan berlangsung				✓	
4	Peserta didik dapat melempar bola dengan baik					✓
5	Peserta didik dapat taat pada aturan permainan					✓
6	Peserta didik dapat menggunakan peralatan permainan dengan baik.				✓	
Frekuensi					3	3
Jumlah (skala x \sum frekuensi)					12	15
Jumlah Skor		27				
Presentase		90%				
Rerata Skor		4,5				

Tabel 25 menunjukkan bahwa permainan “ular emas” memiliki jumlah rerata skor 27 (90%) dengan rerata 4,5. Rerata penilaian kemudian dikonversikan ke dalam bentuk kualitatif skala 5 untuk menentukan status penilaiannya. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 rerata penilaian 4,5 terhadap penilaian kelayakan permainan ular emas termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa permainan ular emas layak untuk digunakan dalam pembelajaran gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik SD.

Berdasarkan dari hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa permainan-permainan tersebut layak digunakan dalam pembelajaran gerak dasar manipulatif dan kerjasama di SD. Model permainan layak digunakan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik SD yang telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan kurikulum SD.

5. Analisis Data Uji Coba Skala Besar

Berdasarkan hasil penilaian dari observer pada produk model yang telah diujicobakan dengan skala besar, maka dapat dianalisis bahwa observer menilai bahwa model permainan untuk mengembangkan gerak dasar manipulatif dan kerjasama ini sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar SD. Model permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik, menarik perhatian peserta didik dan dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik kelas bawah SD. Selain itu juga permainan ini mempunyai petunjuk yang jelas sehingga mudah dipahami dan dilakukan. Peralatan yang digunakan dalam permainan ini juga mudah didapat dan aman untuk digunakan peserta didik.

Pengambilan data skala besar diharapkan mendapatkan masukan dari guru terkait permainan. Hal ini supaya permainan yang dikembangkan bisa berkualitas lebih baik. Secara umum, para guru mengajar saat pengambilan data skala besar ini menilai sangat baik, hanya ada rekomendasi.

Rekomendasi yang disampaikan yaitu:

- a. Pada saat permainan “tembakan api” guru harus lebih teliti lagi dalam memperhatikan peserta didik siapakah yang sudah terkena bola dari tim lawan.
- b. Pada permainan “ular emas” jarak antar tim a dan tim b diperjelas lagi agar lebih aman dalam melakukan permainan.

Hanya dua hal di atas yang menjadi rekomendasi setelah proses pengambilan data skala besar. Dua rekomendasi di atas sebagai bahan tambahan untuk dimasukkan dalam peraturan permainan.

C. Revisi Produk

Berdasarkan saran dan perbaikan dari tahap uji coba skala besar, maka selanjutnya dilakukan revisi terhadap produk. Saran dan perbaikan yang diberikan dari masing-masing pakar atau ahli adalah mengikuti rekomendasi dari guru yaitu:

- a. Pada saat permainan “tembakan api” guru harus lebih teliti lagi dalam memperhatikan peserta didik siapakah yang sudah terkena bola dari tim lawan.
- b. Pada permainan “ular emas” jarak antar tim a dan tim b diperjelas lagi agar lebih aman dalam melakukan permainan

Tidak ada tambahan sasaran dan perbaikan yang diberikan yang diberikan dari masing-masing pakar (ahli), maka langkah selanjutnya dilakukan revisi terhadap model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik SD guna dijadikan produk akhir yang layak dan efektif untuk digunakan. Berikut adalah revisi produk akhir:

A. Permainan BOLTIK

1. Kompetensi Inti:

Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

2. Kompetensi Dasar:

4.3 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional

3. Indikator:

1. Melempar bola menuju sasaran atau target
2. Menangkap bola dari lawan
3. Berlari menuju target atau pos-pos

4. Tujuan Permainan:

1. Mengembangkan kemampuan melempar bola:

Saat peserta didik jaga kemudian bola dilemparkan sesuai sasaran atau target.

2. Mengembangkan kemampuan menangkap bola:

Saat peserta didik jaga kemudian menangkap bola kasti dari tendangan lawan.

3. Mengembangkan kemampuan berlari:

Saat peserta didik yang dipos menuju pos

5. Jumlah Pemain

Pemain setiap regu dalam permainan boltik terdiri dari 10 orang, salah satu dari pemain ada yang bertindak sebagai kapten atau pemimpin. Jadi total ketika bermain dalam permainan boltik ada 20 orang.

6. Waktu Permainan

Waktu permainan boltik dibagi menjadi 2 babak. Setiap babak diberi waktu 20-30 menit. Di antara babak diberikan istirahat sekitar 15 menit. Jadi ketika sudah babak ke 2 sudah lebih dari waktu yang ditentukan berarti permainan sudah selesai.

7. Wasit

Pertandingan boltik dipimpin oleh seorang wasit yang dibantu dengan 2 orang penjaga garis dan juga 1 orang pencatat waktu.

Pelaksanaan Permainan:

A. Regu Penendang

- a. Setiap pemain diberikan hak untuk menendang satu kali, kecuali pemain yang terakhir berhak melakukan tendangan 3 kali.
- b. Setelah menendang, pemain menuju pos 1 dengan tidak terkena lemparan bola dari regu penjaga.
- c. Menendang akan dinyatakan benar jika bola yang ditendang dapat melampaui garis tanding, tidak jatuh pada ruang bebas.

B. Regu Penjaga

Regu penjaga mempunyai tugas, di antaranya sebagai berikut:

- a. Mematikan permainan lawan dengan cara melempar atau menendang bola ke arah pemukul.
- b. Membakar ruang bebas, adapun membakar yang dimaksud ialah dengan cara menempati ruang bebas tersebut jika kosong.

C. Pergantian Tempat

Salah seorang pemain dalam regu penendang terkena tendangan atau lemparan bola.

D. Bola Dinyatakan Mati

Bola dinyatakan mati apabila:

- a. Bola hilang dan dicari tidak diketemukan
- b. Terjadi pergantian tempat atau pemain

E. Cara Mendapatkan Nilai

- a. Pemain yang telah berhasil menendang bola, kemudian berlari ke pos I, II, III

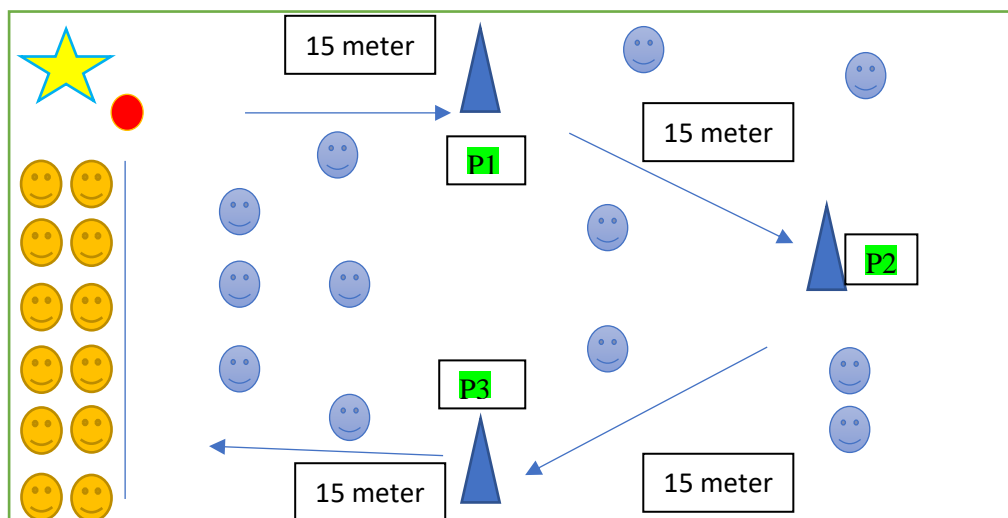
dan juga ruang bebas secara bertahap, maka akan mendapatkan nilai 1

- b. Pemain yang telah berhasil melewati pos-pos serta kembali lagi ke ruang bebas atas tendangan yang dilakukannya sendiri akan mendapatkan 2 nilai.
- c. Regu yang berhasil mendapatkan nilai terbanyak dinyatakan sebagai pemenangnya.

8. Peralat yang digunakan:




- a. Bola Plastik
- b. Cone/kun
- c. Lapangan

9. Gambar lapangan yang digunakan:



Gambar 15. Permainan Boltik

Keterangan:

-  : Regu Pemain
-  : Regu Penjaga
-  : Pos

→ : Arah Pos

P.1.2.3 : Pos 1.2.3

★ : Tempat Untuk Menendang

● : Bola Plastik

10. Gambar Pelaksanaan



Gambar 16. Pelaksanaan Permainan Boltik Skala Besar

B. Permainan TEMBAKAN API

1. Kompetensi Inti:

Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

2. Kompetensi Dasar:

4.3 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional

3. Indikator:

- a. Melempar bola ke arah lawan
- b. Menghindari bola dari arah lawan
- c. Kerjasama supaya tidak kena bola dari lawan

4. Tujuan Permainan:

- a. Mengembangkan kemampuan melempar bola:

Saat permainan dimulai peserta didik berusaha melempar bola mengenai sasaran atau target

- b. Mengembangkan kelincahan:

Saat menghindari bola dari arah lawan

- c. Mengembangkan kerjasama:

Saat peserta didik ingin menang dalam permainan maka peserta didik melakukan kerjasama atau komunikasi sesama kelompok agar bisa mendapatkan poin banyak.

5. Jumlah Pemain

Pemain setiap regu dalam permainan tembakan api terdiri dari 10-15 orang. Salah satu dari pemain ada yang bertindak sebagai kapten atau pemimpin.

6. Waktu permainan

Waktu permainan tembakan api dibagi menjadi 2 babak. Setiap babak diberi waktu 10-15 menit. Di antara babak diberikan istirahat 5 menit. Jadi ketika sudah babak ke 2 sudah lebih dari waktu yang ditentukan berarti permainan sudah selesai.

7. Wasit

Pertandingan tembakan api dipimpin oleh seorang wasit yang dibantu dengan 1 wasit untuk melihat kondisi peserta didik pada saat permainan di mulai.

Pelaksanaan Permainan:

A. Regu

Setiap regu diberikan bola plastik sejumlah 10-15 orang

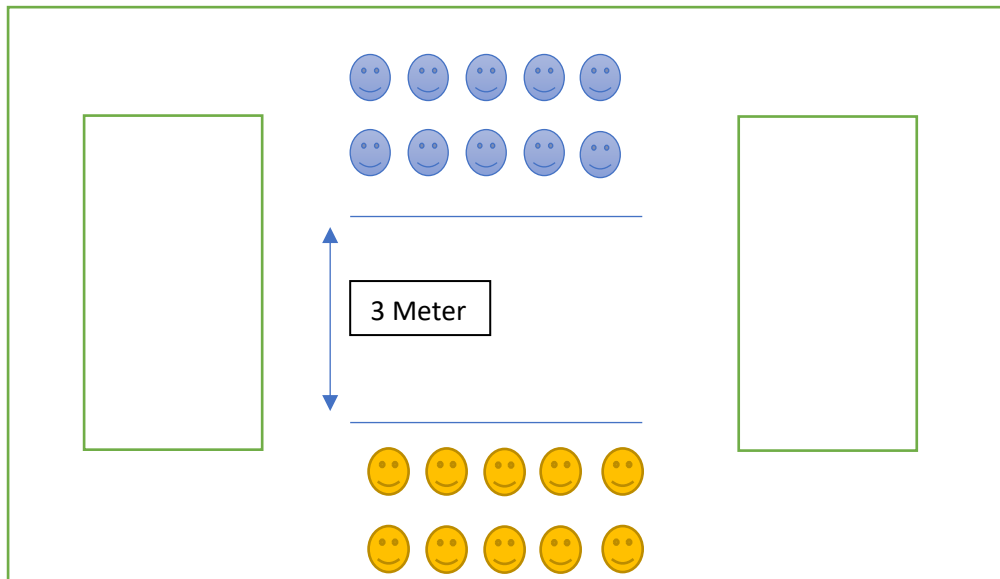
B. Cara mendapat nilai

1. Pemain yang telah berhasil melempar bola ke arah lawan dan mengenai anggota badan akan mendapat nilai 1.
2. Bola tidak sah jika mengenai anggota badan yang sensitif
3. Ketika pemain terkena lemparan maka akan mendapatkan hukuman loncar pagar 5 kali dan menunggu 1 menit di tempat yang berbeda.
4. Permainan dikatakan menang apabila team mendapatkan nilai skor tertinggi
5. Jaraknya 5 meter antara 1 kelompok dan kelompok lainnya
6. Permainan berakhir apabila wasit meniupkan peluit.
7. Dalam permainan tembakan api kejujuranlah yang diutamakan

8. Peralatan yang digunakan:


- a. Bola Plastik
- b. *Cone*/kun
- c. Lapangan
- d. Jumlah bola yang digunakan disetiap kelompok adalah 5 bola


9. Gambar lapangan yang digunakan:



Gambar 17. Permainan Tembakan Api

Keterangan :

 : Regu 1

 : Regu 2

 : Tempat Hukuman

 : Garis Batas dengan lawan 3 meter

10. Gambar Pelaksanaan



Gambar 18. Pelaksanaan Permainan Tembakan Api Skala Besar

C. Permainan MENINGJAU

1. Kompetensi Inti:

Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

2. Kompetensi Dasar:

Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional

3. Indikator:

- a. Berjalan sesuai dengan perintah guru
- b. Berlari menuju sasaran atau target
- c. Koordinasi antara pendengaran dan gerakannya
- d. Gerak melempar

4. Tujuan Permainan:

- a. Mengembangkan gerak melempar bola menyusur tanah sesuai target:

Saat peserta didik bermain dan guru menginstruksikan “merah” maka peserta didik berhenti dan melempar bola menyusur tanah.

- b. Berjalan dan menendang bola menuju target:

Saat peserta didik diberikan instruksi oleh guru “hijau” maka peserta didik berjalan dan melakukan tendangan bola ke arah temannya

- c. Koordinasi pendengaran dengan gerakan:

Saat peserta didik diberikan intruksi maka peserta didik harusnya melakukan sesuai instruksinya guru

- d. Mengembangkan gerakan melempar bola parabol:

Saat guru memberikan intruksi “kuning” maka peserta didik melakukan gerakan berjalan ditempat dan sambil melemparkan bola ke arah temannya secara bebas

5. Jumlah Pemain

Pemain dalam permainan meningjau terdiri dari 20-30 orang.

6. Waktu permainan

Waktu permainan meningjau terdiri dari 15-20 menit.

7. Wasit

Permainan meningjau dipimpin oleh seorang wasit yang dibantu dengan 1 orang untuk mengamati kondisi anak pada saat bermain meningjau.

Cara bermain:

- a. Guru memberikan batas untuk permainan meningjau ini dengan menggunakan kun, membentuk persegi panjang

b. Permainan dilakukan guru akan menginstruksikan atau memberikan aba-aba:

Merah: Peserta didik berhenti dan kemudian melempar bola ke arah teman dengan cara bola menyusur tanah

Kuning: Peserta didik jalan ditempat kemudian melempar bola dengan cara bola dilambungkan atau parabol.

Hijau: Peserta didik berjalan ke arah bebas namun tidak boleh keluar batas dan kemudian peserta didik menendang bola dengan kaki bagian dalam

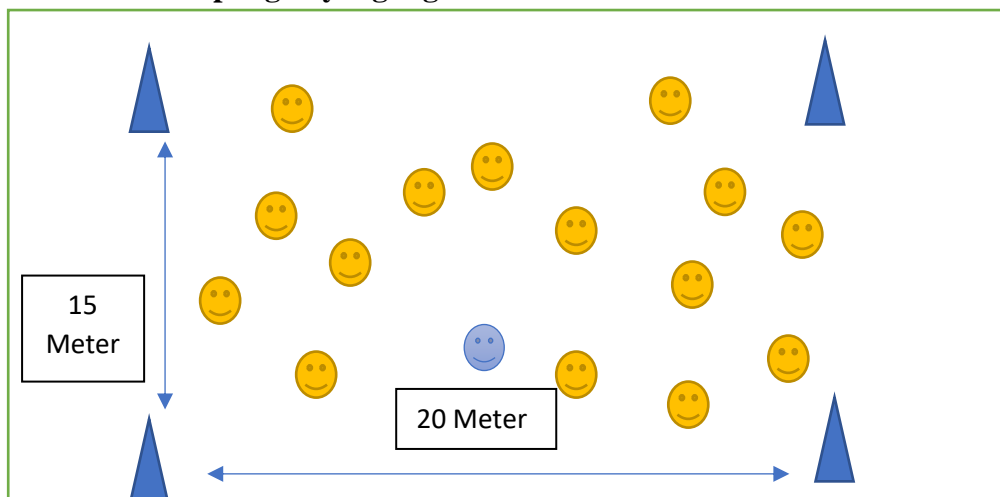
c. Ketika peserta didik ada yang salah melakukannya atau tidak sesuai instruksi maka diberikan hukuman loncat pagar 5 kali.

d. Permainan berakhir ketika guru meniupkan peluit

8. Peralatan yang digunakan:

- a. Peluit
- b. Cone/kun
- c. Lapangan

9. Gambar lapangan yang digunakan:



Gambar 19. Permainan Meningjau

Keterangan:



: Peserta didik



: Wasit/Guru



: Cone/Kun/Pembatas

10. Gambar Pelaksanaan



Gambar 20. Pelaksanaan Permainan Meningjau Skala Besar

D. Permainan ULAR EMAS

1. Kompetensi Inti:

Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

2. Kompetensi Dasar:

Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

3. Indikator:

- a. Berjalan untuk mendapatkan poin yang banyak
- b. Koordinasi antara pendengaran dan gerakan
- c. Kerjasama antara team akan menentukan menang dan kalahnya
- d. Melempar bola ke arah kun/sasaran

4. Tujuan Permainan:

- a. Mengembangkan kemampuan berjalan: saat peserta didik bermain maka gerakan berjalan sesuai target yang sudah ditentukan guru maka akan mendapatkan poin yang banyak
- b. Mengembangkan kemampuan koordinasi: saat peserta didik mulai bermain maka peserta didik harus bisa mengembangkan koordinasi antara pendengaran dan gerakannya sesuai target agar menang dan juga untuk koordinasi gerakan berjalan saat matanya ditutup kain.
- c. Mengembangkan kemampuan kerjasama: peserta didik kerjasama antara tim akan menentukan menang dan kalahnya
- d. Mengembangkan kemampuan melempar: peserta didik melempar ke arah kun

5. Jumlah Pemain

Pemain setiap regu dalam permainan ular emas terdiri dari 5 orang, salah satu dari pemain ada yang bertindak sebagai kapten atau pemimpin. Jika ada 5 regu maka jumlah total 25 orang.

6. Waktu Permainan

Waktu permainan ular emas diberikan waktu 15-20 menit.

7. Wasit

Permainan ular emas dipimpin oleh seorang wasit yang dibantu dengan 1 orang untuk mengamati kondisi anak pada saat bermain meninjau.

Pelaksanaan Permainan:

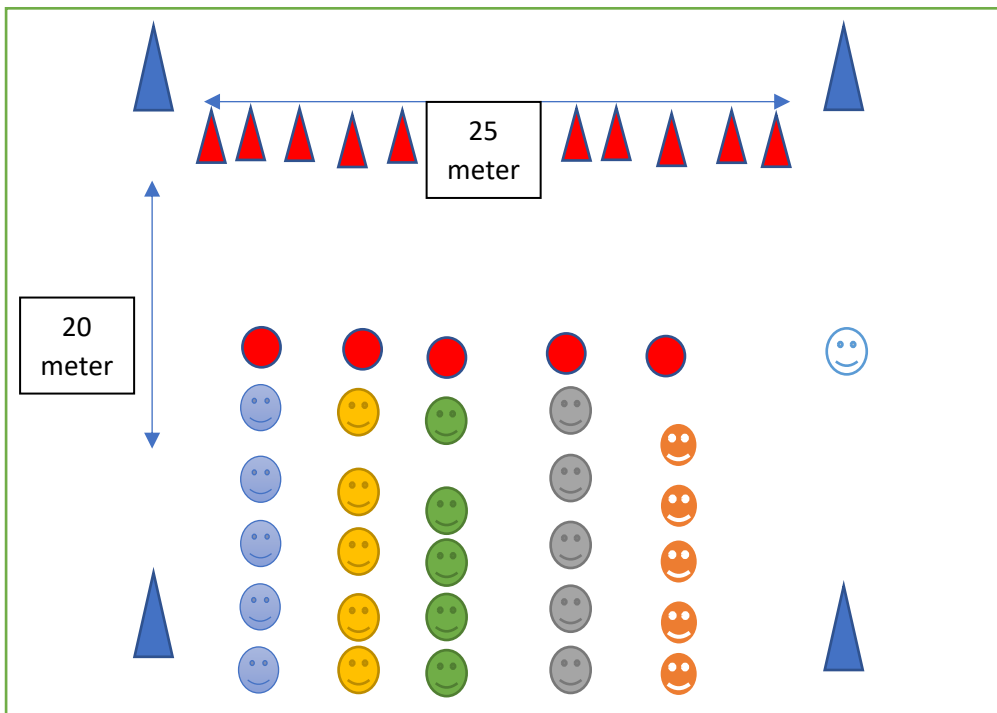
- a. Peserta didik dibagi menjadi 5 regu
- b. Peserta didik menunjuk 1 orang untuk menjadi ketua kelompok kemudian akan ditutup matanya menggunakan kain yang telah disediakan
- c. Kemudian anggota kelompoknya di belakang ketua dengan tangan memegang bahu sang ketua
- d. Setelah itu peserta didik yang di belakangnya tugasnya memberikan arahan kepada ketuanya untuk mencari bola plastik
- e. Kemudian peserta didik yang dibelakang ketua melempar bola plastik sampai mengenai kun/emas
- f. Permainan menang apabila kelompok yang bisa menjatuhkan kun/emas yang paling banyak
- g. Permainan yang kalah akan mendapatkan hukuman yaitu loncat pagar 5 kali
- h. Permainan berakhir ketika guru meniup peluit.
- i. Jarak antar tim 1 dengan tim lainnya diberikan jarak 1,5 meter

8. Peralatan yang digunakan:

- a. Cone/kun
- b. Lapangan
- c. Slayer
- d. Peluit


- e. Lapangan
- f. Bola plastik

9. Gambar lapangan yang digunakan



Gambar 21. Permainan Ular emas

Keterangan :

-  : Cone/kun
-  : Peserta didik
-  : Guru/ Wasit
-  : Emas
-  : Bola Plastik

10. Gambar Pelaksanaan



Gambar 22. Pelaksanaan Permainan Ular Emas Skala Besar

D. Kajian Produk Akhir

Produk akhir pada penelitian ini diperoleh berdasarkan kajian literatur dan hasil observasi studi pendahuluan sehingga ditemui berbagai potensi masalah yang terjadi pada peserta didik SD. Berdasarkan potensi masalah yang ditemukan, melalui kajian teori dikembangkan sebuah *draft* model permainan yang kemudian divalidasi oleh para ahli dan diujicobakan pada uji skala kecil dengan subjek terbatas hingga uji skala besar dengan jumlah subjek coba lebih luas uji skala kecil serta melalui beberapa tahapan revisi hingga tahap akhir, yaitu produk operasional atau implementasi yang menghasilkan suatu produk penelitian berupa buku model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik SD. Berdasarkan penelitian model permainan untuk meningkatkan gerak dasar manipulatif dikaitkan dengan jurnal. Menurut (Kustiawan, et al 2019:29) menyatakan bahwa dengan menggunakan alat bantu

pembelajaran sederhana dapat meningkatkan hasil belajar kemampuan gerak dasar manipulatif pada siswa kelas II B SDN Pacitan I Kabupaten Pacitan tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini dibuktikan dengan analisis data yang telah dilakukan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada tiap siklus dan di setiap pertemuan di tiap siklus. Berpedoman kepada persentase hasil tanggapan peserta terhadap pelaksanaan pembelajaran. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan model permainan maka secara keseluruhan tanggapan peserta didik tergolong pada kategori positif. Ini membuktikan bahwa pembelajaran permainan telah membuat peserta didik belajar lebih semangat, tidak tegang, sesuai dengan cara belajar peserta didik, berani bertanya, tidak bosan, merasa senang, percaya diri dan lebih mudah memahami materi pelajaran.

Model permainan untuk mengembangkan kemampuan bagi gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik SD ini dikemas dalam bentuk buku permainan sebagai pedoman deskripsi tertulis. Produk tersebut disajikan secara menarik dan spesifik supaya model permainan yang dikembangkan dapat dipahami oleh pembaca secara baik dan benar tentang bentuk model permainan, tujuan pelaksanaan, sasaran yang dituju, alat yang diperlukan hingga cara pelaksanaan setiap model permainan. Di dalam buku terdapat latihan pemanasan, empat model permainan inti dan latihan pendinginan. Berikut adalah produk akhir model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik SD.

Produk yang dihasilkan dibuat dengan memperhatikan beberapa aspek kriteria, yaitu:

1. Karakteristik model permainan untuk mengembangkan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik SD

Model permainan yang dikembangkan merupakan bentuk model permainan yang disesuaikan dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik SD serta tujuan dari proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik SD. Model permainan yang dikembangkan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif: memukul, menendang, melempar, dan menangkap. Serta menghasilkan permainan yang menarik perhatian peserta didik. Model permainan ini juga mudah untuk dipahami dan dilaksanakan oleh guru SD serta alat yang dibutuhkan mudah untuk didapatkan.

2. Aspek yang dikembangkan dalam model permainan

Berikut merupakan penjelasan setiap model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik SD yang disesuaikan dengan kurikulum peserta didik SD.

- a. Permainan Boltik

Indikator dalam permainan boltik adalah melempar bola menuju sasaran atau target dan menangkap bola dari lawan. Aspek gerak manipulatif yang dikembangkan dalam permainan boltik ini adalah kemampuan melempar bola menuju target atau lawan. Mengembangkan gerak manipulatif selanjutnya adalah menangkap bola dari lawan adalah ketika posisi menjadi regu penjaga. Selain itu juga menendang juga akan mengembangkan gerak manipulatif ketika menjadi regu penendang.

b. Permainan Tembakan Api

Indikator dalam permainan tembakan api adalah Melempar bola ke arah lawan, menghindari bola dari arah lawan dan kerjasama supaya tidak kena bola dari lawan. Aspek gerakan dasar manipulatif yaitu ketika melempar bola ke arah lawan dengan cara melempar dari atas, samping, dan dari bawah/menyusur tanah. Mengembangkan kerjasama dengan cara komunikasi antar team agar tidak terkena lemparan dari arah lawan.

c. Permainan Meningjau

Indikator dalam permainan meningjau adalah mengembangkan gerak melempar bola menyusur tanah sesuai target: Saat peserta didik bermain dan guru menginstruksikan “merah” maka peserta didik berhenti dan melempar bola menyusur tanah. Berjalan dan menendang bola menuju target: Saat peserta didik diberikan instruksi oleh guru “hijau” maka peserta didik berjalan dan melakukan tendangan bola ke arah temannya. Koordinasi pendengaran dengan gerakan: Saat peserta didik diberikan intruksi maka peserta didik harusnya melakukan sesuai intruksinya guru. Mengembangkan gerakan melempar bola parabol: Saat guru memberikan instruksi “kuning” maka peserta didik melakukan gerakan berjalan ditempat dan sambil melemparkan bola ke arah temannya secara bebas

d. Permainan Ular Emas

Indikator dalam permainan ular emas adalah mengembangkan kemampuan berjalan: saat peserta didik bermain maka gerakan berjalan sesuai target yang sudah ditentukan guru maka akan mendapatkan poin yang banyak. Mengembangkan kemampuan koordinasi: saat peserta didik mulai bermain maka peserta didik harus

bisa mengembangkan koordinasi antara pendengaran dan gerakannya sesuai target agar menang dan juga untuk koordinasi gerakan berjalan saat matanya ditutup kain. Mengembangkan kemampuan kerjasama: peserta didik kerjasama antara tim akan menentukan menang dan kalahnya. Mengembangkan kemampuan melempar: peserta didik melempar ke arah kun.

3. Penilaian Perkembangan Peserta didik

Penilaian adalah upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan itu tercapai atau tidak. Dengan kata lain, penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar peserta didik. Model permainan ini berhasil atau dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik SD.

Dari segi pelaksanaan model permainan selama penelitian berlangsung terlihat bahwa anak merasa senang dan antusias dalam menjalani aktivitas bermain, hal tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian guru menggunakan angket penilaian yang memberikan hasil bahwa model permainan yang dikembangkan mudah dipahami dan dilakukan serta mampu memotivasi diri setiap anak untuk melakukan aktivitas bermain dengan baik dan benar sehingga menimbulkan perasaan senang dan semangat dalam diri anak. Selain itu, dari segi peralatan yang digunakan dalam model permainan dinilai aman dan menarik untuk digunakan saat proses pembelajaran. Oleh karena itu, berdasarkan hasil uji kelayakan dapat disimpulkan bahwa produk berupa model permainan yang dikembangkan dalam penelitian ini layak digunakan dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik SD.

4. Penilaian Permainan Berdasarkan Nilai Kerjasama

- a. Permainan boltik untuk menilai aspek kerjasama dengan melihat bagaimana komunikasi tim a Ketika permainan berlangsung.

Contoh: Ketika pemain tim penjaga akan mematikan lawan, tim penjaga harus berinteraksi dan kerjasama agar dapat mematikan lawan. Melalui interaksi atau komunikasilah penilaian kerjasama itu bisa dinilai dengan mengamatinya.

- b. Permainan tembakan api untuk menilai aspek kerjasama dengan cara guru mengamati tim a dan tim b ketika bermain.

Contoh: Ketika tim a hendak melakukan tembakan bola maka tim b harus berkomunikasi dengan saling mengingatkan bahwa ada tembakan dari tim a melalui komunikasi tersebut maka guru dapat menilai aspek kerjasama antar tim.

- c. Permainan meninjau untuk menilai aspek kerjasama dengan cara dilihat melalui observasi saat bermain.

Contoh: Ketika bermain meninjau maka guru bisa menilai aspek kerjasama melalui bagaimana peserta didik berinteraksi satu sama lain ditambah dengan melihat dari apakah yang dilakukan peserta didik sesuai dengan perintah guru.

- d. Permainan ular emas untuk menilai aspek kerjasama dengan cara melihat Ketika bermain.

Contoh:

1. Ketika permainan ular emas berlangsung maka guru bisa menilai Kerjasama dengan cara melihat bahwa komunikasi berlangsung itu berjalan atau tidak berdasarkan penilaian timnya.

2. Interaksi ketua tim dengan anggota tim akan terjadi dengan baik apabila tim tersebut bisa kompak dalam mencari emas atau sesuai dengan tujuannya.

E. Keunggulan dan Kelemahan Produk yang dikembangkan

1. Keunggulan:

- a. Model permainan sesuai dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik SD.
- b. Permainan dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik SD.
- c. Permainan menarik bagi peserta didik SD.
- d. Permainan mudah dilaksanakan oleh guru dan peserta didik.
- e. Alat yang digunakan mudah didapat dan aman untuk digunakan anak.

2. Kelemahan:

- a. Produk akhir penelitian hanya berupa buku, tidak dilengkapi dengan video.
- b. Saat permainan membutuhkan guru pembimbing lebih dari satu.
- c. Permainan membutuhkan instruksi lebih dari satu kali.

F. Keterbatasan Penelitian

1. Uji efektifitas belum dilakukan untuk menguji keefektifan permainan
2. Wawancara studi pendahuluan dan uji coba di lapangan tidak seluruhnya terdokumentasi dengan baik.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil pengembangan yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa model permainan yang dikembangkan untuk peserta didik SD disusun sesuai dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik SD. Kesesuaian model dengan kurikulum ditandai dengan pengembangan permainan berpedoman pada kompetensi inti dan kompetensi dasar. Model ini menggunakan aktivitas bermain karena karakteristik belajar peserta didik SD dilakukan melalui bermain.

Model permainan ini dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran fisik motorik untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama secara bersama-sama sehingga waktu belajar gerak dasar manipulatif akan sama dengan kerjasama. Model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif peserta didik SD yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran. Produk dari penelitian pengembangan ini yaitu buku yang berjudul “Pengembangan Model Permainan Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Manipulatif dan Kerjasama Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Bawah.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Beberapa saran yang dapat peneliti ajukan untuk memanfaatkan produk model latihan hasil dari penelitian ini, antara lain:

1. Hasil penelitian secara praktis dapat digunakan sebagai acuan bagi guru untuk dapat memberikan model permainan yang disusun ke dalam pembelajaran peserta didik SD, sehingga secara aktif dapat memanfaatkan model permainan

untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama SD pada khususnya, dan tujuan pendidikan pada umumnya.

2. Bagi peneliti selanjutnya, perlu adanya kajian-kajian dan pengembangan lebih lanjut untuk menambah khasanah untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik SD agar dapat menunjang peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan dan hidup berinteraksi dengan lingkungannya.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Di dalam penyebarluasan produk pengembangan ke sasaran yang lebih luas, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Sebelum disebarluaskan, sebaiknya produk ini dicek kembali dan disesuaikan dengan kondisi fisik masing-masing individu
2. Sebelum disebarluaskan, sebaiknya disosialisasikan kepada pihak terkait seperti guru SD

Sedangkan untuk mengembangkan penelitian ini ke arah lebih lanjut, peneliti mempunyai beberapa saran sebagai berikut:

1. Subjek penelitian sebaiknya dilakukan pada subjek yang lebih luas. Begitu pula dengan tempat penelitian dilakukan pada lebih banyak tempat penelitian.
2. Hasil pengembangan ini hanya berupa model pengembangan permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik SD. Untuk penelitian lebih lanjut dapat mengembangkan permainan yang dapat meningkatkan aspek yang diperlukan dalam tujuan pendidikan manusia seutuhnya.

Demikian saran-saran terhadap pengembangan produk model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik SD yang lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan metode pembelajaran di sekolah*. Semarang: UNISSULA Press
- Alfiana. T, Lestarinigrum. A. (2015). *Penerapan Metode Proyek Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Dalam Bekerjasama Pada Anak Didik Kelompok B2 Di Tk Kreatif Zaid Bin Tsabit Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar*. Jurnal PINUS, 1(3), 199-206
- Anggraini, Fina Surya, Siti Makhmudah, Ainna Amalia FN. 2020. *Perkembangan Motorik AUD*. Nganjuk: Guepedia
- Apriono, D. (2011). *Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Dalam Belajar Melalui Pembelajaran Kooperatif*. [Online]. Tersedia: <http://ejournal.unirow.ac.id/ojs/fi; es/journal/2/articles/4/pblic/8.%20joko.pdf>.
- Ardini, P.P & Anik L. 2018. *Bermain dan permainan anak usia dini*. Nganjuk: CV.Adjie Media Nusantara
- Asmawi, M., Dlis, F., & Gustiawati, R. (2020). *need analysis to develop fundamental model of movement based on team games tournament (tgt) for students in the elementary school*. *jipes-journal of indonesian physical education and sport*, 6(01), 23-29.
- Astini, N, et. all. (2017). *Identifikasi pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini*. Mataram: Jurnal Pendidikan Anak Volume 6 Edisi 1
- Astuti, Iie, 2016, *Quality Time With Kids: Cerdas Kilat Tingkatkan Prestasi Belajar dan Semangkin Dekat dengan Anak*. Yogyakarta: CV. Andi Offset
- Aunurrahman. (2016). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: alfabeta
- Awang, I.S. all. (2019). *Kecerdasan emosional peserta didik sekolah dasar*. Jurnal profesi pendidikan dasar Vol.6, No 1.
- Baños, R., Fuentesal, J., Conte, L., Ortiz-Camacho, M. D. M., & Zamarripa, J. (2020). *Satisfaction, enjoyment and boredom with physical education as mediator between autonomy support and academic performance in physical education*. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(23), 1– 10.

- Blegur, Y., & M. Rambu P. (2018). *Permainan kecil: teori dan aplikasi*. Kupang : Jusuf aryani learning
- Budiyartati, S. (2014). *Problematika Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish Publisher
- Bulut, D., Samur, Y., & Cömert, Z. (2022). *The effect of educational game design process on students' creativity*. *Smart Learning Environments*, 9(1), 8.
- Burhaein. E. (2017). *Aktivitas fisik olahraga untuk pertumbuhan dan perkembangan siswa sd*. *Indonesian Journal of Primary Education*, Vol 1 No 1 (2017) 51-58. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/7497/0>
- Chen, J., Wang, X., Zhang, Z., & Chen, W. (2021). *Assessing elementary school students' manipulative skill competency in china*. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(6), 3150
- Cocca, A., Espino Verdugo, F., Ródenas Cuenca, L. T., & Cocca, M. (2020). *Effect of a game-based physical education program on physical fitness and mental health in elementary school children*. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(13), 4883
- Danim, Sudarwan. 2011. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta
- Danniels, E., & Pyle, A. (2018). *Defining play-based learning*. *On Encyclopedia Early Childhood Development*
- David, O. O., & Grobler, W. (2020). *information and communication technology penetration level as an impetus for economic growth and development in Africa*. *Economic Research-Ekonomiska Istrazivanja*, 33(1), 1394–1418.
- Decaprio, R. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press
- Engles, E.S & Philipp. 2020. *Effects of cooperative games on enjoyment in physical education—How to increase positive experiences in students?* 1 (12). e0243608. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0243608>
- Ermawan Susanto, Hari Rahman & Sunardianta. (2005). *Metodik Bola Tangan*. Yogyakarta: UNY
- Farias, C. F. G., Harvey, S., Hastie, P. A., & Mesquita, I. M. R. (2019). *Effects of situational constraints on students' game-play development over three consecutive Sport Education seasons of invasion games*. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 24(3), 267-286.

- Febrianto, F. A., Kartiko, D. C., & Sriwahyuni, E. (2020). *The Effect of Animal Hunting and Rounders Games on Locomotor and Manipulative Motion Capabilities. International Journal for Educational and Vocational Studies*, 2(1), 98-102
- García-González, L., Abós, Á., Diloy-Peña, S., Gil-Arias, A., & Sevil-Serrano, J. (2020). *Can a hybrid sport education/teaching games for understanding volleyball unit be more effective in less motivated students? An examination into a set of motivation-related variables. Sustainability*, 12(15), 6170.
- Glüer, M. (2011). *Beziehungsqualität und kindliche Kooperations- und Bildungsbereitschaft Eine Studie in Kindergarten und Grundschule. Sprigers VS: Bielefeld, Deutschland*
- Hapsari, N.S dan Yonata, B. (2014). *Keterampilan Kerjasama Saat Diskusi Kelompok Siswa Kelas VI IPA Pada Materi Asam Basa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif di SMA Kemala Bhayangkati 1 Surabaya. Unesa Journal of Chemical Education*, Vol. 3 (2), hlm. 181- 188.
- Hasanah, U. (2016). *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini*, (Lampung: Jurnal Pendidikan Anak, 2 (1). 117-119.
- Helmiati. (2016). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo Irianto.
- Hendra, Jhony dan Ghazali I P. (2019). *Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif bagi Anak melalui Permainan Olahraga di Taman Kanak-kanak*. Jurnal Muara Pendidikan.4 (2)
- Hilavi Neisi, M., Nasri, S., Abedanzadeh, R., & Balali, M. (2022). *Compare the effect of action video games and basic sports games on the development of gross skills and motivation in elementary school students. Journal of Psychological Science*, 21(115), 1409-1425.
- Isti Dwi P.W & Touvan J.S. (2013). *Pendidikan karakter melalui pendidikan jasmani*. Bandung: CV Bintang Warli Artika.
- Jeong, H. C., & So, W. Y. (2020). *Difficulties of online physical education classes in middle and high school and an efficient operation plan to address them. International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(19), 1–13.
- Julien, C., Castelli, D., Bray, D., Lee, S., Burson, S., & Jung, Y. (2021). *Project SMART: A cooperative educational game to increase physical activity in elementary schools. Smart Health*, 19, 100163.

- Karim, M. B., dan Wifroh, S. H. (2014). *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 1(2), 103–113
- Kashuba, V., Futorny, S. E. R. G. E. Y., Andrieieva, O., Goncharova, N., Carp, I., Bondar, O., & Nosova, N. (2018). *Optimization of the processes of adaptation to the conditions of study at school as a component of health forming activities of primary school-age children*
- Kustiawan, AA, Aba Sandi, Arief Nur, A.W.B Utomo. (2019). *Upaya meningkatkan hasil belajar gerak dasar manipulatif dengan menggunakan modifikasi alat bantu pembelajaran sederhana di sekolah dasar*. Vol 15 (1) 22-32
- Latar, I. M., & Hasbullah, B. (2020, August). *Development of Manipulative Models Based on Play and Games in Physical Education for Elementary School in Ambon City*. In *1st Progress in Social Science, Humanities and Education Research Symposium (PSSHRS 2019)* (pp. 228-234). Atlantis Pres
- Lestari, D F. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Aktivitas Jasmani Melalui Permainan Tradisional Bagi Siswa sekolah dasar*. *Jurnal pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan*. Vol 8 (1)
- Libertus, K., & Violi, D. A. (2016). *The relation between motor skills and language development in Infancy*. *Frontiers in Psychology*, 7(75). *Journal of Physical Education and Sport (JPES)*, Vol 19 (Supplement issue 1), Art 21, pp.143 - 147, 2019. <https://efsupit.ro/images/stories/ianuarie2019/Art%2021.pdf>
- L, Zulkifli. (2009). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Masgumelar, N. K., & Dwiyo, W. D. (2020, November). *Development of Game Modification Using Blended Learning in Physical Education, Sports, and Health For Senior High School Students*. In *The 3rd International Conference on Sports Sciences and Health 2019 (ICSSH 2019)* (pp. 95-100). Atlantis Press.
- Mountafidou. A & Sivropoulou. (2010). *Cooperation in all-day kindergartens: kindergarten teachers' belief*. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 5(2010), 301–305. Retrieved from DOI: 10.1016/j.sbspro.2010.07.103
- Muchlisin, M. A. (2017). *Permainan bebas dan anak usia dini*. *Jurnal Pendidikan Anak*. Taman Kanak-kanak Sunan Averroes Yogyakarta.

- Mujriah, M., Siswantoyo, S., Sukoco, P., Rosa, F. O., Susanto, E., & Setiawan, E. (2022). *Traditional Sport Model to Improve Fundamental Movement Skills and Social Attitudes of Students During COVID-19. Physical Education Theory and Methodology*, 22(3), 309-315.
- Nurdyansyah & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi model pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center
- Ontario Public Service. (2016). *The Kindergarten Program*. Ontario: France
- Pangrazi, R.P & Robert. (2010). *Dynamic physical education for elementary school children*. Arizona State University: University of Kentucky
- Pekik. D. (2004). *Pedoman praktis berolahraga untuk kebugaran dan kesehatan*. Yogyakarta: Andi Offset
- Pramono & Utama, I.W. (2021) *Model Permainan untuk Meningkatkan Aktivitas Gerak Anak Usia Dini*. Malang: Edulitera
- Pratt. E. M, Lipscomb. T. S, & McClelland. M.M. (2016). *Caregiver Responsiveness During Preschool Supports Cooperation in Kindergarten: Moderation by Children's Early Compliance*. *Early Education And Development*, 27(4), 421-439.
- Rejeki, H. S. (2021). *Pengembangan Model pembelajaran gerak dasar lokomotor dan untuk siswa sekolah dasar*. *Jurnal penjaskes*. Jurnal gerak dasar lokomotor
- Rejeki, H. S., Humaedi, H., & Ardiansyah, A. (2022). *Developing Manipulative Basic Movement Learning Model Based on Traditional Games in Elementary Schools*. *Al-Ta lim Journal*, 29(1), 78-83
- Rio, J.F & Ashley. 2020. *Sport education as a cooperative learning endeavour*. *Physical Education and Sport Pedagogy*, No 2
- Rohmatin, T. (2019). *Kemampuan motorik kasar anak sekolah dasar berdasarkan perbedaan status ekonomi keluarga*. *Jurnal pendidikan dasar dan pembelajaran*. Vol 9 (2)
- Rosdiani, D. (2012). *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Sagala, S. (2013). *Etika dan moralitas pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada media Group.

- Sahudi, U., Priyono, A., & Saputra, Y. M. (2021). *Effects of ular tangga games on the development of locomotor skills in elementary school. International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(4), 119-124
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Litera.
- Sanjaya, Wina, (2010). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Saputri, D. Y., RUKAYAH, R., & INDRIAYU, M. (2018). *Need assessment of interactive multimedia based on game in elementary school: A challenge into learning in 21st century. International Journal of Educational Research Review*, 3(3), 1-8.
- Schmalenbach.C.(2018).*Learning Cooperatively under Challenging Circumstances Cooperation among Students in High-Risk Contexts in El Salvador*. Springer VS: Germaini
- Simatupang,H.A.(2016). *Pengembangan media pop-up pada materi organisasi kehidupan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik smp kelas vii*. Yogyakarta: UNY
- Slavin, R. (2011). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik Edisi Kesembilan Jilid I (Sarwiji, B, Ed)*. Jakarta: Penerbit Indeks.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sujiono, B. (2005). *Metode pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sukarjo. (2006). *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. UNY. Yogyakarta
- Sukamti,E,R. (2007). *Diktat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: PKO UNY.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumantri, MS. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak*. Jakarta: Depdiknas.
- Tarim, Kamuran. (2016). *Effects of Cooperative Group Work Activities on Preschool Children's Pattern Recognition Skills. Educational Sciences: Theory & Practice*. 16(1), 1-8

- Thanh, H. T. P. (2014). *Implementing Cross-Culture Pedagogies Cooperative Learning at Confucian Heritage Cultures*. Springer: Brisbane, QLD, Australia
- Tolgfors, B. (2020). *Promoting integration through physical education(?)*. *Sport, Education and Society*, 25(9), 1029–1042.
- Veljkovic, A. A., Stojiljkovic, N., & Milcic, L. (2021). *gross motor skills and physical activity level: is there any gender differences in nine years old children?*. *Stadium-Hungarian Journal of Sport Sciences*, 4(1)
- West, Michael. (2002). *Kerja Sama yang Efektif. Cetakan Kelima. (Penerjemah: Srikandi Waluyo)*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- Wong, L. S., Gibson, A.-M., Farooq, A. and Reilly, J. J. (2021). *Interventions to increase moderate-to-vigorous physical activity in elementary school physical education lessons : Systematic review. Journal of School Health*, 91(10), pp. 836-845, <https://doi.org/10.1111/josh.13070>.
- Yoda, I. K., Wibowo, I. A., Rusiawati, R. T. H. D., Kusuma, K. C. A., & Tisna, G. D. (2021). *Analysis of Needs for the Development of Physical Education Learning Model in Elementary School Based on Traditional Game. In 4th International Conference on Innovative Research Across Disciplines (ICIRAD 2021) (pp. 63-68). Atlantis Press*
- Yunia,E.(2013). *Meningkatkan Koordinasi Mata Dan Tangan Melalui Gerak Manipulatif untuk Anak Kelompok B2 TK ABA Gendingan Yogyakarta*. UNY. Yogyakarta
- Yusuf, S. (2012.) *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Yusuf, S. Nani M. Sugandhi, (2011). *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,
- Zellawati, A. (2011). *Terapi Bermain untuk Mengatasi Permasalahan pada Anak*. *Majalah Ilmiah Informatika*, 2(3), 164-175.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Permohonan Validasi Dr. Yudanto,. M.Pd



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/3.389/UN34.16/KM.07/2022

28 Desember 2022

Lamp. :-

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:
Dr. Yudanto, M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator Materi bagi mahasiswa:

Nama : Nugroho Puji Santoso

NIM : 21604251001

Prodi : S-2 Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Pembimbing : **Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd.**

Judul : PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN
MOTORIK DAN KERJASAMA PESERTA DIDIK
SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kerja Sama,

Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes.
NIP.19820815 200501 1 002

Lampiran 2. Surat Keterangan Permohonan Validasi Dr. Hari Yulianto,. M.Kes



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/3.388/UN34.16/KM.07/2022

28 Desember 2022

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:

Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator Materi bagi mahasiswa:

Nama : Nugroho Puji Santoso

NIM : 21604251001

Prodi : S-2 Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Pembimbing : Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd.

Judul : PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN
MOTORIK DAN KERJASAMA PESERTA DIDIK
SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kerja Sama,

Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes.
NIP.19820815 200501 1 002

Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi Dr. Yudanto, M.Pd



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281, Telepon (0274) 513092, 586168
Fax. (0274) 513092 Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Yudanto, M.Pd
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

**Pengembangan Model Permainan untuk Meningkatkan Gerak Dasar Manipulatif dan
Kerjasama Peserta didik Sekolah Dasar Kelas Bawah**
dari mahasiswa:

Nama : Nugroho Puji Santoso
NIM : 21604251001
Prodi : S-2 Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa
saran sebagai berikut:


1.
2.
3.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 13 Januari 2023
Validator,

Dr. Yudanto
Dr. Yudanto, M.Pd
NIP 19810702200501 1 001

Lampiran 4. Surat Keterangan Validasi Dr. Hari Yulianto, M.Kes

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281, Telepon (0274) 513092, 586168
Fax. (0274) 513092 Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Hari Yulianto, M.Kes
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : UNY


Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:
Pengembangan Model Permainan untuk Meningkatkan Motorik dan Kerjasama Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Bawah dari mahasiswa:

Nama : Nugroho Puji Santoso
NIM : 21604251001
Prodi : S-2 Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

(sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:


1. *Haruslah cara/alat yg membahayakan.*
2. *Amunisi tidak yg mudah dipukul.*
3. *Gambar yg digunakan & land yg mudah dan hrs memiliki aturan kelapasan.*

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 29/12 2022
Validator,

Dr. Hari Yulianto, M.Kes
NIP 19670701199412 1 001

Lampiran 5. Surat Permohonan Penelitian SD N 3 Bantul

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 DAN KESEHATAN

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 : B/1192/UN34.16/PT.01.04/2023 19 Januari 2023
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**

**Yth . Kepala Sekolah SD 3 Bantul
Gg. Gerilya, Dukuh Bejen Bantul**


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

Nama	: Nugroho Puji Santoso
NIM	: 21604251001
Program Studi	: Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S2
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir	: Pengembangan Model Permainan untuk Meningkatkan Gerak Dasar Manipulatif dan Kerjasama Sekolah Dasar Kelas Bawah
Waktu Penelitian	: 23 Januari - 13 Maret 2023

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,
Mahasiswa dan Alumni,



Dr. Guntur, M.Pd.
NIP 19810926 200604 1 001

Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 6. Surat Permohonan Penelitian SD Muh Serut

SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAAGAN DAN KESEHATAN

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 : B/1190/UN34.16/PT.01.04/2023

19 Januari 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

Yth . **Kepala Sekolah SD Muhammdiyah Serut
Jopaitan, Serut, , Palbapang Bantul**

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

Nama : Nugroho Puji Santoso
NIM : 21604251001
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S2
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Model Permainan untuk Meningkatkan Gerak Dasar Manipulatif dan Kerjasama Sekolah Dasar Kelas Bawah
Waktu Penelitian : 23 Januari - 13 Maret 2023

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,
Kemahasiswaan dan Alumni,

Dr. Guntur, M.Pd.
NIP 19810926 200604 1 001

Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 7. Surat Permohonan Penelitian SD N 1 Bantul

RAT IZIN PENELITIAN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak>



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN**

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 : B/1191/UN34.16/PT.01.04/2023

19 Januari 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

**Yth . Kepala Sekolah SD Negeri 1 Bantul
Jalan Gatot Subroto, Mandingan, Ringinharjo Bantul**

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

Nama : Nugroho Puji Santoso
NIM : 21604251001
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S2
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Model Permainan untuk Meningkatkan Gerak Dasar Manipulatif dan Kerjasama Sekolah Dasar Kelas Bawah
Waktu Penelitian : 23 Januari - 13 Maret 2023

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,
Kemahasiswaan dan Alumni,



Dr. Guntur, M.Pd.
NIP 19810926 200604 1 001

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 8. Surat Bukti Penelitian SD N 3 Bantul

PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 3 BANTUL
Alamat: Dukuh, Bejen, Bantul, Bantul, Yogyakarta
Telp.0274 - 2810327 Kode pos : 55711
Email : sd3bantulyogya@gmail.com

No : 12/SD3/Btl/II/2023
Hal : Surat Ijin Mencari Data

Kepada
Yth. Wakil Dekan Bidang Akademik, Kemahasiswaan dan Alumni
UNY, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan


Dengan Hormat,
Yang bertandatangan di bawah ini kami :


Nama : Sumaryatun, SPd, MPd
NIP : 196508241986042006
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD 3 Bantul

Memberikan izin mencari data untuk penulisan Tesis , kepada:

Nama : Nugroho Puji Santoso
NIM : 21604251001
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar – S2
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Model Permainan untuk Meningkatkan Gerak Dasar Manipulatif dan Kerjasama Sekolah Dasar Kelas Bawah
Waktu Penelitian : 23 Januari – 13 Maret 2023

Demikian surat izin ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 24 Januari 2023
Kepala Sekolah SD 3 Bantul

Sumaryatun, SPd, MPd
NIP: 196508241986042006



Lampiran 9. Surat Bukti Penelitian SD Muh Serut



No : 07/SDMSrt/II/2023
Hal : Surat Ijin Mencari Data

Kepada
Yth. Wakil Dekan Bidang Akademik, Kemahasiswaan dan Alumni
UNY, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Dengan Hormat.
Yang bertandatangan dibawah ini kami :

Nama : Nuroh Hidayatun, S.Pd
NBM : 12026189640231
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Muhammadiyah Serut

Memberikan Ijin mencari data untuk penulisan Tesis, Kepada :

Nama : Nugroho Puji Santoso
NIM : 21604251001
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar – S2
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Model Permainan untuk Meningkatkan Gerak Dasar Manipulatif dan Kerjasama Sekolah Dasar Kelas Bawah
Waktu Penelitian : 23 Januari – 13 Maret 2023

Demikian surat ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 23 Februari 2023
Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Serut

Nuroh Hidayatun, S.Pd
NBM: 12026189640231

Lampiran 11. Kartu Bimbingan Tesis

KARTU BIMBINGAN TESIS

Nama Mahasiswa : Nugroho Puji Santoso
 NIM : 21604251001
 Program Studi : S2 Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
 Pembimbing : Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd.,M.Pd

No	Tanggal	Pembahasan	Tanda-Tangan
1.	24/10/2022	Studi Pendahuluan	<i>[Signature]</i>
2.	31/10/2022	Konsultasi BAB I	<i>[Signature]</i>
3.	4/11/2022	Konsultasi BAB II	<i>[Signature]</i>
4.	9/11/2022	Konsultasi BAB III	<i>[Signature]</i>
5.	14/11/2022	ACC Seminar Proposal	<i>[Signature]</i>
6.	23/11/2022	Seminar Proposal	<i>[Signature]</i>
7.	21/12/2022	Instrumen Penelitian	<i>[Signature]</i>
8.	28/12/2022	Validasi Instrumen	<i>[Signature]</i>
9.	16/1/2023	ACC Penelitian	<i>[Signature]</i>
10.	3/2/2023	Ambil data Penelitian	<i>[Signature]</i>
11.	16/2/2023	Konsultasi hasil Penelitian	<i>[Signature]</i>
12.	2/3/2023	Konsultasi BAB IV	<i>[Signature]</i>
13.	9/3/2023	Konsultasi BAB V	<i>[Signature]</i>

Koordinator Prodi S-2 PJSD,

[Signature]

Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd.,M.Or.
 NIP. 19820522200912 1 006

Lampiran 12. Instrumen Penelitian Evaluasi Draft Model

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI TERHADAP DRAF
MODEL PERMAINAN UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
GERAK DASAR MANIPULATIF DAN KERJASAMA PESERTA DIDIK
SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH**

Oleh : Nugroho Puji Santoso

A. Pendahuluan

Draf model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif peserta didik sekolah dasar merupakan draf yang akan diujicobakan dalam uji coba dengan skala kecil. Draf model masih memiliki kekurangan sehingga diperlukan saran untuk perbaikan model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik sekolah dasar. Bapak/Ibu dimohon untuk mencermati draf model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik sekolah dasar kemudian menuliskan saran perbaikan pada kolom di halaman berikut. Saran perbaikan dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai bahan revisi draf model sehingga ketika validasi diharapkan draf model dapat dinyatakan layak untuk dilakukan uji coba dengan skala kecil.

B. Saran untuk perbaikan model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik sekolah dasar

Petunjuk :

1. Apabila model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik sekolah dasar perlu direvisi, silahkan dituliskan pada kolom 1
2. Mohon dituliskan alasan diperlukannya revisi pada kolom 2

3. Mohon dituliskan saran perbaikan secara singkat dan jelas pada kolom 3

No	Nama Permainan	Revisi (1)	Alasan revisi (2)	Saran (3)
1	Boltik			
2	Tembakan Api			
3	Meningjau			
4	Ular Emas			

Lampiran 13. Instrumen Penelitian Validasi

**ANGKET SKALA NILAI VALIDASI UNTUK VALIDATOR TERHADAP
DRAF MODEL PERMAINAN UNTUK MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN GERAK DASAR MANIPULATIF DAN KERJASAMA
PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH**

Oleh: Nugroho Puji Santoso

1. Pada halaman berikut ini merupakan angket skala nilai validasi untuk menilai draf model permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik dan kerjasama peserta didik sekolah dasar.
2. Model model permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik dan kerjasama peserta didik sekolah dasar terdiri dari 4 permainan. Penilaian pada setiap permainan dilakukan pada masing-masing table penilaian kualitas permainan
3. Setiap angket skala nilai validasi terdiri dari 11 item pertanyaan
4. Rentang skala nilai mulai dari “sangat tidak sesuai” sampai dengan “sangat sesuai” dengan memberikan TANDA SILANG (X) pada angka dalam kolom yang tersedia. Silahkan bapak/ibu melakukan penelitian sesuai keadaan sebenarnya. Terdapat lima alternatif jawaban beserta penilaian, sebagai berikut:
 - a. STS = Sangat Tidak Sesuai = 1
 - b. TS = Tidak Sesuai = 2
 - c. CS = Cukup Sesuai = 3
 - d. S = Sesuai = 4
 - e. SS = Sangat Sesuai = 5
5. Bapak/ibu dimohon menuliskan tanggal pengisian, nama lengkap, tandatangan, dan NIP di tempat yang telah disediakan.

Judul Penelitian :

Pengembangan Model Permainan Untuk Meningkatkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik sekolah dasar kelas bawah

Nama Permainan :**Permainan BOLTIK****Kompetensi inti:**

Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Kompetensi dasar:

4.3 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional

Indikator:

1. Melempar bola menuju sasaran atau target
2. Menangkap bola dari lawan
3. Berlari menuju target atau pos-pos

Tujuan permainan:

1. Mengembangkan kemampuan melempar bola:
Saat peserta didik jaga kemudian bola dilemparkan sesuai sasaran atau target.
2. Mengembangkan kemampuan menangkap bola:
Saat peserta didik jaga kemudian menangkap bola kasti dari tendangan lawan.

3. Mengembangkan kemampuan berlari:

Saat peserta didik yang dipos menuju pos selanjutnya atau waktu menyusun puzzle

4. Mengembangkan kerjasama:

Saat peserta didik ada kesempatan menyusun puzzle peserta didik bisa kerjasama untuk mendapatkan poin tambahan.

Tabel 1. Penilaian Kualitas Permainan Boltik

No.	Indikator	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
1.	Model permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar SD					
2.	Model sesuai dengan karakteristik peserta didik SD					
3.	Model permainan dapat menarik perhatian peserta didik SD					
4.	Model permainan dapat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif peserta didik SD					
5.	Model permainan dapat untuk mengembangkan kerjasama peserta didik SD					
6.	Petunjuk permainan jelas dan mudah Dipahami					
7.	Penggunaan bahasa model permainan mudah dipahami					
8.	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar keamanan					
9.	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar keamanan					
10.	Peralatan yang dibutuhkan mudah Didapat					
11.	Peralatan yang digunakan jelas					

Yogyakarta,.....

Jumlah Nilai:

Validator

.....

*)Diisi oleh peneliti

NIP

Judul Penelitian:

Pengembangan Model Permainan Untuk Meningkatkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik sekolah dasar kelas bawah

Nama permainan: TEMBAKAN API**Kompetensi inti:**

Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Kompetensi dasar:

4.3 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional

Indikator:

1. Melempar bola ke arah lawan
2. Menghindari bola dari arah lawan
3. Kerjasama supaya tidak kena bola dari lawan

Tujuan permainan:

1. Mengembangkan kemampuan melempar bola:

Saat permainan dimulai peserta didik berusaha melempar bola mengenai sasaran atau target

2. Mengembangkan kelincahan:

Saat menghindari bola dari arah lawan

3. Mengembangkan kerjasama:

Saat peserta didik ingin menang dalam permainan maka peserta didik melakukan kerjasama atau komunikasi sesama kelompok agar bisa mendapatkan poin banyak.

Tabel 2. Penilaian Kualitas Permainan Tembakan api

No.	Indikator	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
1.	Model permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar SD					
2.	Model sesuai dengan karakteristik peserta didik SD					
3.	Model permainan dapat menarik perhatian peserta didik SD					
4.	Model permainan dapat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif peserta didik SD					
5.	Model permainan dapat untuk Mengembangkan kerjasama peserta didik SD					
6.	Petunjuk permainan jelas dan mudah Dipahami					
7.	Penggunaan bahasa model permainan mudah dipahami					
8.	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar keamanan					
9.	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar keamanan					
10.	Peralatan yang dibutuhkan mudah Didapat					
11.	Peralatan yang digunakan jelas					

Yogyakarta,.....

Jumlah Nilai:

Validator

.....

Diisi oleh peneliti

NIP

Judul Penelitian:

Pengembangan Model Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Manipulatif dan Kerjasama Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Bawah

Nama permainan : MENINGJAU

Kompetensi inti:

Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Kompetensi dasar :

4.1 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional

Indikator :

1. Berjalan sesuai dengan perintah guru
2. Berlari menuju sasaran atau target
3. Koordinasi antara pendengaran dan gerakannya

Tujuan permainan:

1. Mengembangkan gerak melempar bola menyusur tanah sesuai target:

Saat peserta didik bermain dan guru menginstruksikan “merah” maka peserta didik berhenti dan melempar bola menyusur tanah.

2. Berjalan dan menendang bola menuju target:

Saat peserta didik diberikan instruksi oleh guru “hijau” maka peserta didik berjalan dan melakukan tendangan bola ke arah temannya

3. Koordinasi pendengaran dengan gerakan:

Saat peserta didik diberikan intruksi maka peserta didik harusnya melakukan sesuai instruksinya guru

4. Mengembangkan gerakan melempar bola parabol:

Saat guru memberikan instruksi “kuning” maka peserta didik melakukan gerakan berjalan ditempat dan sambil melemparkan bola ke arah temannya secara bebas

Tabel 3. Penilaian Kualitas Permainan Meningjau

No.	Indikator	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
1.	Model permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar SD					
2.	Model sesuai dengan karakteristik peserta didik SD					
3.	Model permainan dapat menarik perhatian peserta didik SD					
4.	Model permainan dapat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif peserta didik SD					
5.	Model permainan dapat untuk Mengembangkan kerjasama peserta didik SD					
6.	Petunjuk permainan jelas dan mudah Dipahami					
7.	Penggunaan bahasa model permainan mudah dipahami					
8.	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar keamanan					
9.	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar keamanan					
10.	Peralatan yang dibutuhkan mudah Didapat					
11.	Peralatan yang digunakan jelas					

Yogyakarta,.....

Jumlah Nilai:

Validator

.....

Diisi oleh peneliti

NIP

Judul Penelitian :

Pengembangan Model Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Manipulatif dan Kerjasama Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Bawah

Nama permainan: ULAR EMAS

Kompetensi inti:

Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Kompetensi dasar:

4.1 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional

Indikator:

1. Berjalan untuk mendapatkan poin yang banyak
2. Koordinasi antara pendengaran dan gerakan
3. Kerjasama antara team akan menentukan menang dan kalahnya

Tujuan permainan:

1. Mengembangkan kemampuan berjalan: saat peserta didik bermain maka gerakan berjalan sesuai sasaran atau target yang sudah ditentukan guru maka akan mendapatkan poin yang banyak
2. Mengembangkan kemampuan koordinasi: saat peserta didik mulai bermain maka peserta didik harus bisa mengembangkan koordinasi antara pendengaran dan gerakannya sesuai target agar menang dan juga untuk koordinasi gerakan berjalan saat matanya ditutup kain.

3. Mengembangkan kemampuan kerjasama: peserta didik kerjasama antara tim akan menentukan menang dan kalahnya
4. Mengembangkan kemampuan melempar bola: peserta didik melempar ke arah sasaran atau kun

Tabel 4. Penilaian Kualitas Permainan Ular emas

No.	Indikator	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
1.	Model permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar SD					
2.	Model sesuai dengan karakteristik peserta didik SD					
3.	Model permainan dapat menarik perhatian peserta didik SD					
4.	Model permainan dapat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif peserta didik SD					
5.	Model permainan dapat untuk Mengembangkan kerjasama peserta didik SD					
6.	Petunjuk permainan jelas dan mudah Dipahami					
7.	Penggunaan bahasa model permainan mudah dipahami					
8.	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar keamanan					
9.	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar keamanan					
10.	Peralatan yang dibutuhkan mudah Didapat					
11.	Peralatan yang digunakan jelas					

Yogyakarta,.....

Jumlah Nilai:

Validator

Diisi oleh peneliti

.....
NIP

Lampiran 14. Instrumen Penelitian Uji Skala Kecil/Besar

**PEDOMAN OBSERVASI MODEL PERMAINAN UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR MANIPULATIF
DAN KERJASAMA BAGI PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS
BAWAH DALAM PELAKSANAAN UJI COBA DENGAN SKALA
KECIL/BESAR**

1. Pada halaman berikut ini merupakan pedoman observasi untuk mengobservasi rekaman video pelaksanaan uji coba dengan skala kecil/besar model permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik dan kerjasama bagi peserta didik SD
2. Model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik SD terdiri dari 4 permainan. Setiap permainan telah disediakan observasi masing-masing.
3. Pedoman observasi terdiri dari 13 item pernyataan
4. Apabila menurut pengamatan bapak/ibu, unsur dalam pernyataan TAMPAK pada permainan, dimohon memberikan TANDA SILANG(X) pada kolom angka yang telah tersedia dan pilih sesuai keadaan sebenarnya.

Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:

- a. STS = Sangat Tidak Sesuai = 1
 - b. TS = Tidak Sesuai = 2
 - c. CS = Cukup Sesuai = 3
 - d. S = Sesuai = 4
 - e. SS = Sangat Sesuai = 5
5. Apabila Bapak/Ibu telah selesai memberikan penilaian, mohon Bapak/Ibu menuliskan tanggal pengisian dan tanda tangan di tempat yang telah disediakan

Judul Penelitian:

Pengembangan Model Permainan Untuk Meningkatkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik sekolah dasar kelas bawah

Nama Permainan:

Permainan BOLTIK

Kompetensi inti:

Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Kompetensi dasar:

4.3 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional

Indikator:

1. Melempar bola menuju sasaran atau target
2. Menangkap bola dari lawan
3. Berlari menuju target atau pos-pos

Tujuan permainan:

1. Mengembangkan kemampuan melempar bola:
Saat peserta didik jaga kemudian bola dilemparkan sesuai sasaran atau target.
2. Mengembangkan kemampuan menangkap bola:
Saat peserta didik jaga kemudian menangkap bola kasti dari tendangan lawan.

3. Mengembangkan kemampuan berlari:

Saat peserta didik yang dipos menuju pos selanjutnya atau waktu menyusun puzzle

4. Mengembangkan kerjasama:

Saat peserta didik ada kesempatan menyusun puzzle peserta didik bisa kerjasama untuk mendapatkan poin tambahan.

Tabel 1. Permainan Penilaian kualitas BOLTIK

No.	Indikator	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
1.	Model Permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar					
2.	Model sesuai dengan karakteristik peserta didik SD					
3.	Model permainan dapat menarik perhatian peserta didik SD					
4.	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik					
5.	Model permainan dapat mengembangkan Kemampuan kerjasma					
6.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami oleh guru					
7.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipraktikkan oleh guru					
8.	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar keamanan					
9.	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar Keamanan					
10.	Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat					
11.	Pengaturan peralatan jelas					
12.	Peralatan menarik bagi peserta didik SD					
13.	Pengaturan peralatan mudah dipahami oleh Anak					

Jumlah Nilai:

Yogyakarta,

Observer

*) Diisi oleh peneliti

.....

NIP

Judul Penelitian:

Pengembangan Model Permainan Untuk Meningkatkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik sekolah dasar kelas bawah

Nama permainan: TEMBAKAN API**Kompetensi inti:**

Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Kompetensi dasar:

4.3 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional

Indikator:

1. Melempar bola ke arah lawan
2. Menghindari bola dari arah lawan
3. Kerjasama supaya tidak kena bola dari lawan

Tujuan permainan:

1. Mengembangkan kemampuan melempar bola:

Saat permainan dimulai peserta didik berusaha melempar bola mengenai sasaran atau target

2. Mengembangkan kelincahan:

Saat menghindari bola dari arah lawan

3. Mengembangkan kerjasama:

Saat peserta didik ingin menang dalam permainan maka peserta didik melakukan kerjasama atau komunikasi sesama kelompok agar bisa mendapatkan poin banyak

Tabel 2. Permainan Penilaian kualitas TEMBAKAN API

No.	Indikator	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
1.	Model Permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar					
2.	Model sesuai dengan karakteristik peserta didik SD					
3.	Model permainan dapat menarik perhatian peserta didik SD					
4.	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik					
5.	Model permainan dapat mengembangkan Kemampuan kerjasma					
6.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami oleh guru					
7.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipraktikkan oleh guru					
8.	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar keamanan					
9.	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar Keamanan					
10.	Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat					
11.	Pengaturan peralatan jelas					
12.	Peralatan menarik bagi peserta didik SD					
13.	Pengaturan peralatan mudah dipahami oleh Anak					

Jumlah Nilai:

Yogyakarta,

Observer

*) Diisi oleh peneliti

.....

NIP

Judul Penelitian :

Pengembangan Model Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Manipulatif dan Kerjasama Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Bawah

Nama permainan : MENINGJAU

Kompetensi inti :

Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Kompetensi dasar :

4.2 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional

Indikator :

1. Berjalan sesuai dengan perintah guru
2. Berlari menuju sasaran atau target
3. Koordinasi antara pendengaran dan gerakannya

Tujuan permainan:

1. Mengembangkan gerak melempar bola menyusur tanah sesuai target:

Saat peserta didik bermain dan guru menginstruksikan “merah” maka peserta didik berhenti dan melempar bola menyusur tanah.

2. Berjalan dan menendang bola menuju target:

Saat peserta didik diberikan instruksi oleh guru “hijau” maka peserta didik berjalan dan melakukan tendangan bola ke arah temannya

3. Koordinasi pendengaran dengan gerakan:

Saat peserta didik diberikan intruksi maka peserta didik harusnya melakukan sesuai intruksinya guru

4. Mengembangkan gerakan melempar bola parabol:

Saat guru memberikan intruksi “kuning” maka peserta didik melakukan gerakan berjalan ditempat dan sambil melemparkan bola ke arah temannya secara bebas

Tabel 3. Permainan Penilaian kualitas MENINGJAU

No.	Indikator	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
1.	Model Permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar					
2.	Model sesuai dengan karakteristik peserta didik SD					
3.	Model permainan dapat menarik perhatian peserta didik SD					
4.	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik					
5.	Model permainan dapat mengembangkan Kemampuan kerjasma					
6.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami oleh guru					
7.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipraktikkan oleh guru					
8.	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar keamanan					
9.	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar Keamanan					
10.	Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat					
11.	Pengaturan peralatan jelas					
12.	Peralatan menarik bagi peserta didik SD					
13.	Pengaturan peralatan mudah dipahami oleh Anak					

Jumlah Nilai:

Yogyakarta,

Observer

*) Diisi oleh peneliti

.....

NIP

Judul Penelitian :

Pengembangan Model Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Manipulatif dan Kerjasama Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Bawah

Nama permainan: ULAR EMAS

Kompetensi inti:

Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Kompetensi dasar:

4.2 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional

Indikator:

1. Berjalan untuk mendapatkan poin yang banyak
2. Koordinasi antara pendengaran dan gerakan
3. Kerjasama antara team akan menentukan menang dan kalahnya

Tujuan permainan:

1. Mengembangkan kemampuan berjalan: saat peserta didik bermain maka gerakan berjalan sesuai sasaran atau target yang sudah ditentukan guru maka akan mendapatkan poin yang banyak
2. Mengembangkan kemampuan koordinasi: saat peserta didik mulai bermain maka peserta didik harus bisa mengembangkan koordinasi antara pendengaran dan gerakannya sesuai target agar menang dan juga untuk koordinasi gerakan berjalan saat matanya ditutup kain.

3. Mengembangkan kemampuan kerjasama: peserta didik kerjasama antara team akan menentukan menang dan kalahnya
4. Mengembangkan kemampuan melempar bola: peserta didik melempar ke arah sasaran atau kun

Tabel 4. Permainan Penilaian kualitas ULAR EMAS

No.	Indikator	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
1.	Model Permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar					
2.	Model sesuai dengan karakteristik peserta didik SD					
3.	Model permainan dapat menarik perhatian peserta didik SD					
4.	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik					
5.	Model permainan dapat mengembangkan Kemampuan kerjasma					
6.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami oleh guru					
7.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipraktikkan oleh guru					
8.	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar keamanan					
9.	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar Keamanan					
10.	Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat					
11.	Pengaturan peralatan jelas					
12.	Peralatan menarik bagi peserta didik SD					
13.	Pengaturan peralatan mudah dipahami oleh Anak					

Jumlah Nilai:

Yogyakarta,

Observer

*) Diisi oleh peneliti

.....

NIP

Lampiran 15. Hasil Penelitian

1. Reliabilitas

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.941	.942	11

Summary Item Statistics							
	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	4.159	4.000	4.375	.375	1.094	.022	11
Item Variances	.494	.125	.857	.732	6.857	.059	11

Item-Total Statistics					
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
butir1	41.75	29.357	.740	.	.938
butir2	41.38	31.982	.921	.	.932
butir3	41.75	27.643	.939	.	.927
butir4	41.63	29.411	.833	.	.932
butir5	41.50	30.286	.881	.	.930
butir6	41.50	31.143	.760	.	.935
butir7	41.63	35.696	.431	.	.946
butir8	41.75	30.500	.787	.	.934
butir9	41.50	30.286	.881	.	.930
butir10	41.38	31.982	.921	.	.932
butir11	41.75	35.929	.223	.	.952

2. Validitas

Correlations

	butir1	butir2	butir3	butir4	butir5	butir6	butir7	butir8	butir9	butir10	butir11
Pearson Correlation	1	.596	.667	.740*	.655	.436	.436	.612	.655	.596	.577
Sig. (2-tailed)		.119	.071	.036	.078	.280	.280	.107	.078	.119	.134
N	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
Pearson Correlation	.596	1	.894**	.868**	.878**	.878**	.488	.730*	.878**	1.000**	.000
Sig. (2-tailed)	.119		.003	.005	.004	.004	.220	.040	.004	.000	1.000
N	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
Pearson Correlation	.667	.894**	1	.740*	.873**	.873**	.436	.816*	.873**	.894**	.289
Sig. (2-tailed)	.071	.003		.036	.005	.005	.280	.013	.005	.003	.488
N	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
Pearson Correlation	.740*	.868**	.740*	1	.666	.666	.424	.679	.666	.868**	.320
Sig. (2-tailed)	.036	.005	.036		.072	.072	.296	.064	.072	.005	.439
N	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
Pearson Correlation	.655	.878**	.873**	.666	1	.714*	.429	.802*	1.000**	.878**	.000
Sig. (2-tailed)	.078	.004	.005	.072		.047	.289	.017	.000	.004	1.000
N	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
Pearson Correlation	.436	.878**	.873**	.666	.714*	1	.429	.535	.714*	.878**	.000
Sig. (2-tailed)	.280	.004	.005	.072	.047		.289	.172	.047	.004	1.000
N	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
Pearson Correlation	.436	.488	.436	.424	.429	.429	1	.000	.429	.488	.000

Sig. (2-tailed)	.280	.220	.280	.296	.289	.289		1.000	.289	.220	1.000
N	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
Pearson Correlation	.612	.730*	.816*	.679	.802*	.535	.000	1	.802*	.730*	.354
Sig. (2-tailed)	.107	.040	.013	.064	.017	.172	1.000		.017	.040	.390
N	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
Pearson Correlation	.655	.878**	.873**	.666	1.000**	.714*	.429	.802*	1	.878**	.000
Sig. (2-tailed)	.078	.004	.005	.072	.000	.047	.289	.017		.004	1.000
N	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
Pearson Correlation	.596	1.000**	.894**	.868**	.878**	.878**	.488	.730*	.878**	1	.000
Sig. (2-tailed)	.119	.000	.003	.005	.004	.004	.220	.040	.004		1.000
N	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
Pearson Correlation	.577	.000	.289	.320	.000	.000	.000	.354	.000	.000	1
Sig. (2-tailed)	.134	1.000	.488	.439	1.000	1.000	1.000	.390	1.000	1.000	
N	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8

relation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

relation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 16. Dokumentasi

Dokumentasi skala kecil





Dokumentasi skala besar

SD NEGERI 3 BANTUL



SD MUHAMMDIYAH SERUT



SD NEGERI 1 BANTUL



