

**PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS PERMAINAN UNTUK
MENINGKATKAN PERSEPSI MOTORIK SISWA SEKOLAH
DASAR KELAS BAWAH**

TESIS



**Oleh :
SARTIN WINARTIN
21611251030**

Tesis ini ditulis untuk memenuhi Sebagian persyaratan
mendapatkan gelar Magister Pendidikan Olahraga

**PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2024**

ABSTRAK

Sartin Winartin: Pengembangan Materi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Persepsi Motorik Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. **Tesis. Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.**

Penelitian ini bertujuan untuk, (1) menghasilkan materi pembelajaran berbasis permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, (2) mengetahui apakah materi pembelajaran berbasis permainan yang dikembangkan layak untuk digunakan, (3) untuk mengetahui apakah materi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan yang akan dikembangkan efektif untuk meningkatkan persepsi motorik siswa.

Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian dan pengembangan Borg dan Gall, yang dimodifikasi menjadi 8 langkah pelaksanaan penelitian, yaitu: (1) kajian literatur & penelitian relevan, (2) studi pendahuluan (3) mengembangkan produk awal, (4) validasi ahli dan revisi, (5) uji coba lapangan skala kecil dan revisi, (6) uji coba lapangan skala besar dan revisi, (7) pembuatan produk final, dan (8) uji efektifitas produk. Uji coba skala kecil dilakukan di sekolah SD Negeri 5 Tongkuno dengan sampel 15 siswa dan uji coba skala besar dilakukan disekolah yang sama namun dengan jumlah yang lebih banyak dengan sampel 30 siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah pedoman pengamatan (observasi), pedoman wawancara, catatan lapangan, skala nilai, lembar penilaian uji efektifitas dan penilaian hasil belajar dan di uji melalui uji prasyarat yaitu 1) uji validasi, 2) uji reliabilitas, dan 3) uji efektifitas.

Hasil penelitian berupa materi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan untuk meningkatkan persepsi motorik siswa sekolah dasar kelas bawah. Materi yang dihasilkan berisikan 4 materi yang berbentuk permainan, yaitu: (1) permainan gacok berantai, (2) permainan kelereng berantai, (3) permainan ban berantai, (4) permainan coba jawab. Materi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan disusun dalam bentuk buku pedoman yang berjudul “Materi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Persepsi Motorik Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah”. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa materi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan untuk meningkatkan persepsi motorik siswa sekolah dasar kelas bawah yang telah dikembangkan penulis berkategori baik, layak dan efektif untuk digunakan dalam meningkatkan persepsi motorik siswa sekolah dasar kelas bawah.

Kata Kunci: Materi Pembelajaran, Permainan Persepsi Motorik, Sekolah Dasar

ABSTRACT

Sartin Winartin: Development of Games-Based Physical Education Learning Material for Improving Motoric Perception of the Junior Students of Elementary School. **Thesis. Yogyakarta: Faculty of Sport and Health Sciences, Universitas Negeri Yogyakarta, 2024.**

This research aims to, (1) produce game-based learning materials that suit the characteristics of elementary school students, (2) find out whether the game-based learning materials developed are suitable for use, (3) to find out whether game-based physical education learning materials will be developed effectively to improve students' perceptual motor skills.

This research used R&D research which modified into 8 steps. Small scale trials were carried out at SD Negeri 5 Tongkuno (Tongkuno 5 Elementary School) with a sample of 15 students and large scale trials were carried out at the same school but with a larger number with a sample of 30 students. The instruments used to collect data were observation guidelines, interview guidelines, field notes, value scales, effectiveness test assessment sheets, and learning outcome assessments and were tested through prerequisite tests: 1) validation test, 2) reliability test, and 3) effectiveness test.

The results of the research are game-based physical education learning materials to improve the motoric perception of the junior students of elementary school. The resulting material contains 4 materials in the form of games, namely: (1) chain gacok game, (2) chain marble game, (3) chain tire game, (4) try and answer game. Game-based Physical Education learning materials are prepared in the form of a guidebook entitled "Game-Based Physical Education Learning Materials to Improve Motor Perception for Junior Students of Elementary School ". Based on the results of this research, it can be concluded that the game-based physical education learning materials for improving the motoric perception of junior students of elementary school have been developed by the author are categorized as good, feasible and effective for use in improving the motoric perception of the junior students of elementary school.

Keywords: Learning Materials, Motoric Perception Games, Elementary School

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Sartin winartin

Nomor Mahasiswa : 21611251030

Program Studi : Ilmu Keolahragaan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi dan sepanjang sepengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang tertulis diacuan dalam naska ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Yogyakarta, 25 Oktober 2023



Sartin Winartin
Nim. 21611251030

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
JASMANI BERBASIS PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN
PERSEPSI MOTORIK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH**



Koordinator Program Studi,



**Dr. Sigit Nugroho, S. Or., M. Or.
NIP 198009242006041001**

Pembimbing,



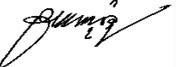
**Dr. Widiyanto, M.kes.
NIP 195507161984031003**

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS PERMAINAN UNTUK
MENINGKATKAN PERSEPSI MOTORIK SISWA SEKOLAH
DASAR KELAS BAWAH
SARTIN WINARTIN
NIM. 21611251030**

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis Program Magister Ilmu Keolahragaan
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal : 9 November 2023

TIM PENGUJI

- | | | |
|---|--|---------------------|
| 1. Prof. Dr. Panggung Sutapa, M.S
(Penguji Utama) |  | 11-01-
..... |
| 2. Dr. Bernadeta Suhartini, M.Kes
(Sekretaris/Penguji) |  | 22-01-2024
..... |
| 3. Prof. Dr. Sumariyanti, M.S
(Ketua/Penguji) |  | 24-01-2024
..... |
| 4. Dr. Widiyanto, M.Kes
(Pembimbing/Penguji) |  | 24-01-2024
..... |

Yogyakarta, 24 Januari 2024
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or

NIP. 198306262008121002

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya untuk Tuhan YME atas lindungan, rahmat, dan berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Materi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Persepsi Motorik Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah” dengan baik. Tesis ini dapat terwujud atas bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada bapak Dr. Widiyanto, S.Or., M.Kes. selaku dosen pembimbing, ucapan terima kasih juga disampaikan kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menempuh studi di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Bapak Prof. Dr. Ahmad Nashrullah, S.Or., M.Or., yang telah memberikan kesempatan dan arahan selama Pendidikan, penelitian, dan penulisan tesis ini.
3. Koordinator Program Studi Ilmu Keolahragaan S-2, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Bapak Dr. Sigit Nugroho, S. Or., M. Or., yang telah memberikan kesempatan dan arahan dalam penulisan tesis.
4. Penasehat Akademik, Ibu Dr. Rachmah Laksmi Ambardini M. Kes., yang telah banyak membantu membimbing selama studi sampai pengerjaan tesis.
5. Validator bapak Prof. Dr. Pangung Sutapa, MS dan Ibu Dr. Bernadeta Suhartini, M.Kes, yang telah memberikan penilaian, saran, dan masukan demi perbaikan program penelitian.

6. Bapak dan Ibu Dosen S-2 Prodi Ilmu Keolahragaan yang telah banyak menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peneliti selama menempuh Pendidikan.
7. Ayahanda Gafaruddin, S.Pd dan Ibunda Samria B, Serta keluarga besar dan saudara-saudara peneliti yang telah memberikan dukungan dan motivasi untuk menyelesaikan studi dan tesis ini.
8. Kepala dan guru SD Negeri 5 Tongkuno terimakasih atas izin, kesempatan, bantuan, serta kerjasamanya yang baik sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
9. Siswa Sekolah SD Negeri 5 Tongkuno, yang telah bersedia ikut serta menjadi objek dalam penelitian ini.
10. Seluruh keluarga serta sahabat tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan lancar.
11. Teman-teman mahasiswa Program Pascasarjana khususnya Program Studi Ilmu Keolahragaan angkatan 2021 Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan motivasi pada penulis untuk selalu berusaha sebaik-baiknya dalam penyelesaian penulisan tesis ini.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih, semoga Tuhan YME selalu melimpahkan karunia, berkat, dan ilmu yang bermanfaat bagi kita semua. Penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca. Amin.

Yogyakarta, Oktober 2023

Sartin Winartin
Nim. 21611251030

LEMBAR PERSEMBAHAN

1. Terima kasih kepada Allah SWT yang selalu memberikan nikmat karunia yang luar biasa kepada kepadaku serta keluargaku hingga saat ini, dalam sebuah kehidupan yang penuh kebahagiaan dan rasa syukur, saya percaya Allah SWT menyiapkan rencana yang sangat indah dalam kehidupanku.
2. Orang tua tersayang Bapak dan Ibu yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan saya. Karena tiada kata seindah lantunan doa dan tiada doa yang paling khusuk selain doa yang terucap dari Bapak dan Ibu. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan Bapak dan Ibu, karena itu terimalah persembahan bakti dan cinta ku untuk kalian Bapak Ibu.
3. Kakak ku tersayang Samatriyuni, Sahur Ramsay, Sryul Ramsay dan Esti Winarti yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, senyum dan doanya untuk keberhasilan ini, cinta kalian adalah memberikan kobaran semangat yang menggebu.
4. Dosen pembimbing bapak Dr. Widiyanto, S.Or., M.Kes. saya ucapkan ribuan terimakasih karena telah membantu membimbing sampai tesis ini terselesaikan dan terimakasih atas bantuan dan kesabarannya selama ini.
5. Terima kasih untuk sahabat Rezkilaturahmi, Sitti Hafsa Sara bitu, Rahmawati Hamudi, Risnawati Bolu, Nurhalima, Andriani Karimu, yang sudah mendukung, menyemangati, dan memberikan kekuatan untuk segera menyelesaikan perkuliahan serta tesis.
6. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Pengembangan	11
F. Spesifik Produk yang Dikembangkan	11
G. Manfaat Pengembangan	12
1. Manfaat Teoretis	12
2. Manfaat Praktis	12
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Kajian Teori	14
1. Hakikat Model Pembelajaran	14
2. Hakikat Model Permainan	19
3. Tahap Bermain	22
4. Manfaat Bermain	24
5. Jenis Permainan	28
B. Hakikat Perseptual Motorik	29
1. Hakikat Perseptual Motorik	29
2. Proses Perseptual Motorik	32
3. Unsur-Unsur Perseptual Motorik	34
C. Kurikulum Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar	41
D. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah	43
E. Kajian Penelitian Yang Relevan	45
F. Kerangka Berpikir	47
G. Pertanyaan Penelitian	50
BAB III METODE PENELITIAN	51
A. Model Pengembangan	51
B. Prosedur Pengembangan	51
1. Tahap Pra-Pengembangan	54
2. Tahap Pengembangan	55
C. Desain Uji Coba Produk	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	74
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	74
1. Tempat Penelitian	74

2. Hasil Analisis Kebutuhan.....	74
3. Mengembangkan Produk Awal.....	76
4. Revisi Draf Awal Produk.....	88
5. Hasil Validasi Draf Awal Produk.....	90
B. Hasil Uji Coba Produk	95
1. Data Hasil Uji Produk Skala Kecil.....	95
a. Data Hasil Uji Produk Skala kecil	95
b. Hasil Kosioner Siswa.....	101
c. Hasil Revisi Uji Coba Produk Skala kecil	102
2. Data Hasil Uji Produk Skala besar	103
a. Data Hasil Uji Produk Skala Besar.....	104
b. Hasil Kosioner Siswa.....	109
c. Hasil Revisi Uji Coba Produk Skala Besar.....	110
3. Hasil Reabilitas Tes Guna Uji Efektifitas Produk Dan Penilaian Hasil Belajar	111
C. Revisi produk	112
1. Permainan Gacok Berantai.....	113
2. Permainan Kelereng Berantai.....	116
3. Permainan Ban Berantai.....	121
4. Permainan Coba Jawab	124
D. Kajian produk akhir.....	126
1. Produk Akhir	126
2. Hasil Uji Efektifitas Produk Akhir.....	128
a. Hasil Pre-Test dan Post-Test Produk	129
b. Uji Normalitas.....	131
c. Uji Homogenitas	134
d. Uji T Test.....	136
e. Uji Efektifitas.....	141
E. Keterbatasan Penelitian	142
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	144
A. Simpulan Tentang Produk.....	144
B. Saran Pemanfaatan Produk	145
C. Diseminasi Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	146
DAFTAR PUSTAKA	147
LAMPIRAN.....	151

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Standar kompetensi dan kompetensi dasar	42
Tabel 2. Kisi-kisi observasi proses pembelajaran	62
Tabel 3. Kisi-kisi pengamatan analisis kebutuhan perseptual motorik.....	63
Tabel 4. Kisi-kisi validasi isi instrumen observasi untuk ahli materi dan praktisi terhadap model permainan.....	65
Tabel 5. Kisi-kisi validasi isi uji efektivitas dan penilaian hasil belajar siswa ...	67
Tabel 6. Kisi-kisi uji efektivitas dan penilaian hasil belajar siswa	69
Tabel 7. Kisi-kisi kusioner siswa	70
Tabel 8. Masukan terhadap draf awal model permainan	89
Tabel 9. Hasil observasi draf awal model permainan gacok berantai.....	91
Tabel 10. Distribusi frekuensi penilaian ahli materi/ pakar permainan gacok berantai	91
Tabel 11. Hasil frekuensi penilaian ahli materi/ pakar permainan kelereng berantai	92
Tabel 12. Distribusi frekuensi penilaian ahli materi/ pakar permainan kelereng berantai.....	92
Tabel 13. Hasil frekuensi penilaian ahli materi/ pakar permainan ban berantai	93
Tabel 14. Distribusi frekuensi penilaian ahli materi/ pakar permainan ban berantai	93
Tabel 15. Hasil frekuensi penilaian ahli materi/ pakar permainan coba jawab ..	94
Tabel 16. Distribusi frekuensi penilaian ahli materi/ pakar permainan coba jawab.....	94
Tabel 17. Hasil observasi uji skala kecil ahli materi, media dan praktisi permainan gacok berantai.....	97
Tabel 18. Distribusi frekuensi penilaian ahli materi/pakar	97
Tabel 19. Hasil observasi uji skala kecil ahli materi, media dan praktisi permainan kelereng berantai.....	98
Tabel 20. Distribusi frekuensi penilaian ahli materi/pakar	98
Tabel 21. Hasil observasi uji skala kecil ahli materi, media dan praktisi permainan ban berantai.....	99

Tabel 22. Distribusi frekuensi penilaian ahli materi/pakar	99
Tabel 23. Hasil observasi uji skala kecil ahli materi, media dan praktisi permainan coba jawab	100
Tabel 24. Distribusi frekuensi penilaian ahli materi/pakar	101
Tabel 25. Hasil kuesioner siswa skala kecil.....	101
Tabel 26. Hasil revisi uji coba produk skala kecil	103
Tabel 27. Hasil observasi uji skala besar ahli materi, media dan praktisi permainan gacok berantai	104
Tabel 28. Distribusi frekuensi penilaian ahli materi/pakar	105
Tabel 29. Hasil observasi uji skala besar ahli materi, media dan praktisi permainan kelereng berantai.....	106
Tabel 30. Distribusi frekuensi penilaian ahli materi/pakar	106
Tabel 31. Hasil observasi uji skala besar ahli materi, media dan praktisi permainan ban berantai.....	107
Tabel 32. Distribusi frekuensi penilaian ahli materi/pakar	107
Tabel 33. Hasil observasi uji skala besar ahli materi, media dan praktisi permainan coba jawab	108
Tabel 34. Distribusi frekuensi penilaian ahli materi/pakar	108
Tabel 35. Hasil kuesioner siswa skala besar	109
Tabel 36. Hasil revisi uji coba produk skala besar	110
Tabel 37. Hasil pre-test dan Post-Test gacok berantai.....	129
Tabel 38. Hasil pre-test dan Post-Test kelereng berantai.....	130
Tabel 39. Hasil pre-test dan Post-Test ban berantai.....	130
Tabel 40. Hasil pre-test dan Post-Test ayo jawab	131
Tabel 41. Hasil uji normalitas keefektifan permainan gacok berantai.....	132
Tabel 42. Hasil uji normalitas keefektifan permainan kelereng berantai.....	132
Tabel 43. Hasil uji normalitas keefektifan permainan ban berantai.....	133
Tabel 44. Hasil uji normalitas keefektifan permainan ayo jawab.....	133
Tabel 45. Hasil uji homogenitas permainan gacok berantai	134
Tabel 46. Hasil uji homogenitas permainan ban berantai	135
Tabel 47. Hasil uji homogenitas permainan ban berantai	135
Tabel 48. Hasil uji homogenitas permainan ayo jawab	136

Tabel 49. Hasil uji t permainan gacok berantai.....	137
Tabel 50. Hasil uji t permainan kelereng berantai	138
Tabel 51. Hasil uji t permainan ban berantai	139
Tabel 52. Hasil uji t permainan coba jawab.....	140
Tabel 53. Hasil uji t permainan coba jawab.....	141

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Proses terjadinya perseptual motoric.....	33
Gambar 2. Badan kerangka pengembangan model permainan.....	49
Gambar 3. Prosedur penelitian dan pengembangan.....	53
Gambar 4. Lintasan permainan gacok berantai.....	78
Gambar 5. Lintasan permainan kelereng berantai.....	81
Gambar 6. Lintasan permainan ban berantai.....	85
Gambar 7. Lintasan permainan coba jawab	87
Gambar 8. Prosedur penelitian dan pengembangan.....	113
Gambar 9. Lintasan permainan gacok berantai.....	115
Gambar 10. Prosedur penelitian dan pengembangan.....	116
Gambar 11. Lintasan permainan kelereng berantai.....	118
Gambar 12. Prosedur penelitian dan pengembangan.....	121
Gambar 13. Lintasan permainan ban berantai.....	123
Gambar 14. Prosedur penelitian dan pengembangan.....	124
Gambar 15. Lintasan permainan coba jawab	125

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era milenial seperti saat ini pendidikan menempati posisi yang sangat penting dalam perkembangan manusia (Adha et al., 2019). Pendidikan merupakan kebutuhan pokok dari setiap manusia, melalui Pendidikan manusia dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara optimal (Pristiwanti et al., 2022). Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang termuat dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional dalam Bab II pasal 3 berbunyi “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab”.

Pendidikan yang ada di Indonesia mengacu pada undang-undang. Pada undang-undang sistem pendidikan Nasional terdapat pendidikan jasmani (Ilham, 2019). Pendidikan jasmani adalah secara formal menanamkan pengetahuan dan nilai melalui aktivitas fisik yang mencakup pembelajaran dalam pengembangan dan perawatan tubuh, mulai dari latihan sederhana hingga latihan yoga, senam, dan pertunjukan dan pengelolaan permainan atletik (Mustafa, 2022). 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 Rosdiani (2012: 21).

Samodra & wati (2013: 28) menyatakan pendidikan jasmani didefinisikan sebagai aktivitas jasmani yang berhubungan dengan pendidikan, secara umum dilakukan dalam konteks pendidikan dengan cara mengembangkan kemampuan fisik serta dapat berpartisipasi dan mengetahui bagaimana nilai dari aktivitas. Kualitas pendidikan jasmani memberikan siswa banyak keterampilan dunia nyata selain memberikan fisik secara teratur sebagai aktivitas di sekolah. Pendidikan jasmani akan membantu para siswa untuk dapat menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan secara optimal baik fisik, motorik, mental dan sosial.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, guru diharapkan mampu memberikan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) serta pembiasaan pola hidup sehat (Arifin, 2017). Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah erat kaitannya dengan kesadaran dan penguasaan materi serta mempraktikkan apa saja yang akan dilakukan dalam mempelajari sesuatu. Oleh karena itu, dalam pembelajaran pendidikan jasmani seorang guru sebelum melakukan pembelajaran dilaksanakan terlebih dahulu berkewajiban untuk membentuk suatu rencana Rosdiani (2012:22).

Pendidikan jasmani harus dapat menjadi media yang mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan, dan penalaran penghayatan nilai-nilai (sikap mental, emosional, sportifitas, dan sosial) serta pembiasaan hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Guru Pendidikan jasmani

harus mampu memberikan stimulus kepada siswa, mendorong produktifitas siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, menetapkan tujuan pembelajaran, mampu bekerjasama, dan menampung atau mendengarkan harapan semua siswa, sehingga menumbuhkan atau meningkatkan persepsi motorik siswa. Pendidikan jasmani memiliki peran penting dalam perkembangan fisik dan kesehatan siswa. Persepsi motorik, sebagai kemampuan menginterpretasi dan merespon rangsangan sensorik, memiliki dampak langsung pada kemampuan motorik kasar dan halus siswa pada pembelajaran jasmani

Persepsi motorik merupakan kemampuan seseorang untuk menginterpretasi dan memberikan respons terhadap rangsangan sensorik yang berkaitan dengan gerakan dan koordinasi motorik. Persepsi motorik melibatkan integrasi informasi sensorik dari berbagai indera, seperti penglihatan, pendengaran, dan perasaan sentuhan, untuk membentuk pemahaman yang komprehensif tentang lingkungan sekitar dan memandu gerakan tubuh. Persepsi motorik melibatkan penggabungan informasi dari berbagai indera untuk membentuk pemahaman yang utuh tentang lingkungan fisik dan situasi motorik siswa.

Persepsi motorik memungkinkan siswa untuk memahami dan merespons gerakan tubuh sendiri, gerakan orang lain, serta situasi-situasi yang melibatkan aktivitas motorik. Ini mencakup pengenalan pola gerakan, koordinasi motorik, dan kemampuan merespons dengan tepat terhadap rangsangan motorik. Kemampuan persepsi motorik yang baik dapat mendukung pengembangan keterampilan motorik kasar dan halus, serta memainkan peran penting dalam kegiatan sehari-hari, seperti berjalan, berlari, menangkap benda, dan berpartisipasi dalam aktivitas fisik dan olahraga.

Demikian pula, pendidikan jasmani melatih siswa dalam meningkatkan persepsi motorik dan mempersiapkan pencapaian tujuan yang lebih efisien dan sukses selama pembelajaran. Persepsi motorik memungkinkan individu untuk memahami dan merespons gerakan tubuh sendiri, gerakan orang lain, serta situasi-situasi yang melibatkan aktivitas motorik. Persepsi motorik mencakup pengenalan pola gerakan, koordinasi motorik, dan kemampuan merespons dengan tepat terhadap rangsangan motorik. Argumentasi secara teoritis perihal persepsi motorik saling bersinggungan dengan perkembangan gerak.

Persepsi motorik berpengaruh terhadap fungsi kognitif dengan dua pernyataannya yang menyatakan bahwa ada hubungan sebab akibat antara keterampilan persepsi motorik dengan prestasi akademik, yang kedua telah berkembang teori yang menyatakan bahwa beberapa keterampilan persepsi motorik merupakan landasan untuk kesiapan belajar. Sebagai contoh kemampuan koordinasi mata tangan akan berpengaruh terhadap kemampuan menulis.

Ketika persepsi motorik kurang baik maka anak akan tumbuh kurang baik. Pemahaman dari pernyataan ini adalah ketika anak memiliki persepsi motorik yang kurang baik hal ini berkaitan dengan kesempatan untuk mempelajari gerak yang baru dan kesempatan untuk bergerak. Persepsi motorik yang kurang maka kemampuan untuk belajar gerak menjadi kurang. Ketika anak kurang kesempatan belajar gerak maka dapat diasumsikan penguasaan terhadap gerak juga kurang. Kurangnya penguasaan gerak akan membatasi anak untuk bersosialisasi dalam aktivitas jasmani. Kurang bersosialisasi dalam aktivitas jasmani menjadikan anak kurang aktif, sehingga anak yang kurang aktif cenderung mengalami masalah

dengan pertumbuhan karena secara fisiologi kualitas jaringan ataupun organ kurang baik.

Kenyataan di lapangan dalam pendidikan jasmani variabel persepsi motorik ini masih diabaikan dengan pembelajaran yang klasikal baik untuk pembelajaran gerak ataupun permainan. Meskipun secara teoritis, bukti penelitian menunjukkan persepsi motorik merupakan hal yang penting dalam perkembangan siswa belum menjadi pertimbangan dalam proses belajar motorik dan lebih jauh lagi dalam belajar permainan. Pemilihan bentuk pembelajaran dan materi yang tepat sangat penting dalam mata pelajaran penjas, dalam kurikulum 2013 salah satunya bentuk pembelajaran yang digunakan untuk membuat anak aktif bergerak adalah bermain.

Aktivitas bermain diharapkan mampu mengembangkan anak didik sesuai dengan tujuan Pendidikan yang ingin dicapai. Karena dalam bermain tidak hanya mengutamakan aktivitas fisik saja, tetapi juga terdapat nilai-nilai yang harus dipenuhi dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Bermain merupakan sesuatu hal yang sangat penting yang dapat mempengaruhi kognitif, fisik, emosional, pengembangan sosial, menurut Yus (2013: 154) mengatakan bahwa bermain dapat memberikan peluang bagi anak untuk bereksplorasi, dari keadaan bermain anak akan belajar menemukan sesuatu yang bermanfaat bagi perkembangan dirinya sendiri.

Berdasarkan hasil observasi awal dan studi lapangan di sekolah dasar, diketahui bahwa guru Pendidikan jasmani masih merasa bingung memberikan bentuk pembelajaran permainan seperti apa untuk siswa sekolah dasar kelas bawah, dengan waktu pelajaran yang cukup lama yaitu 4 jam dalam 1 minggu, sehingga waktu yang digunakan tidak secara optimal, hal ini dibuktikan dengan banyak

waktu istirahat yang digunakan ketimbang melakukan tugas gerak. Selain itu kurangnya antusias seorang siswa mengikuti proses pembelajaran gerak seperti materi lari, jalan, lompat dikarenakan seorang guru kurang variative dan monoton dalam mengajar, dan juga kuranya kereatifitas guru dalam memodifikasi alat/media untuk materi pembelajaran lari, jalan, dan lompat. Menurut Anggita & Rachman (2014:181) menyatakan bahwa model aktivitas bermain dengan alat lebih efektif digunakan pada saat proses pembelajaran penjas di kelas 1.2.3 sekolah dasar. Terkait dengan perseptual motorik, guru Pendidikan jasmani sekolah dasar kurang berpengalaman dalam menyusuan model pembelajaran gerak dan permainan, dan juga masih minimnya gerak siswa yang ditinjau dari perseptual motorik Padahal menurut penelitian menunjukkan perseptual motorik merupakan hal yang penting dalam perkembangan siswa dan memberikan pengaruh terhadap interaksi anak dilingkungan, karena anak yang memiliki persepsi motorik yang memadai memiliki tingkat kepercayaan diri yang baik. Sedangkan anak yang memiliki perseptual motorik yang rendah akan merasa kurang percaya diri sehingga akan mudah merasa minder.

Berdasarkan kondisi diatas maka penelitian ingin mengembangkan “Pengembangan Materi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Persepsi Motorik Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini disesuaikan dengan kurikulum sekolah dasar yaitu K13, dengan fokus terhadap siswa sekolah dasar kelas bawah. Model yang dihasilkan diharapkan, bagi guru yaitu dapat memberikan pemahaman guru dalam merancang sebuah pembelajran, sedangkan untuk siswa itu sendiri, yaitu untuk meberikan wadah siswa dalam mengembagkan aspek kognitif yang dilihat dari pemahaman siswa terhadap

peraturan permainan dan pemahaman terhadap arahan guru, aspek afektif yang dilihat dari perilaku sosial siswa seperti tanggung jawab, Kerjasama, dan toleransi dalam melaksanakan aktivitas permainan, aspek psikomotor yang dilihat dari kemampuan gerak (jalan, lari, dan lompat) ditinjau dari perseptual motorik seperti kesadaran arah, ruang, tempo, koordinasi, dan keseimbangan, kelebihan energi yang dimiliki anak dapat tersalurkan melalui permainan-permainan ini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Guru kurang variative dalam pemilihan permainan dalam pembelajaran Pendidikan jasmani khususnya untuk siswa sekolah dasar kelas bawah, sehingga guru memberikan bentuk pembelajaran yang monoton.
2. Waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang kurang efektif, artinya waktu pembelajaran penjas tidak dilaksanakan secara maksimal.
3. Belum banyak dilakukan pembelajaran pendidikan jasmani yang berbentuk permainan
4. Belum ada nya pengembangan materi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan untuk meningkatkan persepsi motorik siswa sekolah dasar kelas bawah.
5. Siswa masih kurang focus dalam melakukan gerak pada saat pelajaran pendidikan jasmani yang ditinjau dari persepsi motorik
6. Masih minimnya pengembangan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan persepsi motoric

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah di atas maka penulis perlu untuk membatasi fokus penelitian mengingat luasnya masalah yang ditemukan dan memiliki keterbatasan secara waktu, biaya, dan faktor pendukung lainnya. Oleh karena itu, penulis perlu untuk membatasi masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan materi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan untuk meningkatkan persepsi motorik siswa sekolah dasar kelas bawah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, indentifikasi masalah, dan batasan masalah maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana konstruksi pengembangan materi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan untuk meningkatkan persepsi motorik siswa sekolah dasar kelas bawah?
2. Bagaimana kelayakn materi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan untuk meningkatkan persepsi motorik siswa sekolah dasar kelas bawah?
3. Bagaimana efektifitas materi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan untuk meningkatkan persepsi motorik siswa sekolah dasar kelas bawah?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu:

1. Untuk mengetahui konstruksi materi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan untuk meningkatkan persepsi motorik siswa sekolah dasar kelas bawah

2. Untuk mengetahui kelayakan materi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan untuk meningkatkan persepsi motorik siswa sekolah dasar kelas bawah.
3. Untuk mengetahui efektifitas materi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan untuk meningkatkan persepsi motorik siswa sekolah dasar kelas bawah

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah materi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan untuk meningkatkan persepsi motorik siswa sekolah dasar kelas bawah dan produk akhirnya juga ada berupa buku pedoman pelaksanaan materi pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan persepsi motorik siswa sekolah dasar. Adapun bentuk aktivitas permainannya yaitu ada 4 macam bentuk aktivitas (1) gacok berantai, (2) kelereng berantai, (3) ban berantai, (4) coba jawab.

Produk yang dibuat mengacu pada Kurikulum 2013 sekolah dasar. Produk ini berisikan model-model pembelajaran berbasis permainan yang dapat meningkatkan persepsi motorik siswa sekolah dasar. Pada produk buku akan ditampilkan gambar model permainan, definisi permainan, sasaran atau tujuan permainan waktu dan jumlah permainan, alat-alat yang dibutuhkan, ukuran lapangan dan gambar lapangan, deskripsi tata cara permainan, kebermaknaan permainan, dan penilaian domain belajar meliputi, (1) aspek afektif, (2) aspek kognitif, (3) aspek psikomotor yang berhubungan dengan persepsi motorik.

G. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat teoritis

- a. Menambah variasi tentang model-model permainan untuk meningkatkan persepsi motorik siswa sekolah dasar
- b. Memberikan wadah untuk siswa dalam mengembangkan aspek afektif, aspek kognitif serta aspek psikomotor
- c. Pengembangan ilmu pengetahuan di bidang akademik jasmani dan olahraga

2. Manfaat praktis

- a. Memberikan kesadaran guru dalam merancang sebuah pembelajaran
- b. Menambah pengetahuan tentang pentingnya persepsi motorik kepada guru dan orang tua
- c. Memacu kreativitas untuk mengembangkan model-model permainan untuk mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan ini yaitu dihasilkan produk materi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan untuk meningkatkan persepsi motorik siswa sekolah dasar kelas bawah dan adanya berupa buku panduan permainan untuk meningkatkan persepsi motorik bagi siswa sekolah dasar kelas bawah. Hal ini berdasarkan beberapa hasil penelitian yang menyebutkan bahwa persepsi motorik memiliki peran yang sangat penting khususnya untuk siswa sekolah dasar kelas bawah, selama ini penjas di sekolah dasar hanya menitik beratkan penguasaan gerak/psikomotor semata, sedangkan untuk persepsi motorik kurang diperhatikan. Padahal persepsi motorik memiliki hubungan terhadap keberhasilan dibidang akademik, kehidupan sehari-hari dan belajar gerak atau kompetisi olahraga. Model permainan ini memberikan variasi bentuk-bentuk pembelajaran permainan, sehingga guru tidak perlu bingung dalam hal pemilihan bentuk pembelajaran permainan khususnya materi jalan, lari dan lompat.

Keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini yaitu bahwa permainan yang dikembangkan diperuntukkan untuk siswa sekolah dasar kelas III, dan untuk penggunaan model ini dapat digunakan oleh semua guru penjas sekolah dasar khususnya kelas bawah dengan ketentuan apabila memiliki permasalahan yang sama.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Model Pembelajaran

Suatu cara dalam mengubah sikap dan pikiran yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu, yang sebelumnya belum bisa menjadi bisa dapat dituangkan ke dalam bentuk pembelajaran. Pembelajaran sebagai proses perubahan tingkah laku siswa melalui pengoptimalan lingkungan sebagai sumber stimulus belajar (Nurdyansyah dan Eni Fariyatul, 2016:1). Selanjutnya Rahyubi (2014:6) menjelaskan pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran berlangsung Ketika guru memberikan bantuan kepada siswa agar siswa dapat menerima, mengalami dan melakukan apa yang diberikan guru, sehingga dari proses timbal balik tersebut siswa memperoleh pemahaman, pengetahuan, perubahan sikap dan keterampilan. Untuk dapat mempermudah proses pembelajaran perlunya suatu model sebagai siasat dalam pembelajaran agar hasilnya tercapai secara maksimal.

Menurut Muhammad 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. Aunurrahman (2016: 14) menjelaskan model pembelajaran adalah cara yang efektif seorang guru memiliki konsep, pengetahuan dan pemahaman terhadap lingkungan belajar sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan pada akhirnya pencapaian hasil belajar siswa dapat dioptimalkan. Selanjutnya Helmiati (2016: 19) mengemukakan

bahwa model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan tehnik pembelajaran.

Ada 5 unsur dasar yang seharusnya dimiliki dalam mencapai tujuan dan hasil yang ingin dicapai pada model pembelajaran selain dari hal rasional dan teoritik. 5 unsur dasar tersebut menurut Joyce & Weil (2003: 84) yaitu: (1) syntax, adalah Langkah-langkah operasional pembelajaran, (2) social sytem, adalah suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran, (3) principles of reaction, menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan, dan merespon siswa, (4) support system, yaitu segala sarana, bahan alat atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran, dan (5) instructional dan narturant effects, adalah hasil belajar yang diperoleh langsung didasarkan tujuan yang disasar (instructional effect) dan hasil belajar di luar yang disasar (murturant effects).

a. Konsep

Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Jadi, sebenarnya model pembelajaran memiliki arti yang sama dengan pendekatan, strategi atau metode pembelajaran. Saat ini telah banyak dikembangkan sebagai macam model pembelajaran, dari yang sederhana sampai model yang agak kompleks dan rumit karena memerlukan banyak alat bantu dalam penerapannya.

Model pembelajaran Pendidikan jasmani berbasis permainan untuk meningkatkan perseptual motorik menjadikan permainan sederhana sebagai

wahana dalam setiap proses kegiatan pembelajaran, dalam model pembelajaran berbasis permainan ini tidak semua kompetensi dasar dimasukkan, model ini mengambil Sebagian dari kompetensi dasar yang berkaitan dengan keterampilan aktifitas kebugaran jasmani.

Pendidikan jasmani disekolah bertujuan untuk mendidik anak melalui aktivitas jasmani diharapkan perkembangan dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor bisa berkebang dengan baik. Dengan adanya aktivitas jasmani anak diharapkan bisa tumbuh dalam proses Pendidikan tersebut, nilai tersebut tidak akan cukup tumbuh apabila tidak ada faktor kesengajaan untuk diciptakan, dan factor kesengajaan itu diciptakan dengan sebuah model. Model pembelajaran Pendidikan jasmani berbasis permainan sasarannya adalah untuk meningkatkan perseptual motorik pada anak dan juga pengetahuan dan keterampilan, serta diharapkan munculnya nilai karakter khususnya Kerjasama.

b. Sintak/Tahapan Kegiatan

Sintak (syntax) yang merupakan fase-fase (phasing) dari model yang menjelaskan model tersebut dalam pelaksanaannya secara nyata (Joyce dan Weil, 2011). Urutan penyajian materi dalam pembelajaran ini adalah sebagai berikut: (1) pendahuluan yang meliputi membariskan siswa, menghitung siswa, menyampaikan apersepsi serta pemanasan dalam bentuk statis dan dinamis, (2) materi inti yang meliputi permainan sederhana yang disesuaikan berdasarkan tingkatan siswa, (3) penutup yang meliputi evaluasi proses pembelajaran, pendinginan, membariskan, menghitung serta menutup pelajaran. Tingkat keberhasilan materi permainan sederhana diukur dari seberapa banyak siswa yang merasa senang, gembira, bergerak aktif dan tidak takut untuk melakukan materi aktifitas jasmani. Hal ini

menunjukkan kelancaran siswa untuk menempuh materi selanjutnya dengan tingkat yang lebih kompleks.

c. Sistem sosial

Sistem sosial (the social system) yang menunjukkan peran dan hubungan guru dan siswa selama proses pembelajaran. Kepemimpinan guru sangatlah bervariasi pada satu model dengan model lainnya. Pada satu model, guru berperan sebagai fasilitator namun pada model yang lain guru berperan sebagai sumber ilmu pengetahuan.

Permainan yang digunakan akan disesuaikan dengan kompetensi mata pelajaran PJOK kelas bawah, karakteristik permainan sederhana yang digunakan harus bisa menjadi sarana untuk mengembangkan domain kognitif, afektif dan psikomotor, untuk mencapai kompetensi dari mata pelajaran PJOK. Jadi permainan ini dijadikan sebagai wahana materi pembelajaran yang disusun sedemikian rupa dalam sebuah bentuk model pembelajaran.

Dalam permainan terdapat nilai-nilai karakter khususnya Kerjasama serta pemahaman dalam permainan seperti peraturan, strategi serta pengetahuan tentang aktivitas jasmani.

d. Prinsip Reaksi

Prinsip reaksi (principles of reaction) yang menunjukkan bagaimana guru memperlakukan siswa dan bagaimana pula ia merespon terhadap apa yang dilakukan siswanya. Pada satu model, guru memberikan ganjaran atas sesuatu yang sudah dilakukan siswa dengan baik, namun pada model yang lain guru bersifat tidak memberikan penilaian terhadap siswanya, terutama untuk hal-hal yang berkaitan dengan kreativitas.

Dengan adanya model pembelajaran berbasis permainan ini diharapkan guru memberikan feedback positif terhadap apa yang dilakukan siswa. Tingkat keberhasilan materi permainan diukur dari seberapa banyak siswa yang merasa senang, gembira, bergerak aktif dan tidak takut untuk melakukan materi jalan lari dan lompat. Hal ini menunjukkan kelancaran siswa untuk menempuh materi selanjutnya yang dengan tingkatan yang lebih kompleks.

e. Sistem Pendukung

Sistem pendukung (*support system*) yang menunjukkan segala sarana, bahan dan alat yang dapat digunakan untuk mendukung model tersebut. Model pembelajaran berbasis permainan digunakan untuk mendukung model tersebut. Model pembelajaran berbasis permainan ini terdiri dari sarana pendukung berupa, bahan dan alat yang digunakan untuk mendukung model tersebut, yaitu lakban berwarna, ban bekas, kelereng, botol minuman bekas, dan juga potongan kayu. Beberapa item diatas yang akan dibutuhkan untuk melaksanakan permainan yang penulis teliti, sehingga model pembelajaran Pendidikan jasmani berbasis permainan untuk meningkatkan perseptual motorik dapat tercapai.

f. Dampak Model

Dengan adanya model pembelajaran berbasis permainan ini diharapkan bisa menjadi salah satu referensi guru dalam pemilihan model pembelajaran yang bisa mengintegrasikan Pendidikan karakter dengan keterampilan psikomotor dan kognitif. Sedangkan untuk siswa diharapkan perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor bisa berkembang dengan baik, terkhusus berefektif pada pengembangan karakter jujur disiplin dan tanggung jawab.

Dari beberapa teori yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu konsep yang digunakan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut.

2. Hakikat Model Permainan

Model didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan (Sagala, 2012:175). Meyer (Trianto, 2011: 141) menyatakan bahwa secara kaffah model dimaknai sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk merepresentasikan sesuatu hal, sesuatu yang nyata dan dikonversi untuk sebuah bentuk yang lebih komprehensif. Model diartikan sebagai seperangkat Langkah atau prosedur secara urut dalam mengerjakan suatu tugas (Gafur, 2012:23). Metzler (2011:17) menyatakan model dapat difungsikan sebagai contoh dalam mendemonstrasikan pada orang lain tentang cara lain untuk bertindak atau berpikir.

Model adalah representasi dari suatu abstraksi realistik yang dirancang untuk menjelaskan aspek-aspek suatu persoalan atau ruang lingkup persoalan dan dapat menjelaskan hubungan-hubungan yang penting (Rosdiani, 2012: 3). Hergenhahn & Olson (2009: 24) menyatakan bahwa sebuah model berbeda dengan teori, model biasanya tidak dipakai untuk menjelaskan proses yang rumit, model digunakan untuk menyederhanakan proses dan menjadikannya lebih mudah dipahami. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model adalah rancangan atau kerangka konseptual yang dijadikan sebagai pedoman dalam menjelaskan suatu hal atau persoalan untuk melakukan kegiatan sehingga tujuan dari tindakan tersebut dapat tercapai.

Bermain merupakan bagian dari dunia anak, dengan bermain anak-anak menggunakan otot tubuhnya, merangsang indra tubuh, mengeksplorasi, merespon

dunia sekitar, serta menemukan seperti apa dunia ini dan diri anak sendiri. Pentingnya bermain membuat Lembaga-lembaga Pendidikan mulai menerapkan sistem bermain dalam proses belajar mengajar salah satunya adalah mata pelajaran penjasorkes. Permainan merupakan aktivitas yang mendominasi pada kurikulum sekolah dasar khususnya kelas bawah. Anak-anak akan menghabiskan waktu dan energi untuk bermain demi kesenangan yang diinginkan. Hurlock (2000: 320) menyatakan bahwa bermain (play) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang, arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Santrock (2007: 216) menyatakan permainan adalah aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. Bermain merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan oleh semua orang, bermain tidak ada unsur keterpaksaan, personel dalam permainan dituntut untuk melakukannya secara sukarela, bahkan untuk sebuah hukuman bagi yang kalah bermain (Thobroni & Mumtaz, 2011: 42).

Jeffree, McConkey dan Hewson (Sujiono, 2012) berpendapat bahwa terdapat enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami dan distimulasi, antara lain :

- a. Bermain muncul dalam diri anak. Kegiatan bermain seyogyanya tumbuh sendiri dari keinginan anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain dengan caranya sendiri secara suka rela tanpa ada paksaan dari siapapun.
- b. Bermain harus bebas dari peraturan yang mengikat dan merupakan kegiatan untuk dinikmati, anak usia dini memiliki cara tersendiri

untuk menikmati permainan. Oleh karena itu, permainan yang dimainkan haruslah mengasikkan, menyenangkan serta menggairahkan.

- c. Bermain harus bebas dari peraturan yang mengikat dan merupakan kegiatan untuk dinikmati, anak usia dini memiliki cara tersendiri untuk menikmati permainan. Oleh karena itu, permainan yang dimainkan haruslah mengasikkan, menyenangkan serta menggairahkan.
- d. Bermain lebih memfokuskan proses dari pada hasil, dengan bermain anak mengenal dan mendapatkan keterampilan serta dapat mengembangkan keterampilan baru dari apa yang dimainkan.
- e. Bermain harus didominasi oleh pemain, artinya permainan anak tidak didominasi oleh orang dewasa karena jika permainan didominasi oleh orang dewasa maka anak tidak akan mendapatkan pelajaran apapun.
- f. Bermain harus melibatkan peran aktif pemain, artinya anak sebagai pemain harus ikut serta dalam permainan untuk mendapatkan pengalaman baru karena bagi anak bermain sama halnya dengan bekerja yaitu untuk mendapatkan keterampilan dan pengetahuan baru.

Berdasarkan pendapat di atas model permainan adalah rancangan atau kerangka konseptual yang dijadikan sebagai pedoman dalam menjelaskan suatu hal atau persoalan untuk melakukan kegiatan atau aktivitas menyenangkan yang dilakukan secara sukarela sehingga tujuan dari Tindakan tersebut dapat tercapai.

3. Tahap Bermain

Bermain memiliki peran penting bagi perkembangan anak. Anak akan mengalami pengalaman baru dan memahami keadaan lingkungan sosial sekitar. Perkembangan bermain anak akan mengikuti sesuai dengan tingkat usia, motorik, kognitif, dan sosial anak. Menurut (Sujiono, 2012), menyatakan bahwa bermain memiliki beberapa tahapan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak yaitu:

- a. Unoccupied atau tidak menetap Anak tidak ikut bermain bersama dan hanya melihat anak lain bermain. Pada tahap ini anak hanya mengamati tetapi tidak ada interaksi antara anak dengan anak yang sedang bermain.
- b. Solitary play atau bermain sendiri Tahap ini anak hanya bermain sendiri dengan mainannya. Ini terjadi saat anak usia 2-3 tahun dikarenakan pada usia ini anak berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret dan baru mengenal diri sendiri. Anak sangat menikmati bermain sendiri sampai ketika anak lain datang untuk mengambil alat permainan yang digunakan.
- c. Onlooker play atau pengamat Tahap ini anak adalah tahap sebelum anak bergabung dalam permainan atau lingkungan baru. Sebelumnya anak mengamati anak lain bermain kemudian anak akan mulai bergabung dengan kelompok yang diamati sebelumnya.
- d. Parallel play atau kegiatan parallel Anak sudah bermain dengan anak lain tetapi belum terjadi interaksi bahkan hanya memainkan alat

yang ada di dekat temannya tersebut. Hal ini biasa terjadi saat anak memasuki usia 3-4 tahun.

- e. Associative play atau bermain dengan teman Tahap ini anak sudah menjalin interaksi lebih kompleks, dalam bermain anak sudah dapat mengingatkan teman-temannya, berkomunikasi, bertukar mainan hanya saja anak belum dapat melakukan kerjasama dalam kegiatan bermain.
- f. Cooperative play atau kerjasama dalam bermain dengan aturan Anak sudah dapat bermain bersama dengan teman, kegiatan anak bermain lebih terorganisir serta masing-masing anak menjalankan peran dan saling mempengaruhi satu sama lain. Kegiatan bermain ini sudah ditampakkan oleh anak usia 5 tahun. Disini diperlukan peran orangtua atau pendidik sebagai orang dewasa untuk menstimulasi perkembangan anak.

Berdasarkan tahapan bermain anak sesuai dengan tingkat perkembangan anak, maka dapat disimpulkan kegiatan permainan di dalam penelitian ini termasuk ke dalam tahap cooperative play. Pada permainan di dalam penelitian ini, anak usia sekolah dasar kelas bawah bermain dengan Kerjasama antara teman, anak mempunyai fungsi dan peran yang berbeda dengan satu tujuan yang sama, dan anak saling komunikasi dan berinteraksi untuk memenangkan permainan tersebut.

4. Manfaat Bermain

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi anak. Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak, misalnya pengalaman membina hubungan dengan teman, menambah kosakata, melatih anak untuk berkomunikasi dan bekerjasama dengan teman, menyalurkan energi yang berlebih,

dan lain-lain. Zubair (2008, 33-41) manfaat yang dapat diambil dari kegiatan bermain antara lain: a) Melatih kemampuan motorik, b) Melatih konsentrasi, c) Mengenalkan konsep sebab akibat, d) Melatih pengembangan Bahasa dan wawasan, e) Mengenalkan aneka warna dan bentuk, f) Bersifat multifungsi, g) Berwujud pemecahan masalah, h) Mengembangkan imajinasi dan kemampuan berpikir, i) Melatih ketelitian dan ketekunan, j) Merangsang kreativitas, k) Mengembangkan kemampuan bicara, l) membaca, dan menulisMemperkuat percaya diri, m) Menumbuhkan semangat kebersamaan dan menghargai perjuangan.

Berdasarkan manfaat bermain, maka dapat dijelaskan secara mendalam tentang manfaat bermain, yaitu:

a. Bermain untuk perkembangan aspek fisik

Ketika anak melakukan kegiatan bermain maka akan banyak melibatkan Gerakan-gerakan tubuh, sehingga dapat memperkuat dan mengembangkan otot, anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuh.

b. Bermain untuk perkembangan aspek motoric

Melalui kegiatan bermain akan mengembangkan aspek keterampilan motorik anak. Sukamti, sutapa, & suhartini (2007:72-73) motorik terbagi atas dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar merupakan kemampuan anak saat beraktivitas menggunakan otot-otot besar, seperti non lokomotor (meregang, melipat, menggiring, menangkap, menendang benda), sedangkan motorik halus merupakan keterampilan-keterampilan yang

memerlukan kemampuan untuk mengontrol otot-otot kecil/ halus agar pelaksanaan keterampilan sukses. Keterampilan dalam motorik halus merupakan keterampilan yang memerlukan koordinasi mata-tangan.

- c. Melalui bermain anak akan belajar berbagai hak milik.

Menggunakan mainan secara bersama-sama atau bergantian, anak akan belajar berkomunikasi dengan sesama teman dalam hal menggunakan isi pikiran dan perasaannya maupun memahami apa yang diucapkan teman, anak akan belajar untuk saling bekerjasama dalam memecahkan suatu masalah, saling membantu

- d. Bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian

Melalui bermain anak akan memperoleh kesempatan untuk menyalurkan perasaan-perasaannya, melepas ketegangan-ketegangan yang dialaminya baik di lingkungan sekolah maupun keluarga. Kegiatan bermain akan membentuk konsep diri yang positif.

- e. Bermain untuk perkembangan aspek kognitif

- f. Melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas, kemampuan berbahasa dan daya ingat. Banyak konsep dasar yang bisa dipelajari atau diperoleh anak seperti warna, ukuran, bentuk, arah, besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, Bahasa, matematika, dan ilmu pengetahuan lain.

- g. Bermain untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari

Apabila seorang anak sehat, kuat, cekatan melakukan Gerakan-gerakan seperti Gerakan lokomotor, non lokomotor, manipulative serta koordinasi yang memadai maka anak akan lebih siap menekuni bidang olahraga tertentu.

- h. Pemanfaat bermain oleh guru

Bermain dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu materi dalam pembelajaran. Bermain juga bisa digunakan sebagai alat untuk melakukan pengamatan dan penilaian atau suatu evaluasi terhadap anak baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, hal ini dikarenakan di dalam kegiatan bermain, perilaku yang tampil lebih murni dan seadanya tanpa dibuat-buat.

- i. Pemanfaat bermain oleh guru

Bermain dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu materi dalam pembelajaran. Bermain juga bisa digunakan sebagai alat untuk melakukan pengamatan dan penilaian atau suatu evaluasi terhadap anak baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, hal ini dikarenakan di dalam kegiatan bermain, perilaku yang tampil lebih murni dan seadanya tanpa dibuat-buat.

- j. Bermain sebagai media intervensi

Bermain digunakan untuk melati kemampuan-kemampuan anak seperti untuk melatih konsentrasi, melati konsep dasar seperti warna, ukuran, bentuk, besaran, arah, keruangan, melatih keterampilan motorik.

Permainan dalam penelitian ini, seorang anak akan ditentukan untuk melakukan berbagai Gerakan-gerakan tubuh yang bertujuan untuk memperkuat dan mengembangkan otot-otot tubuh, seperti melakukan Gerakan berjalan, berlari, dan lompat, selain itu untuk melatih ketajaman indra anak, baik penglihatan, pendengaran, perabaan, sentuhan dan lain-lain, mengembangkan aspek motorik anak, koordinasi dan keseimbangan. Permainan dalam penelitian ini juga menyuguhkan aktivitas-aktivitas yang mendorong anak untuk saling bekerjasama sesama teman sepermainan, melatih anak untuk berkomunikasi, saling membantu, saling mendukung, memecahkan masalah Bersama-sama, dan berbagai mainan secara bergantian. Anak akan memperoleh kesempatan untuk menyalurkan perasaan-perasaannya, melepas ketegangan-ketegangan yang dialaminya.

Bermain akan mendorong anak untuk memahami aturan-aturan permainan dan mengembangkan pengetahuan anak dalam memahami arah, ruang, tempo, koordinasi, dan keseimbangan. Aktivitas-aktivitas permainan dalam penelitian ini bisa digunakan sebagai salah satu materi yang bisa digunakan dalam proses belajar mengajar, Adapun aktivitas-aktivitas permainan ini terdiri atas: (1) permainan gacok berantai, (2) permainan kelereng berantai, (3) permainan ban berantai dan (4) permainan coba jawab.

5. Jenis Permainan

Thobroni & Mumtaz (2011:45) menyatakan jenis permainan ada dua macam, yaitu:

a. Permainan Outdoor

Permainan outdoor bisa dilakukan dengan jumlah personel yang tidak sedikit dan membutuhkan banyak gerak sehingga membutuhkan ruang yang luas, dalam melakukan permainan

outdoor membutuhkan tanah lapangan yang luas sehingga anak dapat mengenal dan bersentuhan dengan alam, dan membuat anak tidak jenuh karena banyak hal bisa dilihatnya.

b. Permainan indoor

Permainan indoor merupakan permainan yang dilakukan di dalam ruangan dengan batas-batas tembok. Permainan indoor membutuhkan personel yang lebih sedikit karena ruangan yang terbatas.

Berdasarkan jenis permainan maka model permainan dalam penelitian dan pengembangan ini merupakan jenis permainan outdoor, hal ini dikarenakan jumlah siswa dalam satu kelas yang relative banyak, selain itu permainan dilakukan berkelompok, kemudian model permainan memerlukan lapangan yang cukup luas agar siswa mempunyai ruang gerak yang luas. Permainan yang dilakukan di lapangan siswa akan mengenal dan bersentuhan dengan alam.

B. Persepsi Motorik

1) Hakikat Persepsi Motorik

Persepsi motorik secara umum merujuk pada kemampuan individu untuk mengenali, menginterpretasi, dan memberikan respons terhadap informasi sensorik yang terkait dengan gerakan dan koordinasi tubuh, serta mencakup kemampuan untuk mengintegrasikan informasi sensorik dari berbagai indera, seperti penglihatan, pendengaran, dan perasaan sentuhan, guna membentuk pemahaman yang komprehensif tentang lingkungan sekitar dan memandu gerakan tubuh. Secara umum persepsi motorik melibatkan:

1. Integrasi Sensorik:

Kemampuan untuk menggabungkan informasi dari berbagai indera, sehingga individu dapat memahami rangsangan sensorik yang berkaitan dengan gerakan dan aktivitas motorik.

2. Pengenalan Pola

Memungkinkan siswa untuk mengenali pola-pola gerakan, baik yang dilakukan oleh diri mereka sendiri maupun oleh gerakan orang lain.

3. Koordinasi Motorik

Kemampuan untuk mengatur dan mengkoordinasikan gerakan tubuh dengan presisi, termasuk gerakan besar dan gerakan halus.

4. Respon Terhadap Rangsangan Motorik

Mampu merespons secara tepat terhadap rangsangan sensorik yang berkaitan dengan gerakan, seperti menghindari objek yang mendekat atau menyesuaikan gerakan tubuh untuk mencapai suatu tujuan.

5. Pengembangan Keterampilan Motorik

Proses persepsi motorik berperan dalam pengembangan keterampilan motorik kasar dan halus, yang melibatkan gerakan tubuh dan ekstremitas. Persepsi motorik sering dijelaskan sebagai hubungan antara gerak manusia dan persepsi. Persepsi motorik telah menjadi salah satu istilah yang sering digunakan dalam perkembangan gerak (*motorik development*) dan Pendidikan umum. Secara umum persepsi motorik merujuk pada aktivitas gerak yang dilakukan dengan maksud meningkatkan kognitif dan kemampuan akademik.

Persepsi motorik memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari, memengaruhi kemampuan siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas fisik, olahraga, dan tugas-tugas motorik lainnya. Hal ini juga berhubungan dengan interaksi sosial, pembelajaran, dan perkembangan umum siswa, terutama pada tahap-tahap perkembangan siswa. Persepsi motorik membantu siswa mengembangkan koordinasi motorik yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan fisik, termasuk olahraga, permainan, dan latihan fisik.

Persepsi motorik berkontribusi pada pengembangan keterampilan motorik kasar (gerakan besar) dan keterampilan motorik halus (gerakan halus tangan dan jari), yang esensial dalam berbagai kegiatan fisik. Siswa perlu mampu mengenali dan memahami pola-pola gerakan yang terlibat dalam berbagai aktivitas fisik, yang dapat membantu mereka meningkatkan keterampilan dan performa. Kemampuan siswa dalam merespons petunjuk instruksi dan bimbingan dari guru atau pelatih dalam konteks pembelajaran jasmani juga dipengaruhi oleh persepsi motorik mereka.

Ma'mun & Saputra (2000: 28) menyatakan persepsi adalah proses yang mana seseorang memperoleh kesadaran sesaat apa yang sedang terjadi diluar tubuh. Persepsi (pengenalan pola) mengacu pada pelekatan makna pada input-input lingkungan yang diterima melalui pancaindra seperti penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman, dan perasa. (Schunk, 2014:244). Levine & Munsch (2014:196) menyatakan bahwa persepsi adalah identifikasi rangsangan otak yang diterima melalui alat indera sebagai stimulasi saraf, dan reaksi motorik yang dihasilkan dari analisis otak adalah reaksi perseptual - motor dari otak. Persepsi

merupakan proses pengenalan pola dimana seseorang memperoleh rangsangan (informasi) dari lingkungan sekitar melalui pancaindra.

Menurut Ma'mun & Saputra (2000: 20) gerak sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia. Gerak (motor) itu sendiri mempunyai sinonim yaitu psikomotor. Psikomotor digunakan pada domain mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia, psikomotor mengacu pada Gerakan-gerakan yang dinamakan alih getaran elektrik dari pusat otot besar (Ma'mun & Saputra, 2000:20). Sukanti, sutapa, & Suhartini (2007:15) menyatakan proses motorik adalah Gerakan yang langsung melibatkan otot untuk bergerak dan proses persyarafan yang menjadi seseorang mampu untuk menggerakkan anggota tubuhnya (tangan, kaki serta anggota tubuh yang lain).

Anggita & Rachman (2014:171) menyatakan persepsi motorik menunjukkan kepada proses gerak yang dihasilkan melalui penerimaan dan pemilihan rangsangan. Proses penerimaan dan seleksi rangsang, hingga menghasilkan jawaban berupa gerak yang disebut persepsi gerak (perseptual motorik). Persepsi motorik adalah sebuah proses pengorganisasian, penataan informasi yang diperoleh dan kemudia disimpan, untuk kemudia menghasilkan rekasi berupa pola gerak. Lebih lanjut dapat dikatakan bahwa perseptual motorik merupakan sebuah proses perolehan dan peningkatan keterampilan dan kemampuan untuk berfungsi.

Kemampuan persepsi motorik memiliki peranan yang sangat penting bagi siswa. Berdasarkan beberapa penelitian menunjukkan bahwa penguasaan psikomotor atau kognitif mengandung unsur keterlibatan persepsi motorik. Selain itu, perseptual motorik memiliki hubungan terhadap keberhasilan dibidang akademik, kehidupan sehari-hari dan belajar gerak. Parush, et al (2000: 216)

menyatakan hubungan persepsi motorik terhadap kinerja motorik dan kognitif. Gallahue, Ozmun, & Goodway (2012: 273) menyatakan telah lama diakui bahwa kualitas kinerja gerakan seseorang tergantung pada keakuratan persepsi dan kemampuan untuk menafsirkan persepsi menjadi serangkaian Tindakan gerakan yang terkoordinasi. Jhonstone & Ramon (2011 :5) menyatakan partisipasi dalam kegiatan perceptual-motor memungkinkan siswa untuk mengembangkan tingkat control tubuh yang lebih besar dan mendorong upaya yang lebih besar dalam semua bidang kurikulum sekolah.

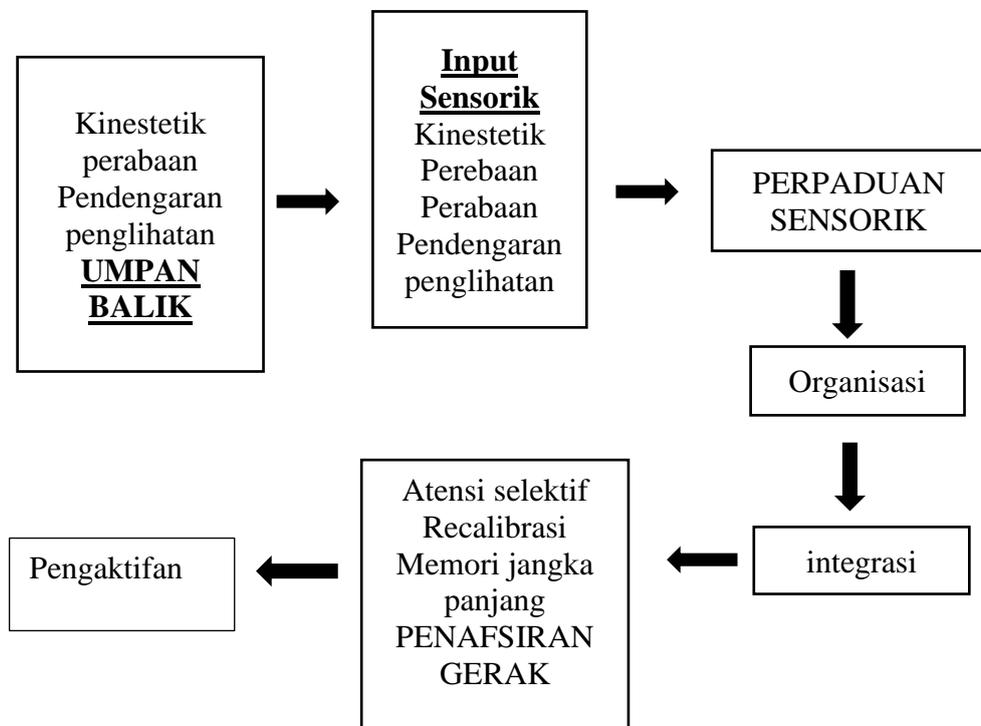
Tabar & pour (2014:405) menyatakan bahawa Latihan persepsi motorik dapat meningkatkan keseimbangan anak-anak.dengan demikian, pentingnya memberikan keseimbangan dan kekuatan dalam kegiatan sehari-hari dan melakukan keterampilan olahraga, rasanya penting untuk anak-anak melakukan Latihan persepsi-motorik untuk mengembangkan kekuatan dan keseimbangan anak.

2) Proses Persepsi Motorik

Manusia mempunyai reseptor sensorik tertentu (modalitas) yang berfungsi untuk memberikan informasi tentang lingkungan, tubuh manusia itu sendiri, dan hubungannya satu sama lain. Reseptor ini diaktifkan oleh rangsangan dari luar (cahaya, suara, dan sebagainya) atau oleh tubuh sendiri (*kinesthetic*). Sensasi yang berasal dari aktivitas tersebut diperantarai dan disalurkan melalui mekaniseme sensorik ke sistem saraf pusat. Persepsi, yang terjadi terutama di otak, memungkinkan individu untuk menafsirkan informasi sensorik (rangsangan) dengan mengaitkannya dengan pengalaman masa lalu (memori) dan membuat keputusan. Hasil dari keputusan atau pertimbangan internal ini didasarkan Sebagian

besar pada pengalaman masalah individu, yang pada gilirannya memberikan pondasi untuk respon gerak (motorik).

Proses terjadinya persepsi motorik melewati berbagai tahapan, yang meliputi: masuknya rangsang melalui saraf sensoris, perpaduan rangsang, penafsiran gerak, pengaktifan gerak dan umpan balik. Proses terjadinya persepsi motorik dapat digambarkan dalam bagan berikut ini:



Gambar 1. Proses terjadinya persepsi motorik

Gambar di atas merupakan proses terjadinya persepsi motorik, dari gambar di atas dapat dijelaskan mengenai proses terjadinya persepsi motorik, sebagai berikut

- a. Masukan rangsang melalui saraf sensoris, seperti: penglihatan, pendengaran, perabaan dan kinestetis. Rangsang yang telah diterima itu kemudian diteruskan ke dalam otak dalam bentuk pola energi saraf.

- b. Perpaduan rangsang: rangsang yang diperoleh kemudian dipadukan atau disimpan bersama-sama dengan rangsang yang pernah diperoleh dan disimpan dalam memori.
- c. Penafsiran gerak: berdasarkan pemahaman rangsang yang diterima, maka akan diputuskan pola gerak. Respon ini merupakan jawaban terhadap kombinasi antara rangsang yang diterima dan informasi yang tersimpan dalam memori.
- d. Pengaktifan gerak: pada tahap ini merupakan terjadinya gerak yang sesungguhnya dilaksanakan dan gerak ini dapat diamati.
- e. Umpan balik: pada tahap ini merupakan evaluasi gerak yang dilaksanakan melalui berbagai alat indera, yang selanjutnya informasi umpan balik itu diteruskan ke beberapa sumber masukan informasi, seperti dari pengamatan atau perasaan. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan gerak sesuai dengan koreksi yang diperoleh.

Pengembangan persepsi-motor istilah yang sering digunakan terutama untuk mengacu perubahan atau peningkatan kemampuan anak untuk memahami dan menanggapi rangsangan sebagai sebuah fungsi dari penambahan umur. Saat anak mengembangkan ada peningkatan menyertai dalam kapasitas persepsi sensorik yang memungkinkan untuk mengontrol perilaku gerak yang lebih besar. Perilaku ini berarti bahwa anak secara bertahap akan memperoleh keterampilan yang lebih kompleks dan melalui praktek maka penampilan anak akan menjadi mahir. William & Deoreo (Gabard, leblanc, & lowy, 1987:26) menyatakan tiga perubahan perkembangan utama dalam proses sensorik persepsi berlangsung: (1) pergeseran dalam hirarki (tingkatan) sistem sensorik dominan, (2) peningkatan

komunikasi intersensory (antar sensorik), dan (3) peningkatan menyertai dalam membedakan antar sensorik (intersensory).

3) Unsur-unsur Persepsi Motorik

Unsur-unsur persepsi motorik terdiri atas 4 unsur, diantaranya: kesadaran tubuh, kesadaran ruangan, kesadaran arah, kesadaran tempo (Gabard, Leblanc, & lowy, 1987:272-322).

1) Kesadaran tubuh

Gabard, leblanc & lowl (1987:272) menyatakan kesadaran tubuh adalah kesan anak memiliki bagian tubuh sendiri dan kemampuan untuk bergerak. Gallahue, Ozmun, & Goodway (2012:274) menyatakan kesadaran tubuh istilah ini sering digunakan Bersama dengan body image dan body schema. Masing-masing merujuk pada kemampuan pengembangan dari anak-anak untuk secara akurat membedakan antara bagian-bagian tubuhnya. Kemampuan untuk membedakan antara bagian tubuh seseorang dan untuk mendapatkan kesadaran yang lebih besar dari sifat tubuh terjadi di tiga area. Gallahue, Ozmun,& Goodway (2012:274) menyatakan kemampuan untuk membedakan antara bagian-bagian tubuh dan untuk mendapatkan kesadaran yang lebih besar dari sifat tubuh terjadi di tiga wilayah. Pertama adalah pengetahuan tentang bagian tubuh kemampuan untuk secara akurat menemukan bagian-bagian tubuh pada diri sendiri dan orang lain. Kedua adalah pengetahuan tentang apa yang dapat dilakukan bagian tubuh. Ketiga adalah pengetahuan tentang bagaim. membuat bagian tubuh bergerak secara efisien, ini mengacu

pada kemampuan untuk mereorganisasi bagian tubuh untuk tindakan motorik tertentu dan untuk melakukan tugas gerak.

Gabard, LeBlanc, & Lowy (1987: 272) menyatakan pengembangan kesadaran tubuh anak melibatkan beberapa hal yaitu: (1) mengidentifikasi dan menemukan bagian-bagian tubuh, (2) memahami hubungan tubuh satu sama lain, (3) mengetahui bagaimana menggunakan bagian tubuh, dan (4) memahami kemampuan tubuh.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan kesadaran tubuh merupakan kesanggupan untuk mengenali bagian-bagian tubuh dan manfaatnya bagi gerak. Kesadaran tubuh memiliki empat kesadaran yang terkait dengan aspek pengetahuan tubuh, pengetahuan tentang apa yang dapat dilakukan bagian tubuh, dan pengetahuan tentang bagaimana bagian itu berfungsi, dan pengetahuan tentang kemampuan tubuh.

Kesadaran tubuh anak dapat dievaluasi dengan pengamatan melalui permainan. Untuk mengetahui kemampuan kesadaran tubuh anak, seorang guru bisa memberikan tugas kepada anak untuk menemukan atau menyentuh bagian-bagian tubuh anak atau temannya, seperti telinga, mulut, hidung, alis mata, perut, kaki, tangan, jari kaki, mata, bahu, siku, mata kaki, telapak kaki, kepala, lutut, dan sebagainya. Selain itu, guru juga bisa meminta anak untuk menggunakan berbagai bagian tubuh untuk melakukan sesuatu, seperti bertepuk tangan, menggoyangkan hidup, membuka mulut, menekuk lutut, memutar leher, menggugurkan kepala, mengangkat bahu, menutup mata, dan menggoyangkan jari kaki.

2) Kesadaran Ruang

Gallahue, Ozmun, & Goodway (2012: 274) menyatakan kesadaran ruang merupakan komponen dasar perkembangan perseptual motorik yang dapat dibagi menjadi dua sub kategori: (1) pengetahuan tentang berapa banyak ruang tubuh menempati ruang, dan (2) kemampuan untuk memproyeksikan (memperkirakan) tubuh secara efektif di dalam ruang. Pengetahuan tentang berapa banyak ruang tubuh menempati dan hubungan tubuh terhadap objek luar dapat dikembangkan melalui berbagai kegiatan gerakan. Kesadaran ruangan merupakan kemampuan untuk menempatkan diri pada posisi orang lain dan benda-benda lain serta pengetahuan tentang berapa banyak ruang tubuh menempati ruangan (Gabard, LeBlanc, & Lowy, 1987: 279).

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh para ahli terkait definisi kesadaran ruangan disimpulkan bahwa kesadaran ruangan adalah kemampuan tubuh bergerak secara efektif untuk menyesuaikan diri dalam ruangan dengan berbagai variasi gerak, baik dalam ruang pribadi atau umum. Kesadaran ruangan sangat penting untuk dikembangkan, kesadaran yang tinggi sangat penting untuk keberhasilan dalam lingkungan belajar. Anak harus menunjukkan pengetahuan tentang berapa banyak ruang tubuh, dan kemampuan untuk menemukan benda-benda di dalam ruang umum yang berhubungan dengan dirinya dan benda-benda lain. Kunci kesadaran ruangan adalah untuk mengembangkan persepsi visual yang tajam terhadap posisi benda-benda di dalam ruang berkaitan dengan dirinya dan benda-benda lainnya.

3) Kesadaran Arah

Kesadaran arah merupakan pemahaman tubuh yang berkenaan dengan tempat dan arah. Pengertian lain tentang kesadaran arah adalah memahami dan mengaplikasikan konsep seperti ke atas dan kebawah, ke depan dan ke belakang, ke kiri dan ke kanan. Kesadaran arah terdiri dari dua komponen pemahaman yaitu: (1) pemahaman internal untuk dapat menggerakkan tubuh ke samping kanan dan samping kiri (laterality). (2) directionality yang merupakan proyeksi eksternal dari laterality, yaitu aplikasi dari informasi tersebut. Komponen ini merupakan pemahaman yang memberikan dimensi ruang. Anak yang mempunyai kemampuan ini, mampu melaksanakan konsep gerak kanan-kiri, atas-bawah, depan-belakang dan berbagai kombinasi gerak lainnya. Laterality dan directionality dapat ditingkatkan melalui partisipasi dalam berbagai macam aktivitas gerak yang termasuk dalam persepsi motorik program

4) Kesadaran Tempo

Ma'mun & Saputra (2000: 31) menyatakan kesadaran tempo melibatkan secara berangsur-angsur kesadaran yang berhubungan dengan waktu, seperti memahami karakteristik kecepatan bola. Dalam kasus ini, kesadaran tempo merupakan suatu kemampuan untuk memprediksi waktu kedatangan, didasarkan pada karakteristik seperti: kecepatan jalannya bola, berat, dan jarak bola. Bentuk spesifik dari kesadaran tempo ini diketahui sebagai antisipasi. Kesadaran tempo memungkinkan koordinasi gerakan antara mata dan anggota tubuh

menjadi efisien. Pengembangan kesadaran tempo berkenaan dengan proses belajar untuk menyalurkan gerak dalam sebuah tata urutan yang tepat.

C. Kurikulum Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Pendidikan merupakan pendekatan dasar dalam proses perubahan perilaku. Pendidikan adalah kehidupan, untuk itu kegiatan belajar harus dapat membekali peserta didik dengan kecakapan hidup (*life skill atau like competency*) yang sesuai dengan lingkungan kehidupan dan kebutuhan peserta didik (Mulyasa, 2013:4). Dalam pendidikan terdapat kurikulum yang dapat membantu mencapai tujuan dari pendidikan. Kurikulum yang dijalankan di Indonesia pada saat ini ada kurikulum 2013. Pengembangan model permainan yang dikembangkan didasarkan dengan kurikulum yang berlaku di sekolah dasar khususnya kelas bawah yaitu:

Tabel 1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Kelas 1: semester 1	
1. Mempraktikkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana/aktivitas jasmani dan nilai yang terkandung di dalamnya.	1.1 mempraktikkan gerak dasar jalan lari dan lompat dalam permainan sederhana, serta nilai sportivitas, kejujuran, kerjasama, toleransi dan percaya diri
Kelas 1: Semester 2	
6. Mempraktikkan gerak dasar ke dalam aktivitas jasmani dan nilai yang terkandung di dalamnya	6.1 mempraktikkan gerak dasar jalan, lari dan lompat ke berbagai arah dengan berbagai pola dalam permainan sederhana, serta nilai

	kerjasama, kejujuran, tanggung jawab dan toleransi
Kelas 2: semester 1	
1. Mempraktikkan variasi gerak dasar melalui permainan dan aktivitas jasmani, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya	1.1 mempraktikkan gerak dasar jalan, lari dan lompat yang bervariasi dalam permainan yang menyenangkan dan nilai kerjasama, toleransi, kejujuran, tanggung jawab, menghargai lawan dan menghargai diri sendiri
Kelas 3: semester 1	
1. Mempraktikkan berbagai kombinasi gerak dasar melalui permainan dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya	1.1. mempraktikkan kombinasi berbagai pola gerak jalan dan lari dalam permainan sederhana, serta aturan dan kerjasama

D. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah

Siswa atau 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). Jenjang tingkat sekolah dasar dibagi menjadi dua, yaitu sekolah dasar kelas bawah dan sekolah dasar kelas atas.

Menurut (Setyawan, 2015) Model permainan aktivitas luar kelas efektif dalam mengembangkan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik bagi peserta didik. Menurut Damayanti et al., (2019) kecepatan gerak dipengaruhi empat faktor, yaitu: (1) frekuensi langkah, (2) panjang Langkah, (3) kebugaran fisik, (4) panjang tungkai kaki. Menurut Nurhasan (2008) faktor yang dapat mempengaruhi

kelincahan ada beberapa faktor, yaitu: (1) tipe tubuh, (2) usia kelincahan pada seseorang, (3) jenis kelamin, (4) status gizi, dan (5) kelelahan.

Siswa yang sedang mengenyang Pendidikan ditingkat sekolah dasar masuk dalam kategori masa kanak-kanak. Sudirjo dan Alif (2018: 9) menjelaskan bahwa masa kanak-kanak akhir (*later Childhood*) dan masa kanak-kanak akhir (*later Childhood*). Masa kanak-kanak awal (*Early Childhood*) berlangsung dari umur 2 sampai 6 tahun, yang mana pada masa ini anak-anak mempelajari dasar-dasar perilaku sosial sebagai persiapan bagi kehidupan sosial yang lebih tinggi untuk penyesuaian dari pada waktu masuk kelas 1 SD. Sedangkan, masa kanak-kanak awal (*Earl Childhood*) berlangsung dari umur 6 sampai 12 tahun, yang mana pada masa ini siap dengan masa intelektual, anak-anak telah siap mendapatkan Pendidikan disekolah dan perkembangannya berpusat pada aspek intelek. Berdasarkan data observasi yang didapat, untuk siswa sekolah dasar kelas bawah yang dijadikan sebagai subjek penelitian 7 sampai 9 tahun.

Pada tahap umur 6 sampai 11 tahun ditandai dengan anak berpikir deduktif, belajar, dan bermain menurut peraturan yang ada (Hanggowiyono, 2015:6). Subjek penelitian ini berkisar umur 7-9 tahun. Sesuai buku yang dikeluarkan oleh internasional Handball Federation (IHF) yang berjudul "Teaching Handball at school" menyatakan "students under the age of 10 learn the of 10 learn the scope: Ball handling, Catching, throwing, dribbling, shooting, passing and feinting, playing together, making decisions 2 against 1, smart positions tactical, taking 1 against 1 situation, defending the area, working together in defense. " anak di bawah usia 10 tahun belajar bola tangan meliputi penanganan bola, penangkapan, melempar, dribbling, menembak, lewat dan tipuan, bermain Bersama, membuat

keputusan 2 melawan 1, posisi cerdas secara taktis, mengambil 1 melawan 1 situasi, membela area, bekerja sama dalam bertahan.

Pada usia 4 dan 5 tahun jika mengalami kebingungan dalam arah adalah hal yang normal, sehingga yang perlu diberikan perhatian adalah anak berusia 6 dan 7 tahun yang terus-menerus mengalami masalah kesadaran arah, karena usia ini adalah waktu Ketika Sebagian besar sekolah biasanya memulai pengajaran dalam membaca (Gallahue et al., 2012, p. 275). Ghervan dan Mare (2013:612) bahwa dalam proses perencanaan, efek pemindahan harus fokus pada pengembangan kualitas psiko-motorik dan belajar keterampilan motorik untuk menentukan kemungkinan pengaruhnya terhadap bentuk kegiatan lain. Hal tersebut mengartikan bahwa dalam pembelajaran gerak dasar bola tangan akan menjadi pondasi awal untuk dapat memudahkan anak dalam melakukan gerakan-gerakan baik keseharian maupun dalam cabang olahraga lainnya.

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 pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan untuk meningkatkan perseptual motorik siswa sekolah dasar kelas bawah.

E. Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

1) Hakikat Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Pendidikan jasmani di sekolah dasar merupakan bagian penting dari kurikulum karena ada beberapa alasan pendidikan jasmani dan kesehatan yang harus ditekankan di sekolah dasar, yaitu pendidikan mengacu pada pencapaian

kemampuan peserta didik dalam hal kognitif, afektif dan psikomotor yang mengacu pada perkembangan sosial peserta didik (Supriyadi, 2018).

2) Tujuan Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Tujuan utama dalam pendidikan jasmani sekolah dasar adalah pada pengembangan penguasaan keterampilan dari proses pembelajaran yang tidak ditekankan pada aspek prestasi melainkan pada aspek kemampuan dasar dalam olahraga. Begitu juga yang disampaikan oleh (Chen, 2020) bahwa pendidikan jasmani memiliki dampak kesehatan fisik peserta didik di sekolah dasar karena di saat pembelajaran jasmani peserta didik di tuntut untuk selalu aktif bergerak.

Tujuan pembelajaran PJOK di SD merupakan suatu upaya untuk mencapai kompetensi yang harus dikuasai peserta didik. Secara khusus, pengembangan kompetensi ini dimaksudkan agar anak mengalami kemampuan gerak dasar kerjasama, percaya diri dan disiplin. Tujuan ini dimaksudkan sebagai bekal yang optimal sehingga siap memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Proses pembelajaran yang demikian memerlukan pemahaman guru atas karakteristik kemampuan gerak dasar, kerjasama, percaya diri, disiplin, materi pembelajaran, dan model pembelajaran yang sesuai dipergunakan di SD kelas atas.

F. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

a. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Pembelajaran pada hakekatnya adalah menata dan mengatur lingkungan sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan memotivasi peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran. Pembelajaran juga dimaksudkan sebagai proses membimbing atau membantu peserta didik dalam menyelesaikan pembelajaran (Pane & Dasopang, 2017:333). Dengan demikian, teori pembelajaran yang di

dalamnya memiliki konsep dapat dijadikan sebagai acuan pembelajaran yang memudahkan bagi pendidik dalam menjalankan bentuk pembelajaran yang akan dilaksanakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik (Saputro & Pakpahan, 2021).

Pembelajaran merupakan suatu proses perubahan tingkah laku dalam berbagai aspek kepribadian yang diperoleh melalui tahapan latihan dan pengalaman dalam suatu lingkungan pembelajaran. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Dhamayanti, 2021). Proses pembelajaran harus memiliki media sebagai alat pembelajaran agar tercapainya tujuan dalam pemahaman peserta didik, lebih lanjut di katakan oleh (Hada et al, 2021) bahwa media pembelajaran merupakan kemudahan dalam proses belajar mengajar melalui suatu alat sebagai perantara penyampaian, sehingga guru dan peserta didik terkomunikasikan secara efektif. guru menjadi terbantu dalam kegiatan pembelajaran dan peserta didik menjadi lebih mudah untuk memahami dan menerima informasi yang disampaikan. Apabila tujuan tersebut sudah dapat dicapai, maka dapat dikatakan bahwa proses pembelajarannya berhasil, dengan kata lain tujuan pembelajaran merupakan tolak ukur dari keberhasilan pembelajaran.

Akhiruddin et al (2020: 12) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Pembelajaran ini adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi

serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal. Berdasarkan pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat peserta didik belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang belajar, di mana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Pendidikan jasmani adalah sebuah kegiatan yang dimulai dari pendidikan formal terendah seperti pada tataran anak usia dini, sekolah dari tingkat paling dasar hingga pada level perguruan tinggi. Kegiatan pendidikan jasmani bertujuan untuk mencapai aktivitas fisik yang maksimal dan menunjukkan bahwa bahwa pendidikan jasmani yang berkualitas dapat meningkatkan kebugaran terkait kesehatan dan keterampilan gerak dasar peserta didik (White et al, 2021).

Pendidikan jasmani juga salah satu mata pelajaran yang wajib diselenggarakan disekolah-sekolah manapun, yaitu sebagai mata pelajaran pokok yang harus diikuti oleh seluruh peserta didik. Mata pelajaran ini mempunyai kekhasan tersendiri dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, yaitu digunakannya aktifitas gerak fisik sebagai sarana/media dalam mendidik peserta didik serta memerlukan alat dan tempat yang luas. Dominanya aktifitas gerak fisik jasmani ini bukan semata-mata untuk tujuan jangka pendek, yaitu untuk mencapai gambaran peserta didik yang terlatih fisiknya saja, tetapi lebih dari itu yang utama adalah pembentukan manusia seutuhnya, yaitu manusia seperti dideskripsikan

dalam tujuan pendidikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran yang menggunakan aktifitas fisik sebagai media untuk mencapai tujuan pendidikan (Pratiwi & Oktaviani, 2018: 2).

Pendidikan jasmani lebih menekankan pada pemberian pengajaran tentang olahraga pada masa sekolah yang bertujuan untuk mengembangkan fisik dan kognitif. Menurut Undang-undang No. 4 tahun 1950 tentang dasar-dasar pendidikan dan pengajaran pasal 9 “Pendidikan jasmani ialah keselarasan antara tumbuhnya badan dan perkembangan jiwa dan merupakan suatu usaha untuk membuat bangsa yang sehat dan kuat lahir batin, diberikan pada segala jenis sekolah”. Pendidikan jasmani sangat menguntungkan bagi peserta didik untuk mempelajari gerak, sosial, dan kebudayaan, baik juga untuk perkembangan emosional dan etika (Ridwan & Astuti, 2021: 1).

Pendapat Basuki (2022: 179) bahwa PJOK adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat, aktif, sikap sportif serta dapat meningkatkan kecerdasan emosi pada anak. Dengan pengaturan yang terencana sedemikian rupa pendidikan jasmani dapat menciptakan lingkungan dan proses belajar yang baik dalam rangka mengembangkan serta meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh aspek perkembangan anak, baik itu aspek motorik (jasmani) maupun aspek kognitif dan afektif anak yang sedang dalam tahap belajar. Pendapat Bete & Saidjuna (2022) bahwa PJOK adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan

meningkatkan individu secara organik, neuromuskular, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka pendidikan nasional.

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, dan emosional (Wright & Richards, 2021:17). Pendidikan jasmani menekankan pada keterampilan motorik dan aktivitas fisik sebagai ekspresi diri, dengan aktivitas fisik atau aktivitas gerak sejauh ini untuk tujuan, pengambilan keputusan dan sebagainya serta dapat dimofikasi dalam pembelajaran (Knudson & Brusseau, 2021: 5).

Salah satu tujuan utama dari PJOK adalah untuk mendorong motivasi terhadap subjek untuk meningkatkan prestasi akademik atau latihan latihan fisik (Quintas-Hijós, 2020: 20). Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan jasmani dan kebugaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan serta perkembangan watak dan kepribadian dalam rangka pembentukan individu Indonesia yang berkualitas, hakekatnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Wicaksono & Aji, 2020:71).

Pendidikan olahraga adalah model pedagogis di mana literasi fisik dapat dioperasionalkan dalam pembelajaran. Bukti substansial bahwa model tersebut memiliki fitur pedagogis berbeda yang berkontribusi pada atribut spesifik individu pada fisik dalam PJOK (Garijo et al, 2021). Hasil belajar sosial dan afektif ketika

digabungkan bersama membantu mengembangkan fisik sebagai elemen penting dan diakui dari program PJOK yang komprehensif. Ini ditunjukkan, misalnya, oleh *SHAPE America National Standards*, yang meminta peserta didik yang melek fisik untuk menunjukkan "bertanggung jawab" perilaku pribadi dan sosial yang menghargai diri sendiri dan orang lain" dan mengakui "nilai fisik" aktivitas untuk kesehatan, kesenangan, tantangan, ekspresi diri dan/atau interaksi sosial" masing-masing (Pfledderer et al., 2021:9).

Maka dari itu program pendidikan jasmani yang efektif membantu peserta didik untuk memahami dan menghargai nilai yang baik sebagai sarana untuk mencapai produktivitas terbesar, efektivitas, dan kebahagiaan. Pendidikan Jasmani terkait langsung dengan persepsi positif peserta didik dan kebiasaan olahraga. Permainan dan olah raga merupakan aspek penting dari subyek. PJOK telah lama dikemukakan sebagai menyajikan peserta didik dengan niat belajar yang membantu peserta didik "mengenal" dan mengelola emosi mereka, membangun hubungan yang sehat, menetapkan tujuan positif, memenuhi kebutuhan pribadi dan kebutuhan sosial, membuat keputusan yang bertanggung jawab, dan memecahkan masalah" (Ciotto & Gagnon, 2018: 32).

Tujuan pendidikan jasmani secara umum diklasifikasi menjadi empat tujuan perkembangan, yaitu: (1) Perkembangan fisik. Tujuan dari perkembangan fisik ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*). (2) Perkembangan gerak. Tujuan dari perkembangan gerak ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna (*skill full*). (3) Perkembangan mental. Tujuan dari perkembangan mental ini

berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya. (4) Perkembangan sosial. Tujuan dari perkembangan sosial ini berhubungan dengan kemampuan peserta didik dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat (Ridwan & Astuti, 2021: 6).

Selain itu menurut Ridwan & Astuti (2021: 7) pendidikan jasmani juga bertujuan untuk: (1) Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial. (2) Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani. (3) Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali. (4) Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan. (5) Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan peserta didik berfungsi secara efektif dalam hubungan antar manusia. (6) Menikmati kesenangan dan kerianan melalui aktivitas jasmani, termasuk permainan olahraga.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan pengembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi selaras dan seimbang.

G. Kajian Penelitian Yang Relevan

1. Y. Touvan juni Samodra (2015), “Pengaruh Model Pembelajaran dan Persepsi Motorik terhadap Keterampilan Gerak dan Kesadaran Konsep Bermain Siswa Sekolah Dasar” (Disertasi Pascasarjana Upi Prodi Pendidikan Olahraga). Tujuan penelitian adalah untuk menguji pengaruh model pembelajaran dan persepsi motorik terhadap hasil belajar. Hasil analisis manova menunjukkan, model pembelajaran memiliki pengaruh yang sama terhadap kemampuan konsep bermain dan keterampilan gerak dasar secara keseluruhan. Persepsi motoric memiliki pengaruh yang berbeda terhadap kesadaran konsep bermain dan keterampilan gerak dasar. Tidak terjadi interaksi antara model pembelajaran dan persepsi motoric terhadap kesadaran konsep bermain. Interaksi terjadi pada model pembelajaran dan persepsi motoric terhadap keterampilan gerak dasar.
2. Asriansyah (2014) “model permainan tematik integratif untuk meningkatkan kebugaran jasmani, Mengenal Huruf dan Angka Anak TK” “(Tesis Pascasarjana UNY Prodi ilmu Keolahragaan). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model permainan tematik integrative bagi anak TK untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengenal huruf, dan angka. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini adalah: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba produk, (9) revisi produk, dan (10) produk masal. Uji coba penelitian dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Karangmalang, TK Nasional Samirono, dan TK Kartini Karanggayam berjumlah 57 anak. Teknik anlisis data yakni analisis deskriptif kuantitatif dan analisis

deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menghasilkan enam macam model permainan yakni: (1) permainan Kupu-kupu Terbang, (2) Permainan Lompat Kelinci, (3) Permainan Pesawat Terbang, (4) Permainan Lompat Balok, (5) Permainan Ular dan Katak, dan (6) Permainan Jalan Kepiting. Hasil penilaian para pakar dan praktisi menyimpulkan, model permainan tematik integratif sangat baik digunakan di TK.

3. Panggung Sutapa (2013), Pengembangan Model Pembelajaran Jasmani Berbasis Kinestetik untuk Anak Prasekolah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and development*). Hasil dari penelitian ini adalah berupa dikembangkannya model pembelajaran Pendidikan jasmani berbasis kinestetik yang didokumentasikan dalam CD (Compact Disk) dan buku petunjuk pelaksanaan pembelajaran. Model pembelajaran terbagi menjadi 9 pos yaitu: (1) berjalan di atas balok titian, (2) lompat gawang, (3) memindahkan tongkat estafet, (4) melempar dengan bola pada sasaran, (5) menendang bola ke gawang, (6) Menyusun balok berangka, (7) merangkak dalam terowongan, (8) merayap di bawah tali laba-laba, (9) memanjat tali. Kesemua item dalam pos dikemas dalam bentuk rangkaian kegiatan. Pada akhir penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran yang dibuat sangat menarik, sesuai dengan karakteristik peserta didik, dapat digunakan sebagai cara mengajar pada Pendidikan jasmani serta sangat efektif untuk mengembangkan kecerdasan majemuk.

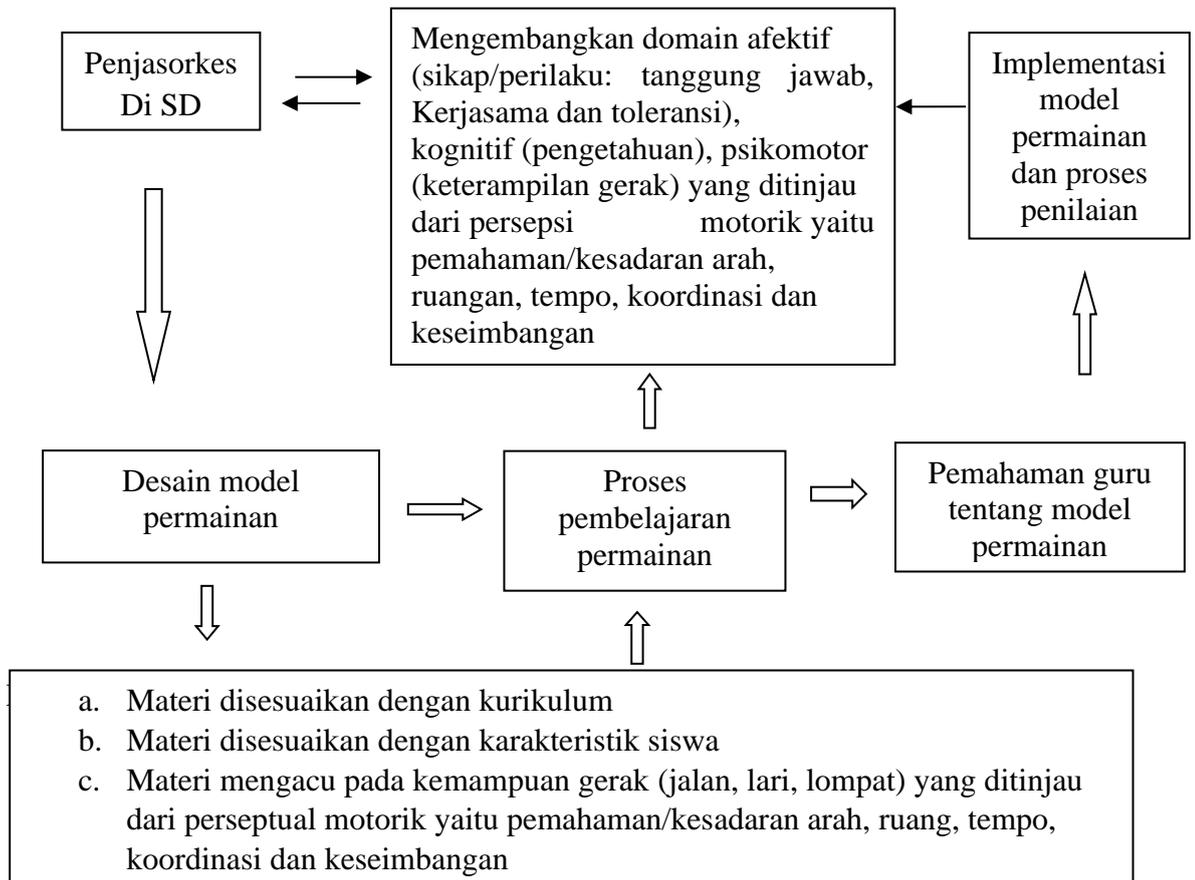
H. Kerangka Berpikir

Pembelajaran yang efektif sangat diperlukan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Ciri bahwa proses pembelajaran berjalan efektif salah satunya adalah waktu pembelajaran dapat dipergunakan secara maksimal serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran Pendidikan jasmani yang efektif akan mendorong ketercapaian tujuan Pendidikan jasmani yang telah direncanakan seperti perkembangan fisik, pengembangan jasmani yang telah direncanakan seperti perkembangan fisik, pengembangan gerak dan keterampilan gerak, perkembangan kognitif atau mental. Pengembangan gerak merupakan salah satu bagian terpenting dari tujuan dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan jasmani. Persepsi motorik merupakan salah satu hal yang perlu mendapatkan perhatian bagi anak di sekolah dasar khususnya kelas bawah. Pada sadarnya kesadaran tentang perseptual motorik sangat penting sebagai dasar penyusunan program Pendidikan jasmani bagi siswa sekolah dasar khususnya siswa kelas bawah. Partisipasi dalam kegiatan persepsi motorik memungkinkan siswa untuk mengembangkan tingkat control tubuh yang lebih besar dan mendorong upaya yang lebih besar dalam semua bidang kurikulum sekolah.

Selain itu, persepsi motorik memiliki peran yang sangat penting dan memberikan pengaruh terhadap interaksi anak dilingkungan, anak yang memiliki persepsi motorik yang memadai memiliki tingkat kepercayaan diri yang lebih baik, kepercayaan diri akan memudahkan anak berinteraksi dilingkungan sosial dan mampu membina hubungan sosial dengan teman-temannya misalnya mampu bekerjasama dengan teman tanpa rasa minder. Untuk mewedahi gerak anak dan penerapan nilai-nilai perilaku sosial, peran guru dituntut untuk lebih optimal dalam pemilihan bentuk pembelajaran dan materi yang tepat sangat penting dalam mata

pelajaran penjas, dalam kurikulum 2013 salah satu bentuk pembelajaran yang dapat digunakan yaitu permainan dengan materi yang dapat dimanfaatkan adalah materi jalan, lari, dan lompat. Berdasarkan uraian di atas maka perlu kiranya membuat suatu pendekatan yaitu pendekatan pembelajaran bermain untuk mencapai tujuan penjas dan memberikan bentuk-bentuk pembelajaran melalui permainan yang bervariasi.

Berdasarkan berbagai kajian teori, maka kerangka konseptual dalam pengembangan model permainan untuk meningkatkan perseptual motorik ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



I. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan pertanyaan-pertanyaan penelitian untuk mengembangkan model permainan, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana konstruksi pengembangan materi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan untuk meningkatkan persepsi motorik siswa sekolah dasar kelas bawah?
2. Bagaimana kelayakan materi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan untuk meningkatkan persepsi motorik siswa sekolah dasar kelas bawah?
3. Bagaimana efektifitas materi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan untuk meningkatkan persepsi motorik siswa sekolah dasar kelas bawah?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Metode penelitian adalah prosedur atau Langkah-langkah yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan suatu keabsahan dari hasil penelitian. Proses dan prosedur pelaksanaan yang berurutan sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan (*research and development*) atau disingkat R & D. model penelitian R&D yang dipilih mengacu pada penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011: 297).

Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut, yang ditunjukan untuk membuat dan mengembangkan model pembelajaran Pendidikan jasmani berbasis permainan untuk meningkatkan perseptual motorik siswa sekolah dasar kelas bawah. Alasan memilih model penelitian R&D yaitu untuk digunakan dalam penelitian ini karena model tersebut akurat dan terstruktur dapat memudahkan dalam melakukan proses pengembangan media pembelajaran.

B. Prosedur Pengembangan

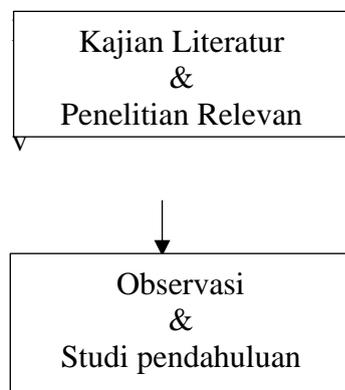
Prosedur pengembangan merupakan Langkah-langkah yang harus diikuti sebelum menghasilkan sebuah produk. Prosedur pengembangan merupakan kegiatan yang dilaksanakan untuk mendapatkan landasan teoritis dan landasan empiris. Menurut Borg & Gall (Sugiyono, 2015) mengemukakan bahwa ada sepuluh tahapan dalam pelaksanaan strategi penelitian pengembangan yaitu:

1. Melakukan penelitian pendahuluan (prasurvei) untuk mengumpulkan informasi (kajian Pustaka, pengamatan kelas), identifikasi permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran, dan merangkum permasalahan.
2. Melakukan perencanaan yang meliputi pendefinisian keterampilan yang harus dipelajari, perumusan tujuan, dana, waktu, prosedur penelitian dan penentuan urutan pembelajaran.
3. Mengembangkan produk awal yang meliputi penyiapan materi pembelajaran, prosedur/penyusunan buku, dan instrumental evaluasi, draft awal produk (prototype) divalidasi ahli.
4. Pengujian lapangan awal. Pada tahap ini lapangan uji lapangan dilaksanakan secara terbatas dan dalam skala kecil.
5. Revisi produk utama, yaitu melakukan revisi utama terhadap produk didasarkan pada saran-saran pada uji coba.
6. Melakukan uji coba lapangan utama, uji coba ke wilayah dan subyek lebih luas
7. Revisi produk secara operasional. Pada tahapan ini revisi dilakukan terhadap model produk sesuai dengan hasil-hasil uji lapangan sebelumnya
8. Uji lapangan secara operasional. Pada tahapan ini model produk dari proses pengembangan yang telah dilakukan diterapkan di tingakat lapangan dengan prosedur operasional baku sesuai dengan seting kondisi sebagaimana produk ini nantinya akan diterapkan dan tanpa pendamping oleh peneliti.

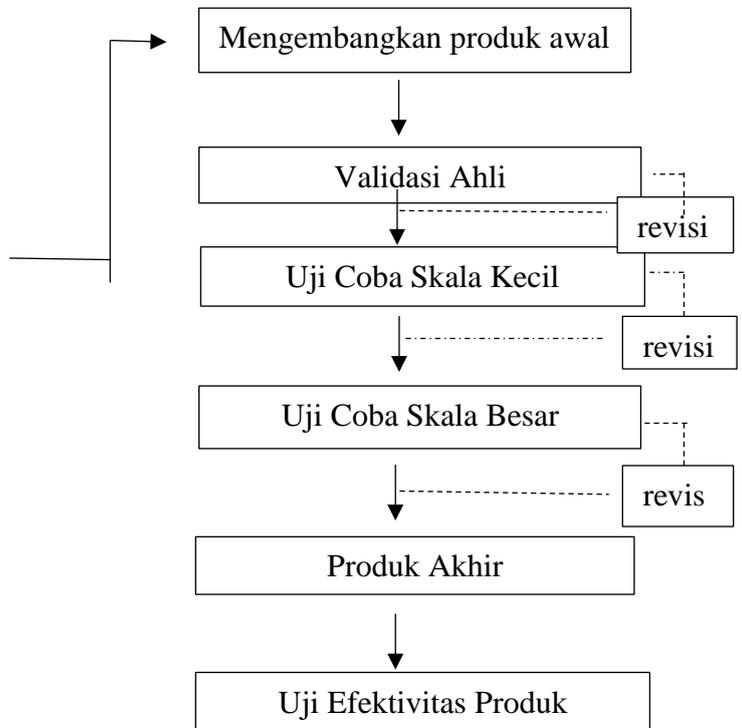
9. Revisi produk akhir. Pada tahapan ini model produk yang akan dihasilkan direvisi untuk terakhir kalinya sebelum diimplementasikan.
10. Diseminasi dan implementasi. Tahapan ini adalah tahapan terakhir, dimana produk telah sempurna dan selanjutnya diimplementasikan.

Langkah-langkah model penelitian dari sugiyono dapat diringkas menjadi dua tahap yaitu tahap pra-pengembangan dan tahap pengembangan.

1. Tahap Pra-pengembangan



2. Tahap Pengembangan



Gambar 3. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

1. Tahap Pra-Pengembangan

Tahap pra-pengembangan berdasarkan dari permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran penjas. Pra-pengembangan dilaksanakan dengan mengidentifikasi permasalahan yang terkait dengan proses pembelajaran, melalui kajian literatur, kajian penelitian yang relevan, observasi, dan studi pendahuluan.

a) Kajian Literatur dan Penelitian yang Relevan

Kajian literatur dilakukan terhadap kurikulum pembelajaran, materi pembelajaran penjas, jenis aktivitas yang sesuai dengan tahapan perkembangan dan karakteristik siswa sekolah dasar kelas bawah, materi dan hasil penelitian tentang perseptual motorik.

Kajian terhadap penelitian yang relevan dilakukan terhadap hasil pengembangan atau penerapan model-model pembelajaran/permainan di taman kanak-kanak/sekolah dasar yang telah diteliti. Penelitian yang relevan terkait model pembelajaran, model permainan, model aktivitas jasmani dan mengenai pembelajaran untuk pencapaian perkembangan siswa.

b) Studi Lapangan

Pengumpulan informasi adalah Langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini. Dalam kajian yang dilakukan adalah kajian tentang isi dari muatan kurikulum Pendidikan jasmani di Sekolah Dasar. Fokus dari kajian penyalarsan antara muatan isi dari kurikulum dan materi yang diberikan oleh guru yang tertuang di rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Studi yang dilakukan melalui observasi, wawancara langsung dan melakukan catatan lapangan ke sekolah melalui guru Pendidikan jasmani Sekolah Dasar. Adapun focus dari observasi dan wawancara adalah pada bentuk pembelajaran permainan materi jalan, lari, dan lompat di Sekolah Dasar Khususnya kelas bawah.

2. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dilakukan mengikuti Langkah-langkah yang disusun menjadi lima Langkah, yaitu (a) penyusunan draf awal model pembelajaran gerak dasar kebugaran jasmani dan kerjasama, (b) validasi ahli, (c) uji coba skala kecil dan revisi, (d) uji coba skala besar dan revisi, (e) produk akhir. Penjelasan dari Langkah-langkah pada tahap pengembangan sebagai berikut:

a. Penyusunan draf awal materi Pembelajaran Kebugaran Jasmani dan Kerjasama dan Instrumen Penilaian

Penyusunan draf materi pembelajaran dilakukan berdasarkan kajian literatur, kajian penelitian yang relevan, dan hasil analisis dari tahap pra pengembangan. Ada beberapa hal yang dilakukan dalam pengembangan materi pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Menganalisis muatan kurikulum di sekolah dasar kelas bawah
- 2) Menganalisis tujuan pembelajaran di sekolah dasar dan karakter produk
- 3) Menganalisis karakter siswa
- 4) Menetapkan tujuan dan bentuk permainan
- 5) Menetapkan strategi pengorganisasian dalam pembelajaran
- 6) Menganalisis kenyamanan produk yang akan digunakan
- 7) Pembuatan produk awal mempertimbangkan akan hasil dari permainan yang dapat meningkatkan gerak fundamental dan kesadaran gerak (*perceptual motorik*).

Hasil dari pengembangan ini berupa draf awal mengenai materi pembelajaran Pendidikan jasmani berbasis permainan untuk meningkatkan

perseptual motorik siswa kelas bawah yang berisi konsep, tujuan, serta model yang dirancang. Setelah draf awal disusun, selanjutnya draf divalidasi oleh ahli yang kemudian diujicobakan.

b. Validasi dan Revisi Ahli

Sebelum dilakukan uji coba skala kecil terhadap produk awal, maka produk harus mendapat validasi oleh para ahli. Tujuannya untuk mendapatkan pengesahan bahwa produk yang dibuat sesuai dan layak digunakan, serta untuk mendapatkan masukan terhadap draf produk awal yang dikembangkan. Tujuan lain dari validasi draf awal adalah untuk mengantisipasi kesalahan pada para pengguna produk. Proses validasi para ahli menilai dan memberi masukan terhadap produk awal. Berdasarkan hal tersebut dilakukan sampai produk awal mencapai batas nilai tertentu yang diterapkan, yang menunjukkan bahwa produk awal tersebut valid dan layak diujicoba.

c. Uji coba skala kecil

Draf awal yang sudah divalidasi ahli selanjutnya diuji cobakan pada skala kecil dilakukan guna mengetahui tingkat implementasi model permainan yang dikembangkan. Uji coba skala kecil ini dilakukan dengan mengimplementasikan model permainan yang telah di buat. Subjek yang ditentukan untuk melakukan model pembelajaran yang dikembangkan dalam uji coba skala kecil adalah satu sekolah dengan jumlah subjeknya sebanyak 15 siswa, karena menyesuaikan karakteristik permainan yang sudah dirancang sebelumnya. Pelaksanaan uji coba produk skala kecil didokumentasikan dalam

bentuk foto untuk observasi dan mencatat hal-hal yang terjadi meliputi aktivitas guru dan siswa, yang kemudian dievaluasi oleh para ahli materi untuk direvisi, hasil revisi selanjutnya diperbaiki untuk dianalisis pada uji coba skala besar.

d. Uji coba skala besar

Uji coba skala besar merupakan lanjutan dari uji coba skala kecil yang sebelumnya sudah dilaksanakan dan direvisi, untuk pelaksanaannya tidak berbeda jauh, yang membedakan hanya jumlah subjek cobanya lebih banyak dari uji coba skala kecil atau skala terbatas. Uji coba skala besar dilaksanakan untuk mengetahui tingkat kelayakan model pembelajaran Pendidikan jasmani yang dikembangkan. Subjek coba pada uji coba skala besar ini melibatkan dua kelas dari sekolah dasar yang sama disebabkan kelas tersebut memiliki karakter yang sama sehingga memudahkan pelaksanaan ujicoba. Langkah-langkah yang digunakan pada uji coba skala besar sama dengan uji coba skala kecil. Model pembelajaran Pendidikan jasmani untuk meningkatkan perseptual motorik akan dievaluasi oleh para ahli materi untuk direvisi, hasil revisi selanjutnya diperbaiki untuk mendapatkan hasil produk akhir.

e. Uji Efektifitas

Setelah dilakukan revisi Kembali, kemudian dilanjutkan dengan menguji efektivitas dari produk yang dilakukan oleh pemulah. Apabila mencapai kategori layak maka produk yang dihasilkan dinyatakan efektif.

f. Pembuatan Produk akhir dan Diseminasi (penyebarluasan)

Apabila materi pembelajaran sudah dikatakan bagus dan layak untuk dikembangkan, maka materi pembelajaran Pendidikan jasmani berbasis permainan untuk meningkatkan persepsi motorik siswa sekolah dasar kelas bawah dapat digunakan.

C. Desain Uji Coba Produk

Uji coba dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait tingkat penggunaan model dan tingkat keefektifan model yang telah dikembangkan. Uji coba model dilakukan dengan menggunakan model permainan yang telah dikembangkan. Uji coba dilakukan dengan maksud dan tujuan untuk menyempurnakan model permainan dengan mempraktekan secara langsung di lapangan. Uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan data yang akan digunakan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan produk yang dikembangkan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk. Selain itu, tujuan untuk melakukan uji coba model ini untuk mengetahui tingkat kelayakan dan tingkat efektivitas dari model permainan.

1. Desain Uji Coba

Uji Coba dilakukan dengan tujuan untuk menyempurnakan model permainan dengan mempraktekan secara langsung di lapangan. Uji coba produk dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Pada uji coba skala kecil dan uji coba skala besar produk yang digunakan adalah sama yaitu model permainan. Semua kegiatan uji coba wajib di validasi terlebih dahulu kepada para ahli dan praktisi, dalam tahap tersebut selain validasi para ahli dan praktisi juga akan memberikan penilaian terhadap draf model sehingga akan

diketahui apakah model yang disusun layak untuk diuji cobakan. Dalam tahap uji coba di lapangan peran dari para ahli dan praktisi adalah untuk mengobservasi kelayakan draf model yang telah di susun serta memberikan saran dan komentar guna perbaikan terhadap draf model/produk. Setelah uji coba skala kecil dan uji coba skala besar maka akan menghasilkan sebuah model/produk yang benar-benar valid. Selanjutnya produk final/akhir dilakukan uji efektifitas, pengujian produk akhir dimaksudkan apakah suatu produk yang dihasilkan sudah efektif dan memiliki keunggulan dalam tataran implementasi model di lapangan serta apakah produk akhir sesuai dengan tujuan yang akan di capai.

2. Validasi Ahli

Validasi Ahli dimaksudkan untuk memberikan masukan dan penilaian terhadap draf model yang telah disusun, sehingga diketahui apakah model yang disusun layak untuk diujicobakan di lapangan. Draft model pembelajaran ini di validasikan kepada ahli para ahli materi, dan ahli pembelajaran. Peneliti mendapatkan validasi dari Prof. Dr. Pangung Sutapa, MS dan Ibu Dr. Bernadeta Suhartini, M.Kes. Instrumen yang digunakan yaitu angket dengan skala likert. Setelah mendapatkan penilaian dan saran perbaikan maka perlu melakukan revisi dan melanjutkan pada tahap Uji coba skala kecil.

3. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini melibatkan siswa sekolah dasar kelas bawah yang meliputi, SD Negeri 5 Tongkuno. Pada tahap uji coba terbatas melibatkan 1 kelas dengan 15 siswa kelas bawah. Pada tahap uji coba luas melibatkan 2 kelas dengan 30 siswa kelas bawah.

Jenis data dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berasal dari: (a) hasil wawancara dalam studi pendahuluan dengan guru pendidikan jasmani, serta observasi dan catatan lapangan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar. (b) data masukan dan hasil revisi dari ahli materi dan praktisi. Sedangkan, data kuantitatif berasal dari: (a) penilaian ahli materi dan praktisi terhadap penyusunan draf model awal permainan, (b) penilaian ahli materi dan praktisi terhadap model permainan dalam uji coba produk skala kecil dan uji coba produk uji skala besar, dan (c) penilaian dari uji efektivitas terhadap model permainan.

4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan tiga tahap dalam pengumpulan data yaitu yang pertama tahap pra pengembangan, dimana Teknik pengumpulan data menggunakan observasi di lapangan, wawancara, catatan lapangan, serta studi dokumentasi. Pada tahap pra pengembangan ini di dasari studi pendahuluan untuk mengetahui aspek permasalahan dan kebutuhan yang ada di lapangan. Tahap kedua yaitu tahap pengembangan, pada tahap ini Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengevaluasi model pada saat validasi dan uji coba model, dalam hal ini yang bertindak sebagai observatory adalah parah ahli materi dan praktisi. Adapun Teknik yang digunakan adalah skala nilai. Sedangkan tahap yang ketiga adalah tahap pasca pengembangan, tahap ini merupakan uji efektifitas produk akhir yang sudah menjadi produk pengembangan final. Produk akhir diuji efektifitas dengan penerapan langsung di lapangan kepada siswa dan di amati menggunakan instrumen pengamatan yang mengarah pada

tujuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur ketercapaian hasil belajar siswa dan respon siswa terhadap model permainan. Teknik yang digunakan adalah observasi siswa melalui rubrik penilaian hasil belajar siswa dan kuisioner terhadap respon siswa.

b. Instrument Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam sebuah penelitian adalah hal yang mutlak. Instrumen pengukuran variabel penelitian memegang peranan penting dalam usaha memperoleh informasi yang akurat dan terpercaya. Bahkan validitas hasil penelitian Sebagian besar sangat tergantung pada instrumen dari pengumpulan data. Arikunto (2014: 34) menyatakan apapun bentuk instrument pengumpulan data yang digunakan, masalah ketepatan tujuan dan penggunaan instrument (validitas) dan keterpercayaan hasil ukuranya (*reliabilitas*) merupakan dua karakter yang tidak bisa ditawar-tawar, disamping tuntutan akan adanya *obyektifitas*, *efisiesni*, dan *ekonomis*. penggunaan instrumen dalam penelitian pengembangan ini digunakan untuk pengambilan data.

1) Instrumen Pra-Pengembangan

Pada tahap pra pengembangan ini untuk Teknik pengumpulan data menggunakan observasi di lapangan, wawancara serta studi dokumentasi.

a) Observasi (pengamatan lapangan)

Observasi (observation) atau pengamatan merupakan suatu Teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi dilakukan sebagai analisis studi pendahuluan. Adapun kisi-kisi dari pedoman observasi terbagi dua yaitu (1) observasi proses pembelajaran, (2) observasi perseptual motorik.

Adapun kisi-kisi observasi proses pembelajaran dapat dijelaskan dalam table berikut:

Table 2. Kisi-kisi observasi proses pembelajaran

No	Faktor pengamatan	Indikator pengamatan
1	Waktu Pembelajaran	efektifitas pembelajaran
		efisiensi waktu bersih yang digunakan siswa Selama jam praktek di lapangan
2	Kemampuan Guru	Guru selalu membuat RPP
		Pengetahuan guru dari RPP
		Keterampilan mengajar guru
3	Sarana dan Prasarana	Keadaan sarana dan prasarana sekolah
		Alat yang digunakan dalam pembelajaran
		Penggunaan aktivitas permainan yang beragam
		Modifikasi alat

Tabel 3.Kisi-kisi pengamatan analisis kebutuhan perseptual motorik

No	Pengamatan	Indikator pengamatan
1	Kesadaran ruang	Kesadaran gerak dalam memahami posisi tubuh diruangan, dan menilai jarak dari target
2	Kesadaran arah	Kesadaran gerak dalam menanggapi atau memahami arah

3	Kesadaran tempo	Kesadaran gerak dalam menyelaraskan gerakan yang berhubungan dengan waktu
4	Koordinasi	Kemampuan gerak saat mengkoordinasikan antara mata, tangan , dan kaki
5	Keseimbangan	Kemampuan gerak untuk mempertahankan posisi tubuh terhadap gaya gravitasi
6	Tanggung jawab	Penerapan sikap dan perilaku dalam melaksanakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru
7	Kerjasama	Penerapan sikap dan perilaku dalam bekerjasama
8	Toleransi	Penerapan sikap dan perilaku untuk menghargai teman dalam sebuah aktivitas

b) Wawancara

Wawancara atau interviu (interview) dilakukan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual. Wawancara merupakan metode untuk mendapatkan data primer dengan cara komunikasi dua arah. Sebelum melaksanakan wawancara para peneliti menyiapkan instrument wawancara yang disebut pedoman wawancara (interview guide). Pedoman ini berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang dijawab oleh responden. Isi pertanyaan atau pernyataan bisa mencakup fakta, data, pengetahuan, konsep, pendapat persepsi atau

evaluasi responden berkenaan dengan fokus masalah atau variabel-variabel yang dikaji dalam penelitian.

2) Instrument pengembangan

a) Skala Nilai

Skala nilai ini digunakan untuk menilai atau mengobservasi kelayakan model permainan. Skala nilai yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan menggunakan skala gutman. Sugiyono (2015:169) menyatakan skala pengukuran dengan tipe ini, akan didapatkan jawaban yang tegas yaitu “ya-tidak”, “benar-salah”, “pernah-tidak pernah”, “positif-negatif, dan lain-lain. Data yang diperoleh dapat berupa data interval atau rasio dikhotomi (dua alternatif). Cara menggunakan skala nilai yaitu, bilamana muncul gejala atau unsur-unsur seperti yang terdapat dalam klasifikasi data, para pakar dan guru memberikan tanda cek (√) pada kolom kategori yang “ya”. Apabila gejala atau unsur-unsur seperti yang terdapat dalam klasifikasi data dinyatakan sesuai maka nilai satu (1), dan apabila dinyatakan “tidak” maka nilainya nol (0). Adapun kisi-kisi validasi isi instrument terhadap model permainan, sebagai berikut:

Table 4.Kisi-kisi Validasi isi Instrumen Observasi untuk Ahli Materi dan Praktisi Terhadap Model Permainan

No	Aspek yang Dinilai	Pernyataan	No item
	Isi materi	Isi materi mencakup standar kompetensi dan kompetensi dasar	1, 2
	Kesesuaian tujuan	Ketercapaian tujuan sesuai dengan tujuan	3

		pembelajaran Pendidikan, jasmani, olahraga dan Kesehatan	
		Isi tujuan mencakup tentang perseptual motoric	4,5,6,7,8
		Tujuan dari instrument dapat dipahami oleh para pakar ahli atau praktisi	9, 10
	Bahasa	Bahasa mudah dipahami	11,12
		Penjelasan dalam instrument jelas	13
	Petunjuk dan format penulisan	Butir, petunjuk, kriteria penilaian dan format penulisan jelas dan mudah dipahami	14,15,16,17,18

Selain kisi-kisi validasi ini instrument yang digunakan untuk mengukur cakupan substansi yang ingin diukur, dilakukan juga pengukuran terhadap kelayakan model permainan dari segi isi materi, kesesuaian tujuan, sarana dan prasarana, Bahasa, dan format penulisan.

3) Instrumen Pasca Pengembangan

a) Penilaian Uji Efektifitas dan Penilaian Hasil Belajar (Rubrik Penilaian)

Rubrik penilaian digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian hasil belajar siswa atau uji efektifitas dengan menggunakan model permainan melalui lembar observasi. Penilaian yang terdapat pada rubrik penilaian mencakup aspek kognitif, psikomotor dan afektif. Adapun kisi-kisi dari rubrik penilaian sebagai berikut:

Table 5. kisi-kisi validasi isi uji efektivitas dan penilaian hasil belajar siswa

No	Aspek yang Dinilai	Pernyataan	No Item
1	Isi materi	Isi materi dalam instrument penilaian mencakup standar kompetensi dan kompetensi dasar	1,2
2	Kesesuaian tujuan	ketercapaian tujuan sesuai dengan pembelajaran Pendidikan jasmani Kesehatan dan rekreasi	3,4
3		Isi tujuan dalam lembar instrument penilaian mencakup tentang perseptual motoric	5
4	Bahasa	Penjelasan dalam lembar instrument penilaian menggunakan Bahasa Indonesia yang benar, sederhana, komunikatif dan mudah dipahami	6
5		Penjelasan lembar instrument jelas	7

6	Petunjuk dan format penulisan	Urutan penyajian tulisan mudah dipahami	8
7		Petunjuk pengisian lembar instrument penilaian dinyatakan dengan jelas	9
8		Tampilan lembar instrumen penilaian yang dipahami	10
9		Kriteria penilaian dalam lembar instrumen penilaian dinyatakan dengan jelas	11
10	Draf isi instrumen	Butir penskoran jelas dan mudah dipahami	12
11		Butir penskoran mengacu pada tujuan instrumen penilaian	13
12		Tujuan dari instrumen penilaian dapat dipahami oleh para pakar ahli atau praktisi	14

Table 6. Kisi-kisi Uji Efektifitas dan Penilaian Hasil Belajar Siswa

No	Aktivitas Permainan	Aspek Diukur	Indicator
1	Gacok berantai		Tanggung jawab

2	Kelereng berantai Ban berantai Coba jawab	Afektif	Kerjasama
3			Toleransi
		Kognitif	Memahami aturan permainan
			Memahami arahan guru
		Psikomotor	Kesadaran arah
			Kesadaran ruang
			Kesadaran tempo
			Kesadaran tubuh

b) Kuisisioner

Teknik pengumpulan data selanjutnya menggunakan kuisisioner. Siswa diberikan kuisisioner setelah melaksanakan aktivitas-aktivitas permainan. Kuisisioner ini digunakan untuk mengetahui motivasi/respon siswa dalam menjalankan proses permainan. Berikut kisi-kisi kuisisioner yang digunakan untuk mengumpulkan data:

Tabel 7. Kisi-kisi Kuisisioner Siswa

Apek Diukur	Indikator	No. item
Motivasi	Rasa senang	7, 8
	Pemahaman	3
	Aktivitas	1,2,3,4,5,9,10
	Rasa tertarik	6

4) Teknik Analisis Data

Pengelolaan data dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif dalam penelitian ini dilakukan bersamaan dengan pengumpulan data. Proses Analisis data dilakukan dengan mereduksi data yaitu proses penyelesaian, penyederhanaan, pemfokusan, pengabstraksian, dan pentransformasian data (Arikunto, 2010:29). Data kualitatif pada studi pendahuluan berupa hasil observasi, wawancara dan catatan lapangan direduksi, disajikan untuk diberi makna, dan terakhir disimpulkan untuk memperjelas masalah yang ada.

Sedangkan Teknik analisis kuantitatif yaitu pengelolaan data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif kuantitatif. Statistik ini berfungsi untuk memaparkan atau menyajikan informasi sedemikian rupa sehingga data yang diperoleh dapat menarik kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

a) Analisis Uji Validitas

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini sebelumnya digunakan divalidasi oleh ahli instrument. Sugiyono (2012: 173) menyatakan instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas logik mencakup validitas isi yang penentunya didasarkan atas pertimbangan dari para pakar atau ahli. Menurut Stromberg & Olson (ayre & Scally, 2014:79) menyatakan validasi isi mengacu pada proses yang bertujuan untuk memberikan jaminan/kelayakan bahwa instrument (checklist, koesioner, atau skala).

Validitas isi menunjukkan suatu tes mengukur cakupan substansi yang ingin diukur. Validitas isi dihitung dengan menggunakan rasio validitas isi (*content validity ratio* atau *CVR*). Lawshe (Azwar, 2014:135) merumuskan *content validity ratio* (CVR) yang dapat digunakan untuk mengukur validitas isi aitem-aitem berdasarkan data empiric, aitem dinilai esensial atau penting bilamana aitem tersebut dapat merepresentasikan dengan baik tujuan pengukuran.

Nilai CVR digunakan untuk menguji validitas dari tiap butir pertanyaan, sedangkan *content validity index* (CVI) digunakan untuk menguji validitas secara keseluruhan. Allahyari, Rangi, Khosravi (2011:10) menyatakan bahwa *content validity index* (CVI) merupakan rata-rata nilai CVR yang dipertahankan dalam prosedur, model, tes, atau format divalidasi. Content validity index (CVI) digunakan untuk menghitung rata-rata dari nilai CVR yang telah memenuhi persyaratan minimum dan dianggap penting. Berikut ini rumus dari *content validity ratio* atau CVR (Brinkman, 2009: 47)

$$CVR = \frac{N_e - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

Keterangan:

CVR : Content Validity Ratio

Ne : Jumlah panelis yang menjawab “penting atau ya”

N : Jumlah total panelis

b) Analisis uji reliabilitas

Sugiyono menyatakan instrument yang reliabel adalah instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan

data yang sama. Reliabilitas merupakan konsistensi nilai yang diperoleh saat pengukuran tersebut digunakan. Reliabilitas adalah konsistensi tes. Sebuah tes yang dapat diandalkan harus mempunyai hasil kurang lebih sama tanpa memedulikan jumlah waktu yang diberikan. Dalam penelitian dan pengembangan ini untuk mencari reliabilitas menggunakan formula spearmon brown.

c) Analisis kelayakan model

Setelah draf dibuat maka hal selanjutnya adalah menganalisis draf model permainan dengan berpatokan pada data yang berupa total skor yang diperoleh dari hasil penjumlahan skor item yang diberikan oleh ahli melalui observasi terhadap model permainan. Model yang disusun dianggap layak untuk diuji cobakan dengan skala kecil maupun skala besar secara kuantitatif dihitung skor mencapai standar minimal kelayakan. Norma kategorisasi yang akan digunakan sesuai dengan ketentuan Azwar (2004:109) sebagai berikut.

d) Uji efektifitas produk akhir

Pada uji efektifitas produk akhir peneliti menggunakan tiga cara uji prasyarat yaitu perhitungan uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis. Perhitungan normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel dari populasi yang berdistribusi normal. Uji homogenitas berguna untuk menguji kesamaan beberapa sampel yaitu seragam atau tidak varian sampel diambil dari populasi. Setelah dilakukan penghitungan normalitas dan homogenitas, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji-t. Data uji-t digunakan sebagai penguat bahwa model yang dihasilkan dari produk dapat meningkatkan tiga ranah dalam pembelajaran Pendidikan jasmani, yaitu ranah efektif, ranah kognitif, dan ranah psikomotorik.

e) Uji Kepraktisan Panduan

Uji Kepraktisan panduan model pembelajaran berbasis permainan tradisional menggunakan angket skala Gutman yaitu Skor nilai 1 (Ya) dan Skor nilai (0) Tidak. Hasil penilaian dijumlahkan, lalu ditotalkan nilainya konversikan untuk mengetahui kategorinya. Pengkonversian nilai dilakukan dengan mengikuti standar Penilaian Acuan Patokan (PAP) sebagai berikut:

Tabel 4. Pedoman Konversi Nilai

Formula	Batasan	Kategori
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 20$	Kurang Baik/Efektif
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$20 \leq X < 30$	Cukup Baik/Efektif
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$30 \leq X$	Baik/Efektif

f) Uji Efektivitas Model Pembelajaran

Dalam penelitian ini uji efektivitas yaitu meliputi Tes Persepsi Motorik dan Rubrik Penilaian

- 1) Data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data kemudian dilakukan penyortiran dari data yang diperoleh untuk mengetahui persamaan dan perbedaan ukuran. Setelah itu data dimasukkan ke dalam program SPSS untuk dilakukan proses analisis. Hasil kasar ini perlu diubah agar memiliki ukuran yang sama. Satuan ukuran pengganti ini adalah T-Score. Selanjutnya T-Score dari setiap jenis tes kemampuan dijumlahkan dan dibagi jumlah jenis item tes, sehingga didapatkan rerata T-Score. Hasil rerata T-Score selanjutnya akan dikonvensikan. Sudijono (2015: 176) menyatakan bahwa rumus T-Score sebagai berikut:

$$10\left(\frac{X - M}{SD}\right) + 50 \quad \text{data tes lempar tangkap bola jarak 1 meter dengan tembok dan} \\ \text{Stork Stand Positional Balance}$$

$$10\left(\frac{M - X}{SD}\right) + 50 \quad \text{data lari 30 m dan shuttle-run 4 x 10 meter}$$

Keterangan:

T = Nilai Skor-T

M = Nilai rata-rata data kasar

X = nilai data kasar

SD= standar deviasi data kasar

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Setelah melakukan observasi, wawancara, dan catatan lapangan di sekolah dasar negeri 5 tongkuno, permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Pendidikan jasmani yaitu. pertama, bahwa guru masih merasa bingung memberikan bentuk pembelajaran permainan seperti apa khususnya untuk siswa sekolah dasar kelas bawah, dengan jam pelajaran yang cukup lama, yaitu 4 x 35 menit. kedua bahwa proses pembelajaran tidak digunakan secara optimal, hal ini dibuktikan banyak waktu istirahat yang digunakan siswa ketimbang melakukan tugas gerak, anak kurang antusias mengikuti proses pembelajaran. selain itu, bentuk permainan materi jalan, lari, lompat kurang variative dan monoton seperti jalan ke depan, lari kedepan, lari ke belakang , lompat ke samping, lompat ke depan, dan kejar- kejaran. ketiga, kreativitas guru yang belum maksimal dalam memodifikasi alat-alat pembelajaran dengan metode permainan dengan materi jalan, lari, dan lompat. Keempat persepsi motorik masi kurang di perhatikan, hal ini terlihat dari proses belajar mengajar yang secara seragam dilakukan secara klasikal. Guru terfokus hanya kepada gerak/psikomotor semata, padahal pada dasar gerak/psikomotor melibatkan unsur-unsur perseptual motorik. Kelima yaitu, terkait dengan perseptual motorik, masih minimnya gerak siswa yang ditinjau dari perseptual motorik (persepsi motorik).

Berdasarkan dari hasil analisis kebutuhan di atas, maka diperlukan suatu bentuk model permainan dengan materi jalan, lari, dan lompat yang dapat mengkomodasi kebutuhan di lapangan terutama bagi guru dalam melaksanakan

pembelajaran pendidikan jasmani berdasarkan pada tujuan kurikulum yang berlaku. Fokus tujuan pengembangan meliputi: 1, aspek kognitif yang dilihat dari pemahaman siswa terhadap peraturan permainan dan pemahaman terhadap arahan guru, 2, aspek afektif yang dilihat dari perilaku sosial siswa seperti tanggung jawab, Kerjasama, dan toleransi dalam melaksanakan aktivitas permainan, 3, aspek psikomotor yang dilihat dari kemampuan gerak (jalan, lari, dan lompat) yang mengandung unsur kemampuan perseptual motorik seperti kesadaran arah, kesadaran ruang, kesadaran tempo, koordinasi, dan keseimbangan. Dari hasil model permainan yang dihasilkan diharapkan: (1) menambah wawasan guru untuk menciptakan pembelajaran yang berguna untuk pengembangan perseptual motorik siswa, (2) menambah wawasan guru dalam hal memodifikasi alat untuk permainan, (3) memotivasi guru dalam memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada, (4) dengan alat-alat pembelajaran yang variatif diharapkan mampu memotivasi siswa untuk lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan jasmani, dan (5) diharapkan model permainan mampu memberikan fasilitas dalam memenuhi kebutuhan siswa.

2. Mengembangkan Produk Awal

Draf model produk ini berisikan 4 aktivitas permainan yang dimana di dalamnya di lengkapi dengan cara pembuatan alat-alat, serta penjelasan terhadap aturan permainan. Produk 4 aktivitas permainan ini mengakomodasi kemampuan gerak dasar seperti jalan, lari, dan lompat yang ditinjau dari perseptual motorik. Adapun rangkaian draf awal model permainan dapat dilihat dibawah ini, yaitu:

a. Permainan gacok berantai

1) Defenisi permainan gacok berantai

Permainan gacok berantai adalah sebuah aktivitas permainan memperagakan gerakan melompat di dalam kotak. Permainan ini dilakukan secara berantai atau estafet sehingga anak harus saling bekerjasama.

2) Sasaran

a) Untuk meningkatkan kesadaran arah

Bentuk aktivitas permainan anak melompat kearah depan dengan tepat melewati berbagai bentuk gacok, yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran arah.

b) Untuk meningkatkan kesadaran ruang

Bentuk aktivitas yang dilakukan yaitu melakukan gerakan melompat secara berurutan di dalam kotak dengan berbagai jenis gacok.

c) Untuk meningkatkan kesadaran tempo

Bentuk aktivitas yang dilakukan yaitu melakukan gerakan melompat secara berurutan di dalam kotak yang diselaraskan dengan waktu. Artinya anak mampu melakukan gerakan melompat secara berurutan di dalam kotak melewati rintangan dengan cepat dan tepat.

d) Untuk meningkatkan koordinasi mata, tangan dan kaki

Bentuk aktivitas yang dilakukan yaitu melakukan gerakan melompat sambil membawa bola tanpa terlepas melewati berbagai jenis gacok.

e) Untuk meningkatkan keseimbangan

Bentuk aktivitas yang dilakukan yaitu melakukan gerakan melompat menggunakan kaki satu tanpa terjatuh melewati berbagai jenis gacok.

3) Pemain

Permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan secara berkelompok. Jumlah pemain dalam permainan ini adalah 4 anak setiap kelompok.

4) Waktu

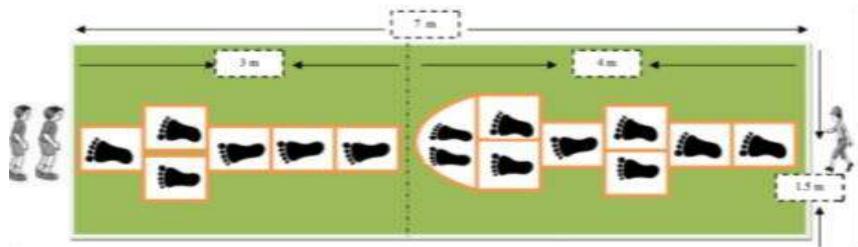
Waktu yang digunakan untuk melakukan kegiatan permainan ini yaitu 10-15 menit.

5) Alat yang digunakan

Alat yang digunakan yaitu dengan memodifikasi alat agility ladder berbentuk gacok gunung sebanyak 4 gacok dan berbentuk gacok pesawat sebanyak 4 gacok, bola sebanyak 4 bola, kapur serbuk, dan meteran.

6) Gambar lapangan

Lapangan terbagi atas empat lintasan permainan. Ukuran lapangan keseluruhan meliputi: panjang lintasan yaitu 7 m, lebar lintasan yaitu 1,5 m, ukuran pos gacok gunung, panjang yaitu 4 m/400 cm, dan ukuran pos engklek pesawat yaitu panjang 3 m/300 cm.



Gambar 4. Lintasan permainan gacok berantai

7) Tata cara permainan

- a) Anak dibagi menjadi empat kelompok, dengan jumlah kelompok yang sama rata yaitu empat anak setiap kelompok.
- b) Anak berbaris dengan rapi sesuai dengan kelompoknya.
- c) Anak pertama memegang bola.
- d) Guru akan memberikan aba-aba atau intruksi untuk memulai permainan.
- e) Setelah ada aba-aba permainan dimulai, anak pertama berlari sambil membawa bola
- f) Kemudian melewati gacok gunung dengan melompat (kaki kanan, kaki kanan, dua kaki, kaki kanan, dua kaki dan dua kaki) ke arah depan melewati kotak secara berurutan tanpa keluar garis, kemudian melewati gacok pesawat dengan melompat (kaki kanan, kaki kanan, kaki kanan, dua kaki, kaki kanan.
- g) Setelah itu anak pertama memberikan bola kepada anak kedua sebagai tanda pergantian (bola tidak dilempar).
- h) Anak kedua melakukan aktivitas yang sama seperti anak pertama dengan kaki sebaliknya, dan begitu seterusnya.
- i) Permainan ini dilakukan secara perlombaan dan secara estafet.
- j) Permainan ini memerlukan Kerjasama kelompok.

- k) Kelompok yang dinyatakan menang adalah kelompok yang sudah melakukan semua aktivitas secara bergiliran dan mampu menyelesaikan tugas dengan waktu yang cepat.
 - l) Permainan berakhir Ketika semua anak sudah mendapat giliran melakukan aktivitas permainan.
- b. Permainan kelereng berantai
- a) Defenisi permainan kelereng berantai
Permainan kelereng berantai adalah sebuah aktivitas permainan memperagakan gerakan berjalan melewati penanda dengan arah zig-zag sambil memegang sendok berisikan kelereng, kemudian berjalan di atas papan titian. Permainan ini dilakukan secara berantai atau estafet sehingga anak harus saling bekerjasama.
 - b) Sasaran
 - 1) Untuk meningkatkan kesadaran arah
Bentuk aktivitas yaitu melakukan gerakan berjalan sambil membawa kelereng melewati penanda/cone dengan arah zig-zag.
 - 2) Untuk meningkatkan kesadaran ruang
Bentuk aktivitas yaitu melakukan gerakan berjalan sambil membawa kelereng tanpa keluar lintasan
 - 3) Untuk meningkatkan kesadaran tempo
Bentuk aktivitas yaitu melakukan gerakan berjalan sambil membawa kelereng melewati penanda dengan arah zig-zag dan berjalan di atas papan titian yang diselaraskan dengan waktu yaitu cepat dan tepat

4) Untuk meningkatkan koordinasi mata, tangan dan kaki

Bentuk aktivitas yaitu melakukan gerakan berjalan sambil membawa kelereng tanpa terjatuh, melewati penanda dengan arah zig-zag

5) Untuk meningkatkan keseimbangan

Bentuk aktivitas yaitu melakukan gerakan berjalan di atas papan titian sambil memasukan bola ke dalam ember-ember disepanjang papan titian tanpa terjatuh

c) Pemain

Permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan secara berkelompok

d) Waktu permainan

Waktu permainan yaitu membutuhkan waktu 10-15 menit

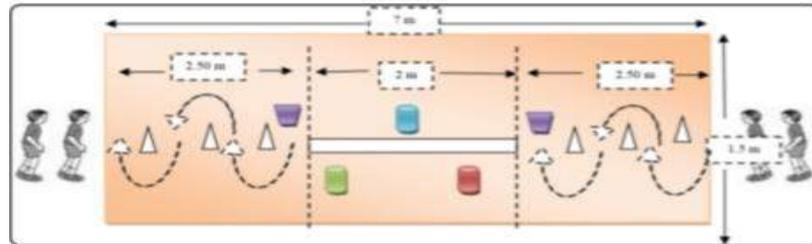
e) Alat

Alat yang digunakan yaitu papan titian sebanyak 4 papan titian untuk 4 lintasan, cone/penanda, kelereng sebanyak 8 kelereng, sendok sebanyak 8 sendok, ember sebanyak 8 ember, keranjang sebanyak 12 keranjang, bola warna-warni sebanyak 24 bola, kapur serbuk, meteran 50m, dan papan nama permainan.

f) Gambar lapangan

Lapangan terbagi atas empat lintasan permainan. Ukuran lapangan keseluruhan meliputi: panjang lintasan: 7m, lebar lintasan 1,5 m. ukuran pos penanda/ cone meliputi: panjang 2.50 m/250 cm, jarak

antara cone 63 cm. Ukuran pos papan titian meliputi: panjang 2 m/200cm.



Gambar 5. Lintasan kelereng berantai

g) Deskripsi tata cara permainan

- 1) Anak dibagi menjadi empat kelompok, dengan jumlah kelompok yang sama rata yaitu empat anak tiap kelompok.
- 2) Anak berbaris dengan rapi sesuai kelompoknya.
- 3) Anak pertama yaitu memegang sendok yang berisikan kelereng.
- 4) Guru akan memberikan aba-aba/instruksi untuk memulai permainan
- 5) Setelah ada aba-aba permainan dimulai, anak pertama berjalan dengan arah zig-zag melewati penanda sambil membawa sendok yang berisikan kelereng, anak berusaha menjaga keseimbangan kelereng agar tidak terjatuh (apabila kelereng terjatuh anak mengulang dari titik awal di mana kelereng tersebut jatuh), setelah itu anak meletakkan sendok dan kelereng ditempat yang telah disediakan, kemudian melakukan aktivitas selanjutnya.
- 6) Anak mengambil ember yang berisikan bola warna warni, kemudian mulai berjalan diatas papan sambil membawa ember

yang berisikan bola warna warni, dan memasukan bola tersebut ke dalam keranjang sesuai warna keranjang.

- 7) Selanjutnya mengambil sendok dan kelereng lagi yang telah disediakan, anak berjalan dengan arah zig-zag melewati penanda sambil membawa sendok yang berisikan kelereng, anak berusaha menjaga keseimbangan kelereng agar tidak terjatuh (apabila kelereng terjatuh anak mengulang dari titik awal di mana kelereng tersebut jatuh)
- 8) Kemudian anak pertama menuangkan kelereng kesendok yang telah dipegang anak kedua. (Catatan: Ketika anak pertama memberikan/menuangkan kelereng ke sendok anak kedua, kelereng tidak boleh jatuh).
- 9) Anak kedua berjalan sambil membawa sendok yang berisikan kelereng, anak berusaha menjaga keseimbangan kelereng agar tidak terjatuh (apabila kelereng terjatuh anak mengulang dari titik awal di mana kelereng tersebut jatuh) setelah itu anak meletakkan sendok dan kelereng ditempat yang telah disediakan, kemudian melakukan aktivitas selanjutnya.
- 10) Anak kedua mengambil ember kosong dan mulai berjalan diatas papan tanpa menyentuh tanah, sambil mengumpulkan bola yang ada di dalam keranjang.
- 11) Selanjutnya anak meletakkan ember, setelah itu anak mengambil sendok dan kelereng lagi yang telah disediakan, anak berjalan sambil membawa sendok yang berisikan kelereng.

- 12) Kemudian anak kedua memberikan kelereng kepada anak ketiga, anak ketiga melakukan aktivitas seperti yang dilakukan anak pertama, dan begitu seterusnya.
- 13) Permainan ini dilakukan secara perlombaan dan secara estafet.
- 14) Permainan ini memerlukan Kerjasama kelompok.
- 15) Kelompok yang dinyatakan menang adalah kelompok yang sudah melakukan semua aktivitas secara bergiliran dan mampu menyelesaikan tugas dengan waktu yang cepat.
- 16) Permainan berakhir Ketika semua anak sudah mendapatkan giliran melakukan aktivitas permainan.

c. Permainan ban berantai

a) Defenisi permainan ban berantai

Permainan ban berantai adalah sebuah aktivitas permainan memperagakan gerakan berlari sambil menggelindingkan ban melewati penanda (cone) dengan arah zig-zag. Permainan ini dilakukan secara berantai atau estafet sehingga anak harus saling bekerjasama.

b) Sasaran

1) Untuk meningkatkan kesadaran arah

Bentuk aktivitas yaitu melakukan gerakan berlari sambil menggelindingkan ban melewati penanda/cone dengan arah zig-zag.

2) Untuk meningkatkan kesadaran ruang

Bentuk aktivitas yaitu melakukan gerakan berlari sambil mengelilingi ban melewati penanda/cone dengan arah zig-zag tanpa keluar lintasan.

3) Untuk meningkatkan kesadaran ruang

Bentuk aktivitas yaitu melakukan gerakan berlari sambil mengelilingi ban melewati penanda/cone dengan arah zig-zag tanpa keluar lintasan.

4) Untuk meningkatkan kesadaran tempo

Bentuk aktivitas yaitu melakukan gerakan berlari sambil mengelilingi ban melewati penanda/cone dengan arah zig-zag yang diselaraskan dengan waktu yaitu cepat dan tepat.

5) Untuk meningkatkan koordinasi mata, tangan dan kaki

Bentuk aktivitas yaitu saat mengelilingi ban dengan arah zig-zag, ban tidak terjatuh sama sekali.

6) Untuk meningkatkan keseimbangan

Bentuk aktivitas yaitu melakukan gerakan berlari sambil mengelilingi ban melakukan penanda/cone dengan arah zig-zag tanpa terjatuh.

c) Pemain

Permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan secara berkelompok. Jumlah pemain sebanyak 4 anak perkelompok.

d) Waktu

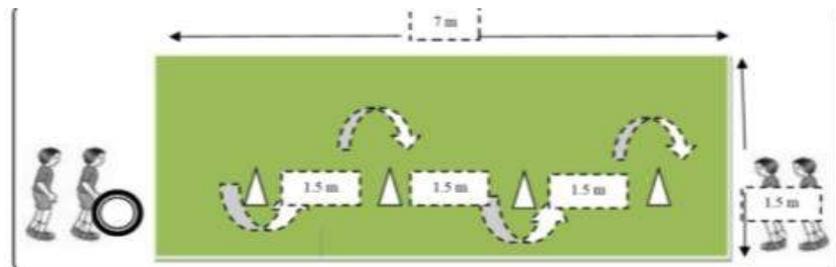
Waktu yang digunakan dalam permainan ini yaitu 10-15 menit

e) Alat

Alat yang digunakan yaitu ban motor bekas sebanyak 4 ban, penanda/ cone (botol mineral bekas) sebanyak 4 penanda per-lintasan, kapur serbuk, meteran 50 m.

f) Gambar lapangan

Gambar lapangan terbagi atas empat lintasan permainan. Ukuran lapangan keseluruhan meliputi: panjang lintasan: 7 m, lebar lintasan 1,5 m. Ukuran pos penanda/cone meliputi: panjang: 7 m/700 cm, jarak antara cone 1,5 m.



Gambar 6. Lintasan ban berantai

g) Deskripsi tata cara permainan

- 1) Anak dibagi menjadi empat kelompok, dengan jumlah kelompok yang sama rata yaitu empat anak tiap kelompok.
- 2) Masing-masing anak berbaris dengan rapi sesuai kelompoknya.
- 3) Anak pertama memegang ban.
- 4) Setelah semua kelompok berada pada posisi yang telah ditentukan, guru akan memberikan aba-aba/instruksi untuk memulai permainan.

- 5) Setelah ada aba-aba permainan dimulai, anak pertama mulai mengelindingkan ban menggunakan tangan sambil melewati cone-cone dengan arah zig-zag. (catatan: ban tidak boleh diangkat, tetapi digelindingkan).
- 6) Setelah itu anak pertama memberikan ban ke anak kedua.
- 7) Anak kedua melakukan aktivitas yang sama seperti anak pertama, dan begitu seterusnya.
- 8) Permainan ini dilakukan secara perlombaan dan secara estafet.
- 9) Permainan ini memerlukan Kerjasama kelompok.
- 10) Kelompok yang dinyatakan menang adalah kelompok yang sudah melakukan semua aktivitas secara bergiliran dan mampu menyelesaikan tugas dengan waktu yang cepat.
- 11) Permainan berakhir Ketika semua anak sudah mendapatkan giliran melakukan aktivitas permainan.

d. Permainan coba jawab

a) Permainan coba jawab

Permainan coba jawab adalah aktivitas permainan yang menyebutkan fungsi anggota tubuhnya sesuai dengan lintang kertas yang diletakan pada kotak dengan jarak 10 meter dari star.

b) Sasaran

Sasaran dalam permainan ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan persepsi motorik unsur pemahaman tubuh, dengan cara anak menyebutkan anggota tubuhnya dan sambil menyentuh

anggota tubuh yang disentuhnya, manfaatnya yaitu untuk melatih fokus dan cara berfikir logis pada anak.

c) Pemain

Permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan

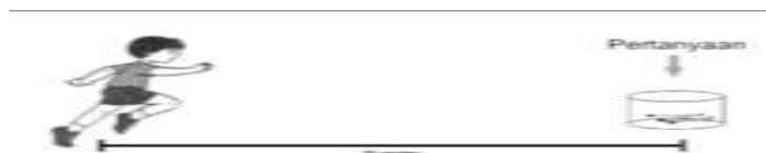
d) Waktu

Waktu yang digunakan dalam permainan ini yaitu 10-15 menit

e) Alat

Alat yang digunakan yaitu kertas, kotak persegi empat (dos bekas), meteran 50m

f) Gambar lapangan



Gambar 7. Lintasan permainan coba jawab

g) Deskripsi tata cara permainan

- 1) Anak berbaris dengan rapi
- 2) Anak barisan pertama berdiri di depan garis star, diikuti dengan anak yang lainnya dengan membentuk satu barisan
- 3) Setiap anak akan berlari dengan menempuh jarak 10 meter
- 4) Posisi guru berada disamping garis star
- 5) Guru akan memberikan aba-aba atau instruksi untuk memulai permainan

- 6) Setelah ada aba-aba dengan tanda guru membunyikan bunyi peluit, bertanda permainan dimulai
- 7) Anak pertama berlari mengambil potongan (lintingan) kertas yang berada didalam kotak, yang berisi pertanyaan tentang fungsi anggota tubuh
- 8) Anak yang telah mengambil potongan (lintingan) kertas segera Kembali berlari kearah guru untuk memberikan jawaban, disertai dengan menunjukan anggota tubuh yang dimaksud
- 9) Setelah anak pertama memberikan jawaban kepada guru
- 10) Anak barisan kedua selanjutnya melakukan aktivitas yang sama seperti anak pertama, dan begitu seterusnya
- 11) Permainan berakhir Ketika semua anak sudah mendapatkan giliran melakukan aktivitas permainan.

3. Revisi Draft Awal Produk

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

Tabel 8. Masukan terhadap draf awal model permainan

Ahli materi & praktisi	Masukan terhadap model permainan	Revisi
Ahli 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sepesifik permainannya diperjelas 2. Penjelasan permainan dan tujuan yang ingin dicapai dalam permainan 	Sesuai saran

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Penjelasan kemanfaatan yang akan dicapai 4. Memasukan materi metode pembelajaran secara komplit seperti, (pemanasan 5-10, Latihan inti 30-40, dan pendinginan 5-10 menit) 	
Ahli 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Urutan permainan dari yang paling mudah dan sederhana baru yang ke komplek 2. Bentuk pemanasan yang sesuai dengan macam aktivitas yang akan dilakukan 3. Waktu pelaksanaan pembelajaran 4. Kriteria keberhasilan siswa dari masing-masing item 	Sesuai saran
Praktisi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Uraikan permainan diperjelas 2. Peralatan permainan di cat dengan aneka warna sehingga anak lebih tertarik 3. Dibuat penilaian untuk aktivitas permainan 	Sesuai saran

Hasil validasi ahli materi terhadap uji draf dapat dikategorikan sesuai sasaran dari 11 pernyataan dari draf awal yang diajukan ketiga ahli memberikan penilaian dari 5 skala, lebih dominan pada nilai 5 dan 4 dengan presentase 100% dengan indikator sesuai. Dengan demikian uji coba draf layak untuk diuji cobakan pada skala kecil dan skala besar..

4. Hasil Validasi Draft Awal Produk

Draf yang sudah dibuat selanjutnya berdasarkan masukan diperbaiki guna penyempurnaan model permainan. Draft yang sudah mendapat validasi draft dari ahli materi, maka model diujicobakan di lapangan. Sebelum mendapat validasi maka draft terlebih dahulu di revisi sesuai dengan arahan dan masukan dari ahli materi. Hasil dari revisi draft awal model permainan selanjutnya diajukan untuk mendapatkan validasi draft model. Dalam mengajukan validasi draft awal model menggunakan instrumen skala penilaian sebagai bahan panduan dalam menilai permainan. Berdasarkan penilaian dari para ahli materi skala nilai, terlihat bahwa total nilai draft awal model permainan telah memenuhi persyaratan kelayakan untuk di uji cobakan di lapangan. Adapun hasil validasi dari para ahli materi, ahli media dan praktisi dari draft awal dapat dipaparkan satu persatu. Adapun hasil data validasi draft kegiatan permainan dapat dilihat, sebagai berikut:

a. Permainan gacok berantai

Tabel 9. Hasil observasi draf awal model permainan gacok berantai

Kode Ahli																				Total nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
	Hasil Penilaian																			
A1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18
A2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
Praktisi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19

Keterangan:

A1: Ahli satu

A2: Ahli dua

P1: Praktisi

Berdasarkan hasil perhitungan tabel penilaian skala nilai dari para ahli terhadap draf awal kegiatan permainan gacok berantai, dapat diketahui dan disajikan ke dalam table berikut ini:

Tabel 10. Distribusi frekuensi penilaian ahli materi/pakar permainan gacok berantai

Interval	Kategori	Nama permainan		
		Gacok berantai		
		A1	A2	P
		f	F	F
$X < 6,34$	Kurang	-	-	-
$6,34 \leq X < 12,66$	Cukup	-	-	-
$12,66 \leq X$	Baik	18	19	19
Jumlah		18	19	19
Rata-rata		18,66		

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas total nilai ahli untuk permainan gacok berantai yaitu ahli satu sebesar 18 terletak pada interval $12,66 \leq X$. total nilai ahli dua sebesar 19 terletak pada interval $12,66 \leq X$. total nilai praktisi sebesar 19 terletak pada interval $12,66 \leq X$. dengan menggunakan batas nilai minimal dikatakan layak (valid) adalah 6,34. Maka, penilaian ahli materi dan

praktisi terhadap aktivitas permainan gacok berantai dikategorikan baik (layak/valid).

2. Permainan kelereng berantai

Tabel 11. Hasil observasi draf awal model permainan kelereng berantai

Kode Ahli	Hasil Penilaian																			Total nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
A1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	18
A2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
Praktisi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18

Keterangan:

A1: Ahli satu

A2: Ahli dua

P1: Praktisi

Berdasarkan hasil perhitungan tabel penilaian skala nilai dari para ahli terhadap draf awal kegiatan permainan estavet kelereng, dapat diketahui dan disajikan ke dalam table berikut ini:

Tabel 12. Distribusi frekuensi penilaian ahli materi/pakar permainan kelereng berantai

Interval	Kategori	Nama permainan		
		Estavet kelereng		
		A1	A2	P
		f	F	F
$X < 6,34$	Kurang	-	-	-
$6,34 \leq X < 12,66$	Cukup	-	-	-
$12,66 \leq X$	Baik	18	19	18
Jumlah		18	19	18
Rata-rata		18,33		

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas total nilai ahli untuk permainan estavet kelereng yaitu ahli satu sebesar 18 terletak pada interval $12,66 \leq X$. total nilai ahli dua sebesar 19 terletak pada interval $12,66 \leq X$. total nilai praktisi

sebesar 18 terletak pada interval $12,66 \leq X$. dengan menggunakan batas nilai minimal dikatakan layak (valid) adalah 6,34. Maka, penilaian ahli materi dan praktisi terhadap aktivitas permainan estavet kelereng dikategorikan baik (layak/valid).

3. Permainan ban berantai

Tabel 13. Hasil observasi draf awal model permainan ban berantai

Kode Ahli	Hasil Penilaian																			Total nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
A1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17
A2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
Praktisi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18

Keterangan:

A1: Ahli satu

A2: Ahli dua

P1: Praktisi

Berdasarkan hasil perhitungan tabel penilaian skala nilai dari para ahli terhadap draf awal kegiatan permainan estavet ban, dapat diketahui dan disajikan ke dalam table berikut ini:

Tabel 14. Distribusi frekuensi penilaian ahli materi/pakar permainan ban berantai

Interval	kategori	Nama permainan		
		Estavet ban		
		A1	A2	P
$X < 6,34$	Kurang	-	-	-
$6,34 \leq X < 12,66$	Cukup	-	-	-
$12,66 \leq X$	Baik	18	19	18
Jumlah		17	19	18
Rata-rata		18		

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas total nilai ahli untuk permainan estavet ban yaitu ahli satu sebesar 17 terletak pada interval $12,66 \leq X$.

total nilai ahli dua sebesar 19 terletak pada interval $12,66 \leq X$. total nilai praktisi sebesar 18 terletak pada interval $12,66 \leq X$. dengan menggunakan batas nilai minimal dikatakan layak (valid) adalah 6,34. Maka, penilaian ahli materi dan praktisi terhadap aktivitas permainan estavet kelereng dikategorikan baik (layak/valid).

4. Permainan coba jawab

Tabel 15. Hasil observasi draf awal model permainan coba jawab

Kode Ahli	Hasil penilaian																			Total Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
A1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18
A2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
Praktisi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19

Keterangan:

A1: Ahli satu

A2: Ahli dua

P1: Praktisi

Berdasarkan hasil perhitungan tabel penilaian skala nilai dari para ahli terhadap draf awal kegiatan permainan ayo jawab, dapat diketahui dan disajikan ke dalam table berikut ini:

Tabel 16. Distribusi frekuensi penilaian ahli materi/pakar permainan coba jawab

Interval	kategori	Nama permainan		
		Coba jawab		
		A1	A2	P
		F	F	F
$X < 6,34$	Kurang	-	-	-
$6,34 \leq X < 12,66$	Cukup	-	-	-
$12,66 \leq X$	Baik	18	19	19
Jumlah		18	19	19
Rata-rata		18,67		

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas total nilai ahli untuk permainan ayo jawab yaitu ahli satu sebesar 17 terletak pada interval $12,66 \leq X$. total nilai ahli dua sebesar 19 terletak pada interval $12,66 \leq X$. total nilai praktisi sebesar 16 terletak pada interval $12,66 \leq X$. dengan menggunakan batas nilai minimal dikatakan layak (valid) adalah 6,34. Maka, penilaian ahli materi dan praktisi terhadap aktivitas permainan ayo jawab dikategorikan baik (layak/valid).

B. Hasil Uji Coba Produk

1. Hasil Uji Produk Skala Kecil

a. Data Hasil Uji Produk Skala Kecil

Setelah mendapatkan validasi para ahli materi dan praktisi terhadap draf awal model permainan, dan sudah mendapatkan kualifikasi layak untuk diuji cobakan maka draf model diuji cobakan pada skala kecil. Pelaksanaan uji coba dilakukan oleh guru penjas. Pelaksanaan uji coba skala kecil dilakukan sesi dokumentasi kemudian diobservasi oleh validator (ahli olahraga pendidikan jasmani, ahli perseptual motorik).

Kegiatan dimulai sekitar pukul 07.30. Sebelumnya, telah dipersiapkan lapangan berbentuk persegi panjang dan dibagi menjadi 4 lintasan dengan panjang 8 m dan lebar 1.5 m. Kemudian guru mempersiapkan alat-alat yang dibutuhkan dalam aktivitas permainan tersebut. Setelah semua peralatan dan lapangan siap, guru mempersiapkan anak-anak untuk menuju lapangan tempat kegiatan akan berlangsung. Kegiatan dimulai dengan melakukan pemanasan, Setelah pemanasan selesai, anak diarahkan untuk melakukan permainan.

Guru membagi anak menjadi beberapa kelompok sesuai lintasan. Kemudian guru mencontohkan pada anak bagaimana cara melakukan permainan. Setelah

semua anak mengerti, guru meminta anak untuk bersiap-siap melakukan permainan. Setiap anak memiliki kesempatan untuk melakukan aktivitas permainan sebanyak satu kali per permainan. Kemudian, guru memberikan pendinginan.

Pada tahap uji coba skala kecil ini, kegiatan pada saat subjek coba mempraktikkan model permainan didokumentasikan. Hal ini bertujuan bila terjadi keragu-raguan atau kelupaan, dokumentasi dapat dilihat Kembali agar pencatatan data yang keliru dapat diperbaiki. Hasil uji coba skala kecil yang didokumentasikan kemudian diobservasi oleh para pakar untuk direvisi lebih lanjut. Observasi dilakukan oleh para pakar dengan cara mengisi panduan observasi yang telah disusun oleh peneliti.

Berikut ini disajikan data penelitian hasil observasi para pakar terhadap model permainan pada tahap uji coba skala besar, sebagai berikut:

1) Permainan gacok berantai

Tabel 17. Hasil observasi uji skala besar ahli materi, media dan praktisi permainan gacok berantai

Kode Ahli	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	Total nilai
	Hasil Penilaian																			
A1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
A2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	17
Praktisi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	18

Keterangan:

A1: Ahli satu

A2: Ahli dua

P1: Praktisi

Mengacu pada tabel hasil penilaian tersebut maka hasil penilaian observasi ahli/pakar dan praktisi pada permainan gacok berantai dapat diketahui dan disajikan ke dalam tabel berikut ini:

Tabel 18. Distribusi frekuensi penilaian ahli materi/pakar

Interval	kategori	Nama permainan		
		Gacok berantai		
		A1	A2	P
		F	F	F
$X < 6,34$	Kurang	-	-	-
$6,34 \leq X < 12,66$	Cukup	-	-	-
$12,66 \leq X$	Baik	18	17	18
Jumlah		18	17	18
Rata-rata		17,67		

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas total nilai ahli untuk permainan gacok berantai yaitu ahli satu sebesar 18 terletak pada interval $12,66 \leq X$. total nilai ahli dua sebesar 17 terletak pada interval $12,66 \leq X$. total nilai praktisi sebesar 18 terletak pada interval $12,66 \leq X$. Dengan menggunakan batas nilai minimal dikatakan layak (valid) adalah 6,34. Maka, penilaian ahli materi dan praktisi terhadap aktivitas permainan gacok berantai dikategorikan baik (layak/valid).

2) Permainan kelereng berantai

Tabel 19. Hasil observasi uji skala besar ahli materi, media dan praktisi permainan kelereng berantai

Kode Ahli																				Total nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
	Hasil Penilaian																			
A1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
A2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
Praktisi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19

Keterangan:

A1: Ahli satu

A2: Ahli dua

P1: Praktisi

Mengacu pada tabel hasil penilaian tersebut maka hasil penilaian observasi ahli/pakar dan praktisi pada permainan estavet kelereng dapat diketahui dan disajikan ke dalam tabel berikut ini:

Tabel 20. Distribusi frekuensi penilaian ahli materi/pakar

Interval	kategori	Nama permainan		
		Estavet kelereng berantai		
		A1	A2	P
		f	F	F
$X < 6,34$	Kurang	-	-	-
$6,34 \leq X < 12,66$	Cukup	-	-	-
$12,66 \leq X$	Baik	19	19	19
Jumlah		19	19	19
Rata-rata		19		

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas total nilai ahli untuk permainan estavet kelereng yaitu ahli satu sebesar 19 terletak pada interval $12,66 \leq X$. total nilai ahli dua sebesar 19 terletak pada interval $12,66 \leq X$. total nilai praktisi sebesar 19 terletak pada interval $12,66 \leq X$. Dengan menggunakan batas nilai minimal dikatakan layak (valid) adalah 6,34. Maka, penilaian ahli materi dan praktisi terhadap aktivitas permainan estavet kelereng dikategorikan baik (layak/valid).

3) Permainan ban berantai

Tabel 21. Hasil observasi uji skala besar ahli materi, media dan praktisi permainan ban berantai

Kode Ahli																				Total nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
	Hasil Penilaian																			
A1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
A2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
Praktisi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19

Keterangan:

A1: Ahli satu

A2: Ahli dua

P1: Praktisi

Mengacu pada tabel hasil penilaian tersebut maka hasil penilaian observasi ahli/pakar dan praktisi pada permainan estavet ban dapat diketahui dan disajikan ke dalam tabel berikut ini:

Tabel 22. Distribusi frekuensi penilaian ahli materi/pakar

Interval	kategori	Nama permainan		
		Estavet ban		
		A1	A2	P
		f	F	F
$X < 6,34$	Kurang	-	-	-
$6,34 \leq X < 12,66$	Cukup	-	-	-
$12,66 \leq X$	Baik	19	19	19
Jumlah		19	19	19
Rata-rata		19		

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas total nilai ahli untuk permainan estavet ban yaitu ahli satu sebesar 19 terletak pada interval $12,66 \leq X$. total nilai ahli dua sebesar 19 terletak pada interval $12,66 \leq X$. total nilai praktisi sebesar 19 terletak pada interval $12,66 \leq X$. Dengan menggunakan batas nilai minimal dikatakan layak (valid) adalah 6,34. Maka, penilaian ahli materi dan praktisi terhadap aktivitas permainan estavet ban dikategorikan baik (layak/valid).

4) Permainan coba jawab

Tabel 23. Hasil observasi uji skala besar ahli materi, media dan praktisi permainan coba jawab

Kode Ahli																				Total nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
	Hasil Penilaian																			
A1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
A2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
Praktisi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19

Keterangan:

A1: Ahli satu

A2: Ahli dua

P1: Praktisi

Mengacu pada tabel hasil penilaian tersebut maka hasil penilaian observasi ahli/pakar dan praktisi pada permainan ayo jawab dapat diketahui dan disajikan ke dalam tabel berikut ini:

Tabel 24. Distribusi frekuensi penilaian ahli materi/praktisi

Interval	Kategori	Nama permainan		
		Ayo jawab		
		A1	A2	P
		F	F	F
$X < 6,34$	Kurang	-	-	-
$6,34 \leq X < 12,66$	Cukup	-	-	-
$12,66 \leq X$	Baik	19	19	19
Jumlah		19	19	19
Rata-rata		19		

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas total nilai ahli untuk permainan ayo jawab yaitu ahli satu sebesar 19 terletak pada interval $12,66 \leq X$. total nilai ahli dua sebesar 19 terletak pada interval $12,66 \leq X$. total nilai praktisi sebesar 19 terletak pada interval $12,66 \leq X$. Dengan menggunakan batas nilai

minimal dikatakan layak (valid) adalah 6,34. Maka, penilaian ahli materi dan praktisi terhadap aktivitas permainan ayo jawab dikategorikan baik (layak/valid).

a. Hasil Kuesioner Siswa

Kuesioner ini digunakan untuk mengetahui motivasi/respon siswa dalam menjalankan proses permainan. Berdasarkan tabel Adapun hasil respon siswa terhadap model permainan, yaitu:

Tabel 25. Hasil kuesioner siswa skala kecil

No	Pernyataan	Jumlah		%	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Apakah anda bisa melakukan permainan yang diajarkan?	15	0	100%	
2	Apakah permainan yang diajarkan mudah dilakukan	15	0	100%	
3	Apakah anda memahami peraturan permainan yang diajarkan?	15	0	100%	
4	Apakah anda taat pada peraturan permainan yang diajarkan?	15	0	100%	
5	Apakah anda kesulitan melakukan permainan yang diajarkan?	14	1	96,3%	3,7%
6	Apakah anda suka dengan alat yang digunakan untuk bermain?	15	0	100%	
7	Apakah permainan menyenangkan?	15	0	100%	
8	Apakah permainan membuat anda senang bergerak?	15	0	100%	

9	Apakah anda bekerjasama dengan teman untuk melakukan permainan yang diajarkan?	15	0	100%	
10	Apakah anda takut melakukan permainan yang diajarkan?	13	2	92,6%	7,4%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa siswa memiliki respon yang tinggi terhadap model permainan. Melalui model permainan dalam penelitian dan pengembangan ini siswa termotivasi untuk bergerak aktif dan melakukan aktivitas permainan dengan rasa senang.

b. Hasil Revisi Uji Produk Skala kecil

Data yang digunakan untuk melakukan revisi ini merupakan data saran dan masukan yang didapat peneliti setelah melakukan uji coba skala kecil. Berikut ini merupakan data saran dan masukan yang diperoleh setelah melakukan uji coba skala kecil, yaitu:

Tabel 26. Masukan Ahli Materi Terhadap Model Permainan Uji Coba Skala Kecil

Ahli materi & praktisi	Masukan terhadap model permainan	Revisi
Ahli 1	Sepesifik permainannya diperjelas Penjelasan permainan dan tujuan yang ingin dicapai dalam permainan Penjelasan kemanfaatan yang akan dicapai Memasukan materi metode pembelajaran secara komplit seperti, (pemanasan 5-10, Latihan inti 30-40, dan pendinginan 5-10 menit)	Sesuai saran

Ahli 2	<p>Urutan permainan dari yang paling mudah dan sederhana baru yang ke kompleks</p> <p>Bentuk pemanasan yang sesuai dengan macam aktivitas yang akan dilakukan</p> <p>Waktu pelaksanaan pembelajaran</p> <p>Kriteria keberhasilan siswa dari masing-masing item</p>	Sesuai saran
Praktisi	<p>Uraikan permainan diperjelas</p> <p>Peralatan permainan di cat dengan aneka warna sehingga anak lebih tertarik</p> <p>Dibuat penilaian untuk aktivitas permainan</p>	Sesuai saran

1. Hasil Uji Produk Skala Besar

a. Data Hasil Uji Produk Skala Besar

Langkah-langkah yang ditempuh dalam melaksanakan uji coba skala besar tidak jauh berbeda dengan apa yang dilakukan pada saat uji coba skala kecil. Perbedaannya hanya terletak pada jumlah subjek coba yang jauh lebih banyak. Pelaksanaan uji coba skala besar dilakukan oleh guru penjas. subjek uji coba dalam skala besar dilakukan di sekolah dasar negeri 5 tongkuno dengan melibatkan 2 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa. Uji coba skala besar ini dilakukan pada tanggal 4 september 2023

Berikut ini disajikan data penelitian hasil observasi para pakar terhadap model permainan pada tahap uji coba skala besar, sebagai berikut:

1) Permainan gacok berantai

Tabel 27. Hasil observasi uji skala besar ahli materi, media dan praktisi permainan gacok berantai

Kode Ahli	Hasil Penilaian																			Total nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
A1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
A2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
Praktisi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19

Keterangan:

A1: Ahli satu

A2: Ahli dua

P1: Praktisi

Mengacu pada tabel hasil penilaian tersebut maka hasil penilaian observasi ahli/pakar dan praktisi pada permainan gacok berantai dapat diketahui dan disajikan ke dalam tabel berikut ini:

Tabel 28. Distribusi frekuensi penilaian ahli materi/pakar

Interval	kategori	Nama permainan		
		Gacok berantai		
		A1	A2	P
		f	F	F
$X < 6,34$	Kurang	-	-	-
$6,34 \leq X < 12,66$	Cukup	-	-	-
$12,66 \leq X$	Baik	19	19	19
Jumlah		19	19	19
Rata-rata		19		

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas total nilai ahli untuk permainan gacok berantai yaitu ahli satu sebesar 19 terletak pada interval $12,66 \leq X$. total nilai ahli dua sebesar 19 terletak pada interval $12,66 \leq X$. total nilai praktisi sebesar 19 terletak pada interval $12,66 \leq X$. Dengan menggunakan batas nilai minimal dikatakan layak (valid) adalah 6,34. Maka, penilaian ahli materi dan praktisi terhadap aktivitas permainan gacok berantai dikategorikan baik (layak/valid).

2) Permainan kelereng berantai

Tabel 29. Hasil observasi uji skala besar ahli materi, media dan praktisi permainan kelereng berantai

Kode Ahli	Hasil Penilaian																			Total nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
A1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
A2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
Praktisi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19

Keterangan:

A1: Ahli satu

A2: Ahli dua

P1: Praktisi

Mengacu pada tabel hasil penilaian tersebut maka hasil penilaian observasi ahli/pakar dan praktisi pada permainan estavet kelereng dapat diketahui dan disajikan ke dalam tabel berikut ini:

Tabel 30. Distribusi frekuensi penilaian ahli materi/pakar

Interval	Kategori	Nama permainan		
		Estavet kelereng berantai		
		A1	A2	P
		f	F	F
$X < 6,34$	Kurang	-	-	-
$6,34 \leq X < 12,66$	Cukup	-	-	-
$12,66 \leq X$	Baik	19	19	19
Jumlah		19	19	19
Rata-rata		19		

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas total nilai ahli untuk permainan estavet kelereng yaitu ahli satu sebesar 19 terletak pada interval $12,66 \leq X$. total nilai ahli dua sebesar 19 terletak pada interval $12,66 \leq X$. total nilai praktisi sebesar 19 terletak pada interval $12,66 \leq X$. Dengan menggunakan batas nilai minimal dikatakan layak (valid) adalah 6,34. Maka, penilaian ahli materi dan

praktisi terhadap aktivitas permainan estavet kelereng dikategorikan baik (layak/valid).

3) Permainan ban berantai

Tabel 31. Hasil observasi uji skala besar ahli materi, media dan praktisi permainan ban berantai

Kode Ahli	Hasil Penilaian																			Total nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
A1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
A2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
Praktisi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19

Keterangan:

A1: Ahli satu

A2: Ahli dua

P1: Praktisi

Mengacu pada tabel hasil penilaian tersebut maka hasil penilaian observasi ahli/pakar dan praktisi pada permainan estavet ban dapat diketahui dan disajikan ke dalam tabel berikut ini:

Tabel 32. Distribusi frekuensi penilaian ahli materi/pakar

interval	kategori	Nama permainan		
		Estavet ban		
		A1	A2	P
		f	F	F
$X < 6,34$	Kurang	-	-	-
$6,34 \leq X < 12,66$	Cukup	-	-	-
$12,66 \leq X$	Baik	19	19	19
Jumlah		19	19	19
Rata-rata		19		

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas total nilai ahli untuk permainan estavet ban yaitu ahli satu sebesar 19 terletak pada interval $12,66 \leq X$. total nilai ahli dua sebesar 19 terletak pada interval $12,66 \leq X$. total nilai praktisi sebesar 19 terletak pada interval $12,66 \leq X$. Dengan menggunakan batas nilai

minimal dikatakan layak (valid) adalah 6,34. Maka, penilaian ahli materi dan praktisi terhadap aktivitas permainan estavet ban dikategorikan baik (layak/valid).

4) Permainan coba jawab

Tabel 33. Hasil observasi uji skala besar ahli materi, media dan praktisi permainan coba jawab

Kode Ahli	Hasil Penilaian																			Total nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
A1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
A2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
Praktisi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19

Keterangan:

A1: Ahli satu

A2: Ahli dua

P1: Praktisi

Mengacu pada tabel hasil penilaian tersebut maka hasil penilaian observasi ahli/pakar dan praktisi pada permainan ayo jawab dapat diketahui dan disajikan ke dalam tabel berikut ini:

Tabel 34. Distribusi frekuensi penilaian ahli materi/praktisi

Interval	Kategori	Nama permainan		
		Ayo jawab		
		A1	A2	P
		F	F	F
$X < 6,34$	Kurang	-	-	-
$6,34 \leq X < 12,66$	Cukup	-	-	-
$12,66 \leq X$	Baik	19	19	19
Jumlah		19	19	19
Rata-rata		19		

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas total nilai ahli untuk permainan ayo jawab yaitu ahli satu sebesar 19 terletak pada interval $12,66 \leq X$. total nilai ahli dua sebesar 19 terletak pada interval $12,66 \leq X$. total nilai praktisi sebesar 19 terletak pada interval $12,66 \leq X$. Dengan menggunakan batas nilai

minimal dikatakan layak (valid) adalah 6,34. Maka, penilaian ahli materi dan praktisi terhadap aktivitas permainan ayo jawab dikategorikan baik (layak/valid).

b. Hasil Kuesioner Siswa

Kuesioner ini digunakan untuk mengetahui motivasi/respon siswa dalam menjalankan proses permainan. Berdasarkan tabel Adapun hasil respon siswa terhadap model permainan, yaitu:

Tabel 35. Hasil kuesioner siswa skala besar

No	Pernyataan	Jumlah		%	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Apakah anda bisa melakukan permainan yang diajarkan?	30	0	100%	0
2	Apakah permainan yang diajarkan mudah dilakukan	30	0	100%	0
3	Apakah anda memahami peraturan permainan yang diajarkan?	30	0	100%	0
4	Apakah anda taat pada peraturan permainan yang diajarkan?	30	0	100%	0
5	Apakah anda kesulitan melakukan permainan yang diajarkan?	0	30	0	100%
6	Apakah anda suka dengan alat yang digunakan untuk bermain?	30	0	100%	0
7	Apakah permainan menyenangkan?	30	0	100%	0
8	Apakah permainan membuat anda senang bergerak?	30	0	100%	0
9	Apakah anda bekerjasama dengan teman untuk	30	0	100%	0

	melakukan permainan yang diajarkan?				
10	Apakah anda takut melakukan permainan yang diajarkan?	0	30	0	100%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa siswa memiliki respon yang tinggi terhadap model permainan. Melalui model permainan dalam penelitian dan pengembangan ini siswa termotivasi untuk bergerak aktif dan melakukan aktivitas permainan dengan rasa senang.

c. Hasil Revisi Uji Produk Skala Besar

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

Tabel 36. Masukan Ahli Materi Terhadap Model Permainan Setelah Uji Coba Skala Besar

Ahli Materi & Praktisi	Masukan Terhadap Model Permainan	Revisi
Ahli 1	-	-
Ahli 2	-	-
Praktisi	Semua siswa setelah diberi penjelasan dan contoh semua permainan yang diberikan dengan rasa hati dan rasa tanggung jawab, mengenai pembelajaran akhirnya bisa dilaksanakan dengan senang hati ternyata sukses.	

Berdasarkan saran dan perbaikan dari tahap uji coba, maka selanjutnya peneliti akan melakukan revisi terhadap produk model permainan untuk kemudian

dijadikan sebagai produk akhir permainan.

2. Hasil reabilitas tes guna uji efektifitas produk dan penilaian hasil belajar

Arikunto (2006: 60) mengemukakan bahwa sebuah tes dapat dikatakan *reliable* apabila hasil-hasil tes tersebut sesuai dengan ketentuan O'Donoghue (2012: 338) menyatakan bahwa *reliability is the consistency of the values obtained when a measurement is used*. Reliabilitas merupakan konsistensi nilai yang diperoleh saat pengukuran tersebut digunakan. Reliabilitas adalah konsistensi tes. Sebuah tes yang dapat diandalkan harus mempunyai hasil kurang lebih sama tanpa memedulikan jumlah waktu yang diberikan. Koefisien reliabilitas diperoleh dengan cara yang sama dengan proses mencari validitas empiris, yaitu dengan menghitung koefisien korelasi. Koefisien reliabilitas tidak dapat digunakan untuk keperluan validasi karena apa yang reliabel belum tentu valid, tetapi apa yang valid selalu reliabel. Adapun indikator alat ukur dalam tes (lembar penilaian) hasil belajar siswa, sebagai berikut:

Hasil penilaian diperoleh setelah siswa melaksanakan aktivitas- aktivitas permainan sesuai dengan prosedur pelaksanaan penilaian. Siswa dinilai oleh guru berdasarkan kriteria penilaian yang ada di petunjuk pelaksanaan penilaian. Hasil penilaian siswa melalui instrument yang dikembangkan dapat dilihat pada lampiran. Reliabilitas tes rubrik penilaian dalam penelitian ini menggunakan *koefisien spearman-brown*, untuk menguji alat ukur ini dengan menggunakan teknik belah dua (*split half*). Hasil reliabilitas dihitung menggunakan *SPSS* versi 28.0.

Adapun hasil reliabilitas tes (lembar penilaian) tiap-tiap permainan yaitu (1) reliabilitas tes permainan gacok berantai, tingkat reliabilitas menggunakan uji

koefisiensi *spearman-brown* menunjukkan reliabilitas yang tinggi dengan nilai reliabilitas 0,994, (2) reliabilitas tes permainan kelereng berantai, tingkat reliabilitas menggunakan uji koefisiensi *spearman-brown* menunjukkan reliabilitas yang tinggi dengan nilai reliabilitas 0,982, (3) reliabilitas tes permainan ban berantai, tingkat reliabilitas menggunakan uji koefisiensi *spearman-brown* menunjukkan reliabilitas yang tinggi dengan nilai reliabilitas 0,994, (4) reliabilitas tes permainan coba jawab, tingkat reliabilitas menggunakan uji koefisiensi *spearman-brown* menunjukkan reliabilitas yang tinggi dengan nilai reliabilitas 0,994.

C. Revisi produk

Revisi model yang dilakukan dalam perbaikan model permainan berdasarkan masukan ahli dan Analisa data model permainan. Produk akhir ini diberi judul “permainan persepsi motorik”. Revisi produk model permainan ini terdiri dari uji coba lapangan skala kecil dan juga uji skala besar, Adapun hasil revisi produk akhir, sebagai berikut.

1. Permainan gacok berantai

a. Defenisi permainan gacok berantai

Permainan gacok berantai adalah sebuah aktivitas permainan memperagakan gerakan melompat di dalam kotak. Permainan ini dilakukan secara berantai atau estafet sehingga anak harus saling bekerjasama.



Gambar 8. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

b. Sasaran

1) Untuk meningkatkan kesadaran arah

Bentuk aktivitas permainan anak melompat kearah depan dengan tepat melewati berbagai bentuk gacok, yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran arah.

2) Untuk meningkatkan kesadaran ruang

Bentuk aktivitas yang dilakukan yaitu melakukan gerakan melompat secara berurutan di dalam kotak dengan berbagai jenis gacok.

3) Untuk meningkatkan kesadaran tempo

Bentuk aktivitas yang dilakukan yaitu melakukan gerakan melompat secara berurutan di dalam kotak yang diselaraskan dengan waktu. Artinya anak mampu melakukan gerakan melompat secara berurutan di dalam kotak melewati rintangan dengan cepat dan tepat.

4) Untuk meningkatkan koordinasi mata, tangan dan kaki

Bentuk aktivitas yang dilakukan yaitu melakukan gerakan melompat sambil membawa bola tanpa terlepas melewati berbagai jenis gacok.

5) Untuk meningkatkan keseimbangan

Bentuk aktivitas yang dilakukan yaitu melakukan gerakan melompat menggunakan kaki satu tanpa terjatuh melewati berbagai jenis gacok.

c. Pemain

Permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan secara berkelompok. Jumlah pemain dalam permainan ini adalah 4 anak setiap kelompok.

d. Waktu

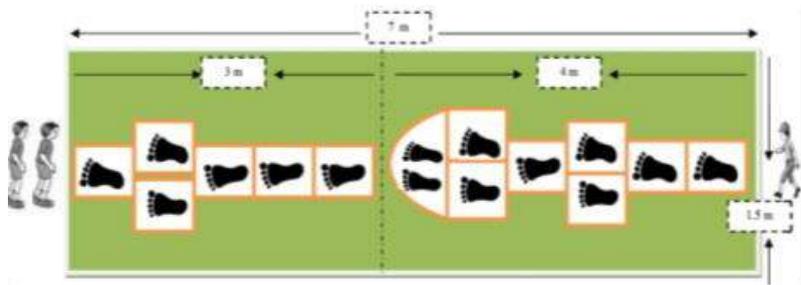
Waktu yang digunakan untuk melakukan kegiatan permainan ini yaitu 10-15 menit.

e. Alat yang digunakan

Alat yang digunakan yaitu dengan memodifikasi alat agility ladder berbentuk gacok gunung sebanyak 4 gacok dan berbentuk gacok pesawat sebanyak 4 gacok, bola sebanyak 4 bola, kapur serbuk, dan meteran.

f. Gambar lapangan

Lapangan terbagi atas empat lintasan permainan. Ukuran lapangan keseluruhan meliputi: panjang lintasan yaitu 7 m, lebar lintasan yaitu 1,5 m, ukuran pos gacok gunung, panjang yaitu 4 m/400 cm, dan ukuran pos engklek pesawat yaitu panjang 3 m/300 cm.



Gambar 9. Gambar lintasan permainan gacok berantai
g. Tata cara permainan

- 1) Anak dibagi menjadi empat kelompok, dengan jumlah kelompok yang sama rata yaitu empat anak setiap kelompok.
- 2) Anak berbaris dengan rapi sesuai dengan kelompoknya.
- 3) Anak pertama memegang bola.
- 4) Guru akan memberikan aba-aba atau intruksi untuk memulai permainan.
- 5) Setelah ada aba-aba permainan dimulai, anak pertama berlari sambil membawa bola
- 6) Kemudian melewati gacok gunung dengan melompat (kaki kanan, kaki kanan, dua kaki, kaki kanan, dua kaki dan dua kaki) ke arah depan melewati kotak secara berurutan tanpa keluar garis, kemudian melewati gacok pesawat dengan melompat (kaki kanan, kaki kanan, kaki kanan, dua kaki, kaki kanan.
- 7) Setelah itu anak pertama memberikan bola kepada anak kedua sebagai tanda pergantian (bola tidak dilempar).
- 8) Anak kedua melakukan aktivitas yang sama seperti anak pertama dengan kaki sebaliknya, dan begitu seterusnya.
- 9) Permainan ini dilakukan secara perlombaan dan secara estafet.
- 10) Permainan ini memerlukan Kerjasama kelompok.

11) Kelompok yang dinyatakan menang adalah kelompok yang sudah melakukan semua aktivitas secara bergiliran dan mampu menyelesaikan tugas dengan waktu yang cepat.

12) Permainan berakhir Ketika semua anak sudah mendapat giliran melakukan aktivitas permainan.

2. Permainan kelereng berantai

a. Defenisi permainan kelereng berantai

Permainan kelereng berantai adalah sebuah aktivitas permainan memperagakan gerakan berjalan melewati penanda dengan arah zig-zag sambil memegang sendok berisikan kelereng, kemudian berjalan di atas papan titian. Permainan ini dilakukan secara berantai atau estafet sehingga anak harus saling bekerjasama.



Gambar 10. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

b. Sasaran

1) Untuk meningkatkan kesadaran arah

Bentuk aktivitas yaitu melakukan gerakan berjalan sambil membawa kelereng melewati penanda/cone dengan arah zig-zag.

2) Untuk meningkatkan kesadaran ruang

Bentuk aktivitas yaitu melakukan gerakan berjalan sambil membawa kelereng tanpa keluar lintasan

3) Untuk meningkatkan kesadaran tempo

Bentuk aktivitas yaitu melakukan gerakan berjalan sambil membawa kelereng melewati penanda dengan arah zig-zag dan berjalan di atas papan titian yang diselaraskan dengan waktu yaitu cepat dan tepat

4) Untuk meningkatkan koordinasi mata, tangan dan kaki

Bentuk aktivitas yaitu melakukan gerakan berjalan sambil membawa kelereng tanpa terjatuh, melewati penanda dengan arah zig-zag

5) Untuk meningkatkan keseimbangan

Bentuk aktivitas yaitu melakukan gerakan berjalan di atas papan titian sambil memasukan bola ke dalam ember-ember disepanjang papan titian tanpa terjatuh

c. Pemain

Permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan secara berkelompok

d. Waktu permainan

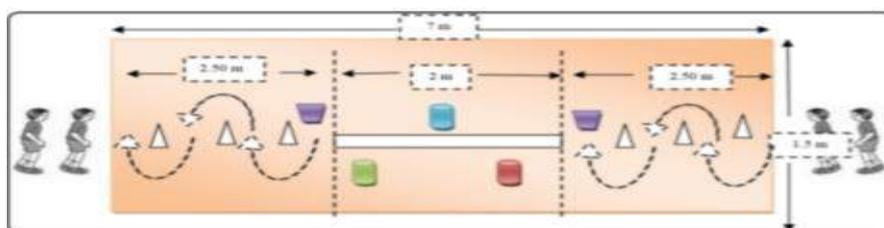
Waktu permainan yaitu membutuhkan waktu 10-15 menit

e. Alat

Alat yang digunakan yaitu papan titian sebanyak 4 papan titian untuk 4 lintasan, cone/penanda, kelereng sebanyak 8 kelereng, sendok sebanyak 8 sendok, ember sebanyak 8 ember, keranjang sebanyak 12 keranjang, bola warna-warni sebanyak 24 bola, kapur serbuk, meteran 50m, dan papan nama permainan.

f. Gambar lapangan

Lapangan terbagi atas empat lintasan permainan. Ukuran lapangan keseluruhan meliputi: panjang lintasan: 7m, lebar lintasan 1,5 m. ukuran pos penanda/ cone meliputi: panjang 2.50 m/250 cm, jarak antara cone 63 cm. Ukuran pos papan titian meliputi: panjang 2 m/ 200cm.



Gambar 11. Gambar lintasan kelereng berantai

g. Deskripsi tata cara permainan

- 1) Anak dibagi menjadi empat kelompok, dengan jumlah kelompok yang sama rata yaitu empat anak tiap kelompok.
- 2) Anak berbaris dengan rapi sesuai kelompoknya.
- 3) Anak pertama yaitu memegang sendok yang berisikan kelereng.
- 4) Guru akan memberikan aba-aba/instruksi untuk memulai permainan
- 5) Setelah ada aba-aba permainan dimulai, anak pertama berjalan dengan arah zig-zag melewati penanda sambil membawa sendok yang berisikan kelereng, anak berusaha menjaga keseimbangan kelereng agar tidak terjatuh (apabila kelereng terjatuh anak mengulang dari titik awal di mana kelereng tersebut jatuh), setelah itu anak meletakkan sendok dan kelereng

ditempat yang telah disediakan, kemudian melakukan aktivitas selanjutnya.

- 6) Anak mengambil ember yang berisikan bola warna warni, kemudian mulai berjalan diatas papan sambil membawa ember yang berisikan bola warna warni, dan memasukan bola tersebut ke dalam keranjang sesuai warna keranjang.
- 7) Selanjutnya mengambil sendok dan kelereng lagi yang telah disediakan, anak berjalan dengan arah zig-zag melewati penanda sambil membawa sendok yang berisikan kelereng, anak berusaha menjaga keseimbangan kelereng agar tidak terjatuh (apabila kelereng terjatuh anak mengulang dari titik awal di mana kelereng tersebut jatuh)
- 8) Kemudian anak pertama menuangkan kelereng kesendok yang telah dipegang anak kedua. (Catatan: Ketika anak pertama memberikan/menuangkan kelereng ke sendok anak kedua, kelereng tidak boleh jatuh).
- 9) Anak kedua berjalan sambil membawa sendok yang berisikan kelereng, anak berusaha menjaga keseimbangan kelereng agar tidak terjatuh (apabila kelereng terjatuh anak mengulang dari titik awal di mana kelereng tersebut jatuh) setelah itu anak meletakkan sendok dan kelereng ditempat yang telah disediakan, kemudian melakukan aktivitas selanjutnya.

- 10) Anak kedua mengambil ember kosong dan mulai berjalan diatas papan tanpa menyentuh tanah, sambil mengumpulkan bola yang ada di dalam keranjang.
- 11) Selanjutnya anak meletakkan ember, setelah itu anak mengambil sendok dan kelereng lagi yang telah disediakan, anak berjalan sambil membawa sendok yang berisikan kelereng.
- 12) Kemudian anak kedua memberikan kelereng kepada anak ketiga, anak ketiga melakukan aktivitas seperti yang dilakukan anak pertama, dan begitu seterusnya.
- 13) Permainan ini dilakukan secara perlombaan dan secara estafet.
- 14) Permainan ini memerlukan Kerjasama kelompok.
- 15) Kelompok yang dinyatakan menang adalah kelompok yang sudah melakukan semua aktivitas secara bergiliran dan mampu menyelesaikan tugas dengan waktu yang cepat.
- 16) Permainan berakhir Ketika semua anak sudah mendapatkan giliran melakukan aktivitas permainan.

3. Permainan ban berantai

a. Defenisi permainan ban berantai

Permainan ban berantai adalah sebuah aktivitas permainan memperagakan gerakan berlari sambil menggelindingkan ban melewati penanda (cone) dengan arah zig-zag. Permainan ini dilakukan secara berantai atau estafet sehingga anak harus saling bekerjasama.



Gambar 12. Gambar lintasan kelereng berantai

b. Sasaran

1) Untuk meningkatkan kesadaran arah

Bentuk aktivitas yaitu melakukan gerakan berlari sambil menggelindingkan ban melewati penanda/cone dengan arah zig-zag.

2) Untuk meningkatkan kesadaran ruang

Bentuk aktivitas yaitu melakukan gerakan berlari sambil menggelindingkan ban melewati penanda/cone dengan arah zig-zag tanpa keluar lintasan.

3) Untuk meningkatkan kesadaran ruang

Bentuk aktivitas yaitu melakukan gerakan berlari sambil menggelindingkan ban melewati penanda/cone dengan arah zig-zag tanpa keluar lintasan.

4) Untuk meningkatkan kesadaran tempo

Bentuk aktivitas yaitu melakukan gerakan berlari sambil menggelindingkan ban melewati penanda/cone dengan arah zig-zag yang diselaraskan dengan waktu yaitu cepat dan tepat.

5) Untuk meningkatkan koordinasi mata, tangan dan kaki

Bentuk aktivitas yaitu saat menggelindingkan ban dengan arah zig-zag, ban tidak terjatuh sama sekali.

6) Untuk meningkatkan keseimbangan

Bentuk aktivitas yaitu melakukan gerakan berlari sambil menggelindingkan ban melakukan penanda/cone dengan arah zig-zag tanpa terjatuh.

c. Pemain

Permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan secara berkelompok. Jumlah pemain sebanyak 4 anak perkelompok.

d. Waktu

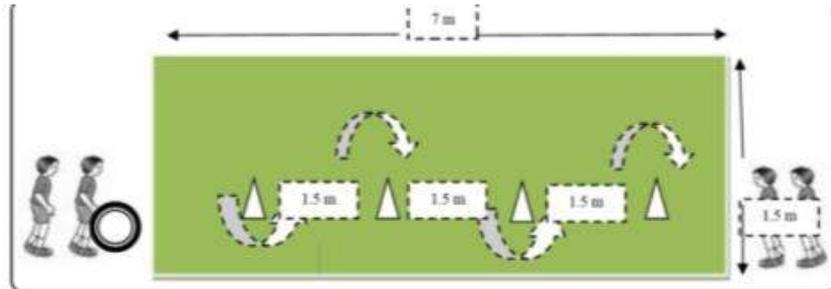
Waktu yang digunakan dalam permainan ini yaitu 10-15 menit

e. Alat

Alat yang digunakan yaitu ban motor bekas sebanyak 4 ban, penanda/ cone (botol mineral bekas) sebanyak 4 penanda perlintasan, kapur serbuk, meteran 50 m.

f. Gambar lapangan

Gambar lapangan terbagi atas empat lintasan permainan. Ukuran lapangan keseluruhan meliputi: panjang lintasan: 7 m, lebar lintasan 1,5 m. Ukuran pos penanda/cone meliputi: panjang: 7 m/700 cm, jarak antara cone 1,5 m.



Gambar 13. Gambar lintasan permainan ban berantai

g. Deskripsi tata cara permainan

- 1) Anak dibagi menjadi empat kelompok, dengan jumlah kelompok yang sama rata yaitu empat anak tiap kelompok.
- 2) Masing-masing anak berbaris dengan rapi sesuai kelompoknya.
- 3) Anak pertama memegang ban.
- 4) Setelah semua kelompok berada pada posisi yang telah ditentukan, guru akan memberikan aba-aba/instruksi untuk memulai permainan.
- 5) Setelah ada aba-aba permainan dimulai, anak pertama mulai mengelindingkan ban menggunakan tangan sambil melewati cone-cone dengan arah zig-zag. (catatan: ban tidak boleh diangkat, tetapi digelindingkan).
- 6) Setelah itu anak pertama memberikan ban ke anak kedua.
- 7) Anak kedua melakukan aktivitas yang sama seperti anak pertama, dan begitu seterusnya.
- 8) Permainan ini dilakukan secara perlombaan dan secara estafet.
- 9) Permainan ini memerlukan Kerjasama kelompok.
- 10) Kelompok yang dinyatakan menang adalah kelompok yang sudah melakukan semua aktivitas secara bergiliran dan mampu menyelesaikan tugas dengan waktu yang cepat.

11) Permainan berakhir Ketika semua anak sudah mendapatkan giliran melakukan aktivitas permainan.

4. Permainan coba jawab

a. Defenisi permainan coba jawab

Permainan coba jawab adalah aktivitas permainan yang menyebutkan fungsi anggota tubuhnya sesuai dengan lintang kertas yang diletakan pada kotak dengan jarak 10 meter dari star.



Gambar 14. Gambar lintasan kelereng berantai

b. Sasaran

Sasaran dalam permainan ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan persepsi motorik unsur pemahaman tubuh, dengan cara anak menyebutkan anggota tubuhnya dan sambil menyentuh anggota tubuh yang disentuhnya, manfaatnya yaitu untuk melatih fokus dan cara berfikir logis pada anak.

c. Pemain

Permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan

d. Waktu

Waktu yang digunakan dalam permainan ini yaitu 10-15 menit

e. Alat

Alat yang digunakan yaitu kertas, kotak persegi empat (dos bekas),
meteran 50m

f. Gambar lapangan



Gambar 15. Gambar lintasan permainan coba jawab

g. Deskripsi tata cara permainan

- 1) Anak berbaris dengan rapi
- 2) Anak barisan pertama berdiri di depan garis star, diikuti dengan anak yang lainnya dengan membentuk satu barisan
- 3) Setiap anak akan berlari dengan menempuh jarak 10 meter
- 4) Posisi guru berada disamping garis star
- 5) Guru akan memberikan aba-aba atau instruksi untuk memulai permainan
- 6) Setelah ada aba-aba dengan tanda guru membunyikan bunyi peluit, bertanda permainan dimulai
- 7) Anak pertama berlari mengambil potongan (lintingan) kertas yang berada didalam kotak, yang berisi pertanyaan tentang fungsi anggota tubuh
- 8) Anak yang telah mengambil potongan (lintingan) kertas segera Kembali berlari kearah guru untuk memberikan jawaban, disertai dengan menunjukan anggota tubuh yang dimaksud
- 9) Setelah anak pertama memberikan jawaban kepada guru

10) Anak barisan kedua selanjutnya melakukan aktivitas yang sama seperti anak pertama, dan begitu seterusnya

11) Permainan berakhir Ketika semua anak sudah mendapatkan giliran melakukan aktivitas permainan.

D. Kajian produk akhir

1. Produk akhir

Produk akhir ini diberi judul “permainan persepsi motorik”. Produk model permainan ini terdiri dari uji coba lapangan skala kecil dan juga uji skala besar, Adapun hasil produk akhir, sebagai berikut.

a. Materi

a) Pengembangan isi dan tujuan model permainan berpedoman pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Sekolah Dasar, serta disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar kelas bawah.

b) Permainan dalam buku pedoman berisikan tiga bagian yaitu: (1) aktivitas awal yang berisikan tentang pelaksanaan sebelum pembelajaran dimulai dari penyiapan siswa hingga pemanasan, (2) aktivitas inti berisikan tentang pelaksanaan proses pembelajaran, buku pedoman berjudul “Model Permainan Perseptual Motorik” dengan empat aktivitas permainan yaitu (a) gacok berantai, (b) kelereng berantai, (c) ban berantai, (d) coba jawab. Empat aktivitas permainan di dalam buku ini bisa digunakan oleh guru untuk dua pertemuan dengan waktu yang digunakan adalah 4 x 35 menit/pertemuan, materi yang dipilih yaitu jalan, lari, dan lompat melalui permainan, (3) aktivitas

penutup berisikan aktivitas pendinginan, evaluasi tentang pelaksanaan permainan, dan refleksi kebermaknaan permainan.

- c) Buku pedoman berisi tentang penggunaan buku, definisi permainan, sasaran atau tujuan permainan, waktu dan jumlah pemain, peralatan yang digunakan, gambar lapangan dan ukuran lapangan, deskripsi tata cara permainan, standar ketertiban dan keamanan, kebermaknaan permainan, dan penilaian domain belajar meliputi (1) aspek kognitif, (2) aspek afektif yang berhubungan dengan penerapan perilaku sosial, (3) aspek psikomotor yang berhubungan dengan persepsi motorik.

- b. Alat perlengkapan pembelajaran

Alat yang digunakan berupa modifikasi alat seperti, penanda (bahan: botol mineral bekas), kapur serbuk, meteran 50 m, papan nama permainan, balok kayu ukuran 15 cm x 7 cm, papan titian (panjang: 200 cm, lebar: 7 cm, tebal: 5 cm, tinggi: 12 cm), bola warna-warni, sendok, kelereng, keranjang, ember, ban motor (std 80/90).

2. Hasil Uji efektifitas produk akhir

Produk akhir dari hasil pengembangan yang berupa model “permainan persepsi motorik” yang dapat digunakan dalam materi pembelajaran Pendidikan jasmani pada sekolah dasar kelas bawah khususnya kelas tiga, dari produk akhir yang sudah dihasilkan selanjutnya dilakukan uji efektifitas di SD Negeri 12 Tongkuno yang berjumlah 30 siswa. Pengujian lapangan dari model akhir pengembangan dilakukan dalam 6 pertemuan dalam mata pelajaran Pendidikan jasmani. Hasil observasi dihasilkan dari pengamatan pertemuan pertama sebagai data pretest. Data

pertemuan dalam pembelajaran sebagai tretmen pembelajaran Pendidikan jasmani. Selanjutnya hasil observasi dihasilkan dari pengamatan pertemuan terakhir sebagai data posttest. Peningkatan efektifitas pembelajaran Pendidikan jasmani dengan menggunakan model permainan “persepsi motorik” dapat di jelaskan dengan uji analisis statistik apakah ada peningkatan efektifitas pembelajaran Pendidikan jasmani dengan menggunakan model permainan persepsi motorik dengan menggunakan *uji t paired*, sebelum melakukan uji analisis statistic dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Kemudian setelah diberikan perlakuan terhadap masing – masing kelompok maka jika dilihat dari hasil penelitian tersebut kelompok eksperimen mendapatkan hasil nilai rata – rata sebesar 38,7 dengan nilai maksimum 41, 00 dan nilai minimum 36, 00 dengan deviasi 1, 702 sedangkan pada kelompok kontrol didapatkan data nilai rata – rata adalah 28, 90 dengan nilai maksimum 31,00.

a. Hasil Pre-Test Dan Post-Test Produk

1) Hasil Pre-Test Dan Post-Test Permaian Gacok Berantai

a) Pre-test

Tabel 37. Distribusi frekuensi pre-test gacok berantai

pre_gacok					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	8.00	1	3.3	3.3	3.3
	9.00	8	26.7	26.7	30.0
	10.00	6	20.0	20.0	50.0
	11.00	5	16.7	16.7	66.7
	12.00	4	13.3	13.3	80.0
	13.00	1	3.3	3.3	83.3
	14.00	2	6.7	6.7	90.0
	15.00	1	3.3	3.3	93.3
	16.00	2	6.7	6.7	100.0
	Total		30	100.0	100.0

Berdasarkan tabel diatas, dideskripsikan data *pre-test* pada permainan gacok berantai. Nilai tertinggi pada *pre-test* yang dilakukan sebesar 16 dengan persentase sebesar 6,7% dan terendah sebesar 8 dengan persentase sebesar 3,3%. Nilai dengan

persentase tertinggi yaitu pada nilai 9 dengan persentase 26,7% dan dengan persentase terendah yaitu nilai 8 dan 15 yang masing masing nilai dengan persentase 3,3%.

b) Post-test

Tabel 38. Distribusi frekuensi post-test gacok berantai

post_gacok					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	17.00	4	13.3	13.3	13.3
	19.00	7	23.3	23.3	36.7
	20.00	4	13.3	13.3	50.0
	21.00	5	16.7	16.7	66.7
	22.00	5	16.7	16.7	83.3
	23.00	2	6.7	6.7	90.0
	24.00	1	3.3	3.3	93.3
	25.00	2	6.7	6.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel diatas, dideskripsikan data *post-test* pada permainan gacok berantai. Nilai tertinggi pada *post-test* yang dilakukan sebesar 25 dengan persentase sebesar 6,7% dan terendah sebesar 17 dengan persentase sebesar 13,3%. Nilai dengan persentase tertinggi yaitu pada nilai 19 dengan persentase 23,3% dan dengan persentase terendah yaitu nilai 24 dengan persentase 3,3%.

2) Hasil Pre-Test Dan Post-Test Permainan Kelereng Berantai

a) Pre-test

Tabel 39. Distribusi frekuensi pre-test kelereng berantai

pre_kelereng					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	8.00	1	3.3	3.3	3.3
	9.00	4	13.3	13.3	16.7
	10.00	6	20.0	20.0	36.7
	11.00	7	23.3	23.3	60.0
	12.00	5	16.7	16.7	76.7
	13.00	2	6.7	6.7	83.3
	14.00	2	6.7	6.7	90.0
	15.00	1	3.3	3.3	93.3
	16.00	1	3.3	3.3	96.7
	18.00	1	3.3	3.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel diatas, dideskripsikan data *pre-test* pada permainan gacok berantai. Nilai tertinggi pada pre-test yang dilakukan sebesar 18 dengan persentase

sebesar 3,3% dan terendah sebesar 8 dengan persentase sebesar 3,3%. Nilai dengan persentase tertinggi yaitu pada nilai 11 dengan persentase 23,3% dan dengan persentase terendah yaitu nilai 8, 15, 16 dan 18 yang masing masing nilai dengan persentase 3,3%.

b) Post-test

Tabel 40. Distribusi frekuensi post-test kelereng berantai

post_kelereng					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	17.00	2	6.7	6.7	6.7
	18.00	2	6.7	6.7	13.3
	19.00	3	10.0	10.0	23.3
	20.00	6	20.0	20.0	43.3
	21.00	3	10.0	10.0	53.3
	22.00	7	23.3	23.3	76.7
	23.00	3	10.0	10.0	86.7
	24.00	2	6.7	6.7	93.3
	25.00	2	6.7	6.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel diatas, dideskripsikan data *post-test* pada permainan gacok berantai. Nilai tertinggi pada *post-test* yang dilakukan sebesar 25 dengan persentase sebesar 6,7% dan terendah sebesar 17 dengan persentase sebesar 6,7%. Nilai dengan persentase tertinggi yaitu pada nilai 22 dengan persentase 23,3% dan dengan persentase terendah yaitu nilai 17, 18, 24 dan 25 dengan persentase 6,7%.

3) Hasil Pre-Test Dan Post-Test Permainan Ban Berantai

a) Pre-test

Tabel 41. Distribusi frekuensi pre-test ban berantai

pre_ban					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	9.00	4	13.3	13.3	13.3
	10.00	6	20.0	20.0	33.3
	11.00	7	23.3	23.3	56.7
	12.00	6	20.0	20.0	76.7
	13.00	2	6.7	6.7	83.3
	14.00	2	6.7	6.7	90.0
	15.00	1	3.3	3.3	93.3
	16.00	1	3.3	3.3	96.7
	17.00	1	3.3	3.3	100.0
	Total		30	100.0	100.0

Berdasarkan tabel diatas, dideskripsikan data *pre-test* pada permainan gacok berantai. Nilai tertinggi pada pre-test yang dilakukan sebesar 17 dengan persentase sebesar 3,3% dan terendah sebesar 9 dengan persentase sebesar 13,3%. Nilai dengan persentase tertinggi yaitu pada nilai 11 dengan persentase 23,3% dan dengan persentase terendah yaitu nilai 15, 16, dan 17 yang masing masing nilai dengan persentase 3,3%.

b) Post-test

Tabel 42. Distribusi frekuensi post-test ban berantai

post_ban					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	17.00	2	6.7	6.7	6.7
	18.00	2	6.7	6.7	13.3
	19.00	6	20.0	20.0	33.3
	20.00	6	20.0	20.0	53.3
	21.00	4	13.3	13.3	66.7
	22.00	4	13.3	13.3	80.0
	23.00	2	6.7	6.7	86.7
	24.00	2	6.7	6.7	93.3
	25.00	2	6.7	6.7	100.0
	Total		30	100.0	100.0

Berdasarkan tabel diatas, dideskripsikan data *post-test* pada permainan gacok berantai. Nilai tertinggi pada *post-test* yang dilakukan sebesar 25 dengan persentase sebesar 6,7% dan terendah sebesar 17 dengan persentase sebesar 6,7%. Nilai dengan persentase tertinggi yaitu pada nilai 19 dan 20 dengan persentase

masing-masing 20% dan dengan persentase terendah yaitu nilai 17, 18, 23, 24 dan 25 dengan persentase masing-masing 6,7%.

4) Hasil Pre-Test Dan Post-Test Permainan Coba Jawab

a) Pre-test

Tabel 43. Distribusi frekuensi pre-test coba jawab

		pre_ayo			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	8.00	1	3.3	3.3	3.3
	9.00	8	26.7	26.7	30.0
	10.00	6	20.0	20.0	50.0
	11.00	5	16.7	16.7	66.7
	12.00	4	13.3	13.3	80.0
	13.00	1	3.3	3.3	83.3
	14.00	2	6.7	6.7	90.0
	15.00	1	3.3	3.3	93.3
	16.00	1	3.3	3.3	96.7
	18.00	1	3.3	3.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel diatas, dideskripsikan data *pre-test* pada permainan gacok berantai. Nilai tertinggi pada pre-test yang dilakukan sebesar 18 dengan persentase sebesar 3,3% dan terendah sebesar 8 dengan persentase sebesar 3,3%. Nilai dengan persentase tertinggi yaitu pada nilai 9 dengan persentase 26,7% dan dengan persentase terendah yaitu nilai 8, 13, 15, 16 dan 18 yang masing masing nilai dengan persentase 3,3%.

b) Post-test

Tabel 44. Distribusi frekuensi post-test coba jawab

		post_ayo			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	16.00	2	6.7	6.7	6.7
	17.00	4	13.3	13.3	20.0
	18.00	2	6.7	6.7	26.7
	19.00	7	23.3	23.3	50.0
	20.00	4	13.3	13.3	63.3
	21.00	1	3.3	3.3	66.7
	22.00	4	13.3	13.3	80.0
	23.00	3	10.0	10.0	90.0
	24.00	1	3.3	3.3	93.3
	25.00	2	6.7	6.7	100.0
	Total		30	100.0	100.0

Berdasarkan tabel diatas, dideskripsikan data *post-test* pada permainan gacok berantai. Nilai tertinggi pada *post-test* yang dilakukan sebesar 25 dengan persentase sebesar 6,7% dan terendah sebesar 16 dengan persentase sebesar 6,7%. Nilai dengan persentase tertinggi yaitu pada nilai 19 dengan persentase 23,3% dan dengan persentase terendah yaitu nilai 24 dan 21 dengan persentase masing-masing 3,3%.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa data yang di peroleh berdistribusi simetris atau normal. Pengujian normalitas biasa di lakukan dengan kolmogorof-smirnov. Pengelolaan data pada penelitian ini menggunakan bantuan Statistical Product and Service Solutions (SPSS) 24.0 for windows. Kaidah yang digunakan untuk mengetahui normal tidaknya suatu sebaran adalah $p > 0,05$ sebaran di nyatakan normal, jika $p < 0,05$ sebaran dikatakan tidak normal. Adapun data hasil uji normalitas dapat dilihat per permainan, sebagai berikut:

1) Hasil Uji Normalitas permainan Gacok Berantai

Tabel 45. Hasil uji normalitas permainan karung berantai

Tests of Normality ^c							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	post_gacok	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre_gacok	17.00	.441	4	.	.630	4	.001
	19.00	.300	7	.057	.911	7	.402
	20.00	.394	4	.	.773	4	.062
	21.00	.141	5	.200*	.979	5	.928
	22.00	.372	5	.022	.828	5	.135
	23.00	.260	2	.			
	25.00	.	2	.			

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

c. pre_gacok is constant when post_gacok = 24.00. It has been omitted.

Berdasarkan data tabel di atas berdasarkan perhitungan uji normalitas dengan menggunakan *kolmogorof-Smirnov* dapat disimpulkan bahwa dari data semua aspek berdistribusi normal.

2) Hasil Uji Normalitas permainan Kelereng Berantai

Tabel 46. Hasil uji normalitas permainan kelereng berantai

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	post_kelereng	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre_kelereng	17.00	.260	2	.			
	18.00	.260	2	.			
	19.00	.175	3	.	1.000	3	1.000
	20.00	.209	6	.200*	.907	6	.415
	21.00	.292	3	.	.923	3	.463
	22.00	.254	7	.193	.835	7	.089
	23.00	.175	3	.	1.000	3	1.000
	24.00	.	2	.			
	25.00	.260	2	.			

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan data tabel di atas berdasarkan perhitungan uji normalitas dengan menggunakan *kolmogorof-Smirnov* dapat disimpulkan bahwa dari data semua aspek berdistribusi normal.

3) Hasil Uji Normalitas Permainan Ban Berantai

Tabel 47. Hasil uji normalitas permainan ban berantai

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	post_ban	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre_ban	17.00	.	2	.			
	18.00	.260	2	.			
	19.00	.342	6	.027	.847	6	.149
	20.00	.207	6	.200 [*]	.890	6	.317
	21.00	.329	4	.	.895	4	.406
	22.00	.	4	.	.	4	.
	23.00	.260	2	.			
	24.00	.260	2	.			
	25.00	.260	2	.			

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan data tabel di atas berdasarkan perhitungan uji normalitas dengan menggunakan kolmogorof-Smirnov dapat disimpulkan bahwa dari data semua aspek berdistribusi normal.

4) Hasil Uji Normalitas Permainan Coba Jawab

Tabel 48. Hasil uji normalitas permainan coba jawab

Tests of Normality ^{b,c}							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	post_ayo	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre_ayo	16.00	.260	2	.			
	17.00	.	4	.		4	.
	18.00	.260	2	.			
	19.00	.253	7	.195	.900	7	.330
	20.00	.329	4	.	.895	4	.406
	22.00	.329	4	.	.895	4	.406
	23.00	.314	3	.	.893	3	.363
	25.00	.260	2	.			

a. Lilliefors Significance Correction

b. pre_ayo is constant when post_ayo = 21.00. It has been omitted.

c. pre_ayo is constant when post_ayo = 24.00. It has been omitted.

Berdasarkan data tabel di atas berdasarkan perhitungan uji normalitas dengan menggunakan kolmogorof-Smirnov dapat disimpulkan bahwa dari data semua aspek berdistribusi normal.

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menguji kekeliruan eksperimen atau alat eksperimen dan menguji model linier yang telah diambil. Untuk itu dalam uji linieritas regresi ini akan menghasilkan uji independen dan uji tuna cocok regresi linier. Hal ini dimaksudkan untuk menguji apakah korelasi antara variabel predictor dengan criterium berbentuk linear atau tidak. Regresi dikatakan linear apabila harga F hitung (observasi) lebih kecil dari F tabel. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bantuan *program Statistical Product and Service Solutions (SPSS) 24.0 for windows*. Adapun data hasil uji homogenitas dapat dilihat per permainan, sebagai berikut:

1) Hasil Uji Homogenitas Permainan Gacok Berantai

Tabel 49. Hasil uji homogenitas permainan karung berantai

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
pre_gacok	Based on Mean	1.347	6	22	.279
	Based on Median	.572	6	22	.748
	Based on Median and with adjusted df	.572	6	13.767	.746
	Based on trimmed mean	1.201	6	22	.343

Hasil perhitungan uji homogenitas varians dengan levence statistik menunjukkan nilai signifikansi yang lebih besar dari level keterpercayaan, maka data tersebut dapat dikatakan sama (homogen). Dari analisis data di atas dapat di nyatakan bahwa data di atas bersifat homogen, karena p-value lebih besar dari 0,05.

2) Hasil Uji Homogenitas Permainan Kelereng Berantai

Tabel 50. Hasil uji homogenitas permainan kelereng berantai

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
pre_kelereng	Based on Mean	2.063	8	21	.088
	Based on Median	.643	8	21	.734
	Based on Median and with adjusted df	.643	8	9.263	.728
	Based on trimmed mean	1.788	8	21	.136

Hasil perhitungan uji homogenitas varians dengan levence statistik menunjukkan nilai signifikansi yang lebih besar dari level keterpercayaan, maka data tersebut dapat dikatakan sama (homogen). Dari analisis data di atas dapat di nyatakan bahwa data di atas bersifat homogen, karena p-value lebih besar dari 0,05.

3) Hasil Uji Homogenitas Permainan Ban Berantai

Tabel 51. Hasil uji homogenitas permainan ban berantai

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
pre_ban	Based on Mean	1.997	8	21	.098
	Based on Median	.864	8	21	.560
	Based on Median and with adjusted df	.864	8	11.840	.570
	Based on trimmed mean	1.780	8	21	.138

Hasil perhitungan uji homogenitas varians dengan levence statistik menunjukkan nilai signifikansi yang lebih besar dari level keterpercayaan, maka data tersebut dapat dikatakan sama (homogen). Dari analisis data di atas dapat di nyatakan bahwa data di atas bersifat homogen, karena p-value lebih besar dari 0,05.

4) Hasil Uji Homogenitas Permainan Coba Jawab

Tabel 52. Hasil uji homogenitas permainan coba jawab

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
pre_ayo	Based on Mean	1.917	7	20	.120
	Based on Median	.730	7	20	.649
	Based on Median and with adjusted df	.730	7	9.345	.653
	Based on trimmed mean	1.796	7	20	.144

Hasil perhitungan uji homogenitas varians dengan levence statistik menunjukkan nilai signifikansi yang lebih besar dari level keterpercayaan, maka data tersebut dapat dikatakan sama (homogen). Dari analisis data di atas dapat di nyatakan bahwa data di atas bersifat homogen, karena p-value lebih besar dari 0,05.

d. Uji T-Test

Uji-t atau uji dua rata-rata dilakukan untuk menguji perbedaan rata-rata pada kedua data. Dalam hal ini uji-t dilakukan dengan cara, one sample t-test. Uji dilakukan untuk menguji dua data pada satu kelompok sampel. Uji kebermaknaannya adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Sig. Atau P-value $> 0,05$ maka dinyatakan tidak terdapat perbedaan.
- 2) Jika nilai Sig. Atau P-value $< 0,05$ maka dinyatakan terdapat perbedaan.

Berikut disajikan hasil uji t yang dilakukan kepada para responden yang berjumlah 300 orang. Uji t ini dilakukan masing masing aspek permainan yang merupakan produk akhir dalam penelitian ini.

1) Hasil Uji t Permainan Gacok Berantai

Tabel 53. Hasil uji t permainan gacok berantai

		Paired Samples Test							Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	pre_gacok - post_gacok	-9.50000	2.25526	.41175	-10.34213	-8.65787	-23.072	29	<.001	<.001

Berdasarkan tabel di atas, prestes dan posttest untuk permainan gacok berantai memiliki hubungan yang ditunjukkan dengan nilai signifikansi -28,072. Nilai tersebut didapatkan dengan derajat kebebasan sebesar n-1 atau 30-1 yaitu 29. Taraf signifikan yang digunakan dalam perhitungan ini sebesar 95% dengan tingkat kesalahan 0,05%. Dengan demikian, berdasarkan hasil tes yang dilakukan disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan bentuk permainan gacok berantai yang dikembangkan terhadap kemampuan motorik siswa.

2) Hasil Uji t Permainan Kelereng Berantai

Tabel 54. Hasil uji t permainan kelereng berantai

		Paired Samples Test							Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	pre_kelereng - post_kelereng	-9.56667	2.34423	.42800	-10.44202	-8.69132	-22.352	29	<.001	<.001

Berdasarkan tabel di atas, prestes dan posttest untuk permainan gacok berantai memiliki hubungan yang ditunjukkan dengan nilai signifikansi -22,325. Nilai tersebut didapatkan dengan derajat kebebasan sebesar n-1 atau 30-1 yaitu 29. Taraf signifikan yang digunakan dalam perhitungan ini sebesar 95% dengan tingkat kesalahan 0,05%. Dengan demikian, berdasarkan hasil tes yang dilakukan disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan bentuk permainan kelereng berantai yang dikembangkan terhadap kemampuan motorik siswa.

3) Hasil Uji t Permainan Ban Berantai

Tabel 55. Hasil uji t permainan ban berantai

		Paired Samples Test							Significance	
Pair 1	pre_ban - post_ban	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
		-9.10000	1.88186	.34358	-9.80270	-8.39730	-26.486	29	<.001	<.001

Berdasarkan tabel di atas, prestes dan posttest untuk permainan gacok berantai memiliki hubungan yang ditunjukkan dengan nilai signifikansi -26,486. Nilai tersebut didapatkan dengan derajat kebebasan sebesar n-1 atau 30-1 yaitu 29. Taraf signifikan yang digunakan dalam perhitungan ini sebesar 95% dengan tingkat kesalahan 0,05%. Dengan demikian, berdasarkan hasil tes yang dilakukan disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan bentuk permainan ban berantai yang dikembangkan terhadap kemampuan motorik siswa.

4) Hasil Uji t Permainan Coba Jawab

Tabel 56. Hasil uji t permainan coba jawab

		Paired Samples Test							Significance	
Pair 1	pre_ayo - post_ayo	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
		-8.93333	2.19613	.40096	-9.75338	-8.11328	-22.280	29	<.001	<.001

Berdasarkan tabel di atas, prestes dan posttest untuk permainan gacok berantai memiliki hubungan yang ditunjukkan dengan nilai signifikansi -22,280. Nilai tersebut didapatkan dengan derajat kebebasan sebesar n-1 atau 30-1 yaitu 29. Taraf signifikan yang digunakan dalam perhitungan ini sebesar 95% dengan tingkat kesalahan 0,05%. Dengan demikian, berdasarkan hasil tes yang dilakukan disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan bentuk permainan ayo jawab yang dikembangkan terhadap kemampuan motorik siswa.

e. Uji efektifitas

Uji efektifitas dilakukan guna melihat efektifitas produk yang dikembangkan. Untuk menguji tingkat efektifitas, peneliti menggunakan n gain score. Berikut peneliti sajikan hasil perhitungan n gain score permainan.

Tabel 53. Hasil uji efektifitas

Aspek Penilaian	Pretest	Posttest	Post-Pre	Max-Pre	N Gain Score	N Gain %	Kategori
Gacok Berantai	11,03	20,53	9,50	13,97	0,680	68,02	Sedang
Kelereng Berantai	11,47	21,03	9,57	13,53	0,707	70,69	Sedang
Ban Berantai	11,57	20,67	9,10	13,43	0,677	67,74	Sedang
Ayo Coba	11,10	20,03	8,93	13,90	0,643	64,27	Sedang

Berdasarkan hasil uji efektifitas menggunakan nilai n gain score yang digunakan sebagai acuan dalam perhitungan efektifitas produk yang dikembangkan, diperoleh hasil sebagai berikut. Permainan gacok berantai secara umum menunjukkan hasil efektif pada tingkatan sedang. Meskipun secara keseluruhan menunjukkan tingkat sedang, dalam permainan ini menunjukkan tingkat efektifitas dengan peningkatan 68,02%. Permainan kelereng berantai secara umum menunjukkan hasil efektif pada tingkatan sedang. Meskipun secara keseluruhan menunjukkan tingkat sedang, dalam permainan ini menunjukkan tingkat efektifitas dengan peningkatan 70,69%.

Permainan ban berantai secara umum menunjukkan hasil efektif pada tingkatan sedang. Meskipun secara keseluruhan menunjukkan tingkat sedang, dalam permainan ini menunjukkan tingkat efektifitas dengan peningkatan 67,74%. Permainan coba jawab secara umum menunjukkan hasil efektif pada tingkatan

sedang. Meskipun secara keseluruhan menunjukkan tingkat sedang, dalam permainan ini menunjukkan tingkat efektifitas dengan peningkatan 64,27%.

Dilihat dari hasil uji efektifitas yang dilakukan terhadap masing masing permainan, disimpulkan bahwasanya permainan dengan nilai n-gain score paling tinggi merupakan permainan kelereng berantai yang memperoleh nilai 70,69 dengan kategori sedang. Jika merujuk kepada aturan penentuan kategori, permainan ini hampir dapat digolongkan pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, secara umum permainan yang telah dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran yang dilakukan. Produk permainan yang dikembangkan tersebut jika digunakan dan dilakukan tentunya menyesuaikan dengan karakteristik siswa yang menjadi sasaran dalam pembelajaran yang akan dilakukan. Melalui adanya penyesuaian tersebut diharapkan hasil yang diperoleh dapat lebih maksimal.

E. Keterbatasan Penelitian

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

1. Uji coba hanya dilakukan pada 2 sekolah saja. Agar hasil yang didapatkan lebih maksimal, perlu dilakukan uji coba pada lebih banyak sekolah dan jumlah subjek coba lebih banyak. Dapat dilaksanakan uji coba pada sekolah dasar negeri maupun swasta, baik di daerah perkotaan maupun daerah pedesaan.
2. Penelitian ini hanya ditunjukan untuk siswa SD kelas bawah khususnya kelas 3
3. Penelitian studi pendahuluan dilakukan hanya di 1 sekolah, dengan pertimbangan keterbatasan waktu, biaya, tenaga, dan pikiran.

4. Penelitian hanya dilakukan di SDN 5 Tongkuno dan di SDN 12 Tongkuno
5. Penggunaan model dapat digunakan oleh semua guru penjas di sekolah dasar khususnya kelas bawah dengan beberapa ketentuan yaitu apabila memiliki permasalahan yang sama, kesesuaian dengan karakteristik siswa, kesesuaian dengan kemampuan guru artinya guru memiliki kemampuan/keterampilan mengajar yang memadai.
6. Permainan dalam penelitian ini banyak menggunakan media, namun alat-alat dan media masih dapat digunakan untuk generasi siswa selanjutnya, alat dan media pun tergolong ekonomis.
7. Penelitian perlu diujicobakan lagi pada guru sekolah dasar lainnya.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil pengembangan materi pembelajaran Pendidikan jasmani berbasis permainan untuk meningkatkan persepsi motorik siswa sekolah dasar kelas bawah maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tersusun materi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan untuk persepsi motorik siswa Sekolah Dasar yang menghasilkan 4 macam bentuk permainan yang dituangkan dalam bentuk buku pedoman, Adapun aktivitas permainan meliputi: (1) permainan gacok berantai, (2) permainan kelereng berantai, (3) permainan ban berantai, (4) permainan coba jawab. Keempat permainan sesuai dengan karakteristik perkembangan gerak lokomotor yang meliputi jalan, lari, dan lompat untuk siswa sekolah dasar kelas bawah.
2. Berdasarkan hasil uji lapangan maka materi pembelajaran berbasis permainan dinyatakan layak dari segi isi materi mencakup SK dan KD. Kesesuaian tujuan penelitian, sarana dan prasarana meliputi kemudahan memperoleh, keamanan, dan kenyamanan, Bahasa mencakup penjelasan model permainan, serta format penulisan mencakup kesesuaian tampilan model permainan. Adanya terdapat kelayakan dari materi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan untuk persepsi motorik siswa Sekolah Dasar, sehingga materi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan mudah, praktis dan meningkatkan persepsi motorik siswa sekolah dasar kelas bawah.

3. Materi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan persepsi motorik yang meliputi kesadaran arah, kesadaran ruang, kesadaran tempo, koordinasi, keseimbangan, dan perilaku sosial yang meliputi tanggung jawab, kerjasama, dan toleransi.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Materi pembelajaran Pendidikan jasmani berbasis permainan untuk meningkatkan persepsi motorik siswa sekolah dasar kelas bawah merupakan produk yang telah dihasilkan, dan penelitian ini dapat digunakan oleh guru Pendidikan jasmani sebagai alternatif dalam penyampaian materi. Beberapa saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan keperluan pemanfaatan produk sebagai berikut adalah:

1. Bagi guru, dapat mencoba menerapkan materi ini dalam pembelajaran Pendidikan jasmani agar meningkatkan kemampuan persepsi motorik, hal ini melihat pentingnya kemampuan persepsi motorik terhadap keberhasilan dibidang akademik, kehidupan sehari-hari, dan belajar gerak/kompetisi dalam olahraga.
2. Bagi siswa, dapat memanfaatkan materi pembelajaran Pendidikan jasmani berbasis permainan untuk meningkatkan persepsi motorik siswa sekolah dasar kelas bawah dalam kegiatan Latihan maupun sebagai sumber belajar mandiri.
3. Bagi akademisi selanjutnya, perlu adanya kajian-kajian dan pengembangan-pengembangan lebih lanjut dalam permainan persepsi motorik, agar dapat menunjang proses belajar dan bermain untuk siswa

sekolah dasar kelas bawah yang sesuai dengan ketentuan kurikulum yang berlaku.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Dalam diseminasi penyebaran produk pengembangan ke sasaran yang lebih luas, peneliti memberikan saran, antara lain:

1. Buku pedoman dalam materi pembelajaran Pendidikan jasmani untuk meningkatkan persepsi motorik siswa sekolah dasar kelas bawah dapat diproduksi lebih banyak. Hal ini mengingat pendapat dari beberapa guru yang memintah agar produk penelitian ini dijadikan referensi tambahan bagi guru untuk memberikan pilihan permainan bagi siswa khususnya sekolah dasar kelas bawah.
2. Dibutuhkan waktu untuk proses pengembangan, identifikasi, dan validasi yang lebih lama untuk meningkatkan kualitas produk.
3. Perlu adanya sosialisasi bentuk-bentuk permainan yang berhubungan dengan persepsi motorik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, M. A., Gordisona, S., Ulfatin, N., & Supriyanto, A. (2019). Analisis Komparasi Sistem Pendidikan Indonesia dan Finlandia. *Tadbir : Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 3(2), 145. <https://doi.org/10.29240/jsmp.v3i2.1102>
- Ailwood, J. (2003). Governing early childhood education through play [Versi elektronik]. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 4(3), 286-298.
- Akhiruddin (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Gowa: Cv Cahaya Bintang Cemerlang
- Allahyari, T., Rangi, N. H., Khosravi, Y., et all. (2011). Development and evaluation of a new questionnaire for rating of cognitive failures at work.. *International Journal of Occupational Hygiene*, 3, 6-11
- Anggita, M. G. & Rachman, A. H. (2014). Pengaruh aktivitas bermain dan perseptual motorik terhadap keterampilan motorik siswa sekolah dasar kelas bawah. *Jurnal Keolahragaan* 2, 170-181
- Arifin, S. (2017). Peran Guru Pendidikan Jasmani Dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Multilateral : Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(1), Article 1. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v16i1.3666>
- Arikunto, S. (2006). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta:
- Asih, G. Y., & Pratiwi, M. M. S. (2010). *Perilaku prososial ditinjau dari empati*
- Asriansyah. (2014). *Model permainan tematik integratif untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengenal huruf dan angka anak TK*. Tesis magister, diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Ayre, C., & Scally, A. J. (2014). Critical value for lawshe's content validity ratio: revisiting the original methods of calculation. *Measurement and Evaluation in Conseling and Development*, 47, 79-86. (2015). *Reliabilitas dan validitas (Ed IV)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2004). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Brinkman, W P (2009). Design of a questionnaire instrument. *Handbook of Mobile Technology Research Methods*, ISBN 978-1-60692-767-0, pp. 31 57. Nova Publisher.
- Bumi Aksara (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik (Ed. rev.)*. Jakarta:

- dan kematangan emosi. *Jurnal Psikologi Universitas Muria Kudus*. 1. 1. 33-42. Diambil pada tanggal 19 Maret 2015, dari <http://eprints.umk.ac.id/268/1/33-42.PDF>
- Depdiknas. (2007). *Pedoman pembelajaran bidang fisik/motorik di taman kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar
- Dhamayanti, Putri Vadia (2022). Systematic literature review: Pengaruh strategi pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Indonesian Journal of Educational Development*, vol, 3, no. 2, 209-219.
- Dwiyoga, W G. (2004). *Konsep penelitian dan pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press. Safe Exam Browser 2.1.2
- Gabbard, C., LeBlanc, E., & Lowy, S. (1987). *Physical education for children building the foundation*. Englewood Cliff: Prentice-Hall, Inc.
- Gafur. A. (2012). *Desain pembelajaran konsep, model, dan aplikasinya dalam perencanaan pelaksanaan pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Gall, M. D., Gall, J.P., & Borg, W.R. (2003). *Educational research an introduction* (7 ed). Boston: Pearson Education. Inc.
- Gallahue, D. L. (1989). *Understanding motor development, infants, children, adolescents*. Carmel. Benchmark Press, Inc.
- Gallahue, D. L... Ozmun, J. C., & Goodway, J. D. (2012). *Understanding motor development, infants, children, adolescents* (7 ed). New York City: McGraw-Hill Companies, Inc.
- GERI Hake. R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six thousand-studentsurvey of mechanics test data for introductory physics courses[Versi elektronik]. *Am. J. Phys*, 66, 64-74.
- Hada, Kharisma Lisa, Fitriana, Ika Maulida, Aisyah, Susmita Dewi, Checylya Kharisma Dewanti & Surur, Agus Miftakus (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Blabak Trarerodi pada Materi Geometri Transformasi: Tahap Expert Review. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, vol. 4, no. 2, 155-178.
- Hatzitaki, et ell. (2002). Perceptual-motor contributions to static and dynamic balance control in children. *Journal of Motor Behavior* 34, 2, 161-170. Diambil pada tanggal 20 Maret 2015. Dari <http://search.proquest.com.ezp>

roxy.ugm.ac.id/docview/216785584/FBF695 D7F4BF4950PQ/12?accoun
ntid=13771.

- Hergenhahn, B.R., Olso, M.H. (2008). Theories of leaning (teori belajar) edisi ketujuh. (Terjemahan Triwibowo). Boston: Pearson Education. Hurlock, E. B. (2012). Perkembangan anak (Ed 5). Jakarta: Erlangga.
- Ilham, D. (2019). Menggagas Pendidikan Nilai dalam Sistem Pendidikan Nasional. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(3), Article 3. <https://doi.org/10.58230/27454312.73>
- Irianto, D. P (2002). Dasar kepelatihan. Yogyakarta: Fakultas Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Jhonstone, J. A, & Ramon, M. (2011). Perceptual-motor activities for children: an evidence-based guide to building physical and cognitive skills Champaign: Human Kinetics.
- Joyce, B., & Weil, B. (2004). Models of teaching. Boston: Pearson Education.
- Kovar, K. S, et al. (2012). Elementary classroomteachers as movement educators. New York City: McGraw-Hill.
- Levine, L. E., & Munsch, J. (2014). Child development an active learning approach. Canada: SAGE Publications, inc. Safe Exam Brow
- Ma'mun, A., & Sputra, M.Y (2000). Perkembangan gerak dan belajar gerak. Jakarta: DEPDIKBUD.
- Masurier. G. L, & Corbin, C. B. (2006). Top 10 reasons for quality physical education. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 77(6).44 53. Diambil pada tanggal 19 Maret 2015. Dari <http://www.shapeamerica.org/publications/resources/teachingtools/qualitytype/loader.cfm?csModule-security/getfile&pageid=5341>
- Meltzer, D. E. (2002). The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning gains in Physics: Posisible "Hidden Variable" in Diagnostic Pretest Scores. *American Journal of Physics*, 70, 12, 1259 1268.<http://physicseducation.net/docs/AJP-Dec-2002-Vol.70-12591268.pdf>.
- Metzler, M. W. (2011). Instructional model for physical education. Scottsdale: Holcomb Hathaway, Publishers, Inc.

- Mohnsen, B. S. (2008). Teaching middle school physical education. Champaign: Human Kinetics.
- Mustafa, Z. (2009). Mengurai variabel hingga instrumentasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mustafa, P. S. (2022). Peran Pendidikan Jasmani untuk Mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), Article 9. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6629984>
- New York: Routledge.
- O'Donoghue, P (2012). Statistics for sport and exercise studies: an introduction.
- Pane, Aprida, and Muhammad Darwis Dasopang (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, vol 3, no. 2, 333-352
- Parush, S., Sharoni, C., Markowitz, J. H., et al. (2000). Perceptual, motor and cognitive performance components of bedouin children in israel. *Occupational Therapy International*, 7, 216-231
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), Article 6. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Putra. N. (2012). Research & development (penelitian dan pengembangan: suatu pengantar). Jakarta: Rajawali Pers.
- Republik Indonesia. (2010). Peraturan Pemerintah RI Nomor 17, Tahun 2010, tentang pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
- Rincka Cipta. (2014). Dasar-dasar evaluasi pendidikan (Ed 2). Jakarta: Bumi Aksara.
- Rosalie, S. M., & Muller, S. (2012). A model for the transfer of perceptual-motor skill learning in human behavior. *Physical Education*, 83, 413-421
- Rosdiani, D. (2012). Model pembelajaran langsung dalam pendidikan jasmani dan kesehatan. Bandung: Alfabeta.
- Ruswan, A. (2008). Pengaruh permainan kecil menggunakan alat dan tanpa alat terhadap kemampuan gerak dalam Pendidikan jasmani di sekolah dasar (versi elektronik). *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9, 1-4.
- Sagala, S. (2012). *Konsep dan makna pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Samodra, Y. T. J. (2015). *Pengaruh model pembelajaran dan persepsi motorik terhadap kemampuan gerak dasar dan pemahaman konsep bermain pada*

- siswa sekolah dasar*. Disertasi doctor, tidak diterbitkan, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Samodra, Y. T. J., & Wati, I. D. P. (2013). Pendidikan krakter melalui Pendidikan jasmani. Bandung: Bintang WarliArtika.
- Setyawan, H. (2015). Model permainan aktivitas luar kelas untuk mengembangkan ranah kognitif,afektif, dan psikomotor siswa SMA. *Jurnal Keolahragaan*, 3(2), 164-177.
- Sudirjo, E., & Alif M. N. (2018). *Pertumbuhan dan perkembangan motorik*. Jawa Barat: UPI Sumedang Press.
- Sukamti, E. R., Sutapa, P., & Suhartini, B. (2007). Diktat perkembangan motorik. Yogyakarta: FIK UNY.
- Sutapa, P. (2013). Pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kinestetik untuk anak prasekolah. Disertasi doktor, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Tabar, S. M. B., & Pour, H. M. (2014). *The effect of eight weeks perceptual-motor exercises on static balance, dynamic balance of 8-10 year-old children in kermanshah* (Versi elektronik). *International Journal of Sport Studies*, 4, 405-411.
- Tseng, M. H., & Murray, E. A (1994). Differences in perceptual-motor measures in children with good and poor handwriting (versi elektronik). *The Occupational Therapy Journal of Research*, 14, 18-36.
- White, Rhiannon Lee, Andrew Bennie, Diego Vasconcellos, Renata Cinelli, Toni Hilland, Katherine B. Owen, & Chris Lonsdale (2021). Self-determination theory in physical education: A systematic review of qualitative studies. *Teaching and Teacher Education* 99: 103247

LAMPIRAN



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

Nomor : B/27.429/UN34.16/KM.07/2023

15 Maret 2023

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:

Prof. Dr. Panggung Sutapa, M.S.
di tempat

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

Nama : Sartini Winartin

NIM : 21611251030

Prodi : S-2 Ilmu Keolahragaan

Pembimbing : Dr. Widiyanto, M.Kes.

Lampiran 1. Surat permohonan validasi
Judul : PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI
BERBASIS PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN PERSEPTUAL MOTORIK SISWA
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, Kemahasiswaan,
dan Alumni

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



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

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

Nomor : B/27.430/UN34.16/KM.07/2023

15 Maret 2023

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:

Dr. Bernadeta Suhartini, M.Kes.
di tempat

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

Nama : Sartin Winartin

NIM : 21611251030

Prodi : S-2 Ilmu Keolahragaan

Pembimbing : Dr. Widiyanto, M.Kes.

Judul **Lampiran 2 Surat permohonan validasi** BELAJARAN PENDIDIKAN
JASMANI BERBASIS PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN
PERSEPTUAL MOTORIK SISWA 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, Kemahasiswaan,
dan Alumni



Prof. Dr Guntur, M.Pd.

NIP. 19810926 200604 1 001



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

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Panggung Sutapa, M. S.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen.
Instansi Asal : FIKK UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan Materi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Perseptual Motor Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah.

dari mahasiswa:

Lampiran 3 Surat keterangan validasi

NIM : 21611251030.
Prodi : S2 Ilmu Keolahragaan

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

1. Urutan permainan dari yang paling mudah dan sederhana baru yang ke komplek.
2. Bentuk pemanasan yang sesuai dengan macam aktivitas yang akan dilakukan.
3. Waktu pelaksanaan pembelajaran.
4. Kriteria keberhasilan siswa dari masing2 item.

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

Yogyakarta 28 Agustus 2023.
Validator,

Prof. Dr. Panggung Sutapa, M.S.
Nip . 195907281986011001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN
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. Bernadeta Suhartini, M.Kes
Jabatan/Pekerjaan : Lektor Kepala
Instansi Asal : FIIK UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan Materi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Permainan Untuk
Meningkatkan Perseptual Motor Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah.

dari mahasiswa:

Nama : Santia Winarti
NIM : 21611251030
Prodi : S2 Ilmu Keolahragaan

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

1. Spesifik permainan dibuat dengan jelas
2. Memasukan metode pembelajaran secara komplit, seperti pemanasan, Latihan inti,
dan pendinginan

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

Yogyakarta, 28 Agustus 2023
Validator,

Dr. Bernadeta Suhartini, M.Kes
Nip. 196105101987022003

Lampiran 5. Surat ijin penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN

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



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/154/UN34.16/PT.01.04/2023
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

1 September 2023

Yth. Kepala SD negeri 5 tongkuno (LA RASI, S.Pd)
DESA OEMPU, KECAMATAN TONGKUNO, KABUPATEN MUNA, PROVINSI
SULAWESI TENGGARA

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

Nama : Sartir Winartin
NIM : 21611251030
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S2
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN PERSEPTUAL MOTORIK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH
Waktu Penelitian : 4 - 30 September 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,

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

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

Lampiran 6. Surat telah melakukan penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN MUNA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SD NEGERI 5 TONGKUNO
Alamat. Oempu- Kec. Tongkuno Kab.Muna**



NSS : 101200205006

**SURAT KETERANGAN
NO : 422/633/2023**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : LA RASI, S.Pd
Nip : 19631231198310 1 033
Jabatan : Kepala UPTD SD Negeri 5 Tongkuno

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : SARTIN WINARTIN
Nim : 21611251030
Program Studi : Ilmu Keolahragaan
Jenjang : S-2

Telah melaksanakan penelitian dengan judul "Pengembangan Materi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Perseptual Motorik Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah" pada bulan September 2023 di SD Negeri 5 Tongkuno.

Demikian Surat keterangan ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.



On 02 Oktober 2023
Kepala UPTD SD Negeri 5 Tongkuno

LA RASI S. Pd
Nip. 19631231198310 1 033

Lampiran 7. Hasil analisis data penelitian

1. Hasil penilaian permainan gacok berantai

No	Nama Siswa	Afektif		kognitif		psikomotor	
		Pretes	Posttest	pretes	posttest	pretes	posttest
1	Elfin Septianti	6	8	6	7	10	14
2	Muhamad Abdilla	5	7	5	6	13	18
3	Nadir Al Fairuz	7	9	7	8	12	17
4	Syawalia Putri Yasin	8	10	8	9	9	12
5	La Ode Furqan	6	7	6	7	11	13
6	Qaireen Izz Batrisya	7	10	7	8	13	15
7	Afifah Zahra	10	11	7	8	14	16
8	Yusuf Saputra	5	7	5	6	12	15
9	Wa Ode Fadin Assbiya	7	8	7	8	15	20
10	Muhamad Rifki Arman	6	8	6	7	10	13
11	Saban Purnama	7	9	7	8	11	14
12	Nurul Safiqa	5	6	5	6	14	17
13	Muhamad Zainudin	4	5	4	5	12	16
14	Sultan Marshell Syah	7	8	7	8	11	15
15	Siti Fatima Zahra Auri	5	7	5	6	10	13
16	SAFAIN	8	9	8	9	9	11
17	Ultri Oril	6	8	6	7	13	15
18	Bintang Al Afatih	8	9	7	8	14	18
19	Windi	9	11	4	5	15	18
20	Syafik	9	11	9	10	13	17
21	Muhamad Rafiqin	6	8	6	7	11	14
22	La Wafit	4	6	4	5	10	15
23	Muhammad Isra	5	7	5	6	12	16

24	Aladin	8	10	5	6	14	18
25	Satria	8	10	7	8	13	17
26	Aidin	5	6	5	6	14	16
27	Rifandi	6	8	6	7	10	14
28	Muhamad adam	9	11	6	7	13	17
29	Febrianti	7	8	5	6	11	12
30	Adinda	8	10	6	7	15	17

2. Hasil penilaian permainan kelereng berantai

No	Nama Siswa	Afektif		kognitif		psikomotor	
		Prestes	posttest	Prestes	posttes	Prestes	posttes
1	Elfin Septianti	9	10	7	8	14	18
2	Muhamad Abdilla	5	6	6	7	11	14
3	Nadir Al Fairuz	7	8	5	8	11	12
4	Syawalia Putri Yasin	6	7	6	9	16	17
5	La Ode Furqan	8	9	5	8	12	13
6	Qaireen Izz Batrisya	9	10	6	8	14	15
7	Afifah Zahra	4	5	7	8	10	16
8	Yusuf Saputra	7	8	4	6	14	15
9	Wa Ode Fadin	8	11	6	8	16	20
10	Muhamad Rifki	7	10	5	7	11	12
11	Saban Purnama	6	8	6	8	12	14
12	Nurul Safiqa	4	6	5	6	16	18
13	Muhamad Zainudin	5	7	3	5	13	17
14	Sultan Marshell	5	8	7	8	12	15
15	Siti Fatima Zahra Auri	4	5	5	6	11	13
16	SAFAIN	7	8	8	9	9	11
17	Ultri Oril	7	9	6	7	11	12
18	Bintang Al Afatih	5	7	7	8	13	17
19	Windi	5	6	4	5	10	13
20	Syafik	9	11	9	10	12	14
21	Muhamad Rafiqin	4	6	6	7	13	15
22	La Wafit	8	10	3	5	10	13
23	Muhammad Isra	6	8	4	6	13	14
24	Aladin	9	10	4	6	14	17
25	Satria	4	7	4	7	15	18
26	Aidin	6	8	3	4	15	17
27	Rifandi	3	5	4	6	13	14

28	Muhamad adam	8	9	4	5	12	16
29	Febrianti	7	10	5	6	14	17
30	Adinda	5	6	7	8	13	15

3. Hasil penilaian permainan ban berantai

No	Nama Siswa	Afektif		Kognitif		Piskomotor	
		Prestes	posttest	Prestes	posttest	Prestes	posttest
1	Elfin Septianti	8	11	7	10	16	20
2	Muhamad Abdilla	4	6	5	7	14	16
3	Nadir Al Fairuz	6	9	6	8	15	17
4	Syawalia Putri Yasin	6	8	7	10	14	15
5	La Ode Muhamad Furqan	8	11	5	9	16	17
6	Qaireen Izz Batrisya	5	7	8	10	18	20
7	Afifah Zahra	4	8	6	8	15	16
8	Yusuf Saputra	10	12	5	8	14	16
9	Wa Ode Fadin Assbiya	6	10	7	11	17	19
10	Muhamad Rifki Arman	6	11	8	10	11	13
11	Saban Purnama	3	5	5	8	13	15
12	Nurul Safiqa	5	7	6	8	14	17
13	Muhamad Zainudin Ode	8	11	5	9	12	15
14	Sultan Marshall Syah	9	10	6	10	11	13
15	Siti Fatima Zahra Auri	9	11	2	3	10	14
16	SAFAIN	7	8	6	8	13	15
17	Ultri Oril	6	9	5	9	15	16
18	Bintang Al Afatih	5	9	6	10	17	18
19	Windi	4	6	5	8	13	15
20	Syafik	6	7	8	11	16	17
21	Muhamad Rafiqin Zikrulah	7	8	4	8	11	15
22	La Wafit	8	9	8	11	13	15
23	Muhammad Isra	6	7	5	9	12	14
24	Aladin	5	8	7	11	11	15
25	Satria	9	10	7	9	17	20

26	Aidin	7	8	5	8	13	17
27	Rifandi	8	10	7	9	16	19
28	Muhamad adam	7	9	5	8	14	16
29	Febrianti	10	12	6	10	17	19
30	Adinda	5	7	4	8	15	10

4. Hasil penilaian permainan coba jawab

No	Nama Siswa	Afektif		kognitif		psikomotor	
		Prestes	posttest	Prestes	posttest	Prestes	posttest
1	Elfin Septianti	6	8	7	9	14	20
2	Muhamad Abdilla	5	7	5	6	8	13
3	Nadir Al Fairuz	7	9	6	7	11	18
4	Syawalia Putri Yasin	8	10	7	8	10	13
5	La Ode Furqan	6	7	5	6	10	14
6	Qaireen Izz	7	10	4	6	13	16
7	Afifah Zahra	10	11	4	5	14	17
8	Yusuf Saputra	5	7	7	8	12	15
9	Wa Ode Fadin	7	8	8	9	15	17
10	Muhamad Rifki	6	8	7	9	8	10
11	Saban Purnama	7	9	5	7	11	15
12	Nurul Safiqa	5	6	5	6	14	16
13	Muhamad Zainudin	4	5	6	8	12	17
14	Sultan Marshell Syah	7	8	8	10	10	20
15	Siti Fatima Zahra	5	7	4	6	11	15
16	Safain	8	9	6	8	9	14
17	Ultri Oril	6	8	9	10	10	15
18	Bintang Al Afatih	8	9	5	8	13	16
19	Windi	9	11	5	7	8	13
20	Syafik	9	11	7	10	16	20
21	Muhamad Rafiqin	6	8	6	7	11	15
22	La Wafit	4	6	6	8	10	15
23	Muhammad Isra	5	7	8	9	12	16
24	Aladin	8	10	7	8	9	14
25	Satria	9	10	3	7	10	15
26	Aidin	8	10	6	9	13	18
27	Rifandi	7	9	4	8	11	15

28	Muhamad adam	10	11	8	9	14	16
29	Febrianti	8	9	9	10	11	17
30	Adinda	8	10	5	8	15	20

1. Hasil penilaian permainan gacok berantai
 - Aspek afektif

Uji Normalitas
Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.952	30	.188
Posttest	.944	30	.119

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Pretest posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.718	5	23	.616

Paired Samples Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest – Posttest	6.050	1.651	.213	5.623	6.477	28.382	59	.000

Uji T (Pengaruh)

- Aspek Kognitif

Uji Normalitas
Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.934	30	.063
Posttest	.934	30	.063

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Pretest posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.208	4	24	.333

Uji T (Pengaruh)

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	5.033	1.235	.159	4.714	5.352	31.579	59	.000

3. Aspek Psikomotor

Uji Normalitas

Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.939	30	.084
Posttest	.970	30	.540

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Pretest Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.325	6	21	.290

Uji T (Pengaruh)

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	12.283	2.285	.295	11.693	12.874	41.631	59	.000

2. Hasil Penilaian permainan kelereng berantai
 a. Aspek afektif

Uji Normalitas

Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.934	30	.064
Posttest	.936	30	.072

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Pretest posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.849	6	23	.546

Uji T (Pengaruh)

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	5.583	1.816	.234	5.114	6.052	23.815	59	.000

- b. Aspek Kognitif

Uji Normalitas

Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.945	30	.125
Posttest	.941	30	.098

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Pretest Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.757	4	23	.172

Uji T (Pengaruh)

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-1.600	.724	.132	-1.870	-1.330	-12.105	29	.000

c. Aspek Psikomotor

Uji Normalitas

Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.960	30	.306
Posttest	.964	30	.380

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Pretest Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.386	6	21	.266

Uji T (Pengaruh)

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-2.400	1.276	.233	-2.876	-1.924	-10.304	29	.000

3. Hasil Permainan Ban Berantai

a. Aspek Afektif

Uji Normalitas

Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.961	30	.329
Posttest	.958	30	.281

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Pretest Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.579	6	22	.200

Uji T (Pengaruh)

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-2.233	1.073	.196	-2.634	-1.833	-11.404	29	.000

b. Aspek Kognitif

Uji Normalitas

Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.954	30	.219
Posttest	.934	30	.062

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Pretest Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.364	4	24	.831

Uji T (Pengaruh)

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-1.800	.925	.169	-2.145	-1.455	-10.661	29	.000

c. Aspek Psikomotor

Uji Normalitas

Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.958	30	.270
Posttest	.946	30	.134

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Pretest Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.089	6	21	.098

Uji T (Pengaruh)

Paired Samples Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-2.033	1.650	.301	-2.650	-1.417	-6.749	29	.0

4. Hasil Permainan coba jawab

a. Aspek Afektif

Uji Normalitas
Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.953	30	.203
Posttest	.946	30	.132

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Pretest Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.455	5	23	.805

Uji T (Pengaruh)

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-1.667	.547	.100	-1.871	-1.463	-16.699	29	.

b. Aspek Kognitif

Uji Normalitas
Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.954	30	.219
Posttest	.934	30	.062

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Pretest Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.364	4	24	.831

**Uji T (Pengaruh)
Paired Samples Test**

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-1.800	.925	.169	-2.145	-1.455	-10.661	29	.000

c. Aspek Psikomotor

Uji Normalitas

Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.970	30	.549
Posttest	.954	30	.213

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.528	7	17	.056

Uji T (Pengaruh)

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-2.200	.997	.182	-2.572	-1.828	-12.092	29	.000

Lampiran 8. Produk pengembangan materi



**PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS PERMAINAN
UNTUK MENINGKATKAN PERSEPTUAL MOTORIK
SISWA SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH**

- Permainan gacok berantai
- Permainan kelereng berantai
- Permainan ban berantai
- Permainan coba jawab

OLEH
SARTIN WINARTIN
21611251030

PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat Rahmat dan Hidayah-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan buku yang berjudul Pengembangan Materi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Perseptual Motorik Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. Meskipun buku ini masih banyak kekurangan yang berasal dari keterbatasan penulis, penulis dengan terbuka menerima saran dan masukan dari pembaca. Penulis buku pengembangan materi pembelajaran Pendidikan jasmani berbasis permainan untuk meningkatkan perseptual motorik siswa sekolah dasar kelas bawah ini dapat terselesaikan berkat bantuan dan bimbingan, serta kerjasama dari berbagai pihak dan atas berkah dari Allah SWT. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dalam penyelesaian buku ini. Semogga buku ini dapat menjadi salah satu pilihan dalam peningkatan pembelajaran Pendidikan jasmani yang menyenangkan. Penulis berharap buku ini bermanfaat bagi siswa dan guru olahraga.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam pelaksanaan Pendidikan nasional, terutama dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang Tangguh. Sesuai dengan visi pembangunan nasional, pada dasarnya paradigma pembangunan manusia seutuhnya yang meletakkan manusia sebagai subjek yang memiliki potensi untuk mengaktualisasikan potensi dirinya secara optimal. Berkaitan dengan itu, Pendidikan diarahkan untuk mengembangkan kecerdasan secara komprehensif, yaitu kecerdasan otak kiri yang lebih dikenal kecerdasan intelektual (kemampuan kognitif) dan kecerdasan otak kanan yang lebih dikenal dengan kecerdasan spiritual, sosial, emosional, estetis dan kinestetis (kemampuan afektif dan psikomotorik)

Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan termasuk salah satu upaya untuk mewujudkan manusia seutuhnya yang diselenggarakan di sekolah, baik dari jenjang pendidikan dasar sampai menengah. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, Pendidikan Jasmani, Olahraga dan

Kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat.

Menurut BSNP (2006: 703) bahwa pelaksanaan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar, bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga terpilih, 2) meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, 3) meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, 4) meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, 5) mengembangkan sikap sportif jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis, 6) mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan, dan 7) memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil serta memiliki sikap yang positif.

Pengembangan gerak merupakan salah satu bagian dari tujuan dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Jasmani. Perseptual motorik merupakan salah satu gerak yang perlu mendapatkan perhatian bagi siswa di sekolah dasar. Pada dasarnya perseptual motorik merupakan kemampuan individu untuk menerima, menginterpretasikan dan memberikan reaksi dengan tepat kepada sejumlah rangsangan yang datang kepadanya, tidak hanya dari luar dirinya tetapi juga dari dalam.

Kemampuan perseptual motorik memiliki peranan yang sangat penting bagi siswa. Menurut Sage yang dikutip oleh Hari Amirullah Rachman (2010: 130) menyatakan bahwa perseptual motorik mendorong seseorang untuk mengeksplorasi pengetahuan dan lingkungannya, untuk kemudian memformulasikannya menjadi konsep yang diekspresikan kepada keterampilan gerak. Lebih lanjut Clifton yang dikutip oleh Hari Amirullah Rachman (2010: 13) berpendapat bahwa anak-anak yang tidak dapat mengendalikan gerakannya dengan baik memiliki konsep diri rendah dan seringkali mendapat kesulitan dalam menyesuaikan diri baik sosial maupun emosionalnya. Selanjutnya menurut Mathews yang dikutip oleh Hari Amirullah Rachman (2010: 13) menyatakan bahwa anak-anak yang menunjukkan kesulitan dalam belajar di sekolah kelas 1 sampai kelas 3 juga menunjukkan kesulitan dalam perkembangan persepsi motoriknya dan kesulitan persepsi motorik ini mempunyai hubungan yang mendasar dengan prestasi sekolah. Dari beberapa uraian tersebut di atas menunjukkan bahwa betapa pentingnya perseptual motorik bagi siswa.

Berdasarkan konsep mengenai pengembangan model pembelajaran Pendidikan jasmani berbasis permainan untuk meningkatkan perseptual motorik siswa sekolah dasar kelas bawah, maka secara operasional yang dimaksud dengan pengembangannya adalah seperangkat aktivitas pembelajaran jasmani dalam bentuk bermain untuk meningkatkan perseptual motorik siswa, yang mengandung unsur kesadaran tubuh, kesadaran arah, kesadaran ruang, dan kesadaran tempo yang disusun secara sistematis berdasarkan tingkat kesulitan tertentu yang disesuaikan dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan siswa sekolah dasar kelas bawah.

B. Tujuan Pengembangan perseptual motorik siswa sekolah dasar

Pada dasarnya tujuan pengembangan motorik pada anak usia dini meliputi pengembangan motorik kasar, motorik halus, dan perseptual motorik.

1. Tujuan pengembangan motorik kasar
 - a. Mampu meningkatkan gerak
 - b. Mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani
 - c. Mampu berperilaku disiplin, jujur dan sportif
2. Tujuan pengembangan motorik halus
 - a. Mampu memfungsikan otot-otot kecil, seperti gerakan jari tangan
 - b. Mampu mengkoordinasikan kecepatan tangan dengan mata
 - c. Mampu mengendalikan emosi
3. Tujuan pengembangan perseptual motorik
 1. Mampu mengidentifikasi atau mengenal bagian- bagian tubuh
 2. Mampu memposisikan diri diantara orang lain dan objek lain dalam satu ruang, seperti berlari zig-zag, menaiki tangga

3. Mampu menggerakkan tubuh ke samping kanan dan samping kiri, seperti kegiatan melakukan melangkah kedepan beberapa Langkah, bergeser ke kiri dan ke kanan
4. mampu mengayunkan kedua lengan ke depan dan ke belakang
5. mampu mengayunkan kaki ke depan dan ke belakang secara bergantian

C. Fungsi Pengembangan motorik siswa sekolah dasar

1. fungsi Pengembangan motorik Kasar
 - a. sebagai alat pemicu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani dan Kesehatan anak praskolah
 - b. sebagai alat untuk membentuk, membangun dan memperkuat tubuh anak prasekolah
 - c. sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan emosional
 - d. sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan sosial
 - e. sebagai alat untuk menumbuhkan perasaan senang dan memahami manfaat Kesehatan pribadi
 - f. untuk melatih kemampuan dan ketangkasan gerak juga daya piker anak usia dini
2. fungsi pengembangan motorik halus
 - a. sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan
 - b. sebagai alat untuk mengembangkan koordinasi kecepatan tangan dengan gerakan mata
 - c. sebagai alat untuk melatih penguasaan emosi

3. fungsi pengembangan perseptual motorik
 - a. untuk dapat mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi
 - b. untuk dapat mengetahui cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat

BAB II

KONSEP PERKEMBANGAN PERSEPTUAL MOTORIK SISWA SEKOLAH DASAR

A. Perkembangan Persepsi Motorik

Perkembangan perseptual motorik adalah perkembangan persepsi yang terjadi pada semua seiringan dengan berjalannya usia dan mengalami perubahan pandangan dan respon atas lingkungan dan oaring sekitarnya yang sejalan dengan tingkat kematangan yang dicapai atau tingkat kedewasaannya. Perkembangan persepsi motorik akan berperan terhadap penguasaannya terhadap segala tugas yang dibebankan padanya. Misalnya pada anak sekolah, perkembangan persepsi motorik berhubungan dengan penguasaan akan tugas sekolah yang diterimanya, perkembangan persepsi motorik penting untuk diperhatikan sebab jika terjadi hambatan akan menyebabkan terjadinya kesulitan belajar menjadi bekal ketika dewasa nanti.

B. Proses Perkembangan Perseptual Motorik

Perkembangan perseptual motorik diawali dengan adanya gabungan antara sensasi dengan keluaran aktifitas motorik, keduanya akan berinteraksi dari berbagai macam saluran persepsi aktifitas motorik yang ada dalam otak manusia, hal itulah yang akan memungkinkan adanya informasi sensorik yang berhubungan dengan kesadaran akan berbagai objek dan peristiwa di sekitar. Dari objek dan peristiwa di sekitarnya tersebut manusia akan memiliki pandangan atau pendapat, yakni yang disebut dengan persepsi itu sendiri. Lalu pandangan atau pendapatnya diolah dan diterapkan dalam aktivitas motoriknya, seperti Ketika ia

mendapat perintah gerak dimana gerak tersebut akan berjalan lancar jika ia memiliki pemahaman mengenai pengalaman sensorik yang dirasakan dan berhubungan dengan prestasi akademiknya atau perkembangan pembelajarannya.

C. Contoh Aktivitas Perkembangan Perseptual Motorik

Adapun contoh aktivitas dalam perkembangan perseptual motorik yaitu sebagai berikut:

1. Perhatian,

Perhatian anak yang berhubungan dengan permainan akademik dan aktifitas jasmani yang menimbulkan persepsi positif tentang apa yang diajarkan oleh guru atau pendidiknya sehingga diharapkan ia akan mampu memiliki fokus yang lebih lama terhadap pembelajaran tersebut.

2. Belajar

Belajar mengenal huruf, mampu memahami bagaimana ia memposisikan huruf atau membentuk semuanya menjadi deretan huruf dan angka yang rapi sesuai dengan apa yang diperintahkan

3. Aktifitas Fisik

Aktifitas fisik misalnya, seperti bersepeda, memainkan suatu permainan dengan mandiri atau secara team, dan gerakan menari

D. Gangguan Dalam Perkembangan Perseptual Motorik

Perkembangan persepsi motorik memiliki peran yang penting dalam proses akademik atau proses pembelajaran setiap siswa, jika hal tersebut tidak berjalan dengan lancar maka akan timbul masalah sebagai berikut:

1. Kesalahan dalam pembentukan gerakan
2. Kurang koordinasi
3. Perilaku menimbulkan keributan

E. Hubungan Perkembangan Perseptual Motorik dengan Kognitif

Perseptual motorik pada dasarnya merujuk pada aktivitas yang dilakukan dengan maksud meningkatkan kognitif dan kemampuan akademik. Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi perkembangan intelegasi pada anak. Kemampuan kognitif seseorang berkaitan dengan bagaimana individu dapat mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya. Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Menurut Piaget ada empat tahapan perkembangan kognitif yaitu:

1. Sensorimotor (0-2 tahun) dimana tahap ini seseorang anak berpikir melalui gerak tubuh, maksudnya kemampuan untuk belajar dan meningkatkan kemampuan intelektual berkembang sebagai suatu hasil dari perilaku gerak dan konsekuensinya
2. Praoperasional (2-7 tahun). Pada tahap ini anak masi belum memiliki kemampuan unuk berpikir logis atau operasional.

3. Operasional (8-11 tahun). Karakteristik umum dari tahapan ini adalah bertambahnya kemampuan dari variable dalam situasi memecahkan masalah (problem solving)
4. Operasional formal (11 tahun ke atas). Pada tahap ini ditandai dengan kemampuan individu untuk berpikir secara hipotesis dan berbeda dengan fakta, memahami konsep abstrak, dan mempertimbangkan kemungkinan cakupan yang luas dari perkara yang sempit.

Menurut Piaget, tahapan-tahapan di atas selalu dialami oleh anak, dan tidak akan pernah ada yang dilewatkan meskipun tingkat kemampuan anak berbeda-beda. Dari tahapan perkembangan di atas, maka anak usia dini berada pada tahapan prooperasional-intuitif. Dimana anak sudah mengenal kegiatan mengelompokkan, mengukur dan menghubungkan objek-objek, namun mereka belum mengetahui dasar mengenal prinsip-prinsip yang melandasinya.

Perkembangan kognitif pada setiap tahapannya memiliki karakteristik tersendiri yang membedakan dengan tahapan yang lainnya. Adapun cara berpikir anak usia dini yaitu sebagai berikut:

- a. Transductive reasoning, artinya anak berpikir yang bukan induktif atau deduktif tetapi tidak logis
- b. Ketidakjelasan hubungan sebab akibat, artinya anak mengenal hubungan sebab akibat secara tidak logis
- c. Animism, artinya anak menganggap bahwa semua benda itu hidup seperti dirinya

- d. Artificial, artinya anak mempercayai bahwa segala sesuatu di lingkungan itu mempunyai jiwa seperti manusia
- e. Perceptually bound, artinya anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan yang dihadapinya
- f. Centration, artinya anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu ciri yang paling menarik dan mengabaikan ciri yang lainnya
- g. Egocentrism, artinya anak melihat dunia di lingkungannya menurut kehendak dirinya sendiri

F. Sasaran Perkembangan Motorik Siswa Sekolah Dasar

Dalam perkembangan anak, menurut Dirjen Olahraga Kemampuan Motorik dapat dibedakan menjadi dua pengayaan, yaitu:

1. Pengayaan motorik kasar adalah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besar. Kemampuan menggunakan otot-otot besar bagi anak. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori, yaitu lokomotor, nonlokomotor dan manipulative.

- a. Kemampuan Nonlokomotor

Kemampuan nonlokomotor dilakukan di tempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai. Kemampuan nonlokomotor terdiri atas menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengikat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan dan lain-lain.

- b. Kemampuan lokomotor

Kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas,

seperti lompat dan loncat. Kemampuan gerak lainnya adalah berjalan, berlari, skiping melompat, meluncur dan lari seperti kuda berlari (gallop)

c. Kemampuan Manipulatif

Kemampuan manipulatif dikembangkan Ketika anak sedang menguasai bermacam-macam objek. Kemampuan manipulative lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh juga digunakan. Manipulatif objek jauh lebih unggul dari pada koordinasi mata kaki dan mata tangan. Koordinasi itu cukup penting untuk proses berjalan dalam ruang gerak. Bentuk-bentuk kemampuan manipulative terdiri dari gerakan mendorong (melempar, memukul, dan menendang), gerakan menerima (menangkap) objek. Gerakan ini dapat diajarkan dengan menggunakan bola yang terbuat dari buntalan karet (bola medisn) atau bola plastik dengan gerakan memantul-mantulkan bola atau menggring bola.

2. Pengayaan motorik halus adalah kemampuan seorang anak untuk beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus (kecil), seperti menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok, dan memasukan kelereng kedalam lobang.

3. Perseptual motorik

Unsur-unsur perseptual motorik terdiri dari berbagai unsur, diantaranya, yaitu kesadaran tubuh, kesaran ruang, kesadaran arah dan kesadaran

tempo. Dibawah ini adalah penjelasan dari berbagai unsur perseptual motorik:

1. Kesadaran tubuh, merupakan kesanggupan untuk mengenal bagian-bagian tubuh dan manfaatnya bagi gerak. Contoh gerakan yang dapat dilakukan untuk anak yaitu, menyentuh anggota bagian tubuh satu per satu yang telah disebutkan oleh guru, serta menyebutkan fungsi anggota tubuh tersebut.
2. Kesadaran ruang, merupakan kemampuan untuk menyesuaikan diri pada posisi diantara orang lain dan objek lain dalam suatu ruang atau tempat dan juga untuk mengetahui seberapa luas ruang atau tempat yang digunakan tubuh pada saat bergerak. Contoh gerakan yang dapat dilakukan yaitu, berjalan di dalam lingkungan dengan teman-teman, jangan sampai bertabrakan
3. Kesadaran arah, merupakan pemahaman tubuh yang berkenaan dengan tempat dan arah. Contoh gerakan yang dapat dilakukan yaitu, bergeser ke kanan atau ke kiri, sesuai dengan perintah guru
4. Kesadaran tempo merupakan koordinasi gerakan antara mata dan anggota tubuh menjadi efisien, contoh gerakan yang dapat dilakukan yaitu, mengayunkan kedua lengan ke depan dan ke belakang, dengan diiringi hitungan atau irama musik

BAB III

MATERI PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERSEPSI MOTORIK

A. Materi Pembelajaran Aktivitas Perseptual Motorik

Pembelajaran adalah suatu proses dimana guru melihat-lihat apa yang terjadi selama murid mengalami pengalaman edukatif, untuk mencapai suatu tujuan yang kita perhatikan adalah pola perubahan pada pengetahuan selama mengalami edukatif, untuk mencapai suatu yang kita perhatikan adalah pola perubahan pada pengetahuan selama mengalami belajar itu berlangsung.

Materi pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Materi pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Jadi, materi pembelajaran cenderung preskriptif (memberi petunjuk dan bersifat menentukan), yang relatif sulit dibedakan dengan strategi pembelajaran.

Untuk mengembangkan kemampuan perseptual motorik anak, guru dapat menggunakan berbagai model pembelajaran motorik anak usia dini, model tersebut digunakan untuk mencapai pembelajaran anak. Pendidikan di sekolah untuk anak usia dini mempunyai ciri khas sendiri sehingga model-model pembelajaran yang digunakan harus di pilih sesuai untuk anak usia dini. Dalam pemilihan model pembelajaran motorik tersebut dilakukan agar menjamin anak tidak mengalami cedera, anak merasa nyaman, tidak takut ataupun cemas dalam melakukan gerakan-gerakan tersebut.

Model pembelajaran seharusnya memiliki lima unsur, yaitu:

1. Syntax Adalah langkah-langkah operasional pembelajaran
2. Social system Adalah suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran
3. Principles of reaction Menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan, dan merespon siswa
4. Support system Yakni segala sarana, bahan, alat, atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran
5. Instruction dan nurturant effects Adalah hasil belajar yang diperoleh langsung berdasarkan tujuan yang disasar (instructional effects) dan hasil belajar di luar yang di sasar (nurturant effects)

Model pembelajaran memiliki komponen-komponen, yaitu: 1) sintaks, 2) sistem sosial, 3) prinsip reaksi, (4) sistem pendukung, dan 5) dampak instruksional dan pengiring.

1. Sintak merupakan keseluruhan alur atau urutan kegiatan pembelajaran, sintaks menentukan jenis-jenis Tindakan guru, urutannya, dan tugas-tugas untuk siswa
2. Sistem sosial merupakan suatu model pembelajaran mendefinisikan apa saja yang harus diperankan guru, bagaimana keterhubungan sosial antara siswa dengan siswa lainnya.
3. Prinsip reaksi merupakan cara guru memperhatikan dan memperlakukan siswa, termasuk bagaimana guru memberikan respons terhadap pertanyaan, jawaban, tanggapan atau apa saja yang dilakukan siswa.
4. Sistem pendukung merupakan semua sarana, bahan dan alat yang diperlukan untuk menerapkan model pembelajaran.

5. Dampak instruksional dan pengiring adalah hasil belajar dicapai langsung dengan mengarahkan para siswa pada tujuan yang diharapkan.

BAB IV
EVALUASI MATERI PEMBELAJARAN AKTIVITAS
PERSEPSI MOTORIK UNTUK MENINGKATKAN FUNGSI
EKSEHUTIF SISWA SEKOLAH DASAR

Perkembangan motorik anak tidak dapat diamati ataupun diukur. Apa yang harus disimpulkan jika terjadi peningkatan perkembangan motorik pada proses pembelajaran. Ketika seorang anak melakukan proses pembelajaran masi sulit. Hasil perkembangan motorik yang terlihat dari keterampilan anak dapat dikumpulkan dalam waktu yang cukup panjang. Misalnya dalam waktu satu bulan, satu catur wulan, satu semester atau bahkan satu tahun. Jika digambarkan dalam bentuk grafik, hasil akan menunjukkan garis menaik nilai yang dikumpulkan adalah nilai keberhasilan pada seorang anak dalam proses pembelajaran. jika untuk mencatat kesalahan pada seorang anak maka gambar grafik berbentuk menurun. Sehingga Ketika seorang guru melihat grafik berbentuk menaik, maka ia mengetahui bahwa anak mengalami kemajuan. Jumlah keberhasilan akan meningkat setiap kali anak melakukan aktivitas Latihan, sehingga jumlah kesalahan yang akan dilakukan akan berkurang Ketika anak semakin rajin berlatih.

A. Pengertian dan Tujuan Evaluasi Perkembangan Motorik

Evaluasi perkembangan motorik adalah suatu cara dalam menemukan bagaimana proses pelatihan yang dapat memberikan tanda-tanda pencapaian kemampuan dan tahapan pada anak atau proses pelatihan yang dapat mempengaruhi terhadap seorang anak.

Tujuan evaluasi motorik yaitu untuk memberikan makna dari hasil yang telah diraih oleh individu. Untuk mengevaluasi keterampilan individu, tidak harus diberikan dalam bentuk kuantitatif (angka) semata, tetapi dapat juga diberikan dalam bentuk uraian. Yang perlu diperhatikan dalam melakukan evaluasi motorik adalah proses dan hasil. Proses artinya kegiatan yang berhubungan dengan upaya interaksi anak dengan guru maupun lingkungannya. Sedangkan hasil adalah sesuatu yang dicapai anak setelah proses pembelajaran berakhir.

B. Prinsip-Prinsip Evaluasi

Pelaksanaan evaluasi pada anak usia dini berbeda dengan evaluasi dilakukan pada anak remaja, maupun orang tua. Sehingga ada beberapa prinsip dasar yang harus diperhatikan dalam mengevaluasi perkembangan motorik pada anak usia dini, yaitu:

- a. Menyeluruh artinya tidak dilakukan secara terpisah dengan proses pelatihannya. Mengingat evaluasi tersebut lebih banyak menilai proses perbuatan anak dan hasil perbuatan anak yang pada umumnya tidak dapat dilakukan dengan tes tertulis (paper and pencil test).
- b. Berkesinambungan artinya harus dilakukan secara terencana, bertahap, dan terus-menerus. Hal ini dilakukan agar informasi yang diperoleh betul-betul berasal dari gambaran perkembangan hasil dari proses pembelajaran perkembangan gerak pada Anak usia dini.
- c. Berorientasi pada tujuan artinya dalam menetapkan indikator harus menggunakan acuan standar. Guru, orang tua, atau pembina dapat

menilai hasil kegiatan anak melalui indikator yang terwujud dalam perilaku dan kemampuan tersebut.

- d. Obyektif artinya penilaian dilakukan sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Prasangka, keinginan, serta perasaan tertentu tidak boleh mempengaruhi penilaian yang dilakukan.
- e. Mendidik artinya penilaian ini dapat digunakan untuk membina dan memberikan dorongan kepada semua anak dalam meningkatkan hasil pertumbuhan dan perkembangannya.
- f. Kebermaknaan artinya hasil penilaian harus memiliki arti baik bagi orang tua, guru, pembina, maupun anak sendiri atau pihak lain yang memerlukannya.

C. Waktu Pelaksanaan Evaluasi

Waktu pelaksanaan evaluasi perlu mempertimbangkan waktu pelaksanaan evaluasi dan kemampuan anak saat akan dievaluasi. Yang pertama yaitu, kemajuan anak hendaknya tidak dikaitkan langsung dengan apa yang diperlihatkan anak setelah proses pelatihan selesai. Keterampilan yang diperlihatkan belum bisa dikatakan sebagai gambaran kemampuan anak yang sesungguhnya. Karena alangkah bijaksana jika seorang guru menunda evaluasi kemajuan anak setelah beberapa waktu lamanya.

Yang kedua yaitu, kemampuan individu untuk mengatasi pengaruh sementara dari Latihan berbeda satu dengan lainnya. Misalnya, anak yang daya tahannya kurang akan mengalami kelelahan yang lebih cepat dari pada anak lainnya. Ketika pengukuran dilakukan dalam keadaan anak Lelah,

tingkat kemajuan kemampaun motorik anak akan terpengaruh. Sehingga pengukuran yang baik dilakukan setelah kondisi tubuh anak pulih kembali.

BAB V

PELAKSANAAN DI LAPANGAN

A. Aktivitas Awal

1. Guru menyiapkan alat-alat yang digunakan pada setiap aktivitas permainan, jika diperlukan mengikutsertakan siswa untuk membantu Menyusun alat-alat. Waktu yang dibutuhkan adalah 15-25 menit
2. Anak dibariskan dengan posisi bershaf
3. Salam dan berdoa
4. Pemanasan: Anak berlari mengelilingi lapangan 2 x putaran, diikuti dengan senam peregangan, selanjutnya anak berbaris kembali dengan posisi bershaf. Guru memberikan dua aktivitas permainan pemanasan yaitu: Guru memberikan dua aktivitas permainan pemanasan yaitu: Guru menunjukan dua anak bertugas sebagai penjaring, sedangkan anak yang lain sebagai ikan. Tugas penjaring adalah saling bergandengan dan mencoba menangkap ikan. Tugas anak yang menjadi ikan adalah menghindari penjaring, apabila anak terjaring maka harus membantu penjaring menangkap ikan yang lain, begitu seterusnya. Pemanasan dilakukan selama 15 menit.

B. Aktivitas Inti

Permainan di dalam buku ini bisa digunakan untuk dua kali pertemuan, per-pertemuan bisa menggunakan tiga aktivitas permainan dengan waktu 4 x 35 menit. Adapun bentuk model permainan yang akan dilakukan yaitu, sebagai berikut:

1. Permainan gacok berantai

- a) Defenisi permainan gacok berantai

Permainan gacok berantai adalah sebuah aktivitas permainan memperagakan gerakan melompat di dalam kotak. Permainan ini dilakukan secara berantai atau estafet sehingga anak harus saling bekerjasama.

b) Sasaran

- Untuk meningkatkan kesadaran arah

Bentuk aktivitas permainan anak melompat ke arah depan dengan tepat melewati berbagai bentuk gacok, yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran arah.

- Untuk meningkatkan kesadaran ruang

Bentuk aktivitas yang dilakukan yaitu melakukan gerakan melompat secara berurutan di dalam kotak dengan berbagai jenis gacok.

- Untuk meningkatkan kesadaran tempo

Bentuk aktivitas yang dilakukan yaitu melakukan gerakan melompat secara berurutan di dalam kotak yang diselaraskan dengan waktu. Artinya anak mampu melakukan gerakan melompat secara berurutan di dalam kotak melewati rintangan dengan cepat dan tepat.

- Untuk meningkatkan koordinasi mata, tangan dan kaki

Bentuk aktivitas yang dilakukan yaitu melakukan gerakan melompat sambil membawa bola tanpa terlepas melewati berbagai jenis gacok.

- Untuk meningkatkan keseimbangan

Bentuk aktivitas yang dilakukan yaitu melakukan gerakan melompat menggunakan kaki satu tanpa terjatuh melewati berbagai jenis gacok.

c) Pemain

Permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan secara berkelompok. Jumlah pemain dalam permainan ini adalah 4 anak setiap kelompok.

d) Waktu

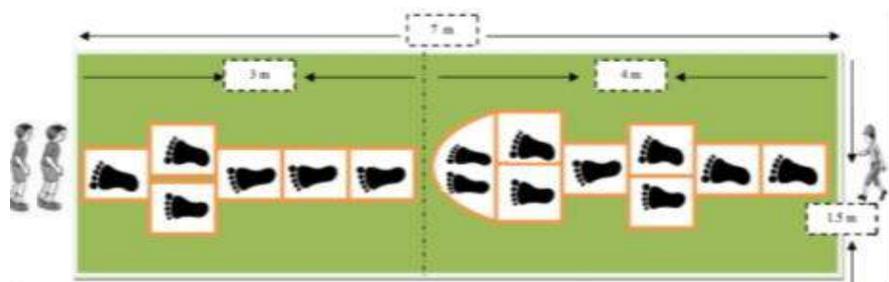
Waktu yang digunakan untuk melakukan kegiatan permainan ini yaitu 10-15 menit.

e) Alat yang digunakan

Alat yang digunakan yaitu dengan memodifikasi alat agility ladder berbentuk gacok gunung sebanyak 4 gacok dan berbentuk gacok pesawat sebanyak 4 gacok, bola sebanyak 4 bola, kapur serbuk, dan meteran.

f) Gambar lapangan

Lapangan terbagi atas empat lintasan permainan. Ukuran lapangan keseluruhan meliputi: panjang lintasan yaitu 7 m, lebar lintasan yaitu 1,5 m, ukuran pos gacok gunung, panjang yaitu 4 m/400 cm, dan ukuran pos engklek pesawat yaitu panjang 3 m/300 cm.



g) Tata cara permainan

1. Anak dibagi menjadi empat kelompok, dengan jumlah kelompok yang sama rata yaitu empat anak setiap kelompok.

2. Anak berbaris dengan rapi sesuai dengan kelompoknya.
3. Anak pertama memegang bola.
4. Guru akan memberikan aba-aba atau intruksi untuk memulai permainan.
5. Setelah ada aba-aba permainan dimulai, anak pertama berlari sambil membawa bola
6. Kemudian melewati gacok gunung dengan melompat (kaki kanan, kaki kanan, dua kaki, kaki kanan, dua kaki dan dua kaki) ke arah depan melewati kotak secara berurutan tanpa keluar garis, kemudian melewati gacok pesawat dengan melompat (kaki kanan, kaki kanan, kaki kanan, dua kaki, kaki kanan).
7. Setelah itu anak pertama memberikan bola kepada anak kedua sebagai tanda pergantian (bola tidak dilempar).
8. Anak kedua melakukan aktivitas yang sama seperti anak pertama dengan kaki sebaliknya, dan begitu seterusnya.
9. Permainan ini dilakukan secara perlombaan dan secara estafet.
10. Permainan ini memerlukan Kerjasama kelompok.
11. Kelompok yang dinyatakan menang adalah kelompok yang sudah melakukan semua aktivitas secara bergiliran dan mampu menyelesaikan tugas dengan waktu yang cepat.
12. Permainan berakhir Ketika semua anak sudah mendapat giliran melakukan aktivitas permainan.

2. Permainan kelereng berantai

- a) Definisi permainan kelereng berantai

Permainan kelereng berantai adalah sebuah aktivitas permainan memperagakan gerakan berjalan melewati penanda dengan arah zig-zag sambil memegang sendok berisikan kelereng, kemudian berjalan di atas papan titian. Permainan ini dilakukan secara berantai atau estafet sehingga anak harus saling bekerjasama.

b) Sasaran

➤ Untuk meningkatkan kesadaran arah

Bentuk aktivitas yaitu melakukan gerakan berjalan sambil membawa kelereng melewati penanda/cone dengan arah zig-zag.

➤ Untuk meningkatkan kesadaran ruang

Bentuk aktivitas yaitu melakukan gerakan berjalan sambil membawa kelereng tanpa keluar lintasan

➤ Untuk meningkatkan kesadaran tempo

Bentuk aktivitas yaitu melakukan gerakan berjalan sambil membawa kelereng melewati penanda dengan arah zig-zag dan berjalan di atas papan titian yang diselaraskan dengan waktu yaitu cepat dan tepat

➤ Untuk meningkatkan koordinasi mata, tangan dan kaki

Bentuk aktivitas yaitu melakukan gerakan berjalan sambil membawa kelereng tanpa terjatuh, melewati penanda dengan arah zig-zag

➤ Untuk meningkatkan keseimbangan

Bentuk aktivitas yaitu melakukan gerakan berjalan di atas papan titian sambil memasukan bola ke dalam ember-ember disepanjang papan titian tanpa terjatuh

c) Pemain

Permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan secara berkelompok

d) Waktu permainan

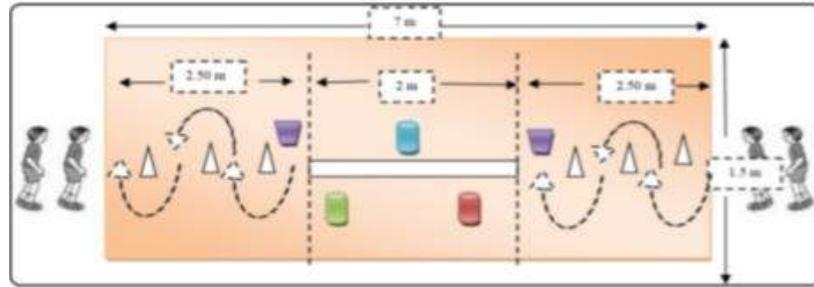
Waktu permainan yaitu membutuhkan waktu 10-15 menit

e) Alat

Alat yang digunakan yaitu papan titian sebanyak 4 papan titian untuk 4 lintasan, cone/penanda, kelereng sebanyak 8 kelereng, sendok sebanyak 8 sendok, ember sebanyak 8 ember, keranjang sebanyak 12 keranjang, bola warna-warni sebanyak 24 bola, kapur serbuk, meteran 50m, dan papan nama permainan.

f) Gambar lapangan

Lapangan terbagi atas empat lintasan permainan. Ukuran lapangan keseluruhan meliputi: panjang lintasan: 7m, lebar lintasan 1,5 m. ukuran pos penanda/ cone meliputi: panjang 2.50 m/250 cm, jarak antara cone 63 cm. Ukuran pos papan titian meliputi: panjang 2 m/ 200cm.



g) Deskripsi tata cara permainan

1. Anak dibagi menjadi empat kelompok, dengan jumlah kelompok yang sama rata yaitu empat anak tiap kelompok.
2. Anak berbaris dengan rapi sesuai kelompoknya.
3. Anak pertama yaitu memegang sendok yang berisikan kelereng.
4. Guru akan memberikan aba-aba/instruksi untuk memulai permainan
5. Setelah ada aba-aba permainan dimulai, anak pertama berjalan dengan arah zig-zag melewati penanda sambil membawa sendok yang berisikan kelereng, anak berusaha menjaga keseimbangan kelereng agar tidak terjatuh (apabila kelereng terjatuh anak mengulang dari titik awal di mana kelereng tersebut jatuh), setelah itu anak meletakkan sendok dan kelereng ditempat yang telah disediakan, kemudian melakukan aktivitas selanjutnya.
6. Anak mengambil ember yang berisikan bola warna warni, kemudian mulai berjalan diatas papan sambil membawa ember yang berisikan bola warna warni, dan memasukan bola tersebut ke dalam keranjang sesuai warna keranjang.
7. Selanjutnya mengambil sendok dan kelereng lagi yang telah disediakan, anak berjalan dengan arah zig-zag melewati penanda

sambil membawa sendok yang berisikan kelereng, anak berusaha menjaga keseimbangan kelereng agar tidak terjatuh (apabila kelereng terjatuh anak mengulang dari titik awal di mana kelereng tersebut jatuh)

8. Kemudian anak pertama menuangkan kelereng kesendok yang telah dipegang anak kedua. (Catatan: Ketika anak pertama memberikan/menuangkan kelereng ke sendok anak kedua, kelereng tidak boleh jatuh).
9. Anak kedua berjalan sambil membawa sendok yang berisikan kelereng, anak berusaha menjaga keseimbangan kelereng agar tidak terjatuh (apabila kelereng terjatuh anak mengulang dari titik awal di mana kelereng tersebut jatuh) setelah itu anak meletakkan sendok dan kelereng ditempat yang telah disediakan, kemudian melakukan aktivitas selanjutnya.
10. Anak kedua mengambil ember kosong dan mulai berjalan diatas papan tanpa menyentuh tanah, sambil mengumpulkan bola yang ada di dalam keranjang.
11. Selanjutnya anak meletakkan ember, setelah itu anak mengambil sendok dan kelereng lagi yang telah disediakan, anak berjalan sambil membawa sendok yang berisikan kelereng.
12. Kemudian anak kedua memberikan kelereng kepada anak ketiga, anak ketiga melakukan aktivitas seperti yang dilakukan anak pertama, dan begitu seterusnya.
13. Permainan ini dilakukan secara perlombaan dan secara estafet.

14. Permainan ini memerlukan Kerjasama kelompok.
15. Kelompok yang dinyatakan menang adalah kelompok yang sudah melakukan semua aktivitas secara bergiliran dan mampu menyelesaikan tugas dengan waktu yang cepat.
16. Permainan berakhir Ketika semua anak sudah mendapatkan giliran melakukan aktivitas permainan.

3. Permainan Ban Berantai

a) Defenisi permainan ban berantai

Permainan ban berantai adalah sebuah aktivitas permainan memperagakan gerakan berlari sambil menggelindingkan ban melewati penanda (cone) dengan arah zig-zag. Permainan ini dilakukan secara berantai atau estafet sehingga anak harus saling bekerjasama.

b) Sasaran

➤ Untuk meningkatkan kesadaran arah

Bentuk aktivitas yaitu melakukan gerakan berlari sambil menggelindingkan ban melewati penanda/cone dengan arah zig-zag.

➤ Untuk meningkatkan kesadaran ruang

Bentuk aktivitas yaitu melakukan gerakan berlari sambil menggelindingkan ban melewati penanda/cone dengan arah zig-zag tanpa keluar lintasan.

➤ Untuk meningkatkan kesadaran ruang

Bentuk aktivitas yaitu melakukan gerakan berlari sambil mengelilingi ban melewati penanda/cone dengan arah zig-zag tanpa keluar lintasan.

➤ Untuk meningkatkan kesadaran tempo

Bentuk aktivitas yaitu melakukan gerakan berlari sambil mengelilingi ban melewati penanda/cone dengan arah zig-zag yang diselaraskan dengan waktu yaitu cepat dan tepat.

➤ Untuk meningkatkan koordinasi mata, tangan dan kaki

Bentuk aktivitas yaitu saat mengelilingi ban dengan arah zig-zag, ban tidak terjatuh sama sekali.

➤ Untuk meningkatkan keseimbangan

Bentuk aktivitas yaitu melakukan gerakan berlari sambil mengelilingi ban melakukan penanda/cone dengan arah zig-zag tanpa terjatuh.

c) Pemain

Permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan secara berkelompok. Jumlah pemain sebanyak 4 anak perkelompok.

d) Waktu

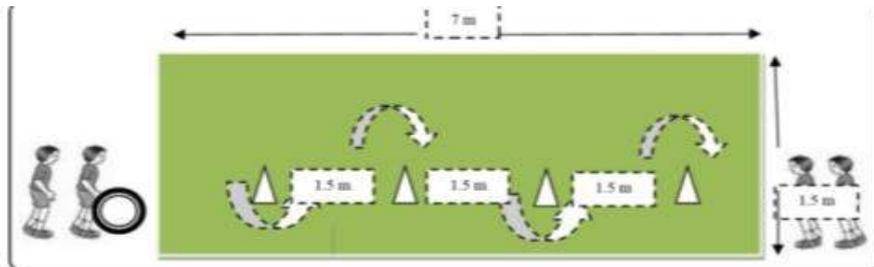
Waktu yang digunakan dalam permainan ini yaitu 10-15 menit

e) Alat

Alat yang digunakan yaitu ban motor bekas sebanyak 4 ban, penanda/ cone (botol mineral bekas) sebanyak 4 penanda perlintasan, kapur serbuk, meteran 50 m.

f) Gambar lapangan

Gambar lapangan terbagi atas empat lintasan permainan. Ukuran lapangan keseluruhan meliputi: panjang lintasan: 7 m, lebar lintasan 1,5 m. Ukuran pos penanda/cone meliputi: panjang: 7 m/700 cm, jarak antara cone 1,5 m.



g) Deskripsi tata cara permainan

1. Anak dibagi menjadi empat kelompok, dengan jumlah kelompok yang sama rata yaitu empat anak tiap kelompok.
2. Masing-masing anak berbaris dengan rapi sesuai kelompoknya.
3. Anak pertama memegang ban.
4. Setelah semua kelompok berada pada posisi yang telah ditentukan, guru akan memberikan aba-aba/instruksi untuk memulai permainan.
5. Setelah ada aba-aba permainan dimulai, anak pertama mulai melindungi ban menggunakan tangan sambil melewati cone-cone dengan arah zig-zag. (catatan: ban tidak boleh diangkat, tetapi digelindingkan).

6. Setelah itu anak pertama memberikan ban ke anak kedua.
7. Anak kedua melakukan aktivitas yang sama seperti anak pertama, dan begitu seterusnya.
8. Permainan ini dilakukan secara perlombaan dan secara estafet.
9. Permainan ini memerlukan Kerjasama kelompok.
10. Kelompok yang dinyatakan menang adalah kelompok yang sudah melakukan semua aktivitas secara bergiliran dan mampu menyelesaikan tugas dengan waktu yang cepat.
11. Permainan berakhir Ketika semua anak sudah mendapatkan giliran melakukan aktivitas permainan.

4. Permainan Coba Jawab

a) Permainan coba jawab

Permainan coba jawab adalah aktivitas permainan yang menyebutkan fungsi anggota tubuhnya sesuai dengan lintang kertas yang diletakan pada kotak dengan jarak 10 meter dari star.

b) Sasaran

Sasaran dalam permainan ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan persepsi motorik unsur pemahaman tubuh, dengan cara anak menyebutkan anggota tubuhnya dan sambil menyentuh anggota tubuh yang disentuhnya, manfaatnya yaitu untuk melatih fokus dan cara berfikir logis pada anak.

c) Pemain

Permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan

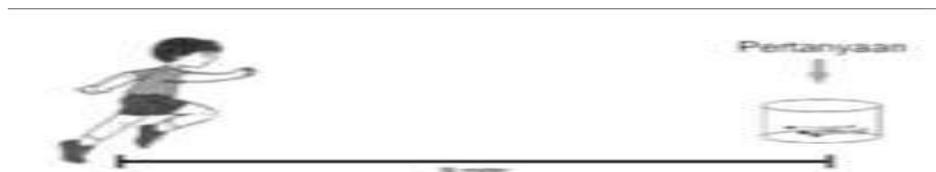
d) Waktu

Waktu yang digunakan dalam permainan ini yaitu 10-15 menit

e) Alat

Alat yang digunakan yaitu kertas, kotak persegi empat (dos bekas),
meteran 50 m

f) Gambar lapangan



g) Deskripsi tata cara permainan

1. Anak berbaris dengan rapi
2. Anak barisan pertama berdiri di depan garis star, diikuti dengan anak yang lainnya dengan membentuk satu barisan
3. Setiap anak akan berlari dengan menempuh jarak 10 meter
4. Posisi guru berada disamping garis star
5. Guru akan memberikan aba-aba atau instruksi untuk memulai permainan
6. Setelah ada aba-aba dengan tanda guru membunyikan bunyi peluit, bertanda permainan dimulai
7. Anak pertama berlari mengambil potongan (lintingan) kertas yang berada didalam kotak, yang berisi pertanyaan tentang fungsi anggota tubuh

8. Anak yang telah mengambil potongan (lintingan) kertas segera Kembali berlari kearah guru untuk memberikan jawaban, disertai dengan menunjukan anggota tubuh yang dimaksud
9. Setelah anak pertama memberikan jawaban kepada guru
10. Anak barisan kedua selanjutnya melakukan aktivitas yang sama seperti anak pertama, dan begitu seterusnya
11. Permainan berakhir Ketika semua anak sudah mendapatkan giliran melakukan aktivitas permainan.

C. Aktivitas Penutup

1. Pendinginan, Anak dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok membentuk lingkaran, tiap kelompok dibagikan satu bola, kemudian anak berjalan keliling sambil menyayikan lagu “naik kereta api” kemudian satu anak yang memegang bola memberikan bola ke temannya kearah belakang melewati atas kepala, begitu seterusnya. Pendinginan dilakukan selama 10 menit.
2. Guru memberikan evaluasi tentang pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan.
3. Refleksi kebermaknaan permainan.
4. Berdoa dan salam.

BAB VI
RUBRIK PENILAIAN

1. Rubrik penilaian permainan gacok berantai

a. Aspek Kognitif

Memahami Aturan Permainan			
Skor			
1	2	3	4
Anak tidak memahami peraturan permainan sama sekali	Anak mulai memahami peraturan permainan tetapi masi sering bertanya dan memerlukan bantuan	Anak sudah memahami peraturan permainan tetapi terkadang bertanya dan memerlukan bantuan	Anak memahami peraturan permainan secara penuh

Memahami Arahan Guru			
Skor			
1	2	3	4
Anak tidak memahami arahan guru	Anak mulai memahami arahan dari guru, tetapi masih sering bertanya	Anak memahami arahan dari guru, tetapi terkadang masih bertanya	Anak sudah memahami arahan dari guru secara penuh

b. Aspek Afektif

Tanggung Jawab			
Skor			
1	2	3	4
Anak tidak melaksanakan tugas dengan baik	Anak mulai melaksanakan tugas tetapi masih sering dibimbing/diingatkan oleh guru	Anak melaksanakan tugas dengan baik tetapi kadang dibimbing/diingatkan oleh guru	Anak secara penuh, melaksanakan tugas dengan baik tanpa diingatkan

Kerjasama			
Skor			
1	2	3	4
Anak masih bersifat individu, tidak saling membantu dan tidak berkomunikasi dengan baik selama permainan	Anak sudah mulai saling membantu, saling mendukung dan saling berkomunikasi selama permainan, tetapi masih jarang,	Anak saling membantu, saling mendukung dan saling berkomunikasi selama permainan tetapi terkadang masih individu	Anak sudah saling mendukung saling membantu dan mampu berkomunikasi dengan baik selama permainan

Toleransi			
Skor			
1	2	3	4
Anak tidak menghargai teman dalam permainan	Anak mulai menghargai teman dalam permainan tetapi hanya terhadap teman tertentu	Anak menghargai teman terhadap sebagai teman	Anak menghargai semua teman dalam permainan

c. Aspek Psikomotor

Kesadaran Arah			
Skor			
1	2	3	4
anak melenceng ke samping kanan atau kiri sebanyak 3 kali atau lebih	Anak melenceng kesamping kanan atau kiri sebanyak 2 kali	Anak melenceng kesamping kanan atau kiri sebanyak 1 kali	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki (kanan/kiri) lurus ke arah depan melewati kotak dengan tepat (tanpa melenceng kesampin kanan atau kiri)

Kesadaran Ruang			
Skor			
1	2	3	4
Anak menginjak garis sebanyak 5 hingga 6 kali	Anak menginjak garis sebanyak 3 hingga 4 kali	Anak menginjak garis sebanyak 1 hingga 2 kali	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki (kanan/kiri) saat melewati kotak tanpa menginjak garis sama sekali

Kesadaran Tempo			
Skor			
1	2	3	4
Anak tidak mampu menyelaraskan gerakan melompat menggunakan satu kaki (kanan/kiri) saat melewati kotak	Anak masih kurang mampu menyelaraskan gerakan (cepat tetapi salah/lambat tetapi salah)	Anak mampu menyelaraskan gerakan dengan tepat tetapi masih lambat	Anak mampu menyelaraskan gerakan melompat menggunakan satu kaki (kanan/kiri) saat melewati kotak dengan tepat dan cepat

Koordinasi			
Skor			
1	2	3	4
Bola terlepas sebanyak 3 kali atau lebih saat anak melompat menggunakan satu kaki (kanan/kiri)	Bola terlepas sebanyak 2 kali saat anak melompat menggunakan satu kaki (kana/kiri) melewati kotak	Bola terlepas sebanyak 1 kali saat anak melompat menggunakan satu kaki (kanan/kiri) melewati kotak	Bola tidak terlepas sama sekali Ketika anak melompat menggunakan satu kaki (kanan/kiri) melewati kotak

Keseimbangan			
Skor			
1	2	3	4
Anak terjatuh 3 kali atau lebih	Anak terjatuh 2 kali	Anak terjatuh 1 kali	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki (kanan/kiri) saat melewati kotak tanpa terjatuh sama sekali

2. Rubrik penilaian permainan kelereng berantai

a. Aspek Kognitif

Memahami Aturan Permainan			
Skor			
1	2	3	4
Anak tidak memahami peraturan permainan sama sekali	Anak mulai memahami peraturan permainan tetapi masih sering bertanya dan memerlukan bantuan	Anak sudah memahami peraturan permainan tetapi terkadang bertanya dan memerlukan bantuan	Anak memahami peraturan permainan secara penuh

Memahami Arahan Guru			
Skor			
1	2	3	4
Anak tidak memahami arahan guru	Anak mulai memahami arahan dari guru, tetapi masih sering bertanya	Anak memahami arahan dari guru, tetapi terkadang masih bertanya	Anak sudah memahami arahan dari guru secara penuh

b. Aspek Afektif

Tanggung Jawab			
Skor			
1	2	3	4

Anak tidak melaksanakan tugas dengan baik	Anak mulai melaksanakan tugas tetapi masih sering dibimbing/diingatkan oleh guru	Anak melaksanakan tugas dengan baik tetapi kadang dibimbing/diingatkan oleh guru	Anak secara penuh, melaksanakan tugas dengan baik tanpa diingatkan
---	--	--	--

Kerjasama			
Skor			
1	2	3	4
Anak masih bersifat individu, tidak saling membantu dan tidak berkomunikasi dengan baik selama permainan	Anak sudah mulai saling membantu, saling mendukung dan saling berkomunikasi selama permainan, tetapi masih jarang,	Anak saling membantu, saling mendukung dan saling berkomunikasi selama permainan tetapi terkadang masih individu	Anak sudah saling mendukung dan mampu berkomunikasi dengan baik selama permainan

Toleransi			
Skor			
1	2	3	4
Anak tidak menghargai teman dalam permainan	Anak mulai menghargai teman dalam permainan tetapi hanya terhadap teman tertentu	Anak menghargai teman terhadap sebagai teman	Anak menghargai semua teman dalam permainan

c. Aspek Psikomotor

Kesadaran Arah			
Skor			
1	2	3	4
Anak menabrak penanda (cone) sebanyak 5 hingga 6 kali	Anak menabrak penanda (cone) sebanyak 3 hingga 4 kali	Anak menabrak penanda (cone) sebanyak 1 hingga 2 kali	Anak berjalan sambil membawa kelereng dengan arah zig-zag tanpa (tanpa menabrak

			6 cone sama sekali
--	--	--	--------------------

Kesadaran ruang			
Skor			
1	2	3	4
Anak keluar lintasan sebanyak 3 kali	Anak keluar lintasan sebanyak 2 kali	Anak keluar lintasan sebanyak 1 kali	Anak berjalan sambil membawa kelereng dengan arah zig-zag tanpa keluar lintasan sama sekali

Kesadaran Tempo			
Skor			
1	2	3	4
Anak tidak mampu menyelaraskan gerakan	Anak masih kurang mampu menyelaraskan gerakan (cepat tetapi salah/lambat)	Anak mampu menyelaraskan gerakan dengan tepat tetapi masih lambat	Anak mampu menyelaraskan gerakan saat berjalan sambil membawa kelereng dengan arah zig-zag dengan tepat dan cepat

Koordinasi			
Skor			
1	2	3	4
Kelereng terjatuh sebanyak 3 kali atau lebih	Kelereng terjatuh sebanyak 2 kali	Kelereng terjatuh sebanyak 1 kali	Kelereng tidak terjatuh sama sekali saat anak

			berjalan sambil membawa kelereng dengan arah zig-zag
--	--	--	--

Keseimbangan			
Skor			
1	2	3	4
Anak terjatuh 3 kali atau lebih	Anak terjatuh 2 kali	Anak terjatuh 1 kali	Anak mampu berjalan diatas papan titian untuk memasukan bola tanpa terjatuh sama sekali

3. Rubrik penilaian ban berantai

a. Aspek Kognitif

Memahami Aturan Permainan			
Skor			
1	2	3	4
Anak tidak memahami peraturan permainan sama sekali	Anak mulai memahami peraturan permainan tetapi masi sering bertanya dan memerlukan bantuan	Anak sudah memahami peraturan permainan tetapi terkadang bertanya dan memerlukan bantuan	Anak memahami peraturan permainan secara penuh

Memahami Arahan Guru			
Skor			
1	2	3	4
Anak tidak memahami arahan guru	Anak mulai memahami arahan dari guru, tetapi	Anak memahami arahan dari guru, tetapi terkadang masih bertanya	Anak sudah memahami arahan dari guru secara penuh

	masih sering bertanya		
--	-----------------------	--	--

b. Aspek Afektif

Tanggung Jawab			
Skor			
1	2	3	4
Anak tidak melaksanakan tugas dengan baik	Anak mulai melaksanakan tugas tetapi masih sering dibimbing/diingatkan oleh guru	Anak melaksanakan tugas dengan baik tetapi kadang dibimbing/diingatkan oleh guru	Anak secara penuh, melaksanakan tugas dengan baik tanpa diingatkan

Kerjasama			
Skor			
1	2	3	4
Anak masih bersifat individu, tidak saling membantu dan tidak berkomunikasi dengan baik selama permainan	Anak sudah mulai saling membantu, saling mendukung dan saling berkomunikasi selama permainan, tetapi masih jarang,	Anak saling membantu, saling mendukung dan saling berkomunikasi selama permainan tetapi terkadang masih individu	Anak sudah saling mendukung dan mampu berkomunikasi dengan baik selama permainan

Toleransi			
Skor			
1	2	3	4
Anak tidak menghargai teman dalam permainan	Anak mulai menghargai teman dalam permainan tetapi hanya terhadap teman tertentu	Anak menghargai teman terhadap sebagai teman	Anak menghargai semua teman dalam permainan

c. Aspek Psikomotor

Kesadaran Arah			
Skor			
1	2	3	4
Anak menabrak penanda (cone) sebanyak 5 hingga 6 kali	Anak menabrak penanda (cone) sebanyak 3 hingga 4 kali	Anak menabrak penanda (cone) sebanyak 1 hingga 2 kali	Anak berjalan sambil mengelindingkan ban dengan arah zig-zag (tanpa menabrak 6 cone sama sekali)

Kesadaran ruang			
Skor			
1	2	3	4
Anak keluar lintasan sebanyak 3 kali	Anak keluar lintasan sebanyak 2 kali	Anak keluar lintasan sebanyak 1 kali	Anak berjalan sambil mengelindingkan ban dengan arah zig-zag tanpa keluar lintasan sama sekali

Kesadaran Tempo			
Skor			
1	2	3	4
Anak tidak mampu menyelaraskan gerakan saat berlari sambil mengelindingkan	Anak masih kurang mampu menyelaraskan gerakan (cepat tetapi salah/lambat)	Anak mampu menyelaraskan gerakan dengan tepat tetapi masih lambat	Anak mampu menyelaraskan gerakan saat berlari sambil mengelindingkan ban dengan arah

ban dengan arah zig-zag			zig-zag dengan tepat dan cepat
-------------------------	--	--	--------------------------------

Koordinasi			
Skor			
1	2	3	4
Ban terjatuh sebanyak 3 kali atau lebih	Ban terjatuh sebanyak 2 kali	Ban terjatuh sebanyak 1 kali	Ban tidak terjatuh sama sekali saat anak berlari sambil menggelinding ban dengan arah zig-zag

Keseimbangan			
Skor			
1	2	3	4
Anak terjatuh 3 kali atau lebih	Anak terjatuh 2 kali	Anak terjatuh 1 kali	Anak mampu berlari sambil menggelindingkan ban dengan arah zig-zag tanpa terjauh sama sekali

4. Rubrik penilaian permainan coba jawab

a. Aspek Kognitif

Memahami Aturan Permainan			
Skor			
1	2	3	4
Anak tidak memahami peraturan	Anak mulai memahami peraturan	Anak sudah memahami peraturan	Anak memahami peraturan

permainan sama sekali	permainan tetapi masi sering bertanya dan memerlukan bantuan	permainan tetapi terkadang bertanya dan memerlukan bantuan	permainan secara penuh
-----------------------	--	--	------------------------

Memahami Arahan Guru			
Skor			
1	2	3	4
Anak tidak memahami arahan guru	Anak mulai memahami arahan dari guru, tetapi masih sering bertanya	Anak memahami arahan dari guru, tetapi terkadang masih bertanya	Anak sudah memahami arahan dari guru secara penuh

b. Aspek Afektif

Tanggung Jawab			
Skor			
1	2	3	4
Anak tidak melaksanakan tugas dengan baik	Anak mulai melaksanakan tugas tetapi masih sering dibimbing/diingatkan oleh guru	Anak melaksanakan tugas dengan baik tetapi kadang dibimbing/diingatkan oleh guru	Anak secara penuh, melaksanakan tugas dengan baik tanpa diingatkan

Kerjasama			
Skor			
1	2	3	4
Anak masih bersifat individu, tidak saling membantu dan tidak berkomunikasi dengan baik selama permainan	Anak sudah mulai saling membantu, saling mendukung dan saling berkomunikasi selama	Anak saling membantu, saling mendukung dan saling berkomunikasi selama permainan tetapi terkadang masih individu	Anak sudah saling mendukung dan mampu berkomunikasi dengan baik selama permainan

	permainan, tetapi masih jarang,		
--	---------------------------------	--	--

Toleransi			
Skor			
1	2	3	4
Anak tidak menghargai teman dalam permainan	Anak mulai menghargai teman dalam permainan tetapi hanya terhadap teman tertentu	Anak menghargai teman terhadap sebagai teman	Anak menghargai semua teman dalam permainan

c. Aspek Psikomotor

Kesadaran Arah			
Skor			
1	2	3	4
Anak tidak mengenal kanan kiri sebanyak 4 kali	Anak tidak mengenal kanan kiri sebanyak 3 kali	Anak tidak mengenal kanan kiri sebanyak 1 hingga 2 kali	Anak mampu mengenal kanan kiri

Kesadaran Ruang			
Skor			
1	2	3	4
Anak salah menyentuh anggota tubuh	Anak salah dalam menyentuh anggota badan sebanyak 3 kali	Anak salah dalam menyentuh anggota badan 1 atau 3 kali	anak benar menyentuh anggota badan

Kesadaran Tempo			
Skor			
1	2	3	4
Anak tidak mampu bergerak cepat	Anak mampu bergerak cepat tetapi susah menjawab	Anak mampu bergerak cepat dan tepat tetapi lambat dalam menjawab	Anak mampu bergerak cepat tepat menjawab suruhan guru

Koordinasi			
Skor			
1	2	3	4
Anak tidak mampu mengkoordinasikan mata, saat berlari	Anak mulai mampu mengkoordinasikan mata, saat berlari	Anak mampu mengkoordinasikan mata, saat berlari namun sedikit melakukan kesalahan	Anak mampu mengkoordinasikan mata saat berlari

Keseimbangan			
Skor			
1	2	3	4
Anak terjatuh 3 kali atau lebih	Anak terjatuh 2 kali	Anak terjatuh 1 kali	Anak mampu berlari tanpa terjatuh sama sekali

LEMBAR PENGAMATAN HASIL BELAJAR

1. Afektif

No	Nama Siswa	Tanggung jawab				kerjasama				Toleransi				Total skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	

2. Kognitif

No	Nama Siswa	Memahami Aturan Permainan				Memahami Arahan Guru				Total Skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	

3. Psikomotor

No	Nama	PA				PR				PT				Koor				Kes				total		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			

$$\text{Nilai Afektif} = \frac{\text{nilai Total Skor} \times 100}{\text{Total Nilai Tertinggi}}$$

$$\text{Nilai Kognitif} = \frac{\text{nilai Total Skor} \times 100}{\text{Total Nilai Tertinggi}}$$

$$\text{Nilai Kognitif} = \frac{\text{nilai Total Skor} \times 100}{\text{Total Nilai Tertinggi}}$$

PENUTUP

Pembelajaran penjasorkes pada permainan ini mempunyai banyak tujuan, salah satunya adalah kebermaknaan. Kebermaknaan ini memberikan konsep dasar bagi guru dan anak. Kebermaknaan permainan berasal dari konsep kesadaran perseptual motorik yang sangat penting untuk anak. Kesadaran perseptual motorik merupakan kunci anak dalam memahami keadaan lingkungan sekitar serta melakukan kegiatan sehari-hari. Kesadaran perseptual motorik juga merupakan landasan untuk kesiapan anak dalam belajar, sebagai contoh kemampuan koordinasi mata dan tangan berpengaruh terhadap kemampuan menulis anak. Ketika seorang anak memiliki keterampilan perseptual motorik yang memadai,

anak akan memiliki penguasaan gerak yang baik, sehingga memudahkan anak untuk mempelajari gerak yang baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Amung Makmum, Yudha M.S. (2000). Perkembangan gerak dan belajar gerak. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Depdiknas. 2002. Model Pengembangan Motorik Anak Prasekolah. Jakarta: Ditjen Olahraga Depdiknas, Direktorat Olahraga Masyarakat.
- Hartinah, S. (2008). Perkembangan Peserta Didik. Bandung : PT.
- Heri Rahyubi, 2012. Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik. Bandung : Nusa Media
- Refika Aditama Lutan, R. (2001). Belajar Keterampilan Motorik, Pengantar Teori dan Metode. Jakarta: Depdikbud Dikti Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga
- Rusli Lutan. (2001). Asas-asas Pendidikan Jasmani: Pendekatan Pendidikan Gerak di Sekolah Dasar. Bandung: FPOK UPI
- Yudanto. (2010). Upaya Guru Penjas dalam Mendeteksi Gangguan Perseptual Motorik pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Olahraga FIK UNY, Vol. 3, N

Lampiran 9. Dokumentasi







