

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI
BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN GERAK DASAR, KERJA SAMA, PERCAYA DIRI
DAN DISIPLIN PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR
KELAS ATAS**



Oleh:
AGUS SUPRIYANTO
NIM 21609261006

Disertasi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
mendapatkan gelar Doktor Pendidikan

**PROGRAM DOKTOR PENDIDIKAN JASMANI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2024**

ABSTRAK

Agus Supriyanto : Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar, Kerja sama, Percaya Diri dan Disiplin Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas. **Disertasi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2024.**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin peserta didik sekolah dasar kelas atas, 2) untuk mengetahui kelayakan model pembelajaran yang dikembangkan, 3) untuk mengetahui kepraktisan panduan penggunaan model pembelajaran yang dikembangkan, 4) serta untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran penjas berbasis permainan tradisional untuk kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin bagi peserta didik sekolah dasar kelas atas.

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D), yang menggunakan pendekatan penelitian ADDIE kepanjangan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Validator dilakukan pada ahli berjumlah lima orang. Subjek Uji coba dilakukan oleh peserta didik kelas IV dengan Uji coba skala kecil 40 peserta didik, Uji coba skala besar 80 peserta didik, uji kepraktisan dan uji efektivitas 20 peserta didik. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket dan tes kemampuan gerak dasar. Analisis uji validasi menggunakan aiken dan reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha*, serta analisis kelayakan, kepraktisan dan keefektifan menggunakan deskriptif kuantitatif.

Penelitian ini menghasilkan model pembelajaran berbasis permainan tradisional berisikan tiga permainan, yaitu: 1) Boy-boynan, 2) Gobak Sodor, 3) Betengan, 4) Engklek Pesawat. Dari hasil uji validasi ahli pembelajaran mendapatkan rata-rata 0,94 dan ahli materi 0,95. Hasil uji Reliabilitas validasi ahli pembelajaran yaitu sebesar 0.813, dan hasil uji reliabilitas instrumen validasi ahli materi sebesar 0.451. Sehingga dapat dinyatakan konstruksi draf model pembelajaran yang dikembangkan valid dan reliabel. Hasil uji kelayakan mendapatkan persentase 90%. Sehingga dapat dinyatakan model pembelajaran berbasis permainan tradisional yang dikembangkan layak untuk digunakan. Hasil uji kepraktisan panduan model pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 100%, sehingga dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan praktis untuk digunakan. Hasil uji efektivitas mendapatkan persentase 100% dengan penjabaran sebagai berikut: variabel keterampilan gerak dasar mendapatkan nilai taraf signifikansi sebesar $.000 < 0.005$ maka hasil menunjukkan perbedaan yang signifikan. Pada variabel kerja sama, percaya diri dan disiplin peserta didik terdapat peningkatan skor sebelum (*Pre test*) mendapatkan rata-rata 79 dan sesudah(*post test*) menggunakan model pembelajaran rata-rata skor 89. Sehingga dapat dinyatakan pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional efektif dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar, Kerja sama, percaya diri dan disiplin peserta didik sekolah dasar kelas atas.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Permainan Tradisional, Keterampilan Gerak Dasar Kerja sama, Percaya Diri, dan Disiplin.

ABSTRACT

Agus Supriyanto: Development Model of Traditional Games-Based Learning for Improving the Basic Motion, Cooperation, Self-Confidence, and Discipline of the Senior Students of Elementary School. **Dissertation. Yogyakarta: Faculty of Sport and Health Sciences, Universitas Negeri Yogyakarta, 2024.**

This research aims to: 1) develop a traditional game-based learning model to improve the skills in basic motion, cooperation, self-confidence, and discipline of the senior students of elementary school, 2) to determine the feasibility of the learning model developed, 3) to determine the practicality of guidelines for using the model learning developed, 4) as well as to determine the effectiveness of the traditional game-based Physical Education learning model for basic motion skills, cooperation, self-confidence, and discipline for the senior students of elementary school.

This research used research and development (R&D), which adapted the ADDIE research approach (analyze, design, develop, implement and Evaluation). Validation was carried out by five experts. The test subjects were carried out by class IV students with small-scale trials of 40 students, large-scale trials of 80 students, practicality tests and effectiveness tests of 20 students. The data collection instruments used questionnaires and basic motion skills tests. Validation test analysis used Aiken and reliability used Cronbach's Alpha, as well as feasibility, practicality, and effectiveness analysis using descriptive quantitative analysis.

This research produces a traditional game-based learning model containing these games: 1) Boy-boynan, 2) Gobak Sodor, 3) Betengan, 4) Engklek Pesawat. From the validation test results, learning experts obtain an average of 0.94 and material experts at 0.95. The results of the learning expert validation reliability test are at 0.813, and the material expert validation instrument reliability test results are at 0.451. Hence, it can be stated that the draft learning model construction developed is valid and reliable. The results of the feasibility test obtain 90%. It can be stated that the traditional game-based learning model developed is feasible to use. The results of the practicality test of the learning model guide obtain a percentage of 100%, so it can be stated that the learning model developed is practical to use. The results of the effectiveness test get a percentage of 100% with the following explanation: the basic movement skills variable gets a significance level value of $.000 < 0.005$, so the results show a significant difference. In the Collaboration Variable, students' self-confidence and discipline show an increase in scores before (Pretest) getting an average of 79 and after (posttest) using the learning model an average score at 89. Hence, it can be stated that the development of a traditional game-based learning model is effective to improve basic motion skills, cooperation, self-confidence, and discipline of the senior students of elementary school.

Keywords: Learning Model, Traditional Games, Basic Motion Skills, Cooperation, self-confidence and discipline.

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR, KERJASAMA, PERCAYA DIRI DAN DISIPLIN PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS

AGUS SUPRIYANTO
NIM 21609261006

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Dewan Penguji Sidang Promosi Doktor
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal:

TIM PEMBIMBING

Nama/Jabatan

Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed
(Promotor)

Tanda Tangan

 1.02.2024

Tanggal

Prof. Dr. Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes
(Kopromotor)

 1.02.2024

Yogyakarta,
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.
NIP. 198306262008121002

Koordinator Program Studi,



Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D.
NIP. 19791112 200312 1 002

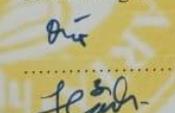
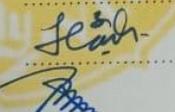
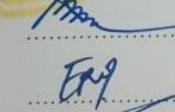
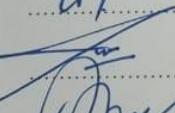
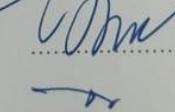
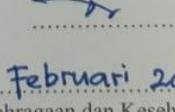
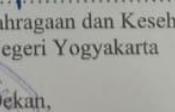
LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI
BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN GERAK DASAR, KERJA SAMA, PERCAYA DIRI
DAN DISIPLIN PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR
KELAS ATAS

AGUS SUPRIYANTO
NIM 21609261006

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Sidang Promosi Doktor
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 12. Februari. 2024
DEWAN PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes. (Ketua/Penguji)		13-2-2024
Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd. (Sekretaris/Penguji)		13-2-2024
Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed (Promotor)		13-2-2024
Prof. Dr. Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes (Kopromotor)		13-2-2024
Prof. Dr. Bambang Priyono, M.Pd. (Penguji I)		12-2-2024
Prof. Dr. Subagyo, M.Pd. (Penguji II)		12-2-2024
Prof. Dr. Komarudin, M.A. (Penguji III)		12-2-2024

Yogyakarta, 13 Februari 2024
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.
NIP. 198306262008121002

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : AGUS SUPRIYANTO
Nomor Mahasiswa : 21609261006
Program Studi : S3 Pendidikan Jasmani
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Dengan ini menyatakan bahwa disertasi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar doktor di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam disertasi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 2024



Agus Supriyanto
NIM 21609261006

LEMBAR PERSEMPAHAN

1. Terima kasih kepada Allah SWT yang selalu memberikan nikmat dan karunia yang sangat luar biasa hingga saat ini, dalam sebuah kehidupan yang penuh kebahagiaan dan rasa syukur yang tiada henti.
2. Terima kasih yang teristimewa untuk insan yang selalu memberikan sinar cahaya cinta kasih yaitu ibu dan ayah atas semua kasih sayang serta do'a yang diberikan kepadaku selama ini, mohon maaf atas segala kesalahanku, ibu selalu ada di setiap perjalanan hidupku, di saat susah maupun senang selalu ada untukku.
3. Terima kasih istri dan anakku atas kasih sayang, doa, dan dedikasi yang sudah diberikan. Setiap momen bersama merupakan anugerah berharga yang mewarnai kehidupan ini dengan kebahagiaan. Kasih sayang dan dukungan dari keluarga menjadi kekuatan yang tak tergantikan di tengah lika-liku kehidupan. Saya merasa beruntung memiliki kalian sebagai sumber inspirasi. Semoga kita terus bersama, berbagi sukacita, dan saling mendukung di setiap tantangan hidup.

KATA PENGANTAR

Puji syukur selalu dipanjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan disertasi yang berjudul, “Pengembangan Model Pembelajaran Jasmani Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar, Kerja sama, Percaya Diri dan Disiplin Peserta Didik Sekolah Dasar” dengan baik. Disertasi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Doktor Pendidikan Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Program Doktor, Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa disertasi ini tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa bimbingan dan bantuan serta dukungan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankan penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang sedalam-dalamnya kepada Promotor Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed. dan Co Promotor Bapak Prof. Dr. Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes. yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing, dan memberikan dorongan sampai disertasi ini terwujud. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M. Kes., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Disertasi.
3. Bapak Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D. Koordinator Prodi Progam Doktor Pendidikan Jasmani serta para dosen Pendidikan Jasmani yang telah memberikan bekal ilmu.

4. Sekretaris dan Pengaji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Disertasi ini.
5. Kepala Sekolah, Guru Olahraga dan Peserta Didik Daerah Istimewa Yogyakarta atas izin, kesempatan, bantuan, serta kerja samanya yang baik, sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
6. Istriku Enggawati Nur Fitri dan Anakku Akhtar Haris Alfarizi yang selalu mensuport
7. Teman-teman mahasiswa Program Doktor khususnya Program Studi Pendidikan Jasmani Angkatan 2021 Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan motivasi pada penulis untuk selalu berusaha sebaik-baiknya dalam penyelesaian penulisan disertasi ini.

Semoga semua pihak yang telah membantu mendapat pahala dari Allah SWT.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan disertasi ini, bahkan masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi perbaikan di masa datang. Penulis berharap semoga disertasi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca. Amin.

Yogyakarta, 2024



Agus Supriyanto
NIM 21609261006

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Pembatasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Pengembangan	13
F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	13
G. Manfaat Pengembangan	15
H. Asumsi Pengembangan	17
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	18
A. Kajian Teori	18
1. Peserta Didik Sekolah Dasar	18
a. Sekolah Dasar	18
b. Peserta Didik Sekolah Dasar	18
c. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar	19
2. PJOK Sekolah Dasar	21
a. Hakikat PJOK SD	21
b. Tujuan PJOK SD	22
c. Materi PJOK SD	22
3. Pembelajaran PJOK SD	24
a. Hakikat Pembelajaran PJOK SD	24
b. Model Pembelajaran PJOK SD	32
4. Kemampuan Gerak Dasar	39
a. Hakikat Kemampuan Gerak Dasar	39
b. Implikasi dan Manfaat Kemampuan Gerak Dasar	41

c. Komponen Kemampuan Gerak Dasar	42
5. Kerja sama.....	45
a. Hakikat Kerja sama	45
b. Indikator Kerja sama	49
6. Percaya Diri.....	50
a. Hakikat Percaya Diri	50
b. Individu yang Memiliki Percaya Diri	54
c. Indikator Percaya Diri	56
7. Disiplin	56
a. Hakikat Disiplin	56
b. Tujuan Disiplin	59
c. Indikator disiplin	60
8. Permainan Tradisional	61
a. Hakikat Permainan Tradisional	61
b. Manfaat Permainan Tradisional	62
c. Jenis-jenis Permainan Tradisional	63
9. Desain Konseptual Model Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Tradisional.....	64
a. <i>Grand Theory</i> Pengembangan Model Pembelajaran Penjas Berbasis Permainan Tradisional	65
b. Sintaks atau Tahapan Pembelajaran.....	67
c. Sistem Sosial	69
d. Prinsip Reaksi	71
e. Sistem Pendukung	73
f. Dampak Instruksional dan dampak pengiring	74
B. Kajian Penelitian yang Relevan	77
C. Kerangka Pikir	84
D. Pertanyaan Penelitian	86
BAB III. METODE PENELITIAN	87
A. Model Pengembangan	87
B. Prosedur Pengembangan	87
1. Tahap Analisis	87
2. Tahap Desain	88
3. Tahap Pengembangan	89
4. Tahap Implementasi	89
5. Tahap Evaluasi	90
C. Desain Uji Coba Produk	91
1. Desain Uji Coba	91
a. Validasi Ahli	91
b. Uji Coba Skala Kecil	91

c. Uji Coba Skala Besar	92
d. Uji Kepraktisan	92
e. Uji Efektivitas	92
2. Subyek Uji Coba	93
a. Validasi Ahli	93
b. Uji Coba Skala Kecil	93
c. Uji Coba Skala Besar	93
d. Uji Kepraktisan	94
e. Uji Efektivitas	94
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	94
a. Teknik Pengumpulan Data	94
b. Instrumen Pengumpulan Data	96
4. Teknik Analisis Data	102
a. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	102
b. Uji Kelayalakan Draf Model Pembelajaran	102
c. Uji Kepraktisan Panduan	102
d. Uji Efektivitas Model Pembelajaran	103
BAB IV. PEMBAHASAN	106
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	106
1. Hasil Analisis Kebutuhan	106
2. Deskripsi Draft Produk Awal	107
3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	110
B. Hasil Uji Coba Produk	116
1. Hasil Uji Coba Skala Kecil	116
2. Hasil Uji Coba Skala Besar	117
3. Hasil Uji Kepraktisan	118
C. Revisi Produk	119
1. Revisi Tahap I	119
2. Revisi Tahap II	120
3. Revisi Tahap III	121
D. Kajian Produk Akhir	122
1. Uji Efektivitas	122
2. Produk Akhir	125
E. Keterbatasan Penelitian	126
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	127
A. Simpulan tentang Produk	129
B. Saran Pemanfaatan Produk	129
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	129
DAFTAR PUSTAKA	131
Lampiran-Lampiran	145

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Alur tujuan pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan fase B	23
Tabel 2. Materi Pembelajaran Penjas Fase B	23
Tabel 3. Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional.....	76
Tabel 4. Validator Ahli	93
Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Draft model	97
Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Draft model pembelajaran	97
Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Uji Kelayakan	98
Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Uji Kepraktisan Panduan	98
Tabel 9. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kerja sama	101
Tabel 10. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian percaya diri	101
Tabel 11. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian disiplin	101
Tabel 12. Pedoman Konversi Nilai.....	102
Tabel 13. Pedoman Konversi Nilai	103
Tabel 14. Norma Penilaian	104
Tabel 15. Norma Penilaian	105
Tabel 16. Hasil Analisis Aiken V Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran	111
Tabel 17. Hasil Analisis Aiken V Instrumen Validasi Ahli Materi	112
Tabel 18. Hasil Uji Reliabilitas ahli pembelajaran	114
Tabel 19. Hasil Uji Reliabilitas ahli materi	115
Tabel 20. Hasil Uji Coba Skala Kecil Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional	116
Tabel 21. Hasil Uji Coba Skala Besar Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional	117
Tabel 22. Hasil Uji Kepraktisan Panduan Model Pembelajaran	118
Tabel 23. Saran Perbaikan dan Masukan dari Ahli	119
Tabel 24. Saran Perbaikan dan Masukan dari Hasil Uji Coba Skala Kecil	120
Tabel 25. Saran Perbaikan dan Masukan dari Hasil Uji Coba Skala Besar	121
Tabel 26. Paired Sample T-Tes Gerak Dasar	122
Tabel 27. Hasil Amatan Pretes-Postes Sikap Kerja sama, Percaya Diri, dan Disiplin	124

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Kerangka pikir 85

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	145
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian	153
Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi	160
Lampiran 4. Instrumen Penelitian	165
Lampiran 5. Data Penelitian	174
Lampiran 6. Produk Buku Cetak	181
Lampiran 7. Dokumentasi	182

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya untuk mencerdaskan seseorang atau peserta didik sehingga dapat menjadi manusia yang berkualitas. Undang-undang nomor 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha yang sadar terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran, supaya peserta didik menjadi aktif mengembangkan potensi untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang dibutuhkan pada diri, masyarakat, bangsa dan negara. Maka dari itu pendidikan merupakan upaya seseorang untuk mengembangkan diri agar lebih baik dan maju.

Dalam proses pendidikan terdapat proses pembelajaran. Pembelajaran dapat dimaknai sebagai interaksi antara guru, peserta didik, materi ajar, dan lingkungan belajar yang bertujuan agar peserta belajar mengalami perubahan ke arah yang lebih baik. Hal ini diperkuat oleh hasil studi yang menyimpulkan bahwa belajar dan pembelajaran merupakan dua konsep yang saling berhubungan, keduanya merupakan aktivitas utama dalam pendidikan (Rohmah, 2017, p. 193). Pembelajaran merupakan suatu aktualisasi dari filsafat dan nilai-nilai luhur suatu bangsa untuk mencapai tujuan pendidikan sesuai dengan episode pembelajaran yang dilaksanakan. Salah satu proses pembelajaran yang ada dalam proses pendidikan adalah proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Proses pembelajaran PJOK merupakan bagian tidak terpisahkan dari proses

pembelajaran secara keseluruhan, karenanya menjadi salah satu topik yang menarik untuk dikaji lebih mendalam.

PJOK adalah suatu bidang kajian yang sungguh luas. Titik perhatiannya bukan saja pada peningkatan gerak manusia (Agus dan Bambang, 2021, p. 5). Selain itu, PJOK adalah aktivitas yang disusun secara sistematis untuk memberikan stimulus pertumbuhan dan perkembangan dalam rangka mewujudkan pendidikan yang berkualitas. PJOK adalah proses pembelajaran yang memberikan efek positif seperti trampil dalam melakukan gerak kemampuan dasar dan teknik cabang olahraga, selain itu mampu meningkatkan dan mengembangkan ranah afektif, kognitif dan hubungan sosial (Fardhany, 2016, p. 9; dan Mudjiono & Dimyati, 2015, pp 26-27). Pendapat lain oleh Widijoto dalam Tomi (2015, p.183) Pendidikan Jasmani adalah aktivitas psikomotorik yang dilaksanakan atas dasar pengetahuan (kognitif) dan pada saat melaksanakannya akan terjadi perilaku pribadi yang terkait dengan sikap atau afektif (seperti kedisiplinan, kejujuran, percaya diri, ketangguhan) serta perilaku sosial (seperti kerja sama, saling menolong).

Berdasarkan pendapat di atas PJOK sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan seluruh potensi ranah kognitif, psikomotor, afektif, serta moral spiritual peserta didik. Karenanya, PJOK merupakan mata pelajaran yang berperan sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, khususnya peserta didik sekolah dasar. Seluruh potensi peserta didik untuk berkembang dan berprestasi dalam

bidang apapun dapat diciptakan pada saat anak berada di sekolah dasar. Sehingga proses pendidikan di sekolah dasar perlu dipersiapkan dan difokuskan pada proses fasilitasi agar peserta didik menjadi individu yang terampil.

Keberhasilan program PJOK tentu dipengaruhi oleh faktor faktor keturunan, keterlibatan peserta didik dalam berolahraga, efektivitas guru dalam pembelajaran PJOK yang dilakukan, serta ketersediaan sarana prasarana PJOK (McKenzie & Lounsbury, 2013, p. 30). Namun demikian, kondisi kebugaran jasmani, kemampuan gerak dasar peserta didik sekolah dasar masih perlu ditingkatkan. Hal ini mengindikasikan bahwa kualitas pembelajaran PJOK sekolah dasar masih perlu ditingkatkan. Salah satu kelemahan dari pembelajaran PJOK adalah guru kurang mampu dalam penguasaan model pembelajaran. Sesungguhnya beragam model pembelajaran PJOK tersedia untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran PJOK.

Seorang guru PJOK sekolah dasar harus memahami secara cermat bagaimana menyusun setiap materi yang akan diberikan kepada peserta didik . Aktivitas jasmani ada beberapa macam seperti senam lantai, aktivitas ritmik, senam irama, dan senam aerobik. Begitu juga dengan kemampuan guru yang harus memiliki usaha untuk mengatasi permasalahan dengan cara mendesain model yang atraktif, efektif dan efisien yang bertujuan untuk mencapai pembelajaran yang optimal. Guru penjas diharapkan mampu

mendesain bentuk pembelajaran yang sesuai dan tepat yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan gerak, kerja sama, percaya diri dan disiplin.

Dalam kehidupan masyarakat, orang tua berharap agar generasi muda memiliki pemahaman akan nilai dan norma, kebijaksanaan dalam hidup bermasyarakat, memiliki sikap sportif, disiplin, serta ketaatan terhadap norma (Arifin, 2017, p. 87). Melalui olahraga, anak-anak dapat mempelajari nilai-nilai yang terkandung dalam berbagai aktivitas olahraga, misalnya permainan dengan tata aturan tertentu dapat menguntungkan semua pihak dan mencegah konflik. Anak-anak juga dapat belajar bersosialisasi melalui permainan-permainan (Mahfud & Fahrizqi, 2020, p. 6). Namun hal ini nyaris tidak tesorot, bahwasanya melalui olahraga yang memiliki aktivitas sejenis dan minat dapat berbagi pengalaman dalam kelompok yang dapat ditransformasikan melalui komunikasi dan interaksi.

Dewasa ini perkembangan sosial di dalam olahraga semakin maju, banyak fenomena yang berpengaruh terhadap dinamika interaksi sosial masyarakat. Sejalan dengan perkembangannya olahraga akan terus mengalami perkembangan sesuai dengan perkembangan sosial (2015, p. 714). Selain itu, Olahraga untuk generasi muda bertujuan untuk memelihara dan meningkatkan kesehatan dan kebugaran, prestasi, kualitas, menanamkan nilai moral dan akhlak mulia, sportifitas, disiplin, mempererat dan membina persatuan dan kesatuan bangsa, memperkokoh ketahanan nasional, serta mengangkat harkat, martabat, dan kehormatan bangsa (Pradipta, 2015, p. 714). Kemudian, olahraga memiliki peran yang tidak

kalah penting yaitu dalam segi pengembangan identitas, kemandirian bangsa dan nasionalisme (Pradipta, 2015, p.715).

Rizkianto (2021) menyatakan bahwa beberapa negara dilanda dengan krisis multidimensional. Krisis tersebut menjadikan bangsa ini prihatin, salah satu krisis tersebut adalah krisis moral. Fakta menunjukkan bahwa krisis moral dalam masyarakat ditandai oleh (1) kebohongan dan ketidakjujuran, (2) menurunnya tanggung jawab, (3) tidak mampu berfikir secara visioner, (4) rendahnya kedisiplinan, (5) krisis Kerja sama, (6) krisis keadilan dan, (7) krisis kepedulian (Thaha, 2014, p. 8)

Selain itu, siswa dasar adalah kelompok usia yang berada dalam proses perkembangan unik, karena proses tumbuh kembangnya terjadi bersama dengan masa keemasan (*golden age*). Periode ini merupakan waktu paling tepat untuk menggali segala potensi anak. Periode emas hanya berlangsung sekali seumur hidup, pada masa ini potensi atau bakat-bakat sudah bisa terlihat, sedangkan seorang guru apakah bisa menggalinya atau tidak.

Studi menyatakan bahwa masa peka belajar anak dimulai dari anak di kandungan sampai 1000 hari pertama dalam kehidupannya (Alucyana, 2017, p. 35). Santrock dalam sutisna (2021, p. 1) menyatakan saat lahir otak bayi mengandung 100 – 200 milyar neuron atau sering disebut dengan sel saraf . Kira-kira 50% kecerdasan manusia terjadi di usia 4 tahun, 80% telah terjadi ketika di usia 8 tahun dan mencapai 100 % ketika berusia 8 sampai 18 tahun). Studi lain juga menyatakan bahwa, ketika anak usia lahir

sampai 3 tahun diberikan stimulus yang didasari oleh kasih sayang yang mampu merangsang 10 triliun sel otak (Safira & Hidayah, 2022).

Oleh karena itu, pendidikan di sekolah dasar diharapkan fokus mengembangkan keseluruhan otak, yaitu otak kanan dan kiri. Perkembangan mengalami percepatan apabila anak memiliki kesempatan untuk menerapkan keterampilan yang diperoleh dan ketika mereka mendapatkan tantangan. Model yang guru sajikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani bertujuan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin pada peserta didik sekolah dasar kelas atas.

Hakikat inti Pendidikan Jasmani adalah gerak manusia dalam arti menjadikan gerak sebagai alat pendidikan dan menjadikan gerak sebagai alat pembinaan dan pengembangan seluruh potensi peserta didik. Oleh karena itu, Pendidikan Jasmani dituntut untuk mampu membangkitkan gairah dan motivasi anak dalam bergerak. Guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerja sama, dll) serta pembiasaan pola hidup sehat dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani (Rosdiani, 2012, p. 22). Dalam hal ini, guru PJOK berperan sebagai pendidik, sebagai panutan, sebagai perancang pengembangan, sebagai konsultan dan mediator (Herdiana & Prakoso, 2016, p. 77).

Bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani yang membuat anak bergerak adalah permainan. Aktivitas bermain diharapkan mampu

mengembangkan kemampuan peserta didik sesuai tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Bermain tidak hanya mengutamakan aktivitas fisik serta gerak dasar saja, tapi juga terdapat nilai-nilai yang harus dipatuhi dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari seperti kerja sama, percaya diri dan disiplin. Adanya sifat anak untuk aktif dalam bergerak dapat dijadikan dasar bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Perencanaan kegiatan aktivitas jasmani yang baik sangat membantu anak untuk mengoptimalkan kemampuan geraknya terutama kemampuan gerak kasar dan gerak lokomotor (Aryamanesh & Sayyah, 2014, p. 650). Bermain merupakan sesuatu hal yang sangat penting yang dapat mempengaruhi kognitif anak-anak, fisik, emosional, pembangunan sosial, dan menyediakan tempat utama untuk partisipasi sosial .Bermain merupakan suatu kebutuhan bagi anak karena melalui bermain ia dapat belajar mengendalikan geraknya dan mengkoordinasikan geraknya, sehingga dapat mengembangkan keterampilan motorik halusnya. (Sutapa, P. 2021, p. 4).

Aspek PJOK yang tercantum dalam capaian pembelajaran yaitu mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional. Hal ini selaras dengan kekayaan Indonesia yang memiliki budaya yang melimpah, salah satunya dalam bentuk permainan tradisional.

Permainan tradisional menurut Diantama (20818, p. 31) berasal dari daerah yang berfungsi sebagai sarana yang baik dalam mengembangkan

pendidikan anak. Sehingga dalam era perkembangan teknologi, permainan tradisional tidak hanya berperan sebagai upaya pelestarian budaya lokal, namun juga berperan dalam pendidikan dan pembelajaran yang dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif. Bella *et al* (2021, p. 367) menyatakan bahwa dalam permainan tradisional terdapat aktivitas gerak yang tentunya mengandung nilai karakter jika dibandingkan dengan permainan modern yang berkembang di era perkembangan teknologi. Sehingga permainan tradisional memberikan peran lebih dalam pendidikan karakter.

Banyak permainan tradisional yang dapat dipergunakan sebagai wahana pembelajaran Pendidikan Jasmani, di antaranya: permainan gobak sodor, bentengan, kasti, kucing tikus. Beberapa permainan tradisional tersebut dapat dipergunakan sebagai wahana pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin. Permainan tradisional diyakini akan memberikan dampak yang lebih baik bagi pengembangan potensi anak. Bilamana dibandingkan, permainan modern lebih mengutamakan individualitas, sedangkan permainan tradisional lebih memberikan kesempatan kepada anak untuk bersosialisasi dan bekerja sama dalam kelompok (Yudiwinata & Handoyo, 2014, p. 4).

Data tersebut di atas diperkuat oleh hasil observasi kepada 5 guru PJOK Sekolah Dasar yang menyatakan bahwa: (1) pembelajaran PJOK telah mengajarkan kemampuan gerak dasar seperti gerak lokomotor, non

lokomotor dan manipulatif, namun masih banyak peserta didik yang belum menguasai kemampuan gerak dasar secara baik, sehingga gerakan yang dilakukan masih belum luwes dan baik, (2) sebagian peserta didik belum percaya diri untuk memperagakan gerakan, (3) peserta didik dalam penerapan pembelajarannya sudah menerapkan sistem kerja sama, namun belum terlihat jelas dan belum optimal dalam aspek kerja sama, (4) guru sudah berupaya menerapkan berbagai model dan metode pembelajaran dalam proses pembelajaran PJOK, namun masih ada model dan metode pembelajaran yang belum dikuasai, sehingga proses pembelajaran masih monoton karena kurang variatif.

Hal ini sependapat dengan Febriani, et al (2023) bahwa menerapkan metode bermain dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor siswa. Pendapat lain mengenai penerapan pendidikan karakter oleh Fuzani (2018) bahwa pemahaman yang dimiliki guru PJOK maupun guru kelas terkait dengan pendidikan karakter masih belum mendalam. Pentingnya variasi dan dimensi model dalam metode pembelajaran berdasarkan pendapat Rusiadi (2020) yaitu komponen variasi mengajar dengan menggunakan variasi model dan metode penggunaan model semestinya dilaksanakan secara optimal oleh guru dalam penyampaian materi pelajaran, salah satu faktor yang menyebabkan siswa pasif tersebut adalah kurangnya variasi metode dan model dalam pelaksanaan pembelajaran.

Hasil analisis kebutuhan melalui wawancara peneliti terhadap 5 guru didapatkan hasil sebagai berikut: (1) pembelajaran yang diberikan guru dalam pembelajaran pendidikan jasmani masih kurang inovatif dan kreatif, (2) kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin peserta didik kelas IV masih harus ditingkatkan melalui proses pembelajaran pendidikan jasmani yang baik. Khususnya, kemampuan gerak dasar, misalnya pada saat anak melakukan gerakan lokomotor, non lokomotor, manipulatif dan menerapkan kerja sama, percaya diri, dan disiplin peserta didik masih belum menerapkan pada saat pembelajaran pendidikan jasmani. Hal tersebut dapat terlihat pada saat anak melakukan gerakan berolahraga peserta didik banyak yang kurang dapat menguasai atau mengendalikan dirinya, (3) Perlunya pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin peserta didik sekolah dasar kelas atas yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan literatur dan analisis kebutuhan di atas maka dibutuhkan solusi untuk mengatasi berbagai permasalahan tersebut. Solusi yang ditawarkan adalah menciptakan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin peserta didik sekolah dasar kelas atas. Permainan tradisional ini menjadi esensial dimana tidak hanya dapat meningkatkan gerak dasar karena adanya aktivitas fisik yang dilakukan, namun juga memberikan pengalaman dalam pembentukan karakter dari

berbagai aspek. Penelitian ini dilakukan dalam upaya untuk meningkatkan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin peserta didik sekolah dasar kelas atas melalui permainan tradisional.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ada dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Peserta didik banyak yang belum menguasai kemampuan gerak dasar secara baik
2. Peserta didik banyak yang belum percaya diri untuk memperagakan gerakan olahraga
3. Kerja sama dalam permainan olahraga peserta didik belum optimal
4. Guru PJOK masih kurang variatif dalam menerapkan model dan metode pembelajaran
5. Guru PJOK kurang menguasai materi permainan tradisional, sehingga adanya keterbatasan dalam penyampaian materi
6. Perlunya pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin sekolah dasar kelas atas melalui permainan tradisional.

C. Pembatasan Masalah

Memperhatikan identifikasi masalah yang sudah diuraikan di atas, menunjukkan bahwa permasalahan pembelajaran PJOK masih banyak yang perlu diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti perlu membatasi permasalahan yang akan dikaji agar permasalahan tidak melebar keman-

mana dan focus pada suatu permasalahan tertentu. Permasalahan yang akan dikaji dibatasi pada pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri, dan disiplin peserta didik Sekolah Dasar Kelas Atas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, dalam penelitian ini dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana konstruksi model pembelajaran penjas berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri, dan disiplin peserta didik sekolah dasar kelas atas?
2. Bagaimana kelayakan model pembelajaran penjas berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri, dan disiplin peserta didik sekolah dasar kelas atas?
3. Bagaimana kepraktisan panduan penggunaan model pembelajaran penjas berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri, dan disiplin peserta didik sekolah dasar kelas atas?
4. Bagaimana keefektifan model pembelajaran penjas berbasis permainan tradisional dalam peningkatan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri, dan disiplin peserta didik sekolah dasar kelas atas?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengkonstruksi model pembelajaran penjas berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri, dan disiplin peserta didik sekolah dasar kelas atas.
2. Mengetahui kelayakan model pembelajaran penjas berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri, dan disiplin peserta didik sekolah dasar kelas atas.
3. Mengetahui kepraktisan panduan penggunaan model pembelajaran penjas berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri, dan disiplin peserta didik sekolah dasar kelas atas.
4. Mengetahui keefektifan model pembelajaran penjas berbasis permainan tradisional dalam peningkatan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin bagi peserta didik sekolah dasar kelas atas.

F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan adalah model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin bagi peserta didik sekolah dasar kelas atas. Penjabarannya adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional mengintegrasikan gerak dasar dalam konteks kegiatan sehari-hari,

sehingga peserta didik dapat merasakan relevansi gerak tersebut dalam kehidupan mereka. Pendekatan ini mengintegrasikan unsur permainan tradisional untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan menarik, dengan tujuan mendukung perkembangan fisik dan keterampilan sosial peserta didik. Penelitian ini menjawab kebutuhan untuk metode pembelajaran yang holistik, yang tidak hanya mengembangkan aspek fisik, tetapi juga menguatkan kerja sama, meningkatkan kepercayaan diri, dan membentuk disiplin pada tingkat dasar.

2. Model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional yang valid, layak, dan efektif untuk dapat meningkatkan kemampuan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin bagi peserta didik sekolah dasar kelas atas. Konstruk Model pembelajaran Penjas berbasis permainan tradisional memiliki komponen (1) sintaks/tahapan pembelajaran, (2) sistem sosial, (3) prinsip reaksi, (4) sistem pendukung, dan (5) dampak model. Model pembelajaran yang dikembangkan sudah barang tentu disesuaikan dengan karakteristik anak usia Sekolah Dasar kelas atas kelas atas.
3. Model pembelajaran permainan tradisional menekankan pada setiap kegiatan pembelajaran menggunakan unsur permainan tradisional mulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup.
4. Model pembelajaran yang dikembangkan dilengkapi dengan panduan penggunaan model pembelajaran yang praktis untuk dipergunakan oleh

guru PJOK. Panduan penggunaan model pembelajaran berisi (1) Pendahuluan, (2) Landasan Teori, (3) Model Pembelajaran Penjas Berbasis Permainan, (4) Cara Mempergunakan Model pembelajaran, dan (5) Penutup.

5. Dalam sistem pendukung disediakan berbagai permainan tradisional yang dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin bagi peserta didik sekolah dasar kelas atas kelas atas.
6. Model pembelajaran berbasis permainan tradisional ini akan dikemas dalam bentuk Buku cetak.

G. Manfaat Pengembangan

Penelitian tentang pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin peserta didik sekolah dasar kelas atas.diharapkan dapat bermanfaat, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Diharapkan dengan penelitian ini menambah pengalaman dan kreativitas guru sekolah dasar dalam mengembangkan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin peserta didik sekolah dasar kelas atas..
 - b. Memberikan tambahan referensi bagi guru tentang model terkait pengembangan model pembelajaran dalam pendidikan jasmani yang

dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin peserta didik sekolah dasar kelas atas.

2. Manfaat Praktis

- a. Model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional yang dihasilkan melalui penelitian ini dapat dioperasionalkan secara efektif oleh guru pendidikan jasmani. Dengan menerapkan model ini, diharapkan proses pembelajaran di sekolah dasar kelas atas dapat berjalan dengan lancar dan memberikan dampak positif pada peserta didik. Model ini dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri, dan disiplin peserta didik. Oleh karena itu, guru dapat semakin mengintegrasikan konsep dan metode pembelajaran yang terkandung dalam model ini ke dalam kurikulum dan kegiatan pembelajaran sehari-hari.
- b. Memberikan sumbangan berharga bagi para guru pendidikan jasmani sebagai bahan masukan dan referensi. Dengan memiliki model pembelajaran yang terbukti efektif, para guru memiliki pedoman yang dapat membantu mereka menjadi lebih kreatif dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran PJOK. Model ini tidak hanya mencakup aspek kemampuan gerak dasar, tetapi juga fokus pada aspek-aspek sosial dan emosional seperti kerja sama, percaya diri, dan disiplin, yang merupakan komponen penting dalam pembentukan karakter peserta didik.

- c. Sebagai hasil penelitian yang konkrit, model ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di bidang pendidikan jasmani lebih menyenangkan dan bermakna, secara efektif meningkatkan berbagai kemampuan yang esensial bagi perkembangan peserta didik sekolah dasar kelas atas.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi penelitian pengembangan ini adalah Guru PJOK belum memiliki model pembelajaran yang variatif dan memadai, sehingga model pembelajaran yang layak, efektif, dan praktis perlu dikembangkan. Model pembelajaran dikembangkan dengan memperhatikan materi yang akan diajarkan, karakteristik peserta didik, dan kemampuan guru untuk melaksanakannya.

Harapannya, produk ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang sederhana dan ekonomis. Kemudahan ini terkait dengan aspek praktis, di mana modelnya dapat diimplementasikan dengan mudah oleh guru. Keekonomisan merujuk pada kemampuan untuk menjalankan kegiatan pembelajaran di berbagai tempat dan oleh berbagai pihak tanpa memerlukan sarana prasarana yang mahal, dengan memperhatikan ketersediaan sarana yang mudah diakses dan tanpa biaya tinggi. Model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional ditujukan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin bagi peserta didik sekolah dasar kelas atas.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Peserta Didik Sekolah Dasar

a. Sekolah Dasar

Suharjo dalam Machful Indra Kurniawan (2015, p. 46) Sekolah dasar yang terintegrasi pada dasarnya merupakan lembaga pendidikan enam tahun bagi anak-anak usia 6-12 tahun. Pendidikan sekolah dasar (SD) merupakan jenjang dasar bagi peserta didik dalam menempuh pendidikan. Pendidikan di sekolah dasar mempunyai kontribusi dalam membangun dasar pengetahuan peserta didik untuk digunakan pada pendidikan selanjutnya, oleh karena itu pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar harus berjalan optimal (Kukuh, A K., 2016, p. 8). Pendidikan dasar merupakan landasan penting bagi tumbuh kembang anak, di dalamnya dipelajari berbagai mata pelajaran dasar seperti matematika, bahasa Indonesia, ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS), PJOK dll. Oleh karena itu, sekolah dasar merupakan pondasi penting dalam perkembangan anak karena di sanalah mereka membangun fondasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan membantu mereka di masa depan.

b. Peserta Didik Sekolah Dasar

Peserta didik sekolah dasar terbagi menjadi 2 periode, yaitu periode kelas rendah (kelas bawah) dan periode kelas tinggi (kelas atas). W Ayu (2018, p. 9) Periode sekolah dasar terdiri dari periode kelas

rendah dan periode kelas tinggi. Usia anak sekolah dasar pada kelas rendah dengan rentang 6-8 tahun dan kelas tinggi 9-12 tahun. Mutia (2021, pp. 118-119) anak sekolah dasar pada dasarnya senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Oleh karena itu guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bermain, berpindah atau bergerak dalam kelompok. Khususnya dalam pembelajaran PJOK, jika pembelajaran penjas cenderung membosankan anak akan mudah merasa lelah dan jemu.

Kesimpulan dari beberapa pendapat di atas yaitu peserta didik merupakan anak dengan usia rentang 6-12 tahun yang terbagi menjadi dua periode yaitu kelas rendah dan kelas tinggi dimana anak sekolah dasar pada dasarnya masih senang bermain, bergerak dan bekerja dalam kelompok. Khususnya dalam pembelajaran PJOK, jika pembelajaran monoton dan membosankan, peserta didik akan cenderung merasa lelah dan jemu. Oleh karena itu guru penting dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan bervariasi sesuai karakteristik peserta didik SD.

c. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar

Karakteristik peserta didik adalah keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada peserta didik sebagai hasil dari pembawaan dari lingkungan sosialnya sehingga menentukan pola aktivitasnya. Sekolah dasar berlangsung dari 6 hingga 12 tahun. Masa ini sering

disebut dengan masa sekolah, yaitu masa yang matang untuk belajar atau bersekolah. Pada tahap ini, anak lebih berorientasi, memiliki tugas yang harus diselesaikan, dan cenderung lebih mudah mempelajari berbagai rutinitas seperti makan, tidur, bangun, dan belajar pada waktu dan tempat dibandingkan dengan taman kanak-kanak. Karakteristik peserta didik sekolah dasar dibagi menjadi dua periode yaitu kelas rendah(bawah) dan kelas tinggi (atas).

Notoatmojo dalam W Ayu (2018, p. 10) Karakteristik peserta didik kelas rendah sekolah dasar adalah sebagai berikut : (1) adanya kolerasi positif yang tinggi antara keadaan kesehatan pertumbuhan jasmani dengan prestasi sekolah, (2) adanya kecenderungan memuji diri sendiri, (3) suka membanding-bandtingkan dirinya dengan anak lain, (4) pada masa ini (terutama pada umur 6 – 8 tahun) anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak, (5) tunduk kepada peraturan-peraturan permainan yang ada di dalam dunianya, (6) apabila tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal itu dianggap tidak penting.

Ada beberapa ciri-ciri yang dapat diketahui pada peserta didik sekolah dasar kelas atas, adapun ciri-ciri tersebut, pada masa kelas tinggi (9 atau 10 sampai 12 atau 13). Dirman dan Cici Juarsih (2015, p. 59) adalah sebagai berikut:

- 1) Minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret
- 2) Amat realistik, rasa ingin tahu dan ingin belajar

- 3) Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal atau mata pelajaran khusus sebagai mulai menonjolnya bakat-bakat khusus
- 4) Sampai usia 11 tahun peserta didik membutuhkan guru atau orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya. Setelah usia ini pada umumnya peserta didik menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha untuk menyelesaikannya
- 5) Pada masa ini peserta didik memandang nilai (angka rapot) sebagai ukuran tepat mengenai prestasi sekolahnya
- 6) Gemar membentuk kelompok sebaya untuk bermain bersama. Dalam permainan itu mereka tidak terikat lagi dengan aturan permainan tradisional (yang sudah ada), mereka membuat peraturan sendiri.

2. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar

a. Hakikat PJOK Sekolah Dasar

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di sekolah dasar merupakan bagian yang sangat penting dari kurikulum karena ada beberapa alasan bagi 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 (Gandasari, 2019, p. 22).

b. Tujuan PJOK Sekolah Dasar

Tujuan utama dalam PJOK 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 PJOK memiliki dampak kesehatan fisik peserta didik di sekolah dasar karena di saat pembelajaran jasmani peserta didik dituntut untuk selalu aktif bergerak.

Tujuan pembelajaran dari (PJOK) di sekolah dasar merupakan suatu upaya untuk mencapai kompetensi yang harus dikuasai peserta didik. Secara khusus, pengembangan kompetensi ini dimaksudkan agar anak mengalami kemampuan gerak dasar kerja sama, 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, kerja sama, percaya diri, disiplin, materi pembelajaran, dan model pembelajaran yang sesuai dipergunakan di Sekolah Dasar kelas atas.

c. Materi PJOK Sekolah Dasar

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan fase B (kelas III, IV, V, VI). Berikut alur tujuan mata pelajaran penjas menurut pembelajaran PJOK SD/MI tahun 2021 kurikulum merdeka:

Tabel 1. Alur Tujuan Pembelajaran mata pelajaran PJOK, olahraga, dan kesehatan fase B

RASIONAL
Rasional Alur Tujuan Pembelajaran adalah rangkaian tujuan yang disusun secara logis menurut urutan pembelajaran sejak awal hingga akhir suatu fase. Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dilaksanakan dengan menggunakan berbagai pendekatan, model, strategi, metode, gaya, dan teknik sesuai dengan karakteristik tugas gerak, peserta didik, dan lingkungan belajar. Semua itu diarahkan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah (keterampilan, pengetahuan, dan sikap) setiap peserta didik dengan menekankan pada kualitas kebugaran jasmani dan perbendaharaan gerak. Alur Tujuan Pembelajaran disusun berdasarkan metode pengurutan dari konten paling mudah ke konten paling sulit. Penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran dilakukan berdasarkan pengalaman peserta didik pada fase B.
CAPAIAN PEMBELAJARAN
Pada akhir fase B ini, peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam memvariasikan dan mengkombinasikan berbagai aktivitas pola gerak dasar dan keterampilan gerak dilandasi dengan pengetahuan yang benar secara mandiri, menerapkan prosedur aktivitas jasmani dan kebugaran untuk kesehatan, menunjukkan perilaku tanggung jawab personal dan sosial dalam jangka waktu tertentu secara konsisten, serta menerapkan nilai-nilai aktivitas jasmani.
ELEMEN KETERAMPILAN GERA
Pada akhir fase ini peserta didik menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan variasi aktivitas pola gerak dasar, permainan dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan aktivitas olahraga air (kondisional) secara mandiri.
SUB ELEMEN KETERAMPILAN PENGEMBANGAN POLA GERA DASAR
Mempraktikkan variasi pola gerak dasar lokomotor, non- lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

Tabel 2. Materi Pembelajaran Penjas Fase B

No ATP	ATP	Alokasi
4.1	Mempraktikkan berbagai variasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam berbagai permainan invasi (sepak bola, bola tangan)	8-12JP
4.2	Mempraktikkan berbagai variasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam berbagai permainan net. (Tenis meja, bulutangkis)	8-12JP

4.3	Mempraktikkan berbagai variasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam berbagai permainan lapangan (Bola kasti)	8-12JP
4.4	Mempraktikkan berbagai variasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam berbagai beladiri. (Pencak silat, karate)	8-12JP
4.5	Mempraktikkan berbagai variasi pola gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif dalam berbagai olahraga atletik (jalan, lompat, lari)	8-12JP
4.6	Mempraktikkan berbagai variasi pola gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif dalam berbagai olahraga tradisional anak Indonesia. diantaranya: permainan egrang, balap karung, bakiak dan lain-lain dengan benar	8-12JP
4.7	Mempraktikkan pola gerak dasar langkah dan ayunan lengan mengikuti irama (ketukan) tanpa/ dengan musik dalam aktivitas gerak berirama.	8-12JP
4.8	Mempraktikkan variasi berbagai pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/ lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai)	8-12JP
4.9	Mempraktikkan gerak dasar salah satu gaya renang.	8-12JP
4.10	Menerapkan konsep pemeliharaan kebersihan dan kesehatan alat reproduksi, serta kesehatan diri dan orang lain dari penyakit menular dan tidak menular sesuai dengan pola perilaku hidup sehat.	8-12JP

3. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Sekolah Dasar

a. Hakikat Pembelajaran PJOK 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, p. 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 (Ni'amah, Hafidzulloh, 2021, p. 204). Pembelajaran merupakan suatu proses perubahan tingkah laku dalam berbagai aspek kepribadian yang diperoleh melalui tahapan latihan dan pengalaman dalam lingkungan pembelajaran. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi bagi 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, dapat dikatakan bahwa proses pembelajarannya berhasil, dengan kata lain tujuan pembelajaran merupakan tolak ukur dari keberhasilan pembelajaran.

Akhiruddin, dkk., (2020, p.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). PJOK 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 PJOK bertujuan untuk mencapai aktivitas fisik yang maksimal dan menunjukkan bahwa bahwa PJOK yang berkualitas dapat meningkatkan kebugaran terkait kesehatan dan keterampilan gerak dasar peserta didik (Lee White et al, 2021).

PJOK juga salah satu mata pelajaran yang wajib diselenggarakan di sekolah-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 aktivitas gerak fisik sebagai sarana/media dalam mendidik peserta didik serta memerlukan alat dan tempat yang luas. Dominannya aktivitas 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, p. 2).

PJOK lebih menekankan pada pemberian pengajaran tentang olahraga pada masa sekolah yang bertujuan untuk mengembangkan fisik dan kognitif. Undang-undang No. 4 tahun 1950 tentang dasar-dasar pendidikan dan pengajaran pasal 9 “PJOK 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”. PJOK sangat menguntungkan bagi peserta didik untuk mempelajari gerak, sosial, dan kebudayaan, baik juga untuk perkembangan emosional dan etika (Ridwan & Astuti, 2021, p. 1).

Pendapat Basuki (2022, p. 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 PJOK 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, perceptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka pendidikan nasional.

PJOK adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, dan emosional (Wright & Richards, 2021, p. 17). PJOK 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 dimofifikasi dalam pembelajaran (Knudson & Brusseau, 2021, p. 5).

Salah satu tujuan utama dari PJOK adalah untuk mendorong motivasi terhadap subjek untuk meningkatkan prestasi akademik atau latihan latihan fisik (Quintas-Hijós, 2020, p. 20 PJOK merupakan proses

pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematik melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan jasmani dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasaan serta perkembangan watak dan kepribadian dalam rangka pembentukan individu Indonesia yang berkualitas, hakekatnya PJOK adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Wicaksono & Aji, 2020, p.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 (Gario 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, p. 9).

Maka dari itu program PJOK yang efektif membantu peserta didik untuk memahami dan menghargai nilai yang baik sebagai sarana untuk mencapai produktivitas terbesar, efektivitas, dan kebahagiaan. PJOK terkait langsung dengan persepsi positif peserta didik dan kebiasaan olahraga. Permainan dan olahraga merupakan aspek penting dari subyek. PJOK telah lama dikemukakan sebagai menyajikan peserta didik dengan niat belajar yang membantu peserta didik "mengenali" 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, p. 32).

Tujuan PJOK 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 PJOK 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, p. 6).

Selain itu Ridwan & Astuti (2021, p. 7) PJOK 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 keriangan melalui aktivitas jasmani, termasuk permainan olahraga.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa PJOK 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, sebagaimana dari Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar

b. Model Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar

Model adalah upaya untuk mengkonkretkan sebuah teori sekaligus juga merupakan sebuah analogi dan representasi dari variabel-variabel yang terdapat di dalam teori tersebut. Model yaitu suatu bentuk yang secara konseptual sama dengan bentuk aslinya, bentuknya dapat berupa fisik, suatu deskripsi verbal atau bentuk grafik yang sama dengan sesungguhnya atau yang seharusnya, dan model merupakan bentuk tiruan (Ananda & Amiruddin, 2019, p. 31). Sedangkan Sagala (2014, p. 175) model adalah sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan. Model dapat dipahami sebagai: (1) suatu tipe atau desain, (2) suatu deskripsi atau analogi, (3) suatu sistem asumsi-asumsi, data-data yang dipakai untuk menggambarkan secara sistematis suatu objek atau peristiwa, (4) suatu desain yang disederhanakan dari suatu sistem kerja, suatu terjemahan realitas yang disederhanakan, (5) suatu deskripsi dari suatu sistem yang mungkin atau imajiner, (6) penyajian diperkecil agar dapat menjelaskan dan menunjukkan sifat aslinya, dan salah satu contoh jenis model yang digunakan adalah model pembelajaran.

Pengertian model pembelajaran (Harefa et al, 2021, p. 327) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam

merencanakan aktivitas belajar mengajar, begitu juga dengan penggunaan model di dalam pembelajaran.

Begitu juga dengan pendapat Utamayasa (2021, p. 6) menyatakan bahwa model pembelajaran proses pembelajaran sebagai proses pengorganisasian lingkungan yang dapat menggiring peserta didik berinteraksi sebagaimana proses belajar, karena setiap peserta didik memiliki cara yang berbeda sesuai dengan perkembangannya, maka model pembelajaran yang mereka kembangkan harus disesuaikan dengan tujuan rujukan yang disebut model belajar. Tanpa model konkret, guru sering mengembangkan pola pengajaran hanya berdasarkan pengalaman dan institusi masa lalu. Hal ini memberi penekanan bahwa pembelajaran bertujuan agar peserta didik mampu memahami konsep berpikir ilmiah, mampu menerapkan konsep yang dipelajari, mampu menghubungkan satu konsep dengan konsep lainnya, dan mampu memecahkan masalah kehidupan sehari-hari (Darmuki & Hariyadi, 2021, p. 103).

Model kaitannya dengan pembelajaran yang biasa disebut dengan model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran merupakan bagian yang terpenting dari proses pembelajaran. Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian

penyajian materi ajar dari awal hingga akhir pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran membutuhkan pertimbangan agar mampu diterapkan pada peserta didik.

Kegiatan pembelajaran mengajar sangat diperlukan untuk mengatasi kesulitan guru melaksanakan tugas mengajar dan juga kesulitan belajar yang dihadapi oleh anak. Model pengajaran atau model pembelajaran merupakan rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi instruksional, dan memadu proses pengajaran di ruang kelas atau di *setting* yang berbeda.

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi peserta didik, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam *setting* pengajaran atau setting lainnya. Bermain juga bermanfaat bagi anak untuk belajar bergerak dan belajar mengenai tubuhnya. Anak sangat aktif dalam melakukan aktivitas bermain dan bergerak, sehingga model pembelajaran disesuaikan dengan sifat anak tersebut (Mc Clelland & Cameron, 2019, p. 202).

Model pembelajaran merupakan suatu rencana mengajar yang memperhatikan pola pembelajaran tertentu. Model adalah “seperangkat prosedur dan berurutan untuk mewujudkan suatu proses” dengan demikian model pembelajaran adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk melaksanakan proses pembelajaran. Djamarudin & Wardana (2019,p.34) bahwa menjelaskan ada empat rumpun model

pembelajaran yakni; (1) Rumpun model interaksi sosial, yang lebih berorientasi pada kemampuan memecahkan berbagai persoalan sosial ke masyarakat. (2) Model pemrosesan dari informasi, yakni rumpun pembelajaran yang lebih berorientasi pada penguasaan disiplin ilmu. (4) Model pengembangan pribadi, rumpun model ini lebih berorientasi pada pengembangan kepribadian peserta belajar. (4) *Behaviorism* yakni model yang berorientasi pada perubahan perilaku.

Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoma dalam melakukan kegiatan. Model pembelajaran adalah bentuk atau tipe kegiatan yang digunakan untuk menyampaikan bahan ajar oleh guru kepada peserta didik (Hodidjah, 2020, p. 7). Model pembelajaran yang ideal adalah model yang mengeksplorasi pengalaman belajar efektif, yaitu pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik/seorang mengalami atau berbuat secara langsung dan aktif dalam sebuah lingkungan belajarnya. Peserta didik diberi kesempatan yang luas untuk melihat, memegang, merasakan dan mengaktifkan lebih banyak indera yang dimilikinya. Bentuk operasional model pembelajaran adalah perangkat pembelajaran dan setiap model pembelajaran mengarah pada desain pembelajaran yang membantu peserta didik mencapai pembelajaran tujuan.

Lebih lanjut, Rusmansyah, et al., (2019, p. 60) menjelaskan bahwa model pembelajaran yang baik harus memenuhi tiga syarat, yaitu:

- 1) validitas: validitas model dapat diuji dengan pengujian validitas isi dan validitas konstruk. Validitas isi adalah “ada kebutuhan untuk intervensi dan desain didasarkan pada *state-of-the-art* (ilmiah) pengetahuan.
- 2) Kepraktisan: intervensi (model) realistik dapat digunakan dalam pengaturan di mana intervensi telah dirancang dan dikembangkan. Kepraktisan mengacu pada sejauh mana di mana pengguna (atau ahli lainnya) mempertimbangkan intervensi yang dikembangkan untuk digunakan dan lebih disukai di bawah normal kondisi. Implementasi model dalam pelaksanaan pembelajaran dapat ditinjau dari implementasi sintaksis, implementasi sistem sosial, dan implementasi prinsip reaksi.
- 3) Efektivitas: penggunaan intervensi (model) menghasilkan dampak yang diinginkan.

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar (Zappone, et al., 2019, p. 31).

Pendapat Purba & Situmorang (2019, p. 87) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang

digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial termasuk penentuan perangkat-perangkat pembelajaran yang dibutuhkan seperti buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran yaitu buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain, jadi melalui model pembelajaran mampu mendesain pembelajaran yang membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuan, sintaks, lingkungan, dan sistem pengelolaannya (Yanti & Kurniawan, 2020, p. 62).

Nguyen & Yukawa (2019, p. 286) menyatakan bahwa guru yang menerapkan model pembelajaran yang tepat cenderung membuat peserta didik lebih puas dalam kegiatan belajar mengajar dibandingkan guru yang mengutamakan atau menggunakan model pembelajaran tradisional. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa setiap model yang akan digunakan dalam pembelajaran menentukan perangkat yang dipakai dalam pembelajaran tersebut. Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode, atau prosedur (Marbun, 2021, p. 130).

Pengembangan model terdapat beberapa model yang sering digunakan dalam penelitian pengembangan (*Research and Development*). Adapun model yang sering digunakan dalam penelitian sebagai berikut: (1) model pengembangan dick dan carey, (2) model pengembangan perangkat menurut KEMP, (3) model pengembangan instructional (MPI), (4) model pengembangan ADDIE, (5) model pengembangan IDI, (6) model pengembangan ASSURE, (7) model pengembangan 4D, (8) model pengembangan Borg dan Gall, dan (9) model pengembangan Sugiyono (Sukirno & Pratama, 2018, p. 113).

Djamaludin & Wardana (2019, p. 14) menjelaskan bahwa selain model dalam pembelajaran harus ada strategi dalam pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Model pembelajaran berguna dalam mengembangkan efisiensi sosial, kemampuan pribadi, kemampuan kognitif dan aspek perilaku peserta didik. Ini membantu dalam memilih dan merangsang situasi yang menyebabkan perubahan yang diinginkan pada peserta didik (Siagaan, et al., 2019, p. 331; Supena, et al., 2021, p. 873). Berdasarkan beberapa

pendapat pakar di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu gambaran yang dapat memperjelas berbagai kaitan di antara unsur-unsur pembelajaran yang merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Bentuk operasional model pembelajaran adalah perangkat pembelajaran. Setiap model pembelajaran mengarah pada desain pembelajaran yang membantu peserta didik mencapai pembelajaran tujuan.

4. Kemampuan Gerak Dasar

a. Hakikat Kemampuan Gerak Dasar

Gerak dasar adalah merupakan gerak dasar untuk macam-macam keterampilan dan merupakan gerak alami yang dapat dilihat, didengar, dan dirasakan secara sadar dan akan menunjukkan keterampilan bertahap. Vagosi (2016, p. 75) Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa peserta didik lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Perkembangan penguasaan gerak terjadi sejalan dengan pertumbuhan fisik, pada masa awal dan pembentukan pola gerak dasar. Gerak dasar tersebut meliputi berjalan, berlari, melompat dan meloncat. Keterampilan gerak dasar pada dasarnya diklasifikasikan menjadi tiga, diantaranya adalah: lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif. Ketiga klasifikasi tersebut merupakan gerakan yang mendasari aktivitas fisik yang lebih kompleks seperti yang banyak terlihat di dalam kegiatan berolahraga maupun dalam bermain (Semakur, 2020). Menurut (Rudd 2015, p. 2) kemampuan dari gerak dasar meliputi berlari, melompat,

menangkap, melompat, melempar, dan mampu menjaga konsistensi dalam melakukan gerak tersebut.

Hakikat kemampuan gerak dasar mencakup aspek fundamental dalam pengembangan keterampilan fisik seseorang. Kemampuan gerak dasar ini merangkum serangkaian keterampilan motorik yang membentuk dasar bagi aktivitas fisik dan olahraga. Dalam pembahasan ini, kita akan menjelajahi esensi dari kemampuan gerak dasar, menggali pentingnya aspek ini dalam perkembangan individu, dan melihat bagaimana penguasaan kemampuan gerak dasar dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap kesehatan dan kesejahteraan seseorang. Mari kita telaah hakikat dari kemampuan gerak dasar ini dengan lebih mendalam.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan keterampilan dalam melakukan serangkaian gerakan yang merupakan dasar bagi anak-anak yang melibatkan kaki,tangan,mata dan bagian tubuh lainnya. keterampilan gerak dasar merupakan pola gerak awal yang oleh anak untuk diterapkan dalam kehidupan sehari -hari yang meliputi berlari, melompat, menangkap dan melempar. Kemampuan gerak dasar sangat penting dalam perkembangan anak, karena sebagai dasar penting dalam berbagai aktivitas fisik seperti olahraga, menari, dan bermain. Kemampuan gerak dasar anak yang baik membantu anak-anak dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

b. Implikasi dan Manfaat Kemampuan Gerak Dasar

Kemampuan gerak dasar merupakan keterampilan yang penting untuk dipelajari. Vagosi (2016, p. 75) Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori yaitu Lokomotor, Non lokomotor, dan manipulative, Implikasi dan manfaatnya adalah sebagai berikut:

- 1) 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, skipping, melompat, meluncur, dan lari seperti kuda berlari (*gallop*).
- 2) Kemampuan non lokomotor dilakukan di tempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai. Kemampuan non lokomotor terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan dan lain- lain.
- 3) Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Pola-pola gerak dasar berkat pengalaman gerakan pada masa kanak-kanak akan menentukan kualitas gerakan karena pada masa kanak-kanak selalu didorong bergerak dengan pola gerak dasar yang benar.

Berdasarkan pendapat di atas, kemampuan gerak dasar memberikan sumbangan yang sangat penting bagi anak, baik membantu motorik anak, keterampilan berolahraga, Kesehatan dan pengembangan emosional anak. Dengan melatih perkembangan kemampuan gerak dasar anak, maka anak akan tumbuh dan berkembang dengan baik dalam berbagai aspek kehidupan.

c. Komponen Kemampuan Gerak Dasar

Pangrazi dan Beighle (2016) menyatakan bahwa kemampuan gerak dasar meliputi kemampuan lokomotor, nonlokomotor, dan manipulative. Untuk lebih lengkapnya adalah sebagai berikut:

1) Kemampuan lokomotor

Gerak dasar lokomotor adalah gerak tubuh berpindah tempat dari tempat satu ke tempat yang lain. Gerak dasar ini meliputi:

- a) Berjalan : Merupakan perpindahan berat badan dari satu kaki ke kaki yang lainnya dengan paling tidak salah satu kaki selalu berhubungan dengan lantai. Sewaktu gerakan dilakukan, setiap kaki akan berperan saling bergantian antara kedua fase yaitu, fase tumpuan dan fase ayunan. Tumit akan menyentuh terlebih dahulu dan kemudian kaki belakang akan mendorong dan lepas dari lantai, kemudian berat badan selanjutnya dipindahkan dari tumit ke telapak kaki bagian luar, ujung telapak kaki kira-kira selebar bahu. Lengan diayun secara berirama berlawanan dengan tungkai

kaki; lengan kanan mengayun ke depan bersamaan dengan tungkai/ kaki kanan.

- b) Berlari : berlari adalah lanjutan keterampilan berjalan, karakteristik lari permulaan adalah melalui gerak kaki, saat melayang kaki masih mempunyai limit jarak dengan gerakan. Ayunan tangan berlawanan antara kaki dan tangan. Ayunan tangan bekerja sama dengan rotasi badan, maju ke depan dan ke belakang dalam lari cepat.
- c) Melompat : mengangkat tubuh dari suatu titik ke titik lain yang lebih jauh atau tinggi dengan ancang-ancang lari cepat atau lambat dengan bertumpu pada satu kaki dan mendarat dengan keseimbangan yang baik pada kaki/anggota tubuh lainnya.
- d) Meloncat: Meloncat umumnya dilakukan dengan tujuan untuk mencapai ketinggian atau jarak. Untuk kedua tujuan diatas, pinggul, lutut, dan pergelangan kaki harus dibengkokkan untuk memperoleh gaya yang lebih besar. Oleh sebab itu meloncat harus dimulai dari posisi sedikit jongkok. Meloncat untuk mencapai ketinggi, maka lutut harus dibengkokkan, kedua lengan diturunkan dengan kedua siku sedikit dibengkokkan. Saat lutut diluruskan, maka kedua lengan harus diayun ke atas, badan harus benar-benar diluruskan sejauh mungkin di udara. Pendaratan harus dilakukan pada ujung telapak kaki dengan kedua lutut ditekuk untuk meredam gaya benturan ke lantai .

2) Kemampuan non lokomotor

Gerak dasar non-lokomotor adalah gerak tubuh tetap ditempat. Gerak dasar ini meliputi:

- a) Memutar: gerakan berputar di tempat dengan bertumpu pada satu poros. Satu poros di sini bisa dua kaki, satu kaki.
- b) Mengayun: gerakan menggerakkan lengan ke depan dan kebelakang secara teratur.
- c) Membungkuk: gerakan menunduk dengan posisi tubuh yang melihat ke arah bawah dan membentuk sudut 90 derajat

3) Kemampuan manipulatif

a) Menangkap : Menangkap adalah merupakan keterampilan dasar manipulasi yang melibatkan penghentian momentum suatu benda serta mengendalikannya dengan menggunakan kedua tangannya. Pada dasarnya untuk gerakan menangkap dikarakteristikkan dengan cara menempatkan tangan pada posisi yang efektif saat menerima benda yang melayang, dipegang dengan kedua tangan sedemikian rupa serta dapat menunjukkan pengendalian terhadap objek dimaksud. Pemahaman fungsional terhadap hubungan waktu dan ruang serta koordinasi.

b) Melempar : Merupakan keterampilan manipulatif yang kompleks dimana salah satu kedua tangan digunakan untuk melepaskan benda menjauhi badannya ke udara. Sangat tergantung dari berbagai faktor (ukuran tubuh anak, ukuran benda, dll), lemparan

dapat dilakukan dari bawah tangan, diatas kepala, melampaui kepala, atau dari samping.

- c) Memukul : Memukul merupakan gerakan tangan atau alat yang digunakan untuk memberikan gaya ke suatu benda. Si anak mungkin dihadapkan keberbagai situasi yang memungkinkan mereka menggunakan tangan, kepala atau alat lain untuk memukul benda yang diam atau bergerak (umumnya bola).
- d) Memantulkan Bola : gerakan menjatuhkan bola ke lantai atau ke tanah hingga melambung ke atas. Disini merupakan tahap dimana anak diajarkan bagaimana menempatkan tangan yang berhubungan dengan titik pusat bola dan mendapatkan bola seperti melakukan pantulan balik sehingga mampu mempertahankan keterampilan tadi dalam waktu yang cukup lama.

5. Kerja sama

a. Hakikat Kerja sama

Kerja sama adalah proses individu atau kelompok untuk mencapai tujuan dan kepentingan bersama. Dalam proses sosialisasi atau komunitas sering dijumpai dua ciri, yaitu kerja sama dan konflik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok dan kelompok dengan kelompok. Hubungan kolaboratif sangat penting bagi orang-orang yang terlibat. Artinya kerja sama tersebut memiliki tujuan yang layak untuk dicapai (Ramelan & Suryana, 2021, p. 124).

Kemampuan kerja sama merupakan salah satu komponen dari kemampuan dalam bidang sosial emosional merupakan hal yang penting untuk dikembangkan. Kerja tim dapat dipandang sebagai proses dinamis yang melibatkan upaya kolaboratif oleh anggota tim untuk secara efektif melaksanakan perilaku independen dan interdependen yang diperlukan untuk memaksimalkan kemungkinan tim mencapai tujuannya (Weinberg & Gould, 2019, p. 236).

Kemampuan kerja sama atau biasa disebut sikap kooperatif memiliki arti penting dalam membentuk hubungan pertemanan yang positif. Kemampuan bekerja sama termasuk dalam aspek perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun, yang terlihat dalam bentuk bersikap kooperatif dengan teman; mentaati aturan kelas, bertanggung jawab; bermain dengan teman sebaya; mengetahui perasaan temannya, berbagi dengan orang lain; menghargai hak, pendapat atau karya orang lain; menggunakan cara yang diterima sosial untuk menyelesaikan masalah; dan menunjukkan sikap toleran (Prabandari & Fidesrinur, 2019, p. 21).

Perlu dibiasakan sejak usia dini, anak menghormati satu sama lain dalam kehidupan sosial karena dapat memperkuat rasa tanggung jawab ketika di dalam tim yang membutuhkan kerja sama, kepercayaan, dan kinerja tim (Taylor, 2020, p. 330). Sebaliknya jika anak tidak dibekali sikap kerja sama sejak dini, maka akan berpengaruh terhadap kondisi psikologis anak ke arah yang tidak baik. Selanjutnya Mcewan (2019, p. 9) mengemukakan bahwa Kerja tim dikonseptualisasi sebagai upaya

kolaboratif oleh anggota tim secara efektif melaksanakan perilaku independen dan interdependen yang diperlukan untuk memaksimalkan kemungkinan tim mencapai tujuannya. Mendukung hal itu Arifin (2015, p. 58) “kerja sama bentuk proses sosial yang didalamnya terdapat aktivitas tertentu, yang ditujukan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami terhadap aktivitas masing-masing”. Begitu juga yang disampaikan (Fadilla & Zulminiati, 2020, p. 51) menyatakan bahwa kemampuan kerja sama ialah sesuatu proses melaksanakan sesuatu secara bersama-sama, baik itu belajar atau pun bermain membuat, memecahkan permasalahan bersama-sama dengan tujuan yang sama pula. Kerja sama hendak terjalin apabila terdapat 2 orang atau lebih dalam sesuatu kegiatan serta melaksanakan aktivitas secara bersama-sama untuk menuntaskan suatu.

Kerja sama merupakan kemampuan bekerja sama dengan orang lain untuk memperoleh suatu imbalan bersama. Aktivitas kerja sama akan terjadi apabila ada dua atau lebih orang dalam melakukan suatu aktivitas secara bersama-sama untuk menyelesaikan sesuatu. Aktivitas tersebut apabila dilakukan hanya satu orang saja maka tidak dapat dikatakan kerja sama, begitu pula sebaliknya. Adanya satu tujuan yang sama di dalamnya juga menentukan layak tidaknya aktivitas tersebut dikatakan sebagai kerja sama. Hal tersebut diperjelas (Sembiring et al, 2020, p. 70) menjelaskan bahwa pelaksanaan kerja sama hanya dapat tercapai apabila diperoleh manfaat bersama bagi semua pihak yang

terlibat di dalamnya. Apabila satu pihak dirugikan dalam proses kerja sama, maka kerja sama tidak lagi terpenuhi. Dalam upaya mencapai manfaat bersama dari kerja sama, perlu adanya komunikasi yang baik antara semua pihak yang terkait serta pemahaman yang sama terhadap tujuan bersama.

Magta et al (2019, p. 76) menjelaskan bahwa proses bekerja sama melatih anak untuk dapat menekan kepribadian individual dan lebih mengutamakan kepentingan kelompok. Kerja sama dalam kelompok dapat menciptakan sikap saling ketergantungan positif seperti mampu berinteraksi, saling membantu, dan bertanggung jawab dengan temannya. Sikap ketergantungan positif merupakan inti dari belajar dalam kelompok. Tujuan sikap saling ketergantungan positif yaitu menekankan suatu konsep tentang tujuan bersama yang dibangun bersama-sama, maka masing-masing akan merasa bahwa mereka hanya akan bisa mencapai tujuan bersama apabila tujuan dicapai secara bekerja sama. Berkaitan dengan itu Dianastiti (2019, p. 11) mengemukakan bahwa peserta didik dalam kelompok kerja sama terlibat dalam perilaku verbal yang umumnya dianggap sebagai membantu dan mendukung upaya kelompok daripada rekan-rekan mereka di kelompok-kelompok kerja saja.

Berdasarkan dari pengertian kemampuan dan kerja sama sehingga dapat didefinisikan kemampuan kerja sama merupakan kapasitas kesanggupan seseorang individu untuk melakukan beragam

tugas dalam sebuah pekerjaan dengan cara bekerja sama dengan orang lain untuk memperoleh suatu imbalan bersama. Adapun kemampuan kerja sama yang dimaksud dalam penelitian adalah suatu kesanggupan anak dalam melakukan aktivitas secara bersama-sama dengan teman-teman yang lain.

b. Indikator Kerja sama

Ada beberapa indikator-indikator kerja sama. Berdasarkan pengertian kerja sama yaitu: (1) jujur secara bersama-sama menyelesaikan pekerjaan, yaitu dengan terbuka terhadap kondisi tim atau pencapaian individu. (2) saling berkontribusi. Dengan saling berkontribusi baik tenaga maupun pikiran akan terciptanya kerja sama. (3) disiplin, yaitu dengan mengerahkan kemampuan atau kekompakkan masing-masing anggota tim tepat waktu sesuai kesepakatan anggota (Yulianti et al, 2016, p. 21).

Kerja sama adalah sikap mau bekerja sama dengan kelompok. Sikap mau bekerja sama artinya dapat diajak dalam menyelesaikan sesuatu (kegiatan) secara bersama dalam suatu kelompok. kerja sama juga merupakan kemampuan bekerja bersama menyelesaikan suatu tugas dengan orang lain (Fauziddin, 2016, p. 13). Proses bekerja sama, anak dilatih untuk dapat menekan kepribadian individu dan mengutamakan kepentingan kelompok. Dari satu sisi anak memiliki sikap dalam melakukan kegiatan bersama dengan teman sebayanya, adanya sikap seperti itu anak mempunyai semangat bermain secara berkelompok,

beberapa manfaat kerja sama adalah a) mendorong persaingan di dalam pencapaian tujuan, b) mendorong berbagai upaya individu agar dapat bekerja lebih aktif, c) mendorong hubungan yang harmonis antar pihak terkait, d) meningkatkan rasa bertanggungjawab, e) menciptakan praktik,diskusi yang sehat, f) meningkatkan semangat kelompok (Kusuma, 2018, p. 10).

Dari pendapat di atas bahwa kemampuan kerja sama itu mempunyai beberapa indikator, yaitu Partisipasi meliputi peserta didik terlibat aktif pada pembelajaran, peserta didik bersedia menyelesaikan tugas sesuai dengan kesepakatan peserta didik bersedia membantu temannya yang mengalami kesulitan. Toleransi yang meliputi berkomunikasi antar teman dengan baik, diskusi yang sehat apabila ada perselisihan, saling meningkatkan semangat dalam kelompok. Kepemimpinan meliputi peserta didik mau jika ditunjuk menjadi pemimpin kelompok.

6. Percaya Diri

a. Hakikat Percaya Diri

Percaya diri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah perasaan mendalam seseorang bahwa ia mampu berbuat sesuatu yang bermanfaat baik untuk dirinya sendiri maupun orang lain. Percaya diri dalam bahasa inggris adalah *self confidence* yang artinya adalah percaya pada kemampuan, kekuatan dan penilaian pada diri sendiri. Percaya pada penilaian diri sendiri ini merupakan sikap positif yang dikeluarkan oleh

individu, yang akan menimbulkan sebuah motivasi untuk menghargai diri sendiri. Rasa percaya diri adalah sikap positif dari seorang individu yang mampu untuk mengembangkan penilaian positif baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan yang dihadapinya (Anisah & Handayani, 2020, p. 23).

Rasa percaya diri merupakan sikap mental individu dalam menilai dirinya sendiri, sehingga individu tersebut yakin akan kemampuannya, dapat mengambil keputusan sesuai dengan kapasitas yang dimiliki (Pangestu et al, 2019, p. 4). (Fitri et al, 2019, p. 45) menambahkan percaya diri merupakan suatu perasaan dan keyakinan terhadap kemampuan yang dimiliki untuk dapat meraih kesuksesan dengan berpijak pada usahanya sendiri dan mengembangkan penilaian yang positif bagi dirinya sendiri maupun lingkungannya sehingga, seseorang dapat tampil dengan penuh keyakinan dan mampu menghadapi segala sesuatu dengan tenang. Jadi seorang individu yang kurang percaya diri akan menjadi seseorang yang mudah menyerah, takut dan ragu-ragu untuk pengambilan keputusan, serta bimbang dalam menentukan pilihan dan sering membanding-bandingkan dirinya dengan orang lain.

Percaya diri dalam setiap kegiatan yang akan dilakukan sepanjang hari merupakan sebuah kewajiban. Jika setiap orang tidak memiliki kepercayaan diri dalam mengerjakan sesuatu, tentu saja hasil yang akan diharapkan menjadi tidak sesuai dengan yang direncanakan.

Kepercayaan diri merupakan sikap pada diri seseorang yang bisa menerima kenyataan, mengembangkan kesadaran diri, berpikir positif, memiliki kemandirian dan mempunyai kemampuan untuk memiliki segala sesuatu yang diinginkan (Liu, et al., 2018; Sharour, 2019, p. 131).

Pendapat Amelia & Sumpena (2017, p. 101) kepercayaan diri bermakna bahwa keyakinan terhadap diri sendiri, sehingga mampu menangani segala situasi dengan tenang, kepercayaan diri lebih banyak berkaitan dengan hubungan seseorang dengan orang lain. Tidak merasa inferior di hadapan siapapun dan tidak merasa canggung apabila berhadapan dengan banyak orang. Kepercayaan diri juga memicu diri sendiri untuk bertindak dengan rasa penuh tanggung jawab karena yakin telah memiliki pengetahuan yang cukup melakukan tindakan yang sesuai dengan prosedur (Liu, et al., 2018; Sharour, 2018). Prosedur yang dimaksud adalah hasil manifestasi atau sintesis dari pemeroleh pengetahuan dari proses belajar (Novena & Kriswandani, 2018, p. 189).

Rasa percaya diri adalah sikap percaya dan yakin akan kemampuan yang dimiliki, yang dapat membantu seseorang untuk memandang dirinya dengan positif dan realistik sehingga ia mampu bersosialisasi secara baik dengan orang lain. Bukan hanya itu sikap percaya diri adalah kemampuan mental yang harus dimiliki oleh peserta didik ketika memecahkan suatu masalah (Dewi & Minarti, 2018, p. 23).

Rasa percaya diri adalah kepercayaan pada kemampuan diri yang muncul sebagai akibat dari adanya dinamika atau proses yang positif di

dalam diri seseorang (Dewi, dkk., 2020, p. 77). Maswardi (2015, p. 18) mengemukakan percaya diri adalah karakter atau budi pekerti yang berhubungan dengan keyakinan bahwa individu yang bersangkutan mampu berbuat sesuatu, menggali dan menemukan sesuatu yang bermanfaat bagi dirinya sendiri, keluarga, masyarakat dan bangsa. Percaya diri merupakan dasar untuk setiap individu dalam memenuhi berbagai kebutuhannya. Agar percaya diri melekat dengan baik, maka kepercayaan diri perlu dilatih sejak dini.

Rasa percaya diri tidak akan tumbuh secara langsung melainkan melalui suatu proses yang positif. Proses yang positif tersebut didapatkan dalam kehidupan di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Adapun sekolah merupakan salah satu proses yang positif untuk menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik. Karena guru akan menanamkan keyakinan dalam diri peserta didik untuk meningkatkan kemampuan peserta didik baik dari sikap, pengetahuan dan keterampilan. Dengan demikian rasa percaya diri terbentuk dan berkembang melalui proses belajar di dalam interaksi seseorang dengan lingkungannya. Rasa percaya diri kepercayaan diri juga dapat memberikan motivasi terhadap pencapaian suatu keberhasilan seseorang dalam menyelesaikan permasalahannya. Sehingga semakin tinggi kepercayaan diri seseorang terhadap kemampuan diri yang dimiliki akan semakin kuat/tinggi pula seseorang dalam menyelesaikan pekerjaannya atau permasalahannya (Fardani et al, 2021).

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa percaya diri diartikan sebagai sikap yakin akan kemampuan diri sendiri terhadap pemenuhan tercapainya setiap keinginan dan harapannya. Percaya diri merupakan sebuah kekuatan utama untuk meraih kesuksesan sesuai dengan yang diinginkan. Berawal dari kepercayaan diri, seseorang akan membuat penyemangat yang kuat di dalam dirinya untuk dapat mewujudkan apa yang diinginkan. Percaya diri juga merupakan aspek yang penting pada diri seseorang, tanpa adanya kepercayaan diri akan menimbulkan masalah pada diri seseorang.

b. Individu yang Memiliki Percaya Diri

Seseorang yang memiliki kepercayaan diri akan menunjukkan gejala-gejala percaya diri dalam setiap perbuatannya yang dapat dilihat secara langsung. (Tanjung & Amelia, 2017) menjelaskan beberapa ciri individu yang memiliki rasa percaya diri, di antaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Selalu bersikap tenang di dalam mengerjakan segala sesuatu
- 2) Mempunyai potensi dan kemampuan yang memadai.
- 3) Mampu menetralisasi ketegangan yang muncul di dalam berbagai situasi.
- 4) Mampu menyesuaikan diri dan berkomunikasi di berbagai situasi.
- 5) Memiliki kondisi mental dan fisik yang cukup menunjang penampilan
- 6) Memiliki kecerdasan yang cukup

- 7) Memiliki tingkat pendidikan formal yang cukup.
- 8) Memiliki keahlian dan keterampilan berbagai aspek menunjang kehidupannya, misalnya keterampilan berbahasa asing.
- 9) Memiliki kemampuan bersosialisasi.
- 10) Memiliki latar belakang pendidikan yang baik.
- 11) Memiliki pengalaman hidup yang menempa mentalnya menjadi kuat dan tahan di dalam menghadapi berbagai cobaan hidup.
- 12) Selalu bereaksi positif di dalam menghadapi berbagai masalah, misalnya tetap tegar, sabar, dan tabah menghadapi persoalan hidup.

Aruan et al (2022, p. 312), Kepercayaan diri berfungsi penting untuk mengaktualisasikan potensi yang dimiliki oleh seseorang, banyak masalah yang timbul karena seseorang tidak memiliki kepercayaan diri, misalkan peserta didik yang menyontek saat ujian merupakan contoh peserta didik yang tidak percaya terhadap kemampuannya sendiri ia lebih menggantungkan kepercayaannya pada pihak lain. Seorang peserta didik yang memiliki kepercayaan diri akan berusaha keras dalam kegiatan belajar. Seseorang mempunyai kepercayaan diri tinggi memiliki rasa optimis dalam mencapai sesuatu sesuai dengan yang diharapkan sebaliknya seseorang yang tidak memiliki kepercayaan diri menilai bahwa dirinya kurang memiliki kemampuan.

Berdasarkan ciri-ciri di atas, dapat disimpulkan bahwa seseorang yang memiliki rasa percaya diri ialah yang memiliki keyakinan pada dirinya sendiri, dapat mandiri atau tidak bergantung kepada orang lain

dalam menentukan keputusan. Jika ia juga mendapatkan suatu masalah, ia akan tenang dalam menghadapinya, dan mampu menetralisir segala ketegangan yang terkadang membuat seseorang dalam mendapatkan suatu masalah menjadi tegang. Dapat menyesuaikan diri dengan cepat di berbagai situasi, memiliki kemampuan bersosialisasi yang baik, mempunyai potensi dan kemampuan yang memadai, memiliki tingkat kecerdasan dan tingkat pendidikan yang cukup.

c. Indikator Percaya Diri

Dari pengertian percaya diri di atas maka Indikator dalam instrumen percaya diri adalah sebagai berikut:

- 1) Mampu mengatasi keraguan/yakin
- 2) Memiliki sikap optimis/ pantang menyerah
- 3) Tenang dalam menghadapi sesuatu
- 4) Tegas
- 5) Berani

7. Disiplin

a. Hakikat Disiplin

Istilah disiplin berasal dari bahasa lain “*disciplina*” yang menunjukkan pada kegiatan belajar dan mengajar. Sedangkan istilah bahasa inggris yaitu “*discipline*” yang berarti; tertib, taat atau mengendalikan tingkah laku, penguasaan diri, latihan membentuk, meluruskan, atau menyempurnakan sesuatu, sebagai kemampuan mental atau karakter moral, hukuman yang diberikan untuk melatih atau

memperbaiki, kumpulan sistem-sistem, peraturan-peraturan bagi tingkah laku terhadap teman, orang tua dan guru (Silaen et al, 2018, p. 43).

Disiplin merupakan hal yang sangat penting, terutama bagi orang-orang yang ingin mencapai suatu cita-cita. Disiplin merupakan salah satu nilai karakter yang perlu dikembangkan. Karakter disiplin sangat penting dimiliki oleh manusia agar kemudian muncul karakter yang positif lainnya. Pentingnya penguatan karakter disiplin karena berdasarkan alasan bahwa banyak terjadi perilaku menyimpang yang dilakukan oleh warga masyarakat bertentangan dengan norma kedisiplinan (Sobri et al, 2019, p. 78) salah satu bentuk kedisiplinan yang harus mendapat perhatian yaitu dalam proses belajar. Ketika belajar peserta didik juga harus menerapkan kedisiplinan, terutama dalam menyusun strategi belajar. Strategi belajar merupakan pembentuk dari karakter individu. Mereka menggunakan berbagai strategi dalam belajar denag tujuan agar proses belajar dapat terarah sesuai dengan yang diharapkan. Hampir dapat dipastikan, bahwa strategi belajar akan konsisten pada pengendalian diri dan kegigihan untuk menetapkan target belajar yang sudah ditentukan (Reski et al, 2017, p. 50).

Disiplin adalah sikap seseorang atau kelompok yang berniat untuk mengikuti aturan aturan yang telah ditetapkan (Yulandri & Onsardi, 2020, p. 12) termasuk dalam lingkungan sekolah dan peserta didik. Kedisiplinan secara eksklusif dapat mempengaruhi lingkungan sekolah dan peserta didik, termasuk iklim sekolah, mobilitas peserta

didik, kognitif peserta didik dan hasil nonkognitif, serta hasil yang diperoleh peserta didik ketika sudah lulus dan bekerja (Richard O & Shafiqua, 2018, p. 34).

Disiplin yang diterapkan sekolah kepada peserta didik juga memiliki dampak yang beragam, terkadang menghukum pelaku pelanggaran oleh peserta didik dapat memberikan dampak buruk dan berkurangnya semangat dalam belajar di sekolah, namun disisi lagi kedisiplinan juga sangat penting untuk menjaga kualitas sekolah dan lulusan peserta didik di masa depan (Anderson et al, 2019, p. 9). Oleh sebab itu, disiplin merupakan salah satu kunci sukses, sebab dengan disiplin seseorang menjadi berkeyakinan bahwa disiplin membawa manfaat dalam melakukan berbagai hal.

Disiplin dalam PJOK dapat dirasakan dampak yang sangat penting melalui membangun hubungan dengan teman bermain, antar peserta didik dan melalui kedisiplinan (Richards et al, 2018, p. 3). Disiplin di dalam penerapan pada PJOK adalah mencakup setiap macam pengaturan yang ditujukan untuk membantu setiap peserta didik agar dia dapat memenuhi dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan juga penting tentang penyelesaiannya tuntutan yang ini ditujukan kepada peserta didik terhadap lingkungannya.

Disiplin yang berhubungan dengan hukuman adalah disiplin yang ada hubungannya dengan orang lain. Hukuman disini berarti konsekuensi yang harus dihadapi ketika kita melakukan pelanggaran hukum. Disiplin

seperti ini penting mengingat manusia memang harus dipaksa. Di sekolah, disiplin berarti taat kepada peraturan sekolah, seorang murid dikatakan berdisiplin apabila ia mengikuti peraturan yang ada di sekolah (Rahmawati & Hasanah, 2021, p. 7).

Beberapa pendapat para ahli, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa disiplin adalah sikap seseorang yang menunjukkan berperilaku moral, ketataan atau kepatuhan, tunduk terhadap peraturan serta pengawasan yang berlaku yang dilakukan dengan senang hati dan penuh kesadaran diri dengan tujuan mengembangkan diri agar berperilaku tertib serta menundukkan ego dan subjektivitas untuk kebaikan bersama.

b. Tujuan Disiplin

Tujuan disiplin ialah membentuk perilaku sedemikian rupa sehingga ia akan sesuai dengan peran-peran yang ditetapkan ke kelompok budaya, tempat individu itu diidentifikasi. Karena tidak ada pula budaya tunggal, tidak ada pula salah satu falsafah pendidikan anak yang menyeluruh untuk mempengaruhi cara menanamkan disiplin (Hendra, 2018, p. 9). Namun biasanya konsep disiplin memakai istilah “*negative*” disiplin berarti pengendalian dengan kekuasaan luar yang biasanya ditetapkan secara sembarangan, merupakan bentuk penegakan melalui cara yang tidak disukai dan menyakitkan hal ini sama dengan hukuman. Konsep “*positif*” disiplin ialah sama dengan pendidikan dan bimbingan karena menekankan untuk pertumbuhan disiplin diri dan

pengendalian diri hal ini kemudian akan melahirkan motivasi dari dalam dan menumbuhkan kematangan anak (Rohman, 2018, p. 9).

Tujuan disiplin adalah untuk perkembangan anak, karena ia memenuhi beberapa kebutuhan tertentu. Dengan demikian disiplin memperbesar kebahagiaan dan penyesuaian pribadi dan sosial anak. Tujuan disiplin adalah merupakan pengganti untuk motivasi. Disiplin ini diperlukan dalam rangka menggunakan pemikiran sehat untuk menentukan jalannya tindakan yang terbaik yang menentang hal-hal yang lebih dikehendaki. Perilaku ini adalah ketika motivasi ditundukan oleh tujuan-tujuan yang lebih terpikirkan melakukan apa yang dipikirkan sebagai yang terbaik dan melakukannya itu dengan hati senang (Razavi, et al 2021. P. 10).

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan disiplin adalah usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk membentuk perilaku anak yang baik. Anak yang berdisiplin diri akan memiliki pandangan hidup dan sikap hidup yang berguna bagi diri sendiri dan orang lain.

c. Indikator disiplin

Dari pengertian disiplin di atas, telah dikemukakan untuk dijadikan indikator dalam instrumen disiplin adalah sebagai berikut:

- 1) Patuh terhadap peraturan
- 2) Kejujuran dalam bersikap
- 3) Bertindak positif
- 4) Bertanggung Jawab
- 5) Menepati waktu

8. Permainan Tradisional

a. Hakikat Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang telah dimainkan oleh masyarakat pada suatu daerah secara tradisi, dari generasi ke generasi berikutnya. Selain itu, permainan tradisional mengandung nilai-nilai budaya sebagai warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya (Kurniati, 2016, p. 2).

Permainan-permainan tradisional membutuhkan aktivitas fisik untuk memainkannya, seperti berlari, meloncat atau melompat, kayang dan berjinjit. Karena permainan tradisional biasa dilakukan berkelompok, maka aspek kerja sama juga memiliki nilai yang cukup besar. Selain itu, permainan tradisional memberikan kesempatan untuk belajar kognitif melalui strategi permainan. Sedangkan dari aspek psikis, permainan tradisional melatih kejujuran, toleransi, dan kerja sama. Aspek-aspek tersebut akan membentuk karakter anak yang seimbang dan proporsional (Yudiwinata & Handoyo, 2014, p. 87). Memperhatikan pendapat di atas menunjukkan bahwa permainan tradisional merupakan kegiatan menyenangkan yang memiliki nilai-nilai budaya, serta dapat memberikan dampak positif pada aspek gerak dasar anak dan dapat menanamkan nilai-nilai karakter yang ada dalam permainan tradisional tersebut.

Setiap daerah memiliki beragam Permainan tradisional, tetapi terbuka kemungkinan terdapat kemiripan antar permainan tradisional

yang satu dengan yang lain. Nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tersebut, pengklasifikasian permainan, dan materi ajar yang harus disampaikan kepada peserta didik, maka permainan tradisional yang telah diklasifikasikan berdasarkan nilai-nilai, peran dan fungsinya, serta diselaraskan dengan materi yang akan diajarkan disebut dengan Model pembelajaran berbasis permainan tradisional.

b. Manfaat Permainan Tradisional

Mulyani (2016, pp. 49-52) menyatakan bahwa manfaat permainan tradisional antara lain: (1) Anak menjadi lebih kreatif, (2) bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak, (3) mengembangkan kecerdasan intelektual anak, (4) mengembangkan kecerdasan emosi antar personal anak, (5) mengembangkan kecerdasan logika anak, (6) mengembangkan kecerdasan kinestetik anak, (7) mengembangkan kecerdasan natural anak, (8) mengembangkan kecerdasan spasial anak, (9) mengembangkan kecerdasan musical anak, dan (10) mengembangkan kecerdasan spiritual anak. Jadi permainan tradisional mempunyai dampak positif bagi anak. Banyak hal yang didapat seorang anak dari sebuah permainan tradisional melalui proses bermain. Anak akan terlibat secara langsung baik fisik maupun emosional.

Hampir semua permainan tradisional dilakukan secara berkelompok. Permainan tradisional dengan berkelompok dapat menumbuhkan rasa kerja sama, saling menolong dan saling memberikan toleransi antar anggota kelompoknya. Beberapa permainan tradisional

juga melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya. Permainan tradisional dapat mendorong para pemainnya untuk bergerak, seperti melompat, berlari, menari, berputar dan gerak-gerakan lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, nilai-nilai yang dapat diambil dalam permainan tradisional. Tentu saja hal ini dilatarbelakangi bahwa anak-anak yang melakukan permainan ini merasa terbebas dari segala tekanan, sehingga rasa keceriaan dan kegembiraan dapat tercermin pada saat anak memainkannya. Selain itu anak secara tidak sadar juga bisa mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri yaitu keterampilan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin.

c. Jenis-jenis Permainan Tradisional

B.E.F. Montolalu, dkk. (2007,pp. 6.19 – 6.21) menyatakan bahwa untuk dalam kepentingan pembelajaran, permainan dapat diklasifikasikan menjadi 6 kelompok berdasarkan kemampuan dan keterampilan yang akan dikembangkan anak, yaitu (1) permainan untuk pengembangan kemampuan kognitif, (2) permainan untuk latihan koordinasi gerakan motorik (fisik), (3) permainan konstruktif untuk pengembangan kemampuan kognitif dan keterampilan motorik halus, (4) permainan drama untuk latihan pengembangan bahasa, (5) permainan untuk pengembangan kemampuan seni, dan (6) permainan untuk penumbuhan aspek moral dan nilai-nilai kehidupan.

Berkaitan dengan perjelasan di atas, Ki Hadjar Dewantara menyatakan bahwa permainan tradisional atau dolanan anak memiliki guna atau faedah yang penting bagi pertumbuhan dan perembangan anak. Permainan anak tradisional berdasarkan maksud yang terkandung di dalamnya menjadi (1) permainan yang bersifat menirukan suatu perbuatan, (2) permainan mencoba kekuatan dan kecakapan, (3) permainan yang semata-mata bertujuan untuk melatih panca indera, (4) permainan dengan latihan bahasa, dan (5) permainan dengan gerak lagu dan wirama.

9. Desain Konseptual Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Permainan Tradisional

Model dapat diartikan sebagai pola acuan atau ragam dari sesuatu yang akan dihasilkan (Falah, 2014, p. 43). Selain itu dijelaskan bahwa model merupakan analogi *prototype* atau desain konseptual yang digunakan untuk menyatakan dan merealisasikan sebuah fakta atau kegiatan yang berhubungan dengan fisik (Falah, 2014, p. 9). Terlepas dari itu, sebuah pengembangan model tentunya sangat banyak macamnya, sehingga pada pokok bahasan ini model yang berhubungan dengan olahraga khususnya pengembangan model untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin. Berikut ini akan dibahas secara khusus terkait model konseptual yang akan dikembangkan.

a. *Grand Theory /Landasan Teori Model Pembelajaran*

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar (Zappone, et al., 2019, p. 31). Model pembelajaran memiliki unsur-unsur yang membentuknya dan harus dipenuhi. Limatahu & Mubarok (2020, p. 20); Pratiwi & Suhery (2021, p. 103); Eggen dan Kauchak (2012); Joyce, Weil, dan Calhoun (2009); Metzel (2009); dan Suherman, Nopembri, dan Muktiani (2017) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan rancangan mengenai rincian proses kegiatan interaksi antara peserta didik, guru, materi, dan penataan lingkungan belajar agar terjadi proses pembelajaran yang menimbulkan perubahan ke arah perkembangan yang lebih baik. Komponen model pembelajaran terdiri atas (1) landasan teori, (2) sintaks atau langkah-langkah pembelajaran, (3) sistem sosial, (4) prinsip reaksi, (5) sistem pendukung: RPPH, LKS, dan sumber belajar lainnya, dan (6) dampak yang ditimbulkan oleh pembelajaran.

Model Pembelajaran berbasis permainan tradisional merupakan rancangan atau cetak biru proses pembelajaran yang mempergunakan permainan tradisional sebagai wahana untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri, dan disiplin. Model pembelajaran didesain berdasarkan kajian kritis atas teori dan data

empirik hasil penelitian awal dan hasil observasi atas beberapa proses pembelajaran yang dilaksanakan di beberapa SD. Model pembelajaran berbasis permainan tradisional disesuaikan dengan karakteristik materi pembelajaran, dan karakteristik peserta didik SD kelas atas, serta karakteristik komponen kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin.

Sebagai pedoman dalam pengembangan kemampuan gerak dasar, Morrison (2015) mengajukan prinsip-prinsip perkembangan motorik anak, yaitu perkembangan motorik berlangsung secara bertahap, pematangan sistem motorik berlangsung dari perilaku motorik kasar menuju motorik halus, perkembangan motorik bergerak dari kepala ke kaki, perkembangan motorik berlangsung dari pusat tubuh ke sisi luar tubuh. Fitts dan Posner membagi belajar motorik menjadi tiga tahapan, yaitu tahap kognitif, tahap asosiatif, tahap otomatis. Selain Teori tahapan belajar motorik Fitts dan Posner, Teori lain yang perlu dipertimbangkan adalah *transfer of learning*. *Transfer of learning* biasanya didefinisikan sebagai pengaruh kepemilikan pengalaman berlatih keterampilan dan keterampilan lama terhadap belajar keterampilan baru atau terhadap kemampuan melakukan keterampilan pada situasi yang baru.

Selain itu, model pembelajaran berbasis permainan tradisional didasarkan pada *Dynamic system theory dan growth principles* (Bahtiar, 2016); *Developmentally appropriate practice in early childhood program* (Bredekamp and Copple (1997); Teori Konstruktivistik

(Schunk, 2003); dan Teori Belajar Kognitif Bandura (Schunk, 2003).

Perkembangan merupakan sebuah proses berkelanjutan dan akumulatif, perkembangan sebelumnya dan kemampuan yang sudah dimiliki menjadi landasan dan mempengaruhi perkembangan selanjutnya. Oleh karena itu, anak harus memiliki kesempatan yang luas dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan seluruh potensinya. Hasil kajian Akbari et al (2009); Stodden et al (2014); Bahtiar (2017); Barnett et al (2016); dan Mostafavi et al (2016) menyarankan agar kemampuan gerak dasar dikembangkan sejak usia dini karena penguasaan kemampuan gerak sangat mempengaruhi perkembangan anak selanjutnya.

Dengan demikian, teori utama dan teori pendukung yang dipergunakan sebagai landasan untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan tradisional, meliputi Teori Tahapan belajar motorik Fitts dan Posner (dalam Magill, 1993); Teori *Transfer of learning; Dynamic system theory* dan *growth principles* (Bahtiar, 2016); Teori Konstruktivistik (Schunk, 2003); Teori Belajar Kognitif Sosial Bandura (dalam Schunk, 2003, pp. 120-121); dan Model Pembelajaran Joyce, Weil, dan Calhoun (2009).

b. Sintaks atau Tahapan Pembelajaran

Sintaks atau langkah-langkah dalam pembelajaran: Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, harus ada langkah-langkah yang akan dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Langkah-langkah ini mengakomodasi tentang apa yang harus dilakukan untuk mencapai

tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Langkah-langkah tersebut dalam model pembelajaran disebut sintak. Jadi sintak dalam model pembelajaran dimaknai sebagai tahap-tahap kegiatan dari setiap model. Hal penting yang dapat membedakan model dengan komponen proses pembelajaran yang lain adalah bahwa urutan tahap-tahap sintak dalam model tidak bisa dibolak-balik.

Tahapan pembelajaran dalam model ini dilaksanakan tidak jauh berbeda dengan pembelajaran pada umumnya. Namun, yang membedakan adalah penggunaan permainan tradisional dalam setiap tahapan pembelajaran. Bila permainan tradisional tersebut cocok dengan komponen keterampilan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin atau sesuai dengan bidang pengembangan dan tujuan yang ingin dicapai. Karenanya, pembelajaran dapat dibuka dengan memainkan permainan tradisional yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari, kemudian pada kegiatan inti anak-anak akan memainkan beberapa permainan tradisional yang sesuai dengan komponen keterampilan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin pada kegiatan penutup, guru dapat menambahkan dengan menyanyikan lagu-lagu tradisional maupun lagu-lagu perjuangan yang membuat anak rileks dan tidak merasa terlalu lelah.

Model pembelajaran merupakan gambaran konkret tahapan pembelajaran yang harus dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah proses pembelajaran

meliputi: (a) Pendahuluan: kegiatan Peserta didik sebelum melaksanakan proses pembelajaran berupa kegiatan pembuka untuk memfokuskan perhatian, membariskan peserta didik, membangkitkan motivasi agar peserta didik siap mengikuti pembelajaran, kemudian melakukan pemanasan dan peregangan menggunakan berbagai macam permainan tradisional yang mengacu pada kegiatan inti untuk menyiapkan tubuh anak guna melakukan kegiatan inti; (b) Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran utama dalam rangka mencapai tujuan, yang dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan partisipatif.

Proses pembelajaran dilakukan melalui proses eksplorasi, eksperimen, elaborasi, dan konfirmasi. Kegiatan inti berupa model pembelajaran permainan tradisional Boy-Boynan, Gobak Sodor, Betengan dan Engklek Pesawat permainan ini dipilih karena mengandung unsur gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin di dalam permainan tersebut; (c) kegiatan akhir merupakan kegiatan penutup yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran berupa kegiatan penyimpulan, pemberian umpan balik, dan penindak lanjutan, serta dilanjutkan dengan peregangan/pendinginan berupa gerakan mengatur nafas untuk mengembalikan ke kondisi normal guru dapat menambahkan dengan menyanyikan lagu-lagu tradisional.

c. Sistem Sosial

Sistem sosial memaparkan bagaimana cara lingkungan dapat berkembang dan berinteraksi kooperatif dengan ideal. Keberhasilan

akhir dari simulasi, tergantung pada kerja sama dan partisipasi dari anak. Setiap model pembelajaran mensyaratkan situasi atau suasana dan norma tertentu. Situasi atau suasana dan norma yang berlaku dalam suatu model pembelajaran disebut sistem sosial. Ketika menerapkan model pembelajaran tertentu harus mempertimbangkan kemungkinan sistem sosial model yang ditetapkan cocok dengan situasi atau suasana di kelas atau lingkungan belajar yang dimiliki. Dalam kegiatan pembelajaran guru mengendalikan aktivitas pembelajaran, tetapi dapat dikembangkan menjadi kegiatan dialog bebas dalam fase itu. Interaksi antar pelajar dipandu atau digerakkan oleh pembelajar.

Setiadi dan Kolip (2013, pp. 31-32), dalam pandangan ilmu-ilmu sosial, sistem sosial diartikan sebagai hubungan antara bagian-bagian (elemen-elemen) di dalam kehidupan masyarakat terutama tindakan-tindakan manusia, lembaga sosial, dan kelompok-kelompok sosial yang saling mempengaruhi. Hubungan antar elemen-elemen tersebut selanjutnya menghasilkan produk-produk interaksi itu sendiri, yaitu nilai-nilai dan norma-norma sosial yang keadaannya selalu dinamis. Pendapat lain oleh Wirawan (2012, pp. 54-56), sistem sosial adalah suatu sistem tindakan yang terbentuk dari sistem sosial berbagai individu, yang tumbuh dan berkembang dengan secara tidak kebetulan, tetapi tumbuh dan berkembang di atas standar penilaian umum atau norma-norma sosial yang disepakati bersama oleh para anggota masyarakat. Norma-norma sosial inilah yang membentuk struktur sosial. Interaksi sosial terjadi

karena adanya komitmen terhadap norma-norma sosial yang menghasilkan daya untuk mengatasi perbedaan pendapat dan kepentingan di antara anggota masyarakat dengan menemukan keselarasan satu sama lain di dalam suatu tingkat integrasi sosial tertentu. Maka dari itu sistem sosial merupakan komponen-komponen sosial dan budaya yang saling berhubungan satu sama lain secara teratur, mempunyai tujuan dan merupakan suatu keseluruhan sistem hidup bersama atau hidup bermasyarakat dari orang atau sekelompok orang yang di dalamnya sudah tercakup struktur, organisasi, nilai-nilai sosial, dan aspirasi hidup serta cara mencapainya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sistem sosial dapat dipahami sebagai sistem yang hidup bersama atau hidup dalam masyarakat dari seseorang atau sekelompok orang termasuk struktur, organisasi, nilai-nilai sosial, dan cita-cita hidup serta cara mencapainya. Sistem sosial adalah konsep untuk menelaah asumsi dasar dalam kehidupan masyarakat. Makna konsep sistem sosial dianggap penting karena tidak hanya untuk menjelaskan arti dari sistem sosial itu sendiri, tetapi memberikan penjelasan deskripsinya

d. Prinsip Reaksi

Peranan dan interaksi guru dan peserta didik dalam setiap episode pembelajaran dapat berubah-ubah. Dalam beberapa kegiatan atau episode pembelajaran perubahan peranan guru bisa sebagai pembimbing, fasilitator, atau motivator dan bahkan pada kesempatan lainnya peran

guru bisa sebagai pemberi tugas atau yang lainnya. Pola kegiatan guru dalam memperlakukan atau memberikan respon atau reaksi pada perilaku atau tindakan peserta didiknya tersebut disebut prinsip reaksi. Oleh karena itu, ketika menerapkan atau menggunakan metode pembelajaran tertentu, harus mempunyai kemampuan cara memberikan respon pada peserta didik sesuai dengan pola atau prinsip reaksi yang berlaku dalam model tersebut.

Prinsip Reaksi adalah pola kegiatan yang menggambarkan bagaimana seharusnya guru melihat dan memperlakukan para pelajar, termasuk bagaimana seharusnya pengajar memberikan respon terhadap mereka. Prinsip ini memberikan petunjuk bagaimana seharusnya para pengajar menggunakan aturan permainan yang berlaku pada setiap model. Indrawati (2015, pp. 22) dalam Maslimah (2017, p. 13) Prinsip reaksi adalah pola kegiatan dalam proses pembelajaran yang menggambarkan cara guru dalam melihat dan memperlakukan para peserta didiknya, termasuk cara guru dalam memberikan respon terhadap peserta didiknya. Maslimah (2017, p. 14) Prinsip reaksi ini memberi petunjuk bagaimana seharusnya guru menggunakan aturan permainan yang berlaku pada setiap model pembelajaran. Seorang guru dalam menerapkan atau menggunakan model pembelajaran tertentu, harus mempunyai kemampuan tentang cara memberikan respon pada peserta didik sesuai dengan pola atau prinsip reaksi yang berlaku dalam model pembelajaran yang diterapkan.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa Prinsip reaksi pada pembelajaran menjelaskan peran guru untuk memberikan dukungan dan bantuan kepada peserta didik yang sedang berdiskusi serta menilai strategi berpikir yang peserta didik gunakan. Melalui upaya prinsip reaksi diharapkan masalah-masalah yang timbul dalam proses pembelajaran dapat segera ditangani dengan baik. Pernyataan tersebut telah menimbulkan tantangan bagi guru untuk senantiasa meningkatkan tugas, peranan dan kompetensinya sebagai aktualisasi keterampilan mengajarnya.

e. Sistem Pendukung

Sistem pendukung perlu mendapatkan perhatian karena sistem ini merupakan prasyarat atau kondisi yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan atau kondisi yang menjadi persyaratan yang menentukan berhasil tidaknya proses pembelajaran dilaksanakan. Komponen sistem pendukung ini lebih mengarah pada kondisi yang dibutuhkan oleh model pembelajaran agar dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran. Sistem pendukung ini lebih mengarah pada fasilitas-fasilitas teknis, keterampilan atau kemampuan guru, serta tuntutan yang ingin dicapai peserta didik sehingga terciptanya kondisi khusus sebagai ciri dari model pembelajaran. Agar kegiatan pembelajaran berjalan efektif dan efisien maka diperlukan sistem yang mendukung. Sistem pendukung itu bisa berupa materi ajar, sarana-prasarana, alat dan bahan yang diperlukan dalam melaksanakan model

pembelajaran tersebut. Hal yang perlu diperhatikan karena guru tidak dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efektif dan efisien apabila sistem pendukungnya tidak terpenuhi. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan sistem pendukungnya sebelum model itu ditetapkan. Sistem pendukung dalam model pembelajaran dapat berupa, materi ajar dan wahana pembelajaran (permainan tradisional, LKS, RKH/RPP/Modul ajar, dan sumber belajar lainnya. Model pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin, maka dalam pembelajaran yang dilakukan pemilihan permainan tradisional yang mengandung unsur gerak dasar, kerja sama, percaya diri, dan disiplin.

f. Dampak Instruksional dan dampak pengiring

Dampak instruksional adalah hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan para peserta didik pada tujuan yang diharapkan. Namun demikian, dalam kegiatan pembelajaran ada dampak pembelajaran yang muncul tanpa direncanakan terlebih dahulu. Dampak pembelajaran yang tidak direncanakan tersebut dikatakan sebagai dampak pengiring. Jadi dapat dikatakan bahwa dampak pengiring adalah hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses belajar mengajar, sebagai akibat terciptanya suasana belajar yang dialami langsung oleh para peserta didik tanpa pengarahan langsung dari guru.

Untuk mengetahui dampak model baik dampak yang ditetapkan maupun dampak iringan, guru dapat melakukan penilaian karena penilaian merupakan bagian integral dari proses pembelajaran. Dalam penilaian mencakup aktivitas pengamatan, pencatatan, pemrosesan, dan pendokumentasian apa yang dilakukan anak sebagai dasar untuk membuat keputusan pendidikan. Penilaian membantu guru mengenali kelebihan dan kebutuhan peserta didik serta mengawasi kemajuannya manakala pembelajaran sedang dan telah berlangsung.

Penilaian di SD mengandung empat kegiatan utama yang merupakan rangkaian kerja guru, yaitu : (1) pengamatan (observation): proses memperhatikan peserta didik saat melakukan suatu kegiatan dalam bermain dan belajar; (2) pencatatan (recording): proses mendokumentasikan (mencatat) berbagai kegiatan yang teramati dengan baik, (3) pengkajian (analisis) terhadap informasi dan data yang diperoleh untuk dibuat keputusannya, dan (4) pelaporan (reporting): proses penyampaian informasi kepada manajemen, dan orang tua dalam bentuk laporan, baik laporan tertulis maupun tulisan (Wahyudin & Agustin, 2015, pp.59-60).

Secara ringkas, model Pembelajaran Penjas berbasis Permainan Tradisional untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri, dan disiplin peserta didik sekolah dasar kelas atas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional

Model Pembelajaran Penjas Berbasis Permainan Tradisional		
A. Landasan Teori: Deskripsi tentang teori utama dan teori pendukung yang dipergunakan sebagai landasan untuk mengembangkan model pembelajaran. Teori-teori tersebut meliputi Teori Tahapan belajar motorik Fitts dan Posner (dalam Magill, 1993); Teori <i>Transfer of learning</i> ; <i>Dynamic system theory</i> dan <i>growth principles</i> (Bahtiar, 2016); Teori Konstruktivistik (Schunk, 2003); Teori Belajar Kognitif Sosial Bandura (dalam Schunk, 2003: 120-121); dan Model Pembelajaran Joyce, Weil, dan Calhoun (2009).		
B. Sintaks/Tahapan Kegiatan Sintaks atau tahapan proses pembelajaran adalah langkah-langkah atau tahapan proses pembelajaran yang harus dilaksanakan oleh guru dan peserta didik. Sintaks pembelajaran meliputi kegiatan sebagai berikut.		
No	Tahapan Kegiatan	Uraian Kegiatan
1	2	3
2.1.	Pembukaan	Pembukaan; Presensi, dengan berbaris, Apersepsi, dan pemanasan.
2.2.	Kegiatan Inti	Peserta didik melaksanakan tugas gerak sesuai dengan materi ajar yang disampaikan hari ini
2.3.	Penutup	Pendingan; Evaluasi dan refleksi kegiatan hari ini; Penutup: Doa penutup, dan Salam
C. Sistem Sosial Bagian model pembelajaran yang menjelaskan peran dan hubungan antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.		
D. Prinsip Reaksi Prinsip reaksi menjelaskan bagaimana guru merespon perilaku dan kegiatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.		
E. Sistem Pendukung Sistem pendukung merupakan bagian model pembelajaran yang menjelaskan kondisi yang dibutuhkan untuk melaksanakan proses pembelajaran, seperti RPPH, LKS, dan sumber belajar lainnya.		
F. Dampak Model Dampak langsung (instruktisional)/tujuan yang direncanakan untuk dicapai dan dampak tidak langsung (<i>nurturant</i>)/dampak iringan yang ditimbulkan oleh pembelajaran.		

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kebaharuan atau *novelty* merupakan penemuan sesuatu penelitian.

Penelitian dapat dikatakan baik apabila menemukan suatu temuan hal yang baru dengan demikian dapat berkontribusi baik dalam segi praktik dan keilmuan. Kebaruan ada beberapa tipe yaitu (1) *invention*, (2) *improvement*, (3) *refutation*. Penelitian dapat dikatakan baru walaupun melibatkan penelitian yang sama persis dengan penelitian terdahulu tetapi karena dilakukan pada negara yang berbeda, waktu yang berbeda dan situasi yang berbeda (Noor, 2021). Berdasarkan kajian literatur yang ditemukan maka dapat disajikan penelitian-penelitian relevan sebagai berikut :

1. Artikel Journal Sari, dkk., (2020) berjudul “*The development of Number Through Learning Model Game-Based in Primary Schools*”.

Penelitian pengembangan ini bertujuan menghasilkan model pembelajaran pada pembelajaran nomor lempar atau turbo berbasis permainan yang dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan peserta didik pada gerak dasar nomor lempar. Tahapan pengembangan bahan ajar yang dilakukan peneliti berdasarkan tahapan penelitian pengembangan atau *development research*. Didapat hasil validasi pada tahap *small group* mengenai kualitas model pembelajaran telah masuk ke dalam kriteria “valid” dari validasi yang diisi oleh validator tersebut didapatkan nilai rata-rata 3,85 dan thitung sebesar 10,172 dengan ttabel 2,262 dengan demikian thitung 10,172 > ttabel 2,262. Pada uji validasi dari kelompok besar dinyatakan “Valid” dengan nilai

rata-rata 4,15 serta didapatkan hasil thitung sebesar 16,379 dengan ttable yang didapatkan adalah 2,66 hasil analisa ini adalah thitung $16,379 > ttable 2,66$ sehingga disimpulkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan berpengaruh dalam peningkatan kemampuan peserta didik dalam aktivitas atletik turbo atau lempar. Serta didapatkan hasil 82% layak pada kelompok kecil dan 84,8% layak pada kelompok besar saat melakukan uji guttman untuk hasil angket yang diberikan kepada peserta didik. Berdasarkan hasil ini dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran nomor lempar yang dikembangkan valid, praktis, dan efisien, sehingga dapat digunakan pada pembelajaran atletik nomor lempar di sekolah dasar.

2. Artikel Journal oleh Susanto (2017) berjudul “Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Pada Peserta didik Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan tradisional untuk membentuk karakter disiplin dan jujur pada peserta didik SD. Penelitian ini mengadaptasi penelitian dan pengembangan model Borg & Gall dengan menyederhanakan menjadi 2 tahapan penelitian yaitu (1) tahap pra-pengembangan, yang meliputi kajian literatur dan studi lapangan, (2) tahap pengembangan, yang meliputi (a) penyusunan draf produk, (b) validasi ahli, (c) uji coba lapangan, dan (d) produk akhir. Hasil penelitian menunjukkan telah tersusunnya tiga permainan

tradisional yang dimodifikasi yang terintegrasi perilaku karakter jujur dan disiplin yaitu (1) mladok, (2) gompet, (3) si boi. Unsur modifikasi permainan tradisional berisi: nama permainan, gambar, tujuan, alat, fasilitas pendukung, cara bermain dan potensi karakter yang terbentuk.

3. Artikel Journal Asep Ardiyanto & Pamuji Sukoco (2014) berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan” . Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan yang layak digunakan. 1. Uji coba skala kecil dilakukan terhadap 6 peserta didik tunagrahita ringan SLB Tunas Kasih 2 Turi. Uji coba skala besar dilakukan terhadap 12 peserta didik tunagrahita ringan SLB ABCD Tunas Kasih Donoharjo. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Penelitian ini menghasilkan model pembelajaran, yaitu: (1) balap sarung, (2) lempar karet, (3) dorong ban, (4) engkling, (5) pukul balon, (6) layang-layang, (7) lompat tali, dan (8) pesawat terbang. Dari hasil analisis data penilaian para ahli materi dan guru SLB, ditarik kesimpulan bahwa pengembangan model pembelajaran ini sangat baik dan efektif.

4. Penelitian yang dilakukan Suherman (2021) berjudul “Penerapan Pembelajaran Sprint Gawang untuk Menumbuhkan Keberanian, Kesenangan dan Percaya Diri dalam Pembelajaran pada Peserta didik Kelas IV SDN Jatibaru”. Tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini antara lain; 1) Membuat pengembangan untuk menumbuhkan keberanian dalam pembelajaran sprint gawang pada peserta didik kelas 4. 2) Membuat pengembangan untuk menumbuhkan kesenangan dalam pembelajaran sprint gawang pada peserta didik kelas 4. 3) Membuat pengembangan untuk menumbuhkan percaya diri dalam pembelajaran sprint gawang pada peserta didik kelas 4. Penelitian ini dilakukan pada kelas 4 SDN Jatibaru dengan jumlah peserta didik sebanyak 32 orang. Penelitian ini mengukur seluruh ranah yang ada pada hasil belajar, yaitu kognitif (pemahaman), afektif (penerimaan dan respon) dan psikomotor (keterampilan meniru). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada setiap ranah di setiap siklusnya. Dengan metode pembelajaran Sprint Gawang peserta didik mendapatkan pengalaman belajar langsung, sehingga pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dari data maka direkomendasikan kepada para guru untuk menggunakan metode pembelajaran Sprint gawang dalam pembelajaran olahraga dan jasmani di SD Jatibaru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Hendriana Sri Rejeki dan Gunawan (2021) berjudul, Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar

Lokomotor Untuk Peserta didik Sekolah Dasar, Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model pembelajaran gerak dasar lokomotor lompat dengan permainan sederhana. Model yang dikembangkan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan jasmani dalam mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor lompat, sehingga dapat dipergunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran Pendidikan jasmani. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan mengacu pada metode yang dikemukakan oleh Borg dan Gall,. Uji coba skala kecil dilakukan di SD Negeri 5 banawa Kecamatan banawa donggala, uji coba skala besar dilakukan di SD Negeri 12 banawa Kecamatan banawa donggala. Berdasarkan hasil uji efektivitas produk model, terbukti secara empiris bahwa hasil ujian produk berupa model pembelajaran gerak dasar lokomotor lompat dengan permainan sederhana untuk sekolah dasar kelas 3 memiliki tingkat efektivitas yang sangat baik. Dengan kata lain model pembelajaran gerak dasar lokomotor lompat dengan permainan sederhana ini efektif untuk menunjang proses pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan di sekolah dasar kelas 3.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Dean Novianti, I Made Sriundy Mahardika, Abdul Rachman Tuasikal (2020) berjudul, Program pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mengalokasikan empat jam pelajaran yang setiap jamnya terdiri dari 35 menit dalam satu jam

pekan. diperlukan model pembelajaran yang inovatif dan efisien dalam rangka meningkatkan kebugaran jasmani, kejujuran, kedisiplinan, dan kerja sama. Peneliti mengembangkan pembelajaran circuit training model dalam bentuk permainan sirkuit yang merupakan bentuk modifikasi dari pelatihan sirkuit. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas dari model pembelajaran circuit training dalam meningkatkan kebugaran jasmani, kejujuran, kedisiplinan, dan kerja sama pada peserta didik SD Sekolah Sidoarjo. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan, hasil tes terhadap kelompok eksperimen sebesar 45%, ada peningkatan pengamatan terhadap sikap disiplin dari kelompok kontrol dibandingkan dengan kelompok eksperimen sebesar 35%, terjadi peningkatan pengamatan terhadap sikap disiplin kelompok kontrol dibandingkan dengan kelompok eksperimen sebesar 55%. Berdasarkan analisis di atas dapat disimpulkan bahwa rangkaian model pembelajaran pelatihan dapat meningkatkan kebugaran jasmani dan membudayakan kejujuran, kedisiplinan dan kerja sama pada peserta didik sekolah dasar.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Widi Wahyudi, Didin Budiman, Endang Saepudin (2018), berjudul Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran permainan bola besar berorientasi sepak takraw untuk meningkatkan kerja sama dan

keterampilan bermain. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penerapan model kooperatif tipe TGT terhadap keterampilan bermain dan kerja sama dalam pembelajaran bola besar berorientasi sepak takraw. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan memanfaatkan instrumen lembar observasi GPAI (game performance assessment instrument), catatan lapangan, dan dokumentasi penelitian. Partisipan penelitian ini adalah 30 peserta didik kelas V SDN Gegerkalong 1-2, Kota Bandung. Hasil analisis keterampilan bermain menunjukkan terjadinya kenaikan persentase dari observasi awal (15,55%) sampai tes siklus II tindakan II (75,83%). Tes kerja sama menunjukkan peningkatan persentase dari observasi awal (24,44%) sampai ke tes siklus II tindakan II (75,56%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran bola besar berorientasi permainan sepak takraw dapat meningkatkan keterampilan bermain dan kerja sama peserta didik kelas V SDN Gegerkalong 1-2 Kota Bandung.

Hasil penelitian yang sudah dikemukakan sebagai penelitian relevan memberikan sumbangan dalam penelitian disertasi peneliti, berupa prosedur pengembangan model pembelajaran yang sesuai dengan penelitian peneliti. Kesimpulannya adalah delapan kajian penelitian relevan memberikan manfaat dan pencerahan bagi peneliti untuk menyelesaikan disertasi ini.

C. Kerangka Pikir

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dari pendidikan yang tentu di dalamnya ada proses pembelajaran. Apabila dibandingkan dengan proses pembelajaran mata pelajaran lainnya, proses pembelajaran pendidikan jasmani sangatlah berbeda. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan mengajak peserta didik untuk dapat berkembang sesuai dengan kemampuan gerak, tetapi ada kenyataan lain di lapangan yang menjadikan PJOK mata pelajaran yang kurang menarik dan melelahkan, serta tidak sesuai dengan konsep dasar PJOK itu sendiri. Kenyataan lainnya adalah adanya kesinambungan antara model pembelajaran yang diajarkan dengan kehidupan nyata peserta didik sehari-hari.

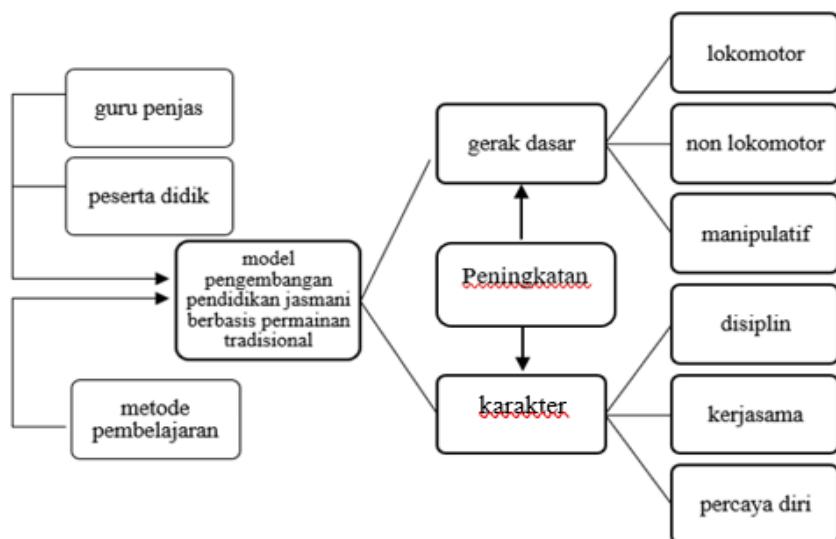
Model pembelajaran berbasis permainan tradisional diharap dapat meningkatkan aktivitas gerak peserta didik, karena dalam permainan ini dibutuhkan aktivitas gerak peserta didik serta koordinasi tubuh yang baik. Selain itu maksud dari permainan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin yang akan dibentuk melalui permainan tradisional dan guru diharapkan mampu menyusun model pembelajaran dan mengkondisikan lingkungan sekitar untuk menjadikan anak memiliki keterampilan sosial, baik dengan sesama teman, guru, dan lingkungan.

Nilai-nilai positif dalam pendidikan karakter yang terkait dengan aktivitas fisik dalam PJOK yaitu menumbuhkan kepedulian,

meningkatkan harga diri dan kepercayaan diri, menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kerja keras, mengembangkan keseluruhan individu, dan menanamkan sikap sportifitas. Pengajaran PJOK melalui permainan tradisional ini yang berpusat pada anak secara konsisten akan membantu anak memperoleh pengembangan karakter anak, seperti; mengembangkan apresiasi antar sesama, meningkatkan harga diri, dan menghargai proses pembelajaran.

Keterampilan gerak dasar merupakan unsur pembentuk keterampilan gerak. Keterampilan gerak dasar merupakan landasan penting untuk mempelajari suatu keterampilan gerak. Kemampuan gerak mendasari keterampilan, dimana kemampuan tersebut disimpulkan dari tanggapan atau respon tertentu untuk jenis tugas yang tertentu pula. Maka dari itu jelas bahwa kemampuan gerak mempunyai keterkaitan dengan keterampilan.

Gambar 1. Kerangka pikir



D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana konstruksi model pembelajaran penjas berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri, dan disiplin peserta didik sekolah dasar kelas atas?
2. Bagaimana kelayakan model pembelajaran penjas berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri, dan disiplin peserta didik sekolah dasar kelas atas?
3. Bagaimana kepraktisan panduan penggunaan model pembelajaran penjas berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri, dan disiplin peserta didik sekolah dasar kelas atas?
4. Bagaimana keefektifan model pembelajaran penjas berbasis permainan tradisional dalam peningkatan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri, dan disiplin peserta didik sekolah dasar kelas atas?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Metode penelitian dalam disertasi ini menggunakan metode penelitian pengembangan (Pranopik,2017). Dalam metode penelitian pengembangan adalah upaya untuk memodifikasi, menciptakan atau membuat sebuah produk pembelajaran agar lebih mudah, praktis yang dapat digunakan oleh peserta didik (Tegeh & Kirna, 2015). Metode penelitian pengembangan yang digunakan menggunakan ADDIE kepanjangan dari *analyze, design, develop, implementation and evaluation*. Peneliti menggunakan pendekatan ADDIE karena proses didalamnya lebih praktis dan sesuai dalam penelitian yang akan digunakan.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan menggunakan ADDIE memiliki lima langkah meliputi *analyze, design, develop, implementation, evaluation*. Prosedur secara lengkap akan diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis, analisis kebutuhan yang digunakan berupa observasi dan wawancara. Subyek yang dilakukan adalah 10 guru PJOK SD di DIY. Hal ini dilakukan untuk menggali sebuah informasi dan melakukan rasionalisasi permasalahan untuk dijadikan dasar pengembangan.

2. Tahap Desain

Desain ini digunakan untuk menentukan spesifikasi detail terkait produk yang akan disusun, diuraikan sebagai berikut:

- a. Analisis materi, menganalisis kurikulum SD kelas atas, agar produk yang dirancang tetap fokus pada kompetensi inti dan kompetensi dasar.
- b. Analisis tujuan, berupa kesesuaian produk terhadap tujuan dan sasaran yang ingin dicapai.
- c. Analisis karakteristik peserta didik, karakteristik peserta didik antara satu dengan yang lainnya sudah dapat dipastikan berbeda, sehingga dalam produk harus mempertimbangkan karakter peserta didik.
- d. Menetapkan tujuan dan permainan tradisional yang akan diterapkan. Tujuan dari permainan sebagai media yang bisa digunakan sesuai dengan perkembangan peserta didik serta tahapan dalam menyerap materi dari PJOK yang diajarkan oleh guru.
- e. Mengembangkan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan sikap disiplin bagi peserta didik sekolah dasar kelas atas.

3. Tahap Pengembangan

- a. Pada tahap ini tahap dimana model pembelajaran berbasis permainan tradisional yang sudah ditemukan dikembangkan dan disusun secara baik, disesuaikan dengan materi,tujuan dan karakteristik anak sekolah dasar kelas atas. Permainan tradisional yang diambil yaitu Boy-Boynan, Gobak Sodor, Betengan dan Engklek Pesawat.
- b. Setelah model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional sudah selesai disusun maka tahap selanjutnya melengkapi isi dari materi dan prosedur yang digunakan.
- c. Langkah selanjutnya adalah validasi ahli, model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional yang sudah tersusun divalidasikan kepada para ahli materi, dan ahli pembelajaran, yaitu Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D., Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or., Prof. Dr. Guntur, M.Pd., Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd., dan Prof. Dr. Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap ini adalah tahap mencobakan model yang sudah dapat dikatakan layak menurut kelima ahli. Implementasi yang dilakukan yaitu:

- a. Uji coba skala kecil dilakukan untuk melihat kelayakan model

- b. yang sudah tersusun. Kemudian setelah didapatkan penilaian dan hasil maka tahap selanjutnya akan dilakukan revisi dan akan dilakukan uji skala besar
- c. Tahap kedua, uji skala besar yang bertujuan sama seperti uji skala kecil, namun pada tahap ini subyek yang digunakan lebih banyak.
- d. Revisi atas model berdasarkan hasil uji coba skala besar sekaligus penyusunan panduan penggunaan model pembelajaran berbasis permainan tradisional dan dilakukan uji kepraktisan panduan model pembelajaran. Selanjutnya model pembelajaran siap untuk diuji operasional dalam tahapan evaluasi.

5. Tahap Evaluasi

Tahap selanjutnya adalah uji operasional untuk menguji efektivitas model pembelajaran, menguji model pembelajaran yang dikembangkan apakah benar-benar efektif untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, kerjasama, disiplin dan percaya diri. Setelah diperoleh data hasil uji operasional, kemudian data dianalisis dan hasilnya dipergunakan untuk menyusun versi final dari produk yang dikembangkan, produk yang dihasilkan adalah buku cetak model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin peserta didik kelas atas.

C. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba produk merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian pengembangan. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan segi pemanfaatan produk yang dikembangkan. Melalui uji coba kualitas model pembelajaran jasmani berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin peserta didik sekolah dasar yang dikembangkan benar-benar telah teruji secara empiris.

1. Desain Uji Coba

a. 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. Draf model pembelajaran ini di validasikan kepada ahli para ahli materi, dan ahli pembelajaran. 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.

b. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilakukan untuk untuk mengobservasi kelayakan draf model yang telah disusun dengan kenyataan di lapangan. Dalam tahap uji coba lapangan ini peneliti melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang telah dikembangkan dan didokumentasikan dalam bentuk video. Kemudian video diobservasi

oleh guru PJOK dengan angket. Kemudian setelah didapatkan penilaian dan saran perbaikan maka tahap selanjutnya akan dilakukan revisi dan akan dilakukan uji skala besar

c. Uji Coba Skala Besar

Uji skala besar yang bertujuan sama seperti uji skala kecil, namun pada tahap ini subyek yang digunakan lebih banyak. Revisi dilakukan setelah validator mengobservasi hasil dari uji coba produk skala besar untuk kemudian dinyatakan layak untuk menjadi produk akhir.

d. Uji Kepraktisan

Tahap uji kepraktisan dilakukan setelah model pembelajaran dinyatakan layak dari uji skala besar. Uji kepraktisan dimaksudkan untuk menguji panduan model pembelajaran yang telah disusun. Setelah panduan model pembelajaran dinyatakan praktis maka selanjutnya siap untuk implementasi di uji efektivitas.

e. Uji Efektivitas

Setelah uji kepraktisan maka selanjutnya dilakukan uji efektivitas. Uji efektivitas dimaksudkan untuk menguji apakah suatu model pembelajaran yang sudah dihasilkan layak dan memiliki keunggulan dalam tataran implementasi di lapangan. Metode yang digunakan dalam uji efektivitas produk akhir ini menggunakan metode *pre-eksperimen* desain. Lebih jelasnya adalah kelompok tunggal dengan *pretest-posttest (one grub pretest-posttest desain)*. Setelah diperoleh data hasil uji efektivitas, kemudian data dianalisis dan hasilnya dipergunakan

untuk menyusun versi final dari produk yang dikembangkan, produk yang dihasilkan adalah buku cetak.

2. Subyek Uji Coba

a. Validasi Ahli

Ahli yang memvalidasi model yang dikembangkan terdiri dari tiga ahli materi dan tiga ahli pembelajaran. Lima ahli tersebut merupakan Dosen dan Guru Besar di FIKK UNY. Yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Validator Ahli

Ahli Materi	Ahli Pembelajaran
Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D.	Prof. Dr. Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes
Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or.	Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd.
Prof. Dr. Guntur, M.Pd.	

b. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilakukan pada 2 sekolah. Yaitu SD Muhammadiyah Domban 1 dan SD Muhammadiyah Jogokaryan. Masing- masing sekolah diambil peserta didik kelas IV yang berjumlah 20 Peserta didik, sehingga total subjek uji coba dalam skala kecil yaitu 40 peserta didik.

c. Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar dilakukan pada 4 sekolah. Yaitu SDN Klegotan, SDN Tamanan, SDN Teganing 1, dan SDN Gelaran Karangmojo. Masing- masing sekolah diambil peserta didik kelas IV

yang berjumlah 20 Peserta didik, sehingga total subjek uji coba dalam skala besar yaitu 80 peserta didik.

d. Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan dilakukan pada 1 sekolah. Yaitu kelas IV SD Negeri Jolosutro yang berjumlah 20 peserta didik.

e. Uji Efektivitas

Uji Efektivitas dilakukan pada 1 sekolah. Yaitu kelas IV SD Negeri Jolosutro yang berjumlah 20 peserta didik.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan secara langsung menemui responden atau subjek ujicoba. Teknik pengumpulan data yang dipergunakan adalah wawancara, observasi, dan studi dokumen.

1) Wawancara: Teknik pengumpulan data yang pertama kali dilakukan adalah wawancara, wawancara yang dilakukan secara terbuka, wawancara dilakukan oleh guru PJOK, dengan melakukan tahapan wawancara, yaitu 1. menentukan maksud atau tujuan wawancara atau topik wawancara, 2. mengumpulkan informasi, seperti data yang akan ditanyakan kepada narasumber.

2) Observasi: Teknik pengumpulan data yang kedua yaitu teknik observasi tidak langsung dengan mengobservasi hasil video rekaman pelaksanaan model pembelajaran berbasis permainan tradisional pada uji coba lapangan baik skala kecil maupun skala

besar. Alat yang digunakan untuk mengobservasi berupa angket dengan pilihan (ya) dan (tidak)

3) Studi Dokumen: Dokumen adalah catatan tertulis tentang berbagai kegiatan atau peristiwa pada waktu yang lalu. Sedangkan Hadari Nawawi (2015, p.101) Teknik studi dokumentasi adalah cara mengumpulkan data yang dilakukan dengan kategorisasi dan klasifikasi bahan-bahan tertulis yang berhubungan dengan masalah penelitian. Dalam penelitian ini mengumpulkan artikel journal, penelitian karya ilmiah yang sesuai dengan tema model pembelajaran jasmani berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin peserta didik sekolah dasar.

4) Rubrik Penilaian Amatan : Alat yang digunakan untuk mengukur, menilai, atau mengevaluasi kinerja, perilaku, atau kemampuan seseorang dalam melakukan suatu tugas atau aktivitas tertentu. Rubrik penilaian pengamatan pada penelitian ini berfungsi untuk memberikan panduan dan kriteria yang jelas kepada penilai atau pengamat dalam menilai hasil pengamatan pada aspek kerja sama, percaya diri dan disiplin peserta didik sekolah dasar kelas atas.

5) Tes Gerak Dasar: Tes gerak dasar digunakan untuk mengukur gerak dasar peserta didik sekolah dasar kelas atas. dalam penelitian ini mengacu pada pada modul tes dan pengukuran keolahragaan

(Nurhasan, 2007, p. 135). Tes *Motor Ability* untuk Sekolah Dasar yang meliputi tes *Shuttle-run* 4 x 10 meter (kelincahan), tes lempar tangkap bola jarak 1 meter dengan tembok (koordinasi), tes *Stork Stand Positional Balance* (keseimbangan), tes lari cepat 30 meter (kecepatan).

b. Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen atau alat untuk mengumpulkan data, yaitu pedoman wawancara, pedoman observasi, angket, pedoman studi dokumen., instrumen uji kinerja.

1) Pedoman Wawancara: Pedoman ini berisi daftar pertanyaan untuk studi pendahuluan. Hal ini dilakukan untuk menggali sebuah informasi dan melakukan rasionalisasi permasalahan untuk dijadikan dasar pengembangan. Instrumen wawancara terlampir.

2) Pedoman Observasi: Pedoman ini berisi angket untuk menilai kelayakan draf model pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengobservasi draf model dengan mengisi angket untuk menilai video rekaman pelaksanaan uji coba lapangan draf model pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen observasi terlampir.

3) Angket: Instrumen yang digunakan untuk uji validasi ahli pada penelitian ini menggunakan angket skala likert dengan rentang nilai 1-5 yaitu nilai 1 sangat tidak relevan, nilai 2 kurang relevan, nilai 3 cukup relevan, nilai 4 relevan nilai 5 relevan . Instrumen angket terlampir.

4) Pedoman Studi Dokumen: Pedoman studi dokumen dalam penelitian ini yaitu mengumpulkan artikel journal, penelitian karya ilmiah yang sesuai dengan tema/variabel Model Pembelajaran Jasmani Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Gerak Dasar, Kerja sama, Percaya Diri dan Disiplin Peserta Didik Sekolah Dasar pada rentang waktu 2015-2023.

5) Instrumen Validasi Ahli

Dalam validasi ahli dipergunakan beberapa instrumen, yaitu Kisi-kisi validasi isi instrumen terhadap model permainan, sebagai berikut:

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Draft model

No	Aspek yang Dinilai	Pernyataan	No item
1.	Isi Materi	Isi materi mencakup isi kurikulum berupa Kompetensi Dasar	1,2,3,4,5, 6,7
2.	Konstruksi	Kesesuaian model dengan kemampuan peserta didik, kemampuan guru, proses pembelajaran, pendekatan saintifik, sarana dan prasarana	8,9,10,11, 12,13,14, 15,16,17, 18
3.	Bahasa	Penggunaan bahasa sesuai dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar, ejaan, kejelasan	19,20

Berikut ini adalah faktor, indikator, dan jumlah butir kuesioner yang akan digunakan pada kuesioner ahli:

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Draft model pembelajaran

No	Variabel	faktor	Indikator	No item
1.	Model pembelajaran Pendidikan Jasmani berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin bagi peserta didik sekolah dasar kelas atas	Isi Materi	Sesuai dengan kompetensi dasar	1,2,3,4,5, 6,7,
		Konstruksi	Sesuai dengan kemampuan peserta didik, kemampuan guru, proses pembelajaran, pendekatan saintifik, sarana dan prasarana.	8,9,10,11, 12,13,14, 15,16,17 18
		Bahasa	Ejaan, kejelasan	19,20

6) Instrumen Uji Kelayakan

Uji kelayakan model pembelajaran akan diisi oleh Guru PJOK pada saat melakukan penilaian video rekaman pelaksanaan uji coba lapangan , kisi-kisi instrumen uji kelayakan adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Uji Kelayakan

No	Aspek yang Dinilai	Pernyataan	No item
1.	Isi Materi	Isi materi mencakup isi kurikulum berupa Kompetensi Dasar	1,2,3,4,5 , 6,7
2.	Konstruksi	Kesesuaian model dengan kemampuan peserta didik, kemampuan guru, proses pembelajaran, pendekatan saintifik, sarana dan prasarana	8,9,10,1 1, 12,13,14 , 15,16,17
3.	Efisiensi Waktu	Kesesuaian pembelajaran terhadap alokasi waktu yang ditentukan	18

7) Instrumen Uji Kepraktisan Panduan

Instrumen ini berupa angket respon guru PJOK terhadap panduan model pembelajaran yang dikembangkan. Kisi-kisi instrumen uji kepraktisan panduan adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Uji Kepraktisan Panduan

No	Aspek yang Dinilai
1.	Kemudahan
2.	Ketertarikan
3.	Keterbantuan
4.	Efisien

8) Instrumen Uji Keefektifan

Instrumen uji keefektifan digunakan menilai tingkat keberhasilan penggunaan model pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin peserta didik. instrumen yang digunakan dalam menguji efektivitas yaitu meliputi tes gerak dasar dan rubrik penilaian pengamatan kerja sama, percaya diri dan disiplin.

a) Instrumen Tes Gerak Dasar

Instrumen dalam penelitian ini mengacu pada pada modul tes dan pengukuran keolahragaan (Nurhasan, 2007, p. 135). Tes *Motor Ability* untuk Sekolah Dasar yang meliputi tes *Shuttle-run 4 x 10 meter* (kelincahan), tes lempar tangkap bola jarak 1 meter dengan tembok (koordinasi), tes *Stork Stand Positional Balance* (keseimbangan), tes lari cepat 30 meter (kecepatan). tes ini mempunyai reliabilitas sebesar 0,93 dan validitasnya sebesar 0,87. Prosedur pelaksanaan tes yang digunakan sebagai berikut:

1. Tes *Shuttle-run 4 x 10 meter*

- (a) Alat/fasilitas: Stop watch, lintasan yang lurus dan datar dengan jarak 10 meter.
- (b) Pelaksanaan: Start dilakukan dengan berdiri. Pada aba-aba “bersedia” orang coba berdiri dengan salah satu ujung jari sedekat mungkin dari garis start.setelah aba-aba “siap” dan

kemudian “ya” subjek berlari bolak-balik 4 x dengan catatan start dan finish kembali di garis *start*.

- (c) Skor: Dihitung waktu yang ditempuh dalam lari bolak-balik sejauh 10 meter.

2. Tes lempar tangkap bola jarak 1 meter ke tembok

- (a) Alat/fasilitas: bola tenis, *stopwatch* dan tembok yang rata
- (b) Pelaksanaan: Subjek berdiri di belakang garis batas sambil memegang bola tenis dengan kedua tangan didepan dada. Aba-aba “ya” subyek dengan segera melakukan lempar tangkap ke dinding selama 30 detik
- (c) Skor: Dihitung jumlah tangkapan bola yang dapat dilakukan selama 30 detik.

3. Tes Stork Stand Positional Balance

- (a) Alat/fasilitas: Stop watch
- (b) Pelaksanaan: Subjek berdiri dengan tumpuan kaki kiri, kedua tangan bertolak pinggang, kedua mata dipejamkan, lalu letakkan kaki kanan pada lutut kaki kiri sebelah dalam. Pertahankan sikap tersebut selama mungkin.
- (c) Skor: Dihitung waktu yang dicapai dalam mempertahankan sikap di atas sampai dengan tanpa memindahkan kaki kiri dari tempat semula

4. Tes Lari Cepat 30 meter

- (a) Alat/fasilitas: Stop watch, lintasan lurus dan rata sejauh 30 meter
- (b) Pelaksanaan: Start dilakukan berdiri. Pada aba-aba “bersedia” subjek berdiri dengan salah satu ujung jari kakinya sedekat mungkin dengan garis start. Aba-aba “siap” subjek siap untuk berlari menuju garis finish dengan jarak 30 meter, sampai melewati garis finish.
- (c) Skor: Dihitung waktu yang ditempuh dalam melakukan lari sejauh 30 meter.

b) Instrumen Rubrik penilaian pengamatan kerja sama

Tabel 9. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kerja sama

No	Indikator yang dinilai
1	Partisipasi
2	Toleransi
3	Kepemimpinan

c) Instrumen Rubrik penilaian pengamatan percaya diri

Tabel 10. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian percaya diri

No	Indikator yang dinilai
1	Keyakinan diri
2	Pantang menyerah
3	Berani

d) Instrumen Rubrik penilaian pengamatan disiplin

Tabel 11. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian disiplin

No	Indikator yang dinilai
1	Patuh terhadap peraturan
2	Jujur
3	Bertindak Positif

4. Teknik Analisis Data

a. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Teknik pengumpulan data uji validitas draft model pembelajaran dan instrumen uji efektivitas sesuai variabel dan indikator yang sudah ditetapkan. Menggunakan angket dengan skala likert yaitu nilai 1 sangat tidak relevan, nilai 2 kurang relevan, nilai 3 cukup relevan, nilai 4 relevan nilai 5 relevan. Dianalisis menggunakan Teknik analisis Aiken.

Uji reliabilitas angket dihitung berdasarkan rumus *Alpha Cronbach's* yaitu dengan bantuan SPSS 16.0, pada penelitian ini ada dua uji reliabilitas yaitu dari hasil angket validasi ahli pembelajaran dan ahli materi.

b. Uji Kelayakan Draf Model Pembelajaran

Teknik analisis ini untuk mengetahui kelayakan draf model pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis permainan tradisional menggunakan angket skala Guttman yaitu Skor nilai 1 (Ya) dan Skor nilai (0) Tidak.

Tabel 12 . Pedoman Konversi Nilai

Formula	Batasan	Kategori
$X < (\mu-1,0\sigma)$	$X < 20$	Layak
$(\mu-1,0\sigma) \leq X < (\mu+1,0\sigma)$	$20 \leq X < 30$	Cukup
$(\mu+1,0\sigma) \leq X$	$30 \leq X$	Tidak Layak

c. Uji Kepraktisan Panduan

Uji Kepraktisan panduan model pembelajaran berbasis permainan tradisional menggunakan angket skala Guttman 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 13. Pedoman Konversi Nilai

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

d. Uji Efektivitas Model Pembelajaran

Dalam penelitian ini uji efektivitas yaitu meliputi tes gerak dasar dan rubrik penilaian pengamatan kerja sama, percaya diri dan disiplin.

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 dikonversikan. Sudijono (2015: 176) menyatakan bahwa rumus *T-Score* sebagai berikut:

$10 \left(\frac{X - M}{SD} \right) + 50$	data tes lempar tangkap bola jarak 1 meter dengan tembok dan <i>Stork Stand Positional Balance</i>
$10 \left(\frac{M - X}{SD} \right) + 50$	data lari 30 m dan <i>shuttle-run 4 x 10</i> meter

Keterangan:

T = Nilai Skor-T

M = Nilai rata-rata data kasar

X = nilai data kasar

SD= standar deviasi data kasar

Kemudian nilai *T-Score* dari ke empat item dijumlahkan, sehingga didapat total *T-Score*. Hasil total *T-Score* menjadi dasar untuk menentukan klasifikasi kemampuan gerak dasar peserta didik. Pengkategorian menggunakan mean dan standar deviasi. Azwar (2016, p. 163) menyatakan bahwa untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) pada tabel 14 sebagai berikut:

Tabel 14. Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
1	$M + 1,5 S < X$	Sangat Baik
2	$M + 0,5 S < X \leq M + 1,5 S$	Baik
3	$M - 0,5 S < X \leq M + 0,5 S$	Cukup
4	$M - 1,5 S < X \leq M - 0,5 S$	Kurang
5	$X \leq M - 1,5 S$	Sangat Kurang

Sumber: Azwar (2016: p.163)

Keterangan:

M : nilai rata-rata (mean)

X : skor

S : standar deviasi

Setelah mendapatkan nilai pada kategori, selanjutnya data disajikan dalam bentuk persentase. Dengan rumus persentase oleh Arikunto (2013) menyatakan bahwa rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

F = frekuensi

N = jumlah responden

2) Rubrik Penilaian Pengamatan Kerja sama, percaya diri dan disiplin.

Penilaian Rubrik penilaian pengamatan menggunakan angket skala Guttman yaitu skor nilai 1 (Ya) dan Skor nilai (0) Tidak.

Hasil penilaian terhadap item-item pengamatan dijumlahkan, lalu ditotalkan nilainya konversikan untuk mengetahui kategorinya. Pengkonversian nilai dilakukan dengan mengikuti standar Penilaian Acuan Patokan (PAP) sebagai berikut:

Tabel 15. Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
1	$M + 1,5 S < X$	Sangat Baik
2	$M + 0,5 S < X \leq M + 1,5 S$	Baik
3	$M - 0,5 S < X \leq M + 0,5 S$	Cukup
4	$M - 1,5 S < X \leq M - 0,5 S$	Kurang
5	$X \leq M - 1,5 S$	Sangat Kurang

Untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan dilakukan dengan metode eksperimen, yaitu dengan desain eksperimen kelompok tunggal dengan membandingkan nilai pretest dengan posttest (*one group pretest posttest design*) kemudian dianalisis menggunakan *Paired t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Perhitungan uji hipotesis ini menggunakan bantuan IBM SPSS Statistic ver.23.0 for Windows. Apabila nilai $sig.>0,05$ maka H_0 diterima dan apabila $sig.<0,05$ maka H_0 ditolak.

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Model pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran berbasis permainan tradisional. Model pembelajaran ini digunakan untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar, kerja sama, percaya diri, dan disiplin peserta didik sekolah dasar kelas atas. Model pembelajaran berbasis permainan tradisional ini dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dari hasil wawancara, dan observasi langsung oleh peneliti di lapangan yang dilakukan kepada 10 guru PJOK Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, didapatkan hasil sebagai berikut: (1) Peserta didik banyak yang belum menguasai kemampuan gerak dasar secara baik. (2) Peserta didik banyak yang belum percaya diri untuk memperagakan gerakan olahraga, (3) Kerja sama dalam permainan olahraga peserta didik belum optimal . (4) Guru PJOK masih kurang variatif dalam menerapkan model dan metode pembelajaran. (5) Guru PJOK kurang menguasai materi permainan tradisional, sehingga adanya keterbatasan dalam penyampaian materi. (6) Perlunya pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin sekolah dasar kelas atas melalui permainan tradisional.

Permainan tradisional yang dikembangkan adalah permainan tradisional yang telah dipilih dan sesuai dengan karakteristik peserta didik SD, karakteristik materi pembelajaran, serta karakteristik keterampilan gerak dasar. Diharapkan model pembelajaran berbasis permainan tradisional ini dapat menarik minat dan perhatian peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah disampaikan di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa guru membutuhkan pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin sekolah dasar kelas atas melalui permainan tradisional.

2. Deskripsi Draft Produk Awal

Setelah menentukan produk pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin peserta didik, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah membuat produk yang dikembangkan. Berikut ini adalah draft produk awal pada pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin peserta didik sebelum divalidasi oleh ahli dan guru PJOK SD.

Draft Awal Produk : Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional

1. Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional	
A. Grand Theory:	Teori utama dan teori pendukung yang dipergunakan sebagai landasan untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan tradisional, meliputi Teori Tahapan belajar motorik Fitts dan Posner (dalam Magill, 1993); Teori <i>Transfer of learning</i> ; <i>Dynamic system theory</i> dan <i>growth principles</i> (Bahtiar, 2016); Teori Konstruktivistik (Schunk, 2003); Teori Belajar Kognitif Sosial Bandura (dalam Schunk, 2003: 120-121); dan Model Pembelajaran Joyce, Weil, dan Calhoun (2009).
B. Sintaks/Tahapan Kegiatan	Sintaks atau tahapan proses pembelajaran adalah langkah-langkah atau tahapan proses pembelajaran yang harus dilaksanakan oleh guru dan peserta didik. Sintaks pembelajaran meliputi kegiatan sebagai berikut.
Tahapan Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pendahuluan	<p>Aktivitas Guru:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membariskan peserta didik 2. Salam pembuka dimulai dengan berdo'a. 2. Guru mengecek presensi dan mengecek keadaan dan kondisi peserta didik. 3. Guru menyampaikan materi, tujuan pembelajaran dan membagi tim untuk pembelajaran 4. Guru memberikan gerakan pemanasan kepada peserta didik
Kegiatan Inti	<p>Menanya: Guru bertanya kepada peserta didik mengenai macam-macam permainan tradisional dan guru memberikan apresiasi kepada peserta didik.</p> <p>Mengamati:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memperkenalkan berbagai jenis permainan tradisional (nama, asal permainan dan cara bermain) 2. Fokus kegiatan permainan tradisional ini adalah untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar, percaya diri, kerja sama dan disiplin <p>Menalar: Peserta didik melakukan diskusi untuk Menyusun strategi permainan tradisional</p> <p>Mencoba: Peserta didik melakukan 4 model permainan tradisional yang telah dikembangkan dan dimodifikasi sesuai dengan instruksi guru</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Permainan Boy-Boyan 2) Permainan Gobak Sodor 3) Permainan Betengan 4) Permainan Engklek Pesawat

		Mengomunikasikan: Peserta didik menyampaikan manfaat dari pembelajaran dilakukan secara lisan di depan teman dan guru	
Penutup		Guru memberikan penghargaan kepada tim yang menang	
		Guru melaksanakan evaluasi dalam bentuk tes lisan mengetahui pengetahuan mengenai permainan tradisional	
		Guru menyampaikan kesimpulan pembelajaran dan manfaatnya	
		Guru memimpin pendinginan	
		Guru menutup pembelajaran dengan berdoa	
G. Sistem Sosial			
1. Guru sebagai Fasilitator dan moderator 2. Peserta didik berpartisipasi aktif mengamati dan berdiskusi			
H. Prinsip Reaksi			
1. Guru memperkenalkan berbagai jenis permainan tradisional (nama, asal permainan dan cara bermain) 2. Peserta didik Peserta didik melakukan diskusi untuk Menyusun strategi permainan tradisional			
I. Sistem Pendukung			
1. E-book: Model Aktivitas Jasmani Yang Edukatif dan Atraktif Berbasis Dolanan Anak. Wawan S. Suherman, Dapan, Soni Nopembri, Nur Rohmah Muktiani (2015). UNY Press. 1. Video dan gambar permainan tradisional Boy-Boynan, Gobak sodor, Betengan dan Engklek 2. LKPD (Lembar kerja Peserta Didik)			
J. Dampak Model			
1. Setelah melihat gambar dan video permainan tradisional peserta didik mampu mempraktikkan aktivitas permainan tradisional. 2. Setelah memperhatikan penjelasan guru, peserta didik mampu mempraktekkan permainan tradisional Boy-Boynan, Gobak sodor, Betengan dan Engklek. 3. Setelah melakukan aktivitas pembelajaran, kemampuan gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulative peserta didik meningkat 4. Setelah melakukan aktivitas pembelajaran, kemampuan pada aspek sikap Kerja sama, Percaya diri, dan Disiplin peserta didik meningkat			

3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan untuk mengetahui penelitian model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin peserta didik. Peneliti meminta bantuan ahli untuk menilai draft penelitian produk awal, ahli tersebut yaitu ahli materi dan ahli pembelajaran PJOK. Ahli materi, yaitu Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D., Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or., Prof. Dr. Guntur, M.Pd. Sedangkan ahli pembelajaran yaitu Prof. Dr. Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes, Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd.

b. Dari uji validitas ahli, peneliti meminta tanggapan dan masukan untuk menilai kelemahan dan kekurangn draft produk pembelajaran ini. Tanggapan dan masukan tersebut diharapkan mampu menjadi bahan untuk perbaikan draft model yang lebih baik. Setelah mendapatkan masukan dari ahli maka langkah selanjutnya adalah melakukan revisi awal pada draft produk sebelumnya diimplementasikan atau diujicobakan untuk menilai keefektivitasan produk tersebut. Hasil penilaian ahli terhadap produk draft awal dikategorikan :

Skor	Kategori
$0,80 < V \leq 1,00$: Sangat tinggi
$0,60 < V \leq 0,80$: Tinggi
$0,40 < V \leq 0,60$: Cukup
$0,20 < V \leq 0,40$: Rendah
$0,00 < V \leq 0,20$: Sangat rendah

Tabel 16. Hasil Analisis Aiken V Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	V	Kategori
1	Kejelasan	Kejelasan petunjuk pengisian angket	1	Sangat Tinggi
2		Kalimat pernyataan mudah dipahami	0,875	Sangat Tinggi
3		Kejelasan butir pernyataan	1	Sangat Tinggi
4	Relevansi	Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian	1	Sangat Tinggi
5		Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai	0,875	Sangat Tinggi
6		Pernyataan sesuai dengan indikator Kerja sama	0,875	Sangat Tinggi
7		Pernyataan sesuai dengan indikator Percaya diri	1	Sangat Tinggi
8		Pernyataan sesuai dengan indikator Disiplin	0,875	Sangat Tinggi
9		Bahasa yang digunakan mudah dipahami	0,875	Sangat Tinggi
10	Kebahasaan	Bahasa yang digunakan efektif	1	Sangat Tinggi
11		Penulisan sesuai dengan EYD	1	Sangat Tinggi

Tabel di atas menunjukkan hasil validasi kedua ahli pembelajaran yang dianalisis dengan analisis Aiken V. Skor dari masing-masing validator untuk setiap item dijumlahkan dan dihitung menggunakan rumus Aiken V, sehingga diperoleh nilai V dalam tabel. Dari 11 item yang menjadi objek yang divalidasi, termasuk dalam kategori yang

sangat tinggi dengan nilai rata-rata aiken V sebesar 0,94. Artinya semua item dalam instrumen dinilai valid untuk dapat digunakan.

Sedangkan untuk hasil validasi ahli materi ditunjukkan pada tabel di bawah ini. Skor dari masing-masing validator untuk setiap item dijumlahkan dan dihitung menggunakan rumus Aiken V, sehingga diperoleh nilai V dalam tabel. Dari 20 item yang menjadi objek yang divalidasi, termasuk dalam kategori yang sangat tinggi dengan nilai rata-rata aiken V 0,95. Artinya semua item dalam instrumen dinilai valid untuk dapat digunakan.

Tabel 17. Hasil Analisis Aiken V Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	V	Kategori
1	Isi/ Materi	KD 4.1	Kesesuaian nilai-nilai dalam Permainan dengan materi dan tema yang diajarkan	0,91666 7	Sangat Tinggi
2			Kesesuaian Pemilihan bahan ajar	0,91666 7	Sangat Tinggi
3			Kesesuaian Pemilihan jenis permainan tradisional	0,91666 7	Sangat Tinggi
4			Draft Model pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar (lokomotor, non-lokomotor, dan manipulative)	0,91666 7	Sangat Tinggi
5		KD 4.1	Draft Model pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat meningkatkan perilaku Kerja sama	1	Sangat Tinggi
6			Draft Model pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat meningkatkan perilaku Percaya diri	0,91666 7	Sangat Tinggi
7			Draft Model pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat meningkatkan perilaku Disiplin	0,91666 7	Sangat Tinggi

8	Konstr uksi	Kemampu an Peserta Didik	Draft Model pembelajaran berbasis permainan tradisional sesuai dengan tingkatan peserta didik sekolah dasar kelas atas	1	Sangat Tinggi
9		Kemampu an Guru	Draft Model pembelajaran berbasis permainan tradisional sesuai dengan kemampuan mengajar guru	0,91666 7	Sangat Tinggi
10		Proses Pembelajar an	Proses pembelajaran dalam draf model pembelajaran berbasis permainan tradisional sesuai dengan Kurikulum Merdeka SD tingkat atas (Fase B)	1	Sangat Tinggi
No	Aspek	Indikator	Pernyataan	V	Kategori
11	Konstr uksi	Pendekata n Saintifik	Model yang dikembangkan menarik	0,91666 7	Sangat Tinggi
12			Langkah-langkah pada model pembelajaran yang dikembangkan mudah dilakukan	0,91666 7	Sangat Tinggi
13			Draft Model pembelajaran berbasis permainan tradisional memberikan kesempatan peserta didik untuk mengamati	1	Sangat Tinggi
14		Sarana dan Prasarana	Draft Model pembelajaran berbasis permainan tradisional memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya	0,91666 7	Sangat Tinggi
15			Draft Model pembelajaran berbasis permainan tradisional memberikan kesempatan peserta didik untuk mencoba	1	Sangat Tinggi
16			Sarana dan prasarana yang digunakan untuk pembelajaran terjangkau	1	Sangat Tinggi
17		Ejaan	Peralatan yang digunakan dalam pembelajaran aman	1	Sangat Tinggi
18			Peralatan yang digunakan dalam pembelajaran mudah diperoleh	0,91666 7	Sangat Tinggi
19	Bahasa	Ejaan	Penulisan Langkah-langkah pembelajaran sudah menggunakan Bahasa baku yang sesuai EYD	0,91666 7	Sangat Tinggi
20		Kejelasan	Penggunaan kata-kata dalam draf model pembelajaran mudah dipahami	1	Sangat Tinggi

Analisis hasil validasi isi para ahli yang dianalisis dengan formula Aiken's V menunjukkan bahwa keseluruhan koefisien tiap-tiap item termasuk dalam kategori sangat tinggi yang dapat diartikan bahwa item dapat dikatakan valid (Azwar, 2015, p. 143). Validasi merupakan proses yang wajib dilalui dalam penelitian (Almanasreh et al., 2019, p. 215). Sehingga instrumen ini selanjutnya dapat digunakan untuk mengambil data penelitian dan menghasilkan hasil yang berkualitas (Soares et al., 2021, p. 8).

c. Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk melihat sejauh mana konsistensi hasil suatu penelitian ketika dilakukan secara berulang-ulang. Uji reliabilitas angket dihitung berdasarkan rumus Alpha Cronbach's yaitu dengan bantuan SPSS 16.0, pada penelitian ini ada dua uji reliabilitas yaitu dari hasil angket validasi ahli pembelajaran dan ahli materi. Suatu instrumen penelitian dapat dikatakan reliabel apabila dari hasil analisis instrumen tersebut r -alpha dibandingkan dengan nilai r_{tabel} .

Dari hasil uji reliabilitas angket validasi ahli pembelajaran, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 18. Hasil Uji Reliabilitas ahli pembelajaran

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.813	11

Berdasarkan output di atas, diketahui nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.813. Sedangkan nilai r tabel yang dicari pada distribusi nilai r tabel pada signifikansi 5% untuk banyak N = 11 adalah 0.602. Sehingga jika melihat kembali dari dasar pengambilan keputusan, nilai Cronbach's Alpha > r tabel maka dapat ditarik kesimpulan bahwa instrumen dinyatakan reliabel.

Sedangkan untuk hasil uji reliabilitas angket validasi ahli materi, diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 19. Hasil Uji Reliabilitas ahli materi
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.451	20

Berdasarkan output di atas, diketahui nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.451. Sedangkan nilai r tabel nilai r tabel yang dicari pada distribusi nilai r tabel pada signifikansi 5% untuk banyak N = 20 adalah 0.444. Sehingga jika melihat kembali dari dasar pengambilan keputusan, nilai Cronbach's Alpha > r tabel maka dapat ditarik kesimpulan bahwa instrumen dinyatakan reliabel. Sehingga item-item dalam instrumen menurut ahli pembelajaran maupun ahli materi dikatakan reliable ketika memiliki *Alpha Cronbach* lebih dari nilai r tabel (Ghazali, 2016, p. 154).

B. Hasil Uji Coba Produk

1. Hasil Uji Coba Skala Kecil

Setelah produk model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin peserta didik sekolah dasar kelas atas divalidasi oleh ahli dan dilakukan revisi, maka selanjutnya produk diujicobakan. Produk diujicobakan di dua sekolah pada peserta didik sekolah dasar kelas atas SD Muhammadiyah Domban 1 dan SD Muhammadiyah Jogokaryan dengan melibatkan 40 peserta didik.

Uji coba skala kecil dimaksudkan untuk mengetahui dan mengidentifikasi kelebihan, kekurangan, atau keefektifan produk saat digunakan oleh peserta didik. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba lapangan skala besar. Hasil uji coba skala kecil ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 20. Hasil Uji Coba Skala Kecil Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional

No	Responden	Total Skor	Skor Ideal	Persentase	Kategori
1	SD Muhammadiyah Domban 1	14	18	78%	Layak
2	SD Muhammadiyah Jogokaryan	13	18	72%	Cukup
Rata-rata				75%	Cukup

Hasil penelitian terhadap item-item observasi dijumlahkan, lalu total nilainya dapat dikonversikan untuk mengetahui kategorinya. Pengkonversian nilai dilakukan dengan mengikuti s pedoman konversi penilaian. Dari tabel di atas, maka diketahui untuk hasil uji coba skala

kecil untuk SD Muhammadiyah Domban 1 menilai model pembelajaran ini layak untuk digunakan dengan persentase 78%. Sedangkan penilaian SD Muhammadiyah Jogokaryan model pembelajaran ini cukup dengan persentase 72%. Maka dapat disimpulkan pada uji coba skala kecil mendapatkan rata-rata persentase 75% pada kategori cukup, sehingga masih ada beberapa hal yang perlu dibenahi.

2. Hasil Uji Coba Skala Besar

Langkah-langkah yang ditempuh dalam melaksanakan uji coba skala besar tidak jauh berbeda dengan yang sudah dilakukan pada uji coba skala kecil. Perbedaannya hanya terletak pada jumlah subjek uji coba yang lebih banyak dan tempat uji coba. Subjek coba dalam uji coba skala besar dilakukan kepada 80 peserta didik. Uji coba skala besar ini dilakukan kepada peserta didik kelas IV sekolah dasar dengan melibatkan masing-masing peserta didik dari SDN Klegotan, SDN Tamanan, SDN Teganing 1, dan SDN Gelaran Karangmojo.

Tabel 21. Hasil Uji Coba Skala Besar Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional

No	Responden	Total Skor	Skor Ideal	Persentase	Kategori
1	SDN Klegotan	16	18	89%	Layak
2	SDN Tamanan	17	18	94%	Layak
3	SDN Teganing 1	15	18	83%	Layak
4	SDN Gelaran Karangmojo	17	18	94%	Layak
Rata-Rata				90%	Layak

Hasil penelitian terhadap item-item observasi dijumlahkan, lalu total nilainya yang dikonversikan untuk mengetahui kategorinya. Pengkonversian nilai dilakukan dengan mengikuti pedoman konversi

penilaian . Dari tabel di atas, maka diketahui untuk hasil uji coba skala besar dari SDN Klegotan dengan persentase 89%, SDN Tamanan 94%, SDN Teganing I 83% dan SDN Gelaran Karangmojo 94%, maka dapat disimpulkan bahwa uji skala besar dari ke empat sekolah mendapatkan nilai rata-rata sebesar 90% sehingga model pembelajaran dinyatakan layak.

3. Uji Kepraktisan Panduan

Angket dibagikan untuk menguji kepraktisan buku panduan model pembelajaran penjas berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri, dan disiplin peserta didik sekolah dasar kelas atas. Berikut hasil dari responden terkait kepraktisan Panduan model pembelajaran penjas berbasis permainan tradisional :

Tabel 22. Hasil Uji Kepraktisan Panduan Model Pembelajaran

No	Responden	Total Skor	Skor Ideal	Persentase	Kategori
1	SDN Jolosutro	18	18	100%	Praktis

Dari 18 item yang diberikan dalam angket, semua terisi dengan skor 1, artinya semua terjawab ‘ya’ sehingga mendapatkan skor persentase sebesar 100%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran penjas berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, kerja sama, percaya diri, dan disiplin peserta didik sekolah dasar kelas atas dinilai praktis untuk dapat digunakan.

C. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan sebanyak tiga kali yaitu : 1) revisi I dilakukan pada tahap validasi draft produk awal, 2) revisi II dilakukan setelah uji coba skala kecil, dan 3) revisi III dilakukan setelah uji coba skala besar. Revisi-revisi ini berdasarkan pada data saran dan masukan para ahli dan guru. Adapun rincian revisi tersebut sebagai berikut :

1. Revisi Tahap I

Data yang digunakan untuk melakukan revisi pertama ini merupakan data saran dan masukan yang didapat peneliti ketika melakukan validasi draft produk awal permainan. Peneliti meminta bantuan lima orang ahli untuk mengisi instrumen pengumpulan data yang telah dibuat untuk menilai draft pada awal, kedua orang ahli yaitu ahli pembelajaran dan ketiga lainnya ahli materi.

Sebagai ahli materi, yaitu Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D., Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or., Prof. Dr. Guntur, M.Pd. Sedangkan ahli pembelajaran yaitu Prof. Dr. Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes, Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd. Data penilaian diperoleh dari skor angket penelitian oleh keenam validator ahli. Saran dan masukan dari ahli dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 23. Saran Perbaikan dan Masukan dari Ahli

No	Ahli	Masukan
1	Ahli Materi	Buat instrumen tes uji efektivitas (pretes dan postes)
2	Ahli Pembelajaran	Buat petunjuk yang jelas sesuai KI KD yang ada

Masukan berupa saran dan komentar pada produk pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin peserta didik sekolah dasar kelas atas diperlukan untuk perbaikan tahapan pengembangan model pembelajaran tersebut.

2. Revisi Tahap II

Data yang digunakan untuk melakukan revisi kedua ini merupakan data saran dan masukan yang didapat peneliti setelah melakukan uji coba skala kecil. Data penilaian diperoleh dari skor angket penilaian oleh 2 validator yaitu guru PJOK dari SD Muhammadiyah Domban 1 dan SD Muhammadiyah Jogokaryan. Saran dan masukan dari ahli dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 24. Saran Perbaikan dan Masukan dari Hasil Uji Coba Skala Kecil

No	Responden	Masukan
1	Responden I	Perlu adanya indikator dari sikap kerja sama, percaya diri, dan disiplin yang diamati

Masukan berupa saran dan komentar pada produk pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin peserta didik sekolah dasar kelas atas sangat diperlukan untuk perbaikan tahap pengembangan model pembelajaran tersebut.

Berdasarkan saran dan masukan perbaikan dari tahap validasi ahli dan guru, selanjutnya peneliti melakukan revisi terhadap produk awal

model permainan sebelum produk diuji cobakan pada tahap berikutnya yaitu uji skala besar. Adapun revisi produk yang dilakukan adalah dengan memberikan beberapa indikator amatan untuk sikap-sikap yang diamati baik itu sikap kerja sama, percaya diri, maupun disiplin.

3. Revisi Tahap III

Data yang digunakan untuk melakukan revisi ketiga ini merupakan data saran dan masukan yang didapat peneliti setelah melakukan uji coba skala besar. Data penilaian diperoleh dari skor angket penilaian oleh 4 validator yaitu guru PJOK dari SDN Klegotan, SDN Tamanan, SDN Teganing 1, dan SDN Gelaran Karangmojo Saran dan masukan dari ahli dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 25. Saran Perbaikan dan Masukan dari Hasil Uji Coba Skala Besar

No	Responden	Masukan
1	Responden 1	Permainan tradisional perlu dirancang untuk anak dapat berkolaborasi menyusun strategi bersama, sehingga hal ini dapat mengajarkan keterampilan sosial yang berharga.
2	Responden 2	Permainan tradisional dapat dirancang dan dikembangkan sebagai dasar untuk mengajarkan pemecahan masalah. Sehingga peserta didik dapat memecahkan permasalahan dengan menggunakan konsep yang dipelajari selama permainan.

Masukan berupa saran dan komentar pada produk pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin peserta didik sekolah dasar kelas atas sangat diperlukan untuk perbaikan dan tahap pengembangan model pembelajaran tersebut.

Berdasarkan saran dan perbaikan dari tahap uji coba skala besar, maka selanjutnya penelitian akan melakukan revisi terhadap produk model permainan untuk kemudian dijadikan sebagai buku panduan yang selanjutnya menjadi produk akhir (buku cetak)

D. Kajian Produk Akhir

1. Hasil Uji Efektivitas

Hasil uji efektivitas model pembelajaran Pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional yang dikembangkan dilakukan menggunakan metode eksperimen, yaitu dengan membandingkan nilai *pretest* dengan *posttest* menggunakan uji t pada taraf signifikan 5%. Uji efektivitas produk yaitu model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin peserta didik sekolah dasar kelas atas dilakukan di SD Negeri Jolosutro. Pada uji efektivitas kelompok tunggal dengan *pretest-posttest* (*one grub pretest-posttest* desain. Berikut merupakan hasil analisis *paired t-test* untuk keterampilan gerak dasar :

Tabel 26. Paired Sample T-Tes Gerak Dasar

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)			
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference							
				Lower	Upper						
Pair 1 pretes_shuttlerun postes_shuttlerun	.98909	.42008	.08956	.80284	1.17534	11.044	21	.000			

	Paired Differences						T	df	Sig. (2-tailed)			
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference								
				Lower	Upper							
Pair 2 pretes_lempar tangkap	-4.227	2.349	.501	-5.269	-3.186	-8.441	21		.000			
Pair 3 pretes_stork stand - postes_stork stand	1.5488	17.4436	3.71900	23.2222	-7.75410	-4.165	21		.000			
Pair 4 pretes_laric cepat - postes_lari cepat	1.1850	.58406	.12452	.92604	1.44396	9.516	21		.000			

Berdasarkan hasil uji t pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi $sig.<0.005$ untuk semua aspek gerak dasar mulai dari *shuttle run*, lempar tangkap bola, *stork stand positional balance*, dan lari cepat 30 meter. Nilai signifikansi sebesar 0.000 maka hasil ini menunjukkan perbedaan yang signifikan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional dianggap efektif untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar peserta didik. Sedangkan untuk hasil amatan sikap kerja sama, percaya diri, dan disiplin dapat diamati pada tabel berikut

Tabel 27. Hasil Amatan Pretes-Postes Sikap Kerja sama, Percaya Diri, dan Disiplin

No	Nama	Pretes		Postes	
		Persentase	Kategori	Persentase	Kategori
1	AFN	74	Baik	84	Sangat Baik
2	AAS	84	Sangat Baik	89	Sangat Baik
3	ANH	79	Sangat Baik	84	Sangat Baik
4	AANA	68	Baik	89	Sangat Baik
5	CAD	74	Baik	95	Sangat Baik
6	DAN	74	Baik	79	Sangat Baik
7	FD	84	Sangat Baik	89	Sangat Baik
8	GNLTW	79	Sangat Baik	89	Sangat Baik
9	HNA	74	Baik	84	Sangat Baik
10	LV	89	Sangat Baik	95	Sangat Baik
11	MI	68	Baik	79	Sangat Baik
12	MRDN	84	Sangat Baik	95	Sangat Baik
13	NAH	89	Sangat Baik	89	Sangat Baik
14	NDA	74	Baik	89	Sangat Baik
15	NFR	89	Sangat Baik	100	Sangat Baik
16	RWA	74	Baik	79	Sangat Baik
17	RAP	84	Sangat Baik	89	Sangat Baik
18	RRR	74	Baik	89	Sangat Baik
19	SM	84	Sangat Baik	100	Sangat Baik
20	UINZ	84	Sangat Baik	100	Sangat Baik
21	VL	74	Baik	95	Sangat Baik
22	VNAP	74	Baik	84	Sangat Baik
Rata-Rata		79	Sangat Baik	89	Sangat Baik

Berdasarkan tabel hasil analisis dari hasil pretes dan postes amatan sikap kerja sama, percaya diri, dan disiplin dari masing-masing peserta didik diketahui bahwa terdapat peningkatan dengan rata-rata pretest 72 dan pada postes naik menjadi 89. Walaupun kategori tergolong dalam kategori yang sama, namun tingkat persentase yang meningkat menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional

dianggap efektif untuk meningkatkan kerja sama, percaya diri dan disiplin peserta didik sekolah dasar kelas atas.

2. Produk Akhir

Tujuan akhir dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah produk buku cetak model pembelajaran Pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin peserta didik sekolah dasar kelas atas. Buku cetak ini berisikan kajian teori secara mendalam yang mendukung konsep dan pendekatan yang dilakukan dan juga menyajikan model pembelajaran Pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kerja sama, percaya diri dan disiplin peserta didik sekolah dasar kelas atas.

Produk Model pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya efektif dalam mencapai tujuan pendidikan, tetapi juga dirancang untuk menjadi menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Konsep pembelajaran dengan permainan tradisional membawa elemen keseruan dan kegembiraan ke dalam proses belajar-mengajar. Selain itu, keselamatan peserta didik adalah prioritas utama dalam pengembangan model pembelajaran ini. Semua peralatan yang digunakan dalam pelaksanaan model pembelajaran ini telah memenuhi standar keamanan, sehingga guru dan peserta didik dapat melibatkan diri dalam pembelajaran dengan keyakinan bahwa lingkungan pembelajaran aman dan mendukung.

E. Keterbatasan Penelitian

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

1. Uji coba hanya dilakukan pada enam sekolah saja. Agar lebih maksimal perlu dilakukan uji coba yang lebih luas serta jumlah subjek yang lebih banyak sehingga dapat menggambarkan efektivitas penggunaan model pembelajaran ini. Pelaksanaan uji coba dapat dilakukan di sekolah negeri maupun swasta, daerah pedesaan maupun di perkotaan.
2. Penelitian hanya ditunjukkan untuk peserta didik kelas atas, pada penelitian lebih lanjut dapat dikembangkan permainan tradisional terintegrasi untuk semua peserta didik.
3. Penggunaan model pembelajaran dapat digunakan oleh semua guru PJOK di sekolah dasar khususnya kelas atas dengan beberapa ketentuan yaitu apabila memiliki permasalahan yang sama, kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, kesesuaian dengan kemampuan guru.
4. Materi gerak dasar yang dikembangkan belum menyeluruh pada semua aspek gerak dasar, khususnya pada materi gerak dasar merangkak dan memanjang. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut dalam penelitian ini untuk merinci dan mendalam pada setiap aspek gerak dasar yang terkait dengan merangkak dan memanjang agar pemahaman kita menjadi semakin komprehensif.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan tentang Produk

Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin peserta didik sekolah dasar kelas atas, terdapat beberapa simpulan dari produk yang dihasilkan, yaitu;

1. Pengembangan produk dimulai dengan menganalisis kebutuhan dalam konteks pembelajaran di tingkat sekolah dasar kelas atas. Merespons hasil analisis ini, peneliti menyusun draft produk awal yang kemudian menjalani serangkaian uji validitas dan reliabilitas. Proses pengujian tersebut bertujuan untuk memastikan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya relevan namun juga dapat diandalkan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hasil akhir dari perjalanan pengembangan ini adalah sebuah buku cetak mengenai model pembelajaran Pendidikan Jasmani berbasis permainan tradisional. Buku ini dirancang khusus untuk meningkatkan gerak dasar, kerja sama, percaya diri, dan disiplin peserta didik. Kontribusi pengembangan dalam membantu guru dan praktisi mengimplementasikan pengembangan model pembelajaran dengan lebih mudah dan efektif di lingkungan kelas.
2. Hasil uji validasi melibatkan ahli pembelajaran dan ahli materi menggunakan analisis aiken V. Nilai rata-rata aiken V untuk ahli pembelajaran adalah 0,94, sedangkan untuk ahli materi adalah 0,95. Dengan nilai tersebut, dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut

valid. Uji reliabilitas untuk ahli pembelajaran menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,813, melebihi nilai r tabel pada signifikansi 5% (0,602), menunjukkan reliabilitas yang baik. Begitu pula, uji reliabilitas untuk ahli materi menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,451, yang juga melebihi nilai r tabel (0,444) pada signifikansi 5%, menegaskan reliabilitas instrumen. Dengan demikian, konstruksi draf model pembelajaran yang dikembangkan dapat dianggap valid dan reliabel. Berdasarkan hasil uji kelayakan pada skala besar dengan mengikuti pedoman konversi penilaian diketahui rata-rata persentase dari empat sekolah sebesar 90%. Sehingga dapat dinyatakan model pembelajaran berbasis permainan tradisional yang dikembangkan layak untuk digunakan.

3. Berdasarkan hasil uji kepraktisan dengan mengikuti pedoman konversi penilaian diketahui persentase sebesar 100%. Sehingga dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan praktis untuk digunakan.
4. Berdasarkan hasil uji efektivitas penggunaan model pembelajaran berbasis permainan tradisional mendapatkan persentase 100% dengan penjabaran sebagai berikut: variabel keterampilan gerak dasar mendapatkan nilai taraf signifikansi sebesar $.000 < 0.005$ maka hasil menunjukkan perbedaan yang signifikan. Pada variabel kerja sama, percaya diri dan disiplin peserta didik terdapat peningkatan skor sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran, dengan skor pre test

mendapatkan rata-rata 79 dan post test mendapatkan rata-rata skor 89.

Sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional efektif dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar kerja sama, percaya diri dan disiplin peserta didik sekolah dasar kelas atas.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Ada beberapa saran dari pemanfaatan produk, sebagai berikut:

1. Bagi guru yang menjadi uji coba perlu menggunakan model permainan ini dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK Ketika akan menggunakan produk ini sebagai model pembelajaran, sebaiknya terlebih dahulu membaca buku panduan model pembelajaran.
2. Bagi peneliti selanjutnya perlu adanya kajian dan pengembangan lebih lanjut untuk menambah pengetahuan khususnya permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar, agar dapat menunjang proses belajar dan bermain untuk sekolah dasar kelas atas yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Selain itu perlu ditambahkan penelitian yang sesuai dengan penambahan jumlah sampel.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Hasil penelitian ini berupa model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan gerak dasar, kerja sama, percaya diri dan disiplin peserta didik sekolah dasar kelas atas ini dapat digunakan di sekolah yang menjadi objek penelitian maupun disetiap lembaga pendidikan khususnya sekolah dasar atau sederajat.

Desiminasi produk penelitian dicapai melalui penerbitan jurnal ilmiah yang mengakomodasi hasil temuan dan pengembangan. Melalui penulisan artikel ilmiah yang menyajikan temuan penelitian dengan rinci dan sistematis, peneliti dapat berkontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan dan memberikan wawasan baru kepada para pembaca. Selain itu produk buku cetak nanti didesimiasi lewat perpustakaan-perpustakaan. Produk juga secara lebih luas dapat didiseminasi dalam seminar maupun workshop khusus bagi guru, pendidik, maupun instruktur olahraga untuk mengenalkan produk. Selanjutnya untuk memperdalam capaian penerimaan dapat didukung dengan adanya demonstrasi maupun praktik langsung. Untuk sasaran yang lebih luas, dapat dilakukan pelatihan online menggunakan *platform* webinar atau kursus daring. Hal ini memungkinkan peserta dari berbagai lokasi untuk mengikuti pelatihan tanpa batasan geografis.

Perlu dilakukan penelitian pengembangan lebih lanjut, adapun saran pengembangan lebih lanjut adalah sebagai berikut :

1. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, bisa dengan cara menambahkan aspek lain untuk dapat diamati, sehingga yang dihasilkan lebih bervariasi.
2. Untuk mendapatkan hasil produk pengembangan yang lebih baik lagi, produk yang dikembangkan hendaknya diuji coba kelapangan dengan kapasitas yang lebih luas.
3. Kontribusi yang lebih mendalam di bidang pendidikan, hendaknya dapat diupayakan untuk dapat bekerja sama dengan lembaga pendidikan atau sekolah untuk memperkenalkan produk pada guru. Dapat melalui sesi pelatihan maupun distribusi produk secara langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin et al. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Gowa: Cv Cahaya Bintang Cemerlang
- Alfansyur, A., Hawi, A., Annur, S., Afgani, W., & Maryamah, M. (2021). *Peran Budaya Sekolah Dalam Pembentukan Sikap Disiplin Peserta didik Kelas X MAN 3 Kota Palembang*. Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran, 3(2), 126-131.
- Alpaslan, G. (2016). The investigation of the effects of physical education lessons planned in accordance with cooperative learning approach on secondary school students problem solving skills. *Educational Research and Reviews*, 11(10), 998–1007. <https://doi.org/10.5897/err2016.2756>
- Amani M, Koruzhdeh E, Taiyari S (2019). The effect of strengthening executive functions through group games on the social skills of preschool children. *Games Health J.* 8(3):213–9. <https://doi.org/10.1089/g4h.2018.0052>
- Amelia, Mila, and Asep Sumpena. "Pengaruh Model Pembelajaran Personal terhadap Kepercayaan Diri dan Hasil Belajar Bermain Futsal Peserta didik." *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga* 2, no. 1 (2017): 1-9.
- Anatasya, E., Rafifah, T., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). *Implementasi Pendidikan Berbasis Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak di Sekolah Dasar*. *Journal on Education*, 5(3), 6063–6072. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1372>
- Anderson, Kaitlin P., Gary W. Ritter, and Gema Zamarro. "Understanding a vicious cycle: The relationship between student discipline and student academic outcomes." *Educational Researcher* 48, no. 5 (2019): 251-262.
- Anisah, Laelatul, and Eka Sri Handayani. "Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Modelling untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri pada Peserta didik SMP Negeri 1 Pelaihari." *Jurnal Mahapeserta didik BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia* 6, no. 3 (2020): 23-28.
- Ardi, A. R. (2021a). *Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Kreativitas dalam Pembelajaran Matematika*. 611(ICoESM), 145–153.
- Ardi, A. R. (2021). The Effectiveness of the Realistic Mathematics Education Approach to Improve Students' Creativity in Learning Mathematics. ... *Conference on Educational Studies in Mathematics* ..., 611(ICoESM), 145–153.

- Ardiawan, I. K. N., Kristina, P. D., & Swarjana, I. G. T. (2020). *Model Pembelajaran Jigsaw Sebagai Salah Satu Strategi Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar*. Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar, 1(1), 57-64.
- Ardiyanto, A., & Sukoco, P. (2014). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan*. Jurnal Keolahragaan, 2(2), 119–129. <https://doi.org/10.21831/jk.v2i2.2608>
- Arifin, Bambang Syamsul. 2015. *Psikologi Sosial*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Arifin, S. (2017). *Peran Guru Pendidikan Jasmani Dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Peserta Didik*. Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga, 16(1).
- Arisandi, A. (2014). *Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Bagi Anak Cerebral Palsy Kelas Vd Di SLB YPPLB Padang (Deskriptif-Kualitatif)*. Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus, 3(3).
- Arrasyih, F., & Rasyid, W. (2019). *Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Kuranji Kota Padang*. Jurnal Stamina, 2(3), 1-8.
- Balan, V., & Shaaq, M. (2014). Study on Improving the Specific Content of Teaching Physical Education Classes through Movement Games in Primary School. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 117, 173–178. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.02.197>
- Barnett, L. M., Stodden, D., Cohen, K. E., Smith, J. J., Lubans, D. R., Lenoir, M., Iivonen, S., Miller, A. D., Laukkanen, A., Dudley, D., Lander, N. J., Brown, H., & Morgan, P. J. (2016). Fundamental movement skills: An important focus. *Journal of Teaching in Physical Education*, 35(3), 219–225. <https://doi.org/10.1123/jtpe.2014-0209>
- B.E.F. Montolalu (2007), *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Bete, Dixon Taek, and Marsen Kaleb Saidjuna. "Implementasi Permainan Tradisional Benteng Dalam Pembelajaran Penjas Terhadap Pembentukan Perilaku Sosial Peserta didik Sekolah Dasar." *Ciencias: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 2 (2022): 70-79.
- Beltran-Carrillo, V. J., Beltran-Carrillo, J. I., Gonzalez-Cutre, D., Biddle, S. J. H., & Montero-Carretero, C. (2015). Are active video games associated with less screen media or conventional physical activity? *Games and Culture*, 11(6), 608–624. <https://doi.org/10.1177/1555412015574941>.

- Benzing, V., Heinks, T., Eggenberger, N., & Schmidt, M. (2016). Acute cognitively engaging exergame-based physical activity enhances executive functions in adolescents. *PLoS One*, 11(12). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0167501>. e0167501-e0167501.
- Cahya, A. D., Damare, O., & Harjo, C. (2021). *Pengaruh Kompensasi dan Disiplin Kerja terhadap Kinerja Karyawan Warung Padang Upik*. *Economics and Digital Business Review*, 2(2), 214–221. <https://doi.org/10.37531/ecotal.v2i2.86>
- Ciotto, Carol M., and Amy G. Gagnon. "Promoting social and emotional learning in physical education." *Journal of Physical Education, Recreation & Dance* 89, no. 4 (2018): 27-33.
- Culture, P. (2022). *Pedagogy of Physical Culture and Sports*. 111–117. <https://doi.org/10.15561/26649837.2023.0602>
- Cornejo R, Martínez F, Álvarez VC, Barraza C, Cibrian FL, Martínez-García AI, et al. (2021). Serious games for basic learning mechanisms: reinforcing Mexican children's gross motor skills and attention. *Pers Ubiquitous Comput.* 25:375–90. <https://doi.org/10.1007/s00779-021-01529-0>
- Dao, C. T. (2021). Using movement games in physical education class to improve physical fitness and stabilize vestibule for children aged 6 to 7 years. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(6), 1396–1402. <https://doi.org/10.13189/saj.2021.090636>
- Devi, S. E. E. (2021). *Perilaku Negatif Pada Anak Usia Dini Di Desa Tegal Batu Kecamatan Patrang Kabupaten Jember (Studi Kasus Gaya Pengasuhan Orang Tua Pada Anak Usia 4-5 Tahun)* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Jember).
- Dewi, S. N., & Minarti, E. D. (2018). *Hubungan Antara Self-Confidence Terhadap Matematika Dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa Pada Materi Lingkaran*. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 189–198. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v7i2.37>
- Dhamayanti, Putri Vadia. "Systematic literature review: Pengaruh strategi pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik." *Indonesian Journal of Educational Development* 3, no. 2 (2022): 209-219.
- Dianastiti, Firstya Evi. "Pembelajaran Berbicara Berbasis Literasi Informasi Dengan Model Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Higher Order Of Thinking Skill (Hots) Peserta Didik Kelas XI Sma." *Indonesian Journal of Education and Learning* 2, no. 2 (2019): 260-268.

- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. CV. Kaaffah Learning Center . http://repository.iainpare.ac.id/1639/1/Belajar_Dan_Pembelajaran.pdf
- Erfayliana, Y. (2015). *Pendidikan Jasmani Dalam Membentuk Etika, Moral, dan Karakter*. TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 2(2), 302-315.
- Fardhany, P. H. (2016, December). *Pemanfaatan Bahan Ajar Berbasis Blended Learning dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Jasmani Pascasarjana Um (pp. 456-471).
- Fauzani, R. A. (2018). Pelaksanaan Pendidikan Karakter Kerjasama Dalam Implementation of Cooperation in Character Education in Pe Learning. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(24), 350–361.
- Fauziddin, Mohammad. "Peningkatan Kemampuan Kerja Sama melalui Kegiatan Kerja Kelompok Pada Anak Kelompok A TK Kartika Salo Kabupaten Kampar." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2016): 29-45.
- Fitri, Emria, Nilma Zola, and Ifdil Ifdil. "Profil kepercayaan diri remaja serta faktor-faktor yang mempengaruhinya." *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)* 4, no. 1 (2018): 1-5.
- Franco, E., & Coteron, J. (2017). The effects of a physical education intervention to support the satisfaction of basic psychological needs on the motivation and intentions to Be physically active. *Journal of Human Kinetics*, 59(1), 5–15. <https://doi.org/10.1515/hukin-2017-0143>.
- Gil-Arias, A., Harvey, S., García-Herreros, F., González-Villora, S., Práxedes, A., & Moreno, A. (2021). Effect of a hybrid teaching games for understanding/sport education unit on elementary students' self-determined motivation in physical education. *European Physical Education Review*, 27(2), 366–383. <https://doi.org/10.1177/1356336X20950174>
- Goodyear, V. A., & Casey, A. (2015). Innovation with change: developing a community of practice to help teachers move beyond the 'honeymoon' of pedagogical renovation. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 20(2), 186–203. <https://doi.org/10.1080/17408989.2013.817012>
- Hartt M, Hosseini H, Mostafapour M. Game on: Exploring the effectiveness of game-based learning (2020). *Plan Pract Res.*;35(5):589–604. <https://doi.org/10.1080/02697459.2020.1778859>

Hasil, P., Passing, B., & Permainan, P. (2014). *Journal of Physical Education , Sport , Health and Recreations BOLA*. 3(9), 1265–1270.

Hada, Kharisma Lisa, Fitriana Ika Maulida, Aisyah Susmita Dewi, Checylya Kharisma Dewanti, and Agus Miftakus Surur. "Pengembangan Media Pembelajaran Blabak Trarerodi pada Materi Geometri Transformasi: Tahap Expert Review." *Jurnal Pendidikan Matematika* (Kudus) 4, no. 2 (2021): 155-178.

Halean, S., Kandowangko, N., & Goni, S. Y. (2021). *Peranan Pendidikan Dalam Meningkatkan Sumber Daya Manusia Di Sma Negeri 1 Tampan Amma Di Talaud*. Holistik, Journal Of Social and Culture.

Hanafy, M. S. (2014). *Konsep belajar dan pembelajaran*. Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 17(1), 66-79.

Harefa, Darmawan, Murnihati Sarumaha, Amaano Fau, Tatema Telaumbanua, Fatolosa Hulu, Kaminudin Telambanua, Indah Permata Sari Lase, Mastawati Ndruru, and Lies Dian Marsa Ndraha. "Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Peserta didik." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8, no. 1 (2022): 325-332.

Hayati, E., & Mandela, W. (2022). *Perbandingan Nilai Karakter Dalam Film Kartun Upin Ipin Dan Nussa Rarra Sebagai Referensi Bahan Ajar Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas Iv Sekolah Dasar*.

Hendra, Vitaurus. "Peran orang tua dalam menerapkan kasih dan disiplin kepada anak usia 2-6 tahun sebagai upaya pembentukan karakter." *KURIOS (Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen)* 3, no. 1 (2018): 48-65.

Hernando-Garijo, Alejandra, David Hortigüela-Alcalá, Pedro Antonio Sánchez-Miguel, and Sixto González-Villora. "Fundamental pedagogical aspects for the implementation of models-based practice in physical education." *International Journal of Environmental Research and Public Health* 18, no. 13 (2021): 7152.

I Gede Dharma Utamayasa. (2021), *Model-Model Pembeajaran Pendidikan Jasmani*. Surabaya: CV.Jakad Media publishing.

Kancanadana, G., Saputri, O., & Tristiana, V. (2021). The Existence of Traditional Games as a Learning Media in Elementary School. *International Conference on Early and Elementary Education (ICEEE)*, 4, 31–39.

Kamil, Ahmad Insan, Sunarno Basuki, and Sofyan Sofyan. "Tingkat Pemahaman Guru PJOK Mengenai Penilaian Formatif Pada Tingkat SD

Negeri Se-Kecamatan Batang Alai Selatan." STABILITAS: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga 3, no. 3 (2022): 13-16.

Kauffman, D., Johnson, S. M., Kardos, S. M., Liu, E., & Peske, H. G. (2002). "Lost at sea": New teachers' experiences with curriculum and assessment. *Teachers College Record*, 104(2), 273-300.

Kawuryan, S. P., Hastuti, W. S., & Supartinah. (2018). *The Influence of Traditional Games-Based and Scientific Approach-Oriented Thematic Learning Model toward Creative Thinking Ability*. Cakrawala Pendidikan, 37(1), 71–84.

Kirom, S. (2021). *Menerapkan Nilai Kearifan Lokal Budaya Samin Dalam Pemerintahan di Indonesia*. Jurnal Tamaddun: Jurnal Sejarah dan Kebudayaan Islam, 9 (1).

Knudson, Duane V., and Timothy A. Brusseau, eds. *Introduction to Kinesiology: Studying Physical Activity*. Human Kinetics, 2021.

Kourakli, M., Altanis, I., Retalis, S., Boloudakis, M., Zbainos, D., & Antonopoulou, K. (2017). Towards the improvement of the cognitive, motoric and academic skills of students with special educational needs using Kinect learning games. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 11, 28–39. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2016.10.009>

Kurniawan, A. W., & Hanief, Y. N. (2022). Development of basic movement learning models of the concept of play and games modification elementary school level. *Journal Sport Area*, 7(2), 246–261. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2022.vol7\(2\).8589](https://doi.org/10.25299/sportarea.2022.vol7(2).8589)

Kusuma, Ardi Wira. "Meningkatkan kerjasama peserta didik dengan metode Jigsaw." Konselor 7, no. 1 (2018): 26-30.

Kusuma, L. P., & Sutanto, J. E. (2018). *Peranan Kerjasama Tim Dan Semangat Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Zolid Agung Perkasa*. PERFORMA: Jurnal Manajemen Dan Start-Up Bisnis, 3(4), 8. <https://journal.uc.ac.id/index.php/performa/article/view/754>

Kusumawati, N., & Maruti, E. S. (2019). *Strategi belajar mengajar di sekolah dasar*. Cv. Ae Media Grafika.

Lavoue, E., Monerrat, B., Desmarais, M., & George, S. (2019). Adaptive gamification for learning environments. *Ieee Transactions on Learning Technologies*, 12(1), 16–28.

Lamrani R, Abdelwahed EH. Game-based learning and gamification to improve skills in early years education (2020). *Comput Sci Inf Syst.*;17(1):339–56. <https://doi.org/10.2298/CSIS190511043L>

- Lee, S., Kim, W., Park, T., & Peng, W. (2017). The psychological effects of playing exergames: A systematic review. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 20 (9), 513–532. <https://doi.org/10.1089/cyber.2017.0183>
- Liu, Wenqi, Hengjie Zhang, Xia Chen, and Shui Yu. "Managing consensus and self-confidence in multiplicative preference relations in group decision making." *Knowledge-Based Systems* 162 (2018): 62-73.
- Loliana, Sutisyana, A., & Defliyanto. (2022). 1,2,3 Program Studi Pendidikan Jasmani, Universitas Bengkulu Jalan W.R. Supratman, Bengkulu, 38371, Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 3(2), 253–266. <https://doi.org/10.33369/gymnastics>
- López-Faican, L., & Jaen, J. (2020). EmoFindAR: Evaluation of a mobile multiplayer augmented reality game for primary school children. *Computers and Education*, 149(January). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103814>
- Magta, Mutiara, Putu Rahayu Ujianti, and Elina Dewi Permatasari. "Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Kelompok a." *Mimbar Ilmu* 24, no. 2 (2019): 212-220. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21261>
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). *Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Peserta didik Sekolah Dasar*. Sport Science and Education Journal, 1(1).
- Maher AJ, Haeghe JA. Disabled children and young people in sport, physical activity and physical education. *Sport, Education and Society*, 2022;27(2): 129–133. <https://doi.org/10.1080/13573322.2021.1967119>
- Mahmudah, Mila. "Mengembangkan Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) Melalui Model-Model Pembelajaran." *Jurnal Keislaman* 4, no. 1 (2021): 19-31.
- McKenzie, T. L., & Lounsbury, M. A. (2013). *Physical education teacher effectiveness in a public health context*. Research quarterly for exercise and sport, 84(4), 419-430.
- Melyza, A., & Aguss, R. M. (2021). *Persepsi Peserta didik Terhadap Proses Penerapan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Pandemi Covid-19*. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 8-16.
- Miller, A., Christensen, E. M., Eather, N., Sproule, J., Annis-Brown, L., & Lubans, D. R. (2015). The PLUNGE randomized controlled trial: Evaluation of a games-based physical activity professional learning

program in primary school physical education. *Preventive Medicine*, 74, 1–8. <https://doi.org/10.1016/j.ypmed.2015.02.002>

Miller, A., Eather, N., Duncan, M., & Lubans, D. R. (2019). Associations of object control motor skill proficiency, game play competence, physical activity and cardiorespiratory fitness among primary school children. *Journal of Sports Sciences*, 37(2), 173–179. <https://doi.org/10.1080/02640414.2018.1488384>

Mulyani, Novi. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press

Muslimah, M. (2017). *Etika Komunikasi dalam Perspektif Islam*. Sosial Budaya, 13(2), 115-125.

Morgan, K. (2017). Reconceptualizing Motivational Climate in Physical Education and Sport Coaching: An Interdisciplinary Perspective. *Quest*, 69(1), 95–112. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1152984>

Muhtar, T., Supriyadi, T., & Lengkana, A. S. (2020). Character development-based physical education learning model in primary school. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 8(6), 337–354. <https://doi.org/10.13189/saj.2020.080605>

Nafrin, I. A., & Hudaerah, H. (2021). *Perkembangan pendidikan Indonesia di masa pandemi COVID-19*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(2), 456-462.

Nelsen, J. (2011). *Positive discipline: The classic guide to helping children develop self-discipline, responsibility, cooperation, and problem-solving skills*. Ballantine Books.

Novena, Viola Vesa, and Kriswandani Kriswandani. "Pengaruh model pembelajaran probing prompting terhadap hasil belajar ditinjau dari self-efficacy." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 8, no. 2 (2018): 189-196.

Novianti, D., Sriundy Mahardika, I. M., & Tuasikal, A. R. (2020). *Improvement of Physical, Honesty, Discipline and Cooperation in Class IV Elementary School Students through Circuit Training Learning Model*. Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal, 3(1), 244–250. <https://doi.org/10.33258/birle.v3i1.785>

Opstoel K, Chapelle L, Prins FJ, De Meester A, Haerens L, van Tartwijk J, et al. Personal and social development in physical education and sports: A review study. *Eur Phys Educ Rev.* 2020;26(4):797– 813. <https://doi.org/10.1177/1356336X19882054>

Pane, Aprida, and Muhammad Darwis Dasopang. "Belajar dan pembelajaran." Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman 3, no. 2 (2017): 333-352.

Pangestu, Priscilla Sintiawati, Edwita Edwita, and Ishak Gerard Bachtiar. "Pengaruh kepercayaan diri dan komunikasi interpersonal terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar." Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An 3, no. 2 (2019): 381-387.

Pangrazi, Robert P, Aaron Beighle. *Dynamic Physical Education For Elementary School Children, Eighteenth Edition*, 2016. United States of America. ISBN 978-0-321-93495-6 (alk paper) ISBN 0-321-93495-4.

Pardede, Marioga, and Manogar Manalu. "Hubungan Perhatian Orang Tua Dengan Kepercayaan Diri Peserta didik Kelas XI Sma N 1 Kecamatan Bintang Bayu Kaabupaten Serdang Bedagai Ta 2020/2021." Jurnal Pendidikan Religius 4, no. 2 (2022): 76-86.

Pfledderer, Christopher D., and Timothy A. Brusseau. "Associations among K-12 student outcomes, national standards, and physical education curricular models: A systematic review." Research Quarterly for Exercise and Sport 92, no. 2 (2021): 222-234.

Pradipta, G. D. (2015). *Sportifitas Dalam Keolahragaan Sebagai Bagian Pembentukan Generasi Muda Dan Nasionalisme*. Civis, 5(1).

Pranopik, M. R. (2017). *Pengembangan Variasi Latihan Smash Bola Voli*. Jurnal Prestasi, 1(1).

Pratiwi, E., and M. N. Oktaviani. "Dasar-Dasar Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar." Persepsi Masy. Terhadap Perawatan Ortod. Yang Dilakukan Oleh Pihak Non Prof 9 (2018).

Prabandari, I. R., & Fidesrinur, F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif. Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI), 1(2), 96. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i2.572>

Putri, Cici Fadilla, and Zulminiati Zulminiati. "Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun." Jurnal Pendidikan Tambusai 4, no. 3 (2020): 3038-3044.

Quintas, A., Bustamante, J. C., Pradas, F., & Castellar, C. (2020). Psychological effects of gamified didactics with exergames in Physical Education at primary schools: Results from a natural experiment. *Computers and Education*, 152(July 2019), 103874. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103874>

- Rahmatullah, M. I. (2019). *Pengembangan Konsep Pembelajaran Literasi Digital Berbasis Media E-Learning Pada Mata Pelajaran PJOK di SMA Kota Yogyakarta*. Journal Of Sport Education (JOPE), 1(2), 56-65.
- Rahmawati, Ely, and Ulfa Idatul Hasanah. "Pemberian Sanksi (Hukuman) Terhadap Peserta didik Terlambat Masuk Sekolah Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Disiplin." Indonesian Journal of Teacher Education 2, no. 1 (2021): 236-245.
- Razavi, Saman, Anthony Jakeman, Andrea Saltelli, Clémentine Prieur, Bertrand Iooss, Emanuele Borgonovo, Elmar Plischke et al. "The future of sensitivity analysis: an essential discipline for systems modeling and policy support." Environmental Modelling & Software 137 (2021): 104954.
- Reski, Niko, Taufik Taufik, and Ifdil Ifdil. "Konsep diri dan kedisiplinan belajar peserta didik." Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia 3, no. 2 (2017): 85-91.
- Rejeki, H. S., Tadulako, U., Gerak, P., & Lokomotor, D. (2021). *Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar*. Jurnal Penjaskesrek, 8(2), 218–232. <https://ejournal.bbg.ac.id/penjaskesrek/article/view/1655/1296>
- Rhodes, R., & Boudreau, P. (2019). *Personality and physical activity: Dictionary of Sport Psychology entry*. March. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-813150-3.00016-4>
- Richards, K. Andrew R., Karen Lux Gaudreault, Jenna R. Starck, and Amelia Mays Woods. "Physical education teachers' perceptions of perceived mattering and marginalization." Physical Education and Sport Pedagogy 23, no. 4 (2018): 445-459.
- Ridwan, and Susi Dwi Astuti. *Pendidikan Jasmani dan Olahraga Anak Usia Dini*. (2021). Kota Jambi, Anugerah Pratama Press.
- Rizkianto, A. (2021). *Relasi Agama Dan Pancasila: Mengukuhkan Karakter Kebangsaan*. Pustaka Aksara.
- Rohman, Fatkhur. "Peran Pendidik dalam Pembinaan Disiplin Peserta didik di Sekolah/Madrasah." Ihya Al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab 4, no. 1 (2018).
- Rusiadi. (2020). Variasi Metode Dan Media Pembelajaran. *Jurnal Alwatzikhoebillah: Kajian Islam*, 6(2), 10–21.
- Rusdin, R., Salahudin, S., & Irawan, E. (2022). *Peran Olahraga Dalam Pembentukan Karakter Mahapeserta didik Di Stkip Taman Peserta didik Bima*. Jurnal Ilmiah Mandala Education, 8(3).

- Safira, N., & Hidayah, A. (2022). *Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skill) Untuk Anak Usia Dini*. Jurnal Indonesia Sosial Teknologi, 3(9), 1002-1009.
- Santika, I. W. E. (2020). *Pendidikan karakter pada pembelajaran daring*. Indonesian Values and Character Education Journal, 3(1), 8-19.
- Sari, A., Sukirno, S., & Waluyo, W. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Nomor Lempar Berbasis Permainan di Sekolah Dasar*. Indonesian Journal of Sport Science and Coaching, 2(3), 98–105. <https://doi.org/10.22437/ijssc.v2i3.10514>
- Sembiring, Ibantanta, Beltasar Tarigan, and Dian Budiana. "Model Kooperatif Team Games Tournament (TGT): Peningkatan kreatifitas, kerjasama dan keterampilan bermain sepakbola peserta didik tunarungu." *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education* 1, no. 2 (2020): 128-140.
- Smith, W. (2016). Fundamental movement skills and fundamental games skills are complementary pairs and should be taught in complementary ways at all stages of skill development. *Sport, Education and Society*, 21(3), 431–442. <https://doi.org/10.1080/13573322.2014.927757>
- Smith, W., Ovens, A., & Philpot, R. (2021). Games-based movement education: developing a sense of self, belonging, and community through games. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 26(3), 242–254. <https://doi.org/10.1080/17408989.2021.1886267>
- Setyawan, H., & Dimyati, D. (2015). *Model permainan aktivitas luar kelas untuk mengembangkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik SMA*. Jurnal Keolahragaan, 3(2), 164-177.
- Sharour, Loai Abu. "Improving oncology nurses' knowledge, self-confidence, and self-efficacy in nutritional assessment and counseling for patients with cancer: A quasi-experimental design." *Nutrition* 62 (2019): 131-134.
- Siewert, L. (2011). *The effects of written teacher feedback on the academic achievement of fifth-grade students with learning challenges*. Preventing School Failure: Alternative Education for Children and Youth, 55(1), 17-27.
- Sobri, Muhammad, Nursaptini Nursaptini, Arif Widodo, and Deni Sutisna. "Pembentukan karakter disiplin peserta didik melalui kultur sekolah." *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 6, no. 1 (2019): 61-71.
- Suherman. (2021). *Penerapan Pembelajaran Sprint Gawang Untuk Menumbuhkan Keberanian, Kesenangan DanPercaya Diri Dalam Pembelajaran Pada SiswaKelas Iv Sdn Jatibaru*. Journal of Elementary Education, 04(06), 951–957.

- Suherman, W.S., Nopembri, S., & Muktiani, N. R. (2017). *Pengembangan Majeda berbasis dolanan anak untuk mengoptimalkan tumbuh kembang siswa taman kanak-kanak*. Cakrawala Pendidikan. 36(2), 220-232.
- Sukma, Wanda Hardianti, Nilam Ismi Saraswati, and Nadia Setiawati. "Penanaman karakter disiplin pada interaksi sosial peserta didik sekolah dasar." Citizen: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia 2, no. 1 (2022): 56-62.
- Sum, K. W. R., Wallhead, T., Ha, S. C. A., & Sit, H. P. C. (2018). Effects of physical education continuing professional development on teachers' physical literacy and self-efficacy and students' learning outcomes. *International Journal of Educational Research*, 88(January), 1–8. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2018.01.001>
- Sulaiman, W. (2022). *Penerapan Pendidikan Islam Bagi Anak di Usia Emas Menurut Zakiah Dradjat*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(5), 2356-1327.
- Sunarno, S. (2022). *Pertanggungjawaban Hukum Guru Olahraga dan Sekolah Atas Terjadinya Kematian yang Diakibatkan Kelalaian dalam Proses Belajar Mengajar*. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 4(6), 173-189.
- Susanto, B. H. (2017). *Pengembangan Permainan Tradisional*. Jurnal Moral Kemasyarakatan, 2(2), 117–130.
- Sutapa P, Suharjana S. Improving gross motor skills by gross kinesthetic-and contemporary based physical activity in early childhood (2019). *J Cakrawala Pendidik.*;38(3):540–51. <https://doi.org/10.21831/cp.v38i3.25324>
- Syaiful Sagala. (2014). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Syamsuar, Syamsuar, and Zelhendri Zen. "Teaching game for understanding model: increasing motivation and students' physical fitness." *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)* 7, no. 1 (2021): 128-136.
- Tanjung, Z., & Amelia, S. (2017). *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Siswa*. JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia), 2(2), 2–6. <https://doi.org/10.29210/3003205000>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). *Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model*. Jurnal Ika, 11(1).
- Tulbure-Andone, R. E., Neagu, N., & Szabo, D. A. (2020). Comparative study on the development of the motor skill (strength) through the circuit method versus dynamic games in physical education classes. *Health, Sports &*

Rehabilitation Medicine, 21(4), 223–230.
<https://doi.org/10.26659/pm3.2020.21.4.223>

Ulandari, L., Amry, Z., & Saragih, S. (2019). Development of Learning Materials Based on Realistic Mathematics Education Approach to Improve Students' Mathematical Problem Solving Ability and Self-Efficacy. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 14(2), 375–383. <https://doi.org/10.29333/iejme/5721>

Umar Wahyudin, M Agustin, N Falah Atif. (2012). *Penilaian perkembangan Anak Usia Dini: panduan untuk guru, tutor, fasilitator dan pengelola pendidikan anak usia dini*. Bandung: Refika Aditama.

Utama, A. B. (2011). *Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani*. Jurnal pendidikan jasmani indonesia, 8(1).

Vanagosi, K. D. (2016). *Konsep gerak dasar untuk anak usia dini*. Pendidikan Kesehatan Rekreasi, 1, 72–79.

Wahyudi, W., Budiman, D., Saepudin, E., Negeri Geger Kalong Girang, S., & Bandung, K. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Berorientasi Sepak Takraw untuk Meningkatkan Kerjasama dan Keterampilan Bermain*. Journal of Teaching Physical Education in Elementary School. 1(2), 1–9. <http://ejurnal.upi.edu/index.php/tegar/index>

Weiss MR. Motor skill development and youth physical activity: A social psychological perspective. *J Mot Learn Dev*. 2020;8(2):315–44. <https://doi.org/10.1123/jmld.2020-0009>

Welsh, Richard O., and Shafiqua Little. "The school discipline dilemma: A comprehensive review of disparities and alternative approaches." *Review of Educational Research* 88, no. 5 (2018): 752-794.

Wirawan. (2012). *Evaluasi Kinerja Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Salemba Empat.

White, Rhiannon Lee, Andrew Bennie, Diego Vasconcellos, Renata Cinelli, Toni Hilland, Katherine B. Owen, and Chris Lonsdale. "Self-determination theory in physical education: A systematic review of qualitative studies." *Teaching and Teacher Education* 99 (2021): 103247.

Wicaksono, Prabowo Aji. "Efektivitas Pembelajaran Metodologi Penelitian Melalui Zoom Meeting." *Jurnal Edukasimu* 2, no. 4 (2022).

Wijayanti, E., & Mustajab, M. P. I. (2021). *Strategi Guru Pai Dalam Mengatasi Krisis Moral Peserta didik Smp Negeri 18 Purworejo Tahun*

Pelajaran 2020/2021 (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Kebumen).

Wright, Paul M., and K. Andrew R. Richards. *Teaching social and emotional learning in physical education*. Jones & Bartlett Learning, 2021.

Yudho, Firdaus Hendry Prabowo. "Analisis Keterampilan Gerak dan Ritmik pada Mahapeserta didik Pendidikan Jasmani." *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)* 2, no. 1 (2019): 23-29.

Yulandri, Yulandri, and Onsardi Onsardi. "Pengaruh Kompensasi dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Karyawan." *BUDGETING: Journal of Business, Management and Accounting* 1, no. 2 (2020): 203-213.

Yulianti, Silvy Dwi, Ery Tri Djatmika, and Anang Santoso. "Pendidikan karakter kerja sama dalam pembelajaran peserta didik sekolah dasar pada kurikulum 2013." *Jurnal teori dan praksis pembelajaran IPS* 1, no. 1 (2017): 33-38.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo No. 1, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 550826, 513092, Faksimile (0274) 513092
Laman.: <http://www.fikk.uny.ac.id>, surel: humas_fikk@uny.ac.id

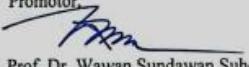
Lamp : - 22 Agustus 2023
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth. Ibu Fika Widiana Kuspratiwi, S.Pd, M.Pd.
Ibu Kepala SD Muhammadiyah Jogokariyan
di tempat

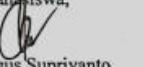
Dengan hormat,
Berikut ini kami sampaikan permohonan izin untuk melakukan penelitian di lingkungan Kepala SD Muhammadiyah Jogokariyan. Penelitian ini dilakukan sebagai bagian dari tugas akademik saya dalam rangka memenuhi persyaratan disertasi, dengan daftar nama mahasiswa sebagai berikut :

Nama	:	Agus Supriyanto
NIM	:	21609261006
Progam Studi	:	S3 Pendidikan Jasmani
Fakultas	:	Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas	:	Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Rumah	:	Dusun Jajar Rt 14 Rw 007 Desa Grobokan Kec. Jiwan. Kab Madiun
Judul Penelitian	:	PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR, KERJASAMA, PERCAYA DIRI DAN DISIPLIN PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS
Hari dan tanggal	:	Rabu, 30 Agustus 2023
Waktu	:	Pukul 08.00 – 10.30 WIB
Lokasi Penelitian	:	Kepala SD Muhammadiyah Jogokariyan, Yogyakarta

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan perkenan Bapak kami ucapan terima kasih.

Promotor, 

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

Yogyakarta, 23 Agustus 2023
Mahasiswa,


Agus Supriyanto
NIM. 21609261006

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan,


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

Lanjutan Lampiran 1

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo No. 1, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 550826, 513092, Faksimile (0274) 513092
Laman.: <http://www.fikk.uny.ac.id>, surel: humas_fikk@uny.ac.id

Lamp : - 22 Agustus 2023
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth. Bapak Saryana, S.Ag.
Bapak Kepala Sekolah Dasar Muhammadiyah Domban 1
di tempat

Dengan hormat,
Berikut ini kami sampaikan permohonan izin untuk melakukan penelitian di lingkungan Sekolah Dasar Muhammadiyah Domban 1 Sleman. Penelitian ini dilakukan sebagai bagian dari tugas akademik saya dalam rangka memenuhi persyaratan disertasi, dengan daftar nama mahasiswa sebagai berikut :

Nama	: Agus Supriyanto
NIM	: 21609261006
Program Studi	: S3 Pendidikan Jasmani
Fakultas	: Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas	: Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Rumah	: Dusun Jajar Rt 14 Rw 007 Desa Grobokan Kec. Jiwan. Kab Madiun
Judul Penelitian	: PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR, KERJASAMA, PERCAYA DIRI DAN DISIPLIN PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS
Hari dan tanggal	: Jumat, 25 Agustus 2023
Waktu	: Pukul 07.30 – 09.30 WIB
Lokasi Penelitian	: Sekolah Dasar Muhammadiyah Domban 1

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan perkenan Bapak kami ucapan terima kasih.

Promotor, 

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

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan,

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

Yogyakarta, 23 Agustus 2023
Mahasiswa, 

Agus Supriyanto
NIM. 21609261006

Lanjutan Lampiran 1

 **KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN**
Jalan Colombo No. 1, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 550826, 513092, Faksimile (0274) 513092
Laman.: <http://www.fikk.uny.ac.id>, surel: humas_fikk@uny.ac.id

Lamp : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

31 Agustus 2023

Kepada Yth. Ibu Sunaryati, S.Pd.
Kepala SD Negeri Jolosutro
di tempat

Dengan hormat,
Berikut ini kami sampaikan permohonan izin untuk melakukan penelitian di lingkungan SD Negeri Jolosutro. Penelitian ini dilakukan sebagai bagian dari tugas akademik saya dalam rangka memenuhi persyaratan disertasi, dengan daftar nama mahasiswa sebagai berikut :

Nama	:	Agus Supriyanto
NIM	:	21609261006
Program Studi	:	S3 Pendidikan Jasmani
Fakultas	:	Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas	:	Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Rumah	:	Dusun Jajar Rt 14 Rw 007 Desa Grobokan Kec. Jiwan. Kab Madiun
Judul Penelitian	:	PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR, KERJASAMA, PERCAYA DIRI DAN DISIPLIN PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS
Hari dan tanggal	:	Jumat, 18 September 2023
Waktu	:	Pukul 08.00 – 10.30 WIB
Lokasi Penelitian	:	SD Negeri Jolosutro, Yogyakarta

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan perkenan Bapak kami ucapan terima kasih.

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

Mahasiswa, 
Agus Supriyanto
NIM. 21609261006

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan,

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

Lanjutan Lampiran 1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo No. 1, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 550826, 513092, Faksimile (0274) 513092
Laman: <http://www.fikk.uny.ac.id>, surel: humas_fikk@uny.ac.id

Lamp : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

10 September 2023

Kepada Yth. **Bapak Purwanta, S. Pd**
Bapak Kepala SD Negeri Gelaran 2 Karangmojo
di tempat

Dengan hormat,

Berikut ini kami sampaikan permohonan Izin untuk melakukan penelitian di lingkungan SD Negeri Gelaran 2 Karangmojo. Penelitian ini dilakukan sebagai bagian dari tugas akademik saya dalam rangka memenuhi persyaratan disertasi, dengan daftar nama mahasiswa sebagai berikut :

Nama : Agus Supriyanto
NIM : 21609261006
Program Studi : S3 Pendidikan Jasmani
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Rumah : Dusun Jajar Rt 14 Rw 007 Desa Grobokan Kec. Jiwani, Kab Madiun
Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR, KERJASAMA, PERCAYA DIRI DAN DISIPLIN PESERTA DIDIK SPMKOLAH DASAR KELAS ATAS
Hari dan tanggal : Jumat, 15 September 2023
Waktu : Pukul 08.00 - 10.30 WIB
Lokasi Penelitian : SD Negeri Gelaran 2 Karangmojo, Gunungkidul

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan perkenan Bapak kami ucapkan terima kasih.

Promotor,

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

Mahasiswa,

Agus Supriyanto
NIM. 21609261006

Mengetahui
Dalam Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan,



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

Lanjutan Lampiran 1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

Jalan Colombe No. 1, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 550828, 513092, Faksimile (0274) 513092
Laman.: <http://www.fikk.uny.ac.id>, surel: humas_fikk@uny.ac.id

Lamp : - 31 Agustus 2023
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth. **Bapak Herry Siswantoro S.Pd.**

Bapak Kepala SD Negeri Tamanan
di tempat

Dengan hormat,

Berikut ini kami sampaikan permohonan izin untuk melakukan penelitian di lingkungan SD Negeri Tamanan. Penelitian ini dilakukan sebagai bagian dari tugas akademik saya dalam rangka memenuhi persyaratan disertasi, dengan daftar nama mahasiswa sebagai berikut :

Nama : Agus Supriyanto
NIM : 21609261006
Program Studi : S3 Pendidikan Jasmani
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Rumah : Dusun Jajar Rt 14 Rw 007 Desa Grobongan Kec. Jiwani, Kab Madiun
Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR, KERJASAMA, PERCAYA DIRI DAN DISIPLIN PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS
Hari dan tanggal : Senin, 11 September 2023
Waktu : Pukul 08.00 - 10.30 WIB
Lokasi Penelitian : SD Negeri Tamanan, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan perkenan Bapak kami ucapkan terima kasih.

Promotor,

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

Mahasiswa,

Agus Supriyanto
NIM. 21609261006

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan,

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

Lanjutan Lampiran 1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo No. 1, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 550828, 513092, Faksimile (0274) 513092
Laman: <http://www.fikk.uny.ac.id>, surel: humas_fikk@uny.ac.id

Lamp : - 31 Agustus 2023
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth. **Ibu Mardiyah, S.Pd.**
Ibu Kepala SD Negeri Proman Tegangan I
di tempat

Dengan hormat,

Berikut ini kami sampaikan permohonan izin untuk melakukan penelitian di lingkungan SD Negeri Proman Tegangan I. Penelitian ini dilakukan sebagai bagian dari tugas akademik saya dalam rangka memenuhi persyaratan disertasi dengan daftar nama mahasiswa sebagai berikut :

Nama : Agus Supriyanto
NIM : 21609261006
Program Studi : S3 Pendidikan Jasmani
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Rumah : Dusun Jajar Rt 14 Rw 007 Desa Grobongan Kec. Jlwan, Kab Madiun
Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR, KERJASAMA, PERCAYA DIRI DAN DISIPLIN PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS
Hari dan tanggal : Rabu, 20 September 2023
Waktu : Pukul 08.00 – 10.30 WIB
Lokasi Penelitian : SD Negeri Proman Tegangan I, Kulon Progo

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan perkenan Bapak kami ucapkan terima kasih.

Promotor,

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

Mahasiswa,

Agus Supriyanto
NIM. 21609261006



Mengetahui
Bekas Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan,
Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed
NIP. 19640707 198812 1 001

Lanjutan Lampiran 1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo No. 1, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 550826, 513092, Faksimile (0274) 513092
Laman: <http://www.fikk.uny.ac.id>, surel: humas_fikk@uny.ac.id

Lamp : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

31 Agustus 2023

Kepada Yth. **Ibu Fatimah, S.Pd**
Ibu Kepala SD Klenggotan
di tempat

Dengan hormat,
Berikut ini kami sampaikan permohonan izin untuk melakukan penelitian di lingkungan SD Klenggotan. Penelitian ini dilakukan sebagai bagian dari tugas akademik saya dalam rangka memenuhi persyaratan disertasi, dengan daftar nama mahasiswa sebagai berikut :

Nama : Agus Supriyanto
NIM : 21609261006
Progam Studi : S3 Pendidikan Jasmani
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Rumah : Dusun Jajar Rt 14 Rw 007 Desa Grobokan Kec. Jiwan. Kab Madiun
Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR, KERJASAMA, PERCAYA DIRI DAN DISIPLIN PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS
Hari dan tanggal : Senin, 11 September 2023
Waktu : Pukul 08.00 – 10.30 WIB
Lokasi Penelitian : SD Klenggotan, Piyungan, Bantul, Yogyakarta

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan perkenan Bapak kami ucapan terima kasih.

Promotor,

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

Mahasiswa,

Agus Supriyanto
NIM. 21609261006

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan,



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

Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian



Lanjutan Lampiran 2

**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KAB SLEMAN
SD MUHAMMADIYAH DOMBAN 1
TERAKREDITASI "A"
Alamat : Mororejo, Kec. Tempel, Kab. Sleman, Di Yogyakarta**

No : Yogyakarta, 31 Agustus 2023
Hal : Surat Keterangan

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Muhammadiyah Domban 1 menerangkan bahwa sesungguhnya saudara:

Nama	:	Agus Supriyanto
NIM	:	21609261006
Progam Studi	:	S3 Pendidikan Jasmani
Fakultas	:	Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas	:	Universitas Negeri Yogyakarta
Pendamping Penelitian	:	FERIYANTO, S.Pd. (Guru Olahraga)
Lokasi Penelitian	:	SD Muhammadiyah Domban 1, Sleman, Yogyakarta
Keterangan	:	Telah melakukan penelitian

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan kegiatan penelitian di SD Muhammadiyah Domban 1, Yogyakarta pada 25 Agustus 2023 hingga 1 September 2023 di semester Gasal tahun ajaran 2023/2024 dengan judul penelitian:

"PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR, KERJASAMA, PERCAYA DIRI DAN DISIPLIN PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS"

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,


Kepala Sekolah ,
Saryana, S.Ag.
NPM. 1.110.969

Guru Olahraga,

Feriyanto, S.Pd.
NIP.

Lanjutan Lampiran 2

**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
SD NEGERI JOLOSUTRO**
සාමාජික ත්‍රිත්‍යාග්‍රැන්
Alamat: Jolosutro, Srimulyo, Piyungan, Bantul, Yogyakarta Kode Pos 55792
WA: 087772234405 Email: sd.jolosutro@yahoo.com Blog: sd-jolosutro.blogspot.com

No : Yogyakarta, 31 Agustus 2023
Hal : Surat Keterangan

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Negeri Jolosutro menerangkan bahwa sesungguhnya saudara:

Nama	:	Agus Supriyanto
NIM	:	21609261006
Progam Studi	:	S3 Pendidikan Jasmani
Fakultas	:	Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas	:	Universitas Negeri Yogyakarta
Pendamping Penelitian	:	Fajar Wijaksono, S.Pd. Guru Olahraga)
Lokasi Penelitian	:	SD Negeri Jolosutro, Bantul, Yogyakarta
Keterangan	:	Telah melakukan penelitian

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan kegiatan penelitian di SD Negeri Jolosutro, Bantul, Yogyakarta pada 18 September 2023 hingga 30 September 2023 di semester Gasal tahun ajaran 2023/2024 dengan judul penelitian:

"PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR, KERJASAMA, PERCAYA DIRI DAN DISIPLIN PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS"

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Sumaryati, S.Pd.
NIP. 196707051988042001

Guru Olahraga

Fajar Wijaksono, S.Pd.
NIP. 19920428202211007



Lanjutan Lampiran 2



DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
KABUPATEN BANTUL KAPANEWON BANGUNTAPAN
SD NEGERI TAMANAN
സംഗ്രഹിതം കുറഞ്ഞാണ്

Alamat: Jalan Panputu No. 21 Kausen, Tamanan, Banguntapan Kab. Bantul Yogyakarta, 55191, telp 0274-4281847
E-mail: sdtnamanan@gmail.com, Blog: sdtnamanan.blogspot.co.id



No :
Hal : Surat Keterangan

Yogyakarta, 31 Agustus 2023

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Negeri Tamanan, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta
menerangkan bahwa sesungguhnya saudara:

Nama	:	Agus Supriyanto
NIM	:	21609261006
Program Studi	:	S3 Pendidikan Jasmani
Fakultas	:	Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas	:	Universitas Negeri Yogyakarta
Pendamping Penelitian	:	Larasati Azizah Suryarini, S.Pd (Guru Olahraga)
Lokasi Penelitian	:	SD Negeri Tamanan, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta
Keterangan	:	Telah melakukan penelitian

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan kegiatan penelitian di SD Negeri Tamanan, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta pada 11 September 2023 hingga 15 September 2023 di semester Gasal tahun ajaran 2023/2024 dengan judul penelitian:

“PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR, KERJASAMA, PERCAYA DIRI DAN DISIPLIN PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS”

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,



Herry Siswantoro S.Pd.
NIP 19650504 198604 1 001

Guru Olahraga

Larasati Azizah Suryarini, S.Pd
NIP.

Lanjutan Lampiran 2



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI GELARAN II KARANGMOJO

സംസ്കാരം കുറിച്ചിരിക്കുന്ന പരമ്പരാഗതുകൾ

Alamat: Bulu, Bejiharjo, Karangmojo, Gunungkidul, Kode Pos: 55891
Website : www.sdggelaran2.sch.id Email : sdagelaran2@yahoo.com

No : 045 /SDG2/IX/2023
Hal : Surat Keterangan

Yogyakarta, 15 September 2023

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Negeri Gelaran II Karangmojo, Gunungkidul menerangkan bahwa sesungguhnya saudara:

Nama	:	Agus Supriyanto
NIM	:	21609261006
Program Studi	:	S3 Pendidikan Jasmani
Fakultas	:	Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas	:	Universitas Negeri Yogyakarta
Pendamping Penelitian	:	Nur Rohmat, S.Pd (Guru Olahraga)
Lokasi Penelitian	:	SD Negeri Gelaran II Karangmojo, Gunungkidul
Keterangan	:	Telah melakukan penelitian

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan kegiatan penelitian di SD Negeri Gelaran II Karangmojo, Gunungkidul pada 15 September 2023 hingga 20 September 2023 di semester Casal tahun ajaran 2023/2024 dengan judul penelitian:

“PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR, KERJASAMA, PERCAYA DIRI DAN DISIPLIN PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS”

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Parwanta, S. Pd
NIP 196408211986041001

Guru Olahraga



Nur Rohmat, S.Pd
NIP. 198007182008011005

Lanjutan Lampiran 2



No

:

Hal : Surat Keterangan

Yogyakarta, 31 Agustus 2023

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Klenggotan, Piyungan, Bantul, Yogyakarta menerangkan bahwa sesungguhnya saudara:

Nama	:	Agus Supriyanto
NIM	:	21609261006
Program Studi	:	S3 Pendidikan Jasmani
Fakultas	:	Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas	:	Universitas Negeri Yogyakarta
Pendamping Penelitian	:	Ardhana Purnama Putra, M.Pd (Guru Olahraga)
Lokasi Penelitian	:	SD Klenggotan, Piyungan, Bantul, Yogyakarta
Keterangan	:	Telah melakukan penelitian

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan kegiatan penelitian di SD Klenggotan, Piyungan, Bantul, Yogyakarta pada 11 September 2023 hingga 15 September 2023 di semester Gasal tahun ajaran 2023/2024 dengan judul penelitian:

“PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR, KERJASAMA, PERCAYA DIRI DAN DISIPLIN PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS”

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Fatimah, S.Pd
NIP.196701091991022003

Guru Olahraga

Ardhana Purnama Putra, M.Pd
NIP.

Lanjutan Lampiran 2



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SD NEGERI PROMAN
KAPANEWON KOKAP
Alamat : Tegaling I, Hargotirto, Kokap, Kulon Progo 55653

No : 004/ VIII / 2023
Hal : Surat Keterangan

Kulon Progo, 31 Agustus 2023

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Negeri Proman Tegaling I, Kulon Progo menerangkan bahwa sesungguhnya sandara:

Nama : Agus Supriyanto
NIM : 21609261006
Program Studi : S3 Pendidikan Jasmani
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta
Pendamping Penelitian : Maryuni,S.Pd. M.Pd (Guru Mapel PJOK)
Lokasi Penelitian : SD Negeri Proman Tegaling I
Keterangan : Telah melakukan penelitian

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan kegiatan penelitian di SD Negeri Proman Tegaling I pada 11 September 2023 hingga 15 September 2023 di semester Gasal tahun ajaran 2023/2024 dengan judul penelitian:

"PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN CERAK DASAR, KERJASAMA, PERCAYA DIRI DAN DISIPLIN PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KEJAS ATAS"

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui

Kepala Sekolah



KHUSNUL

NIP. 19650215 198604 1 002

Guru Olahraga

MARYUNI,S.Pd.MPd

NIP. 19800615 201406 2 001

Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHARGAAN 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 : Dr. Guntur, M.Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Lektor Kepala/Dosen
Instansi Asal : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

.....
.....
.....

dari mahasiswa:

Nama : Agus Supriyanto
NIM : 21609261006
Prodi : Pendidikan Jasmani

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

1. *Sesuai dengan tujuan dan cara kerja*
2. *Untuk dapat memberi pengaruh*
3. *Positif*

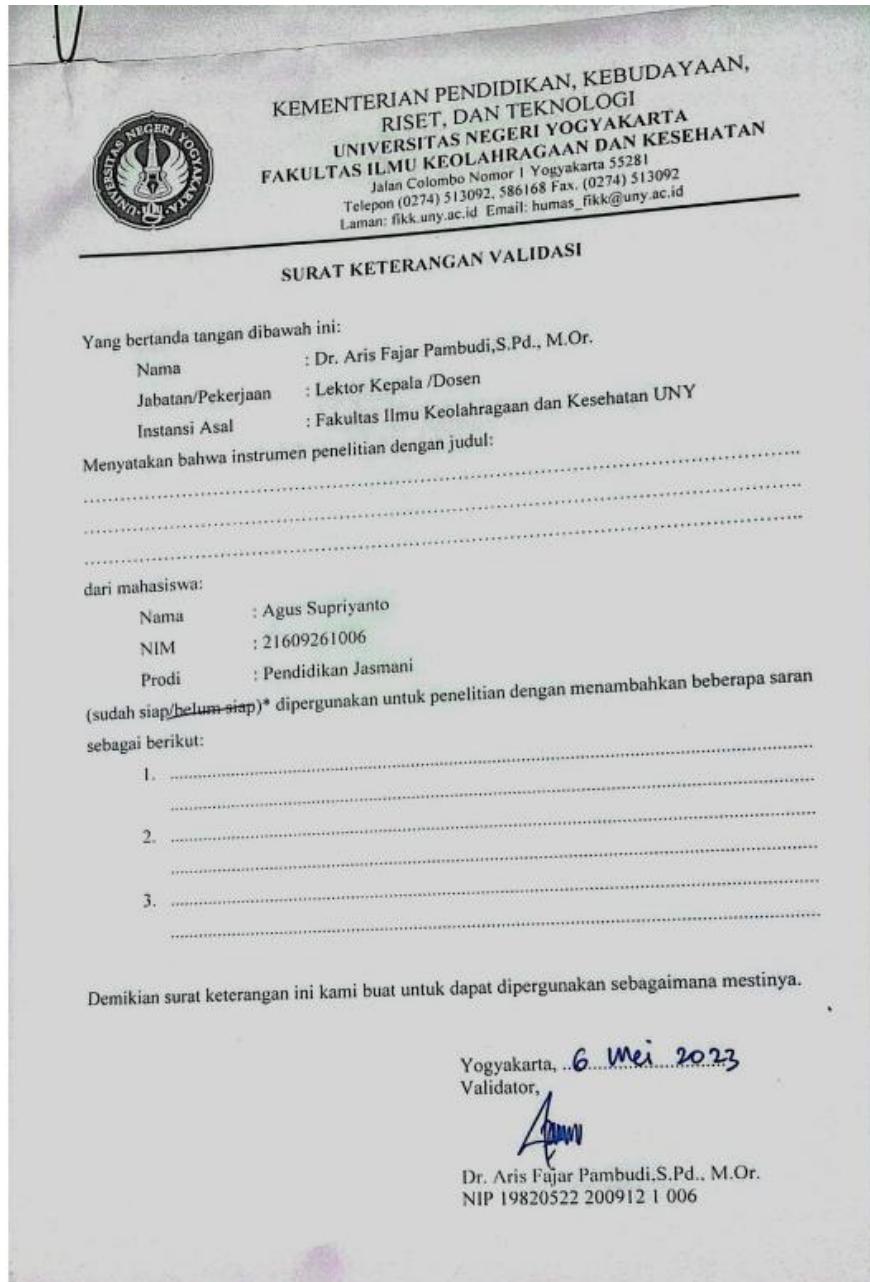
.....
.....

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

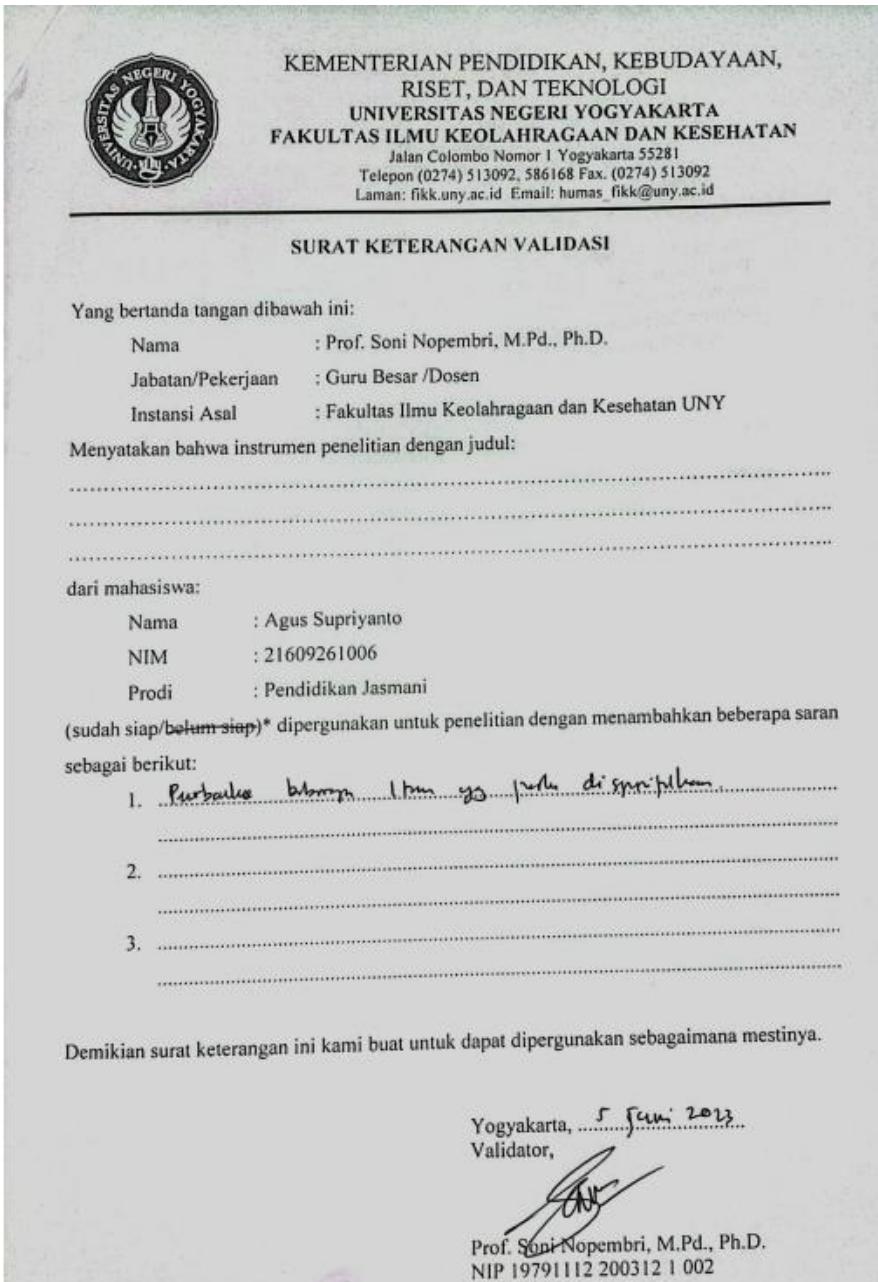
Yogyakarta, *30 Mei 2023*
Validator,

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

Lanjutan Lampiran 3



Lanjutan Lampiran 3



Lanjutan Lampiran 3


KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHARGAAN 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. Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes.
Jabatan/Pekerjaan : Guru Besar/Dosen
Instansi Asal : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI
BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN GERAK DASAR, KERJASAMA, PERCAYA DIRI DAN DISIPLIN
PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS

dari mahasiswa:

Nama : Agus Supriyanto
NIM : 21609261006
Prodi : Pendidikan Jasmani

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

1.
.....
2.
.....
3.
.....

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

Yogyakarta,
Validator,

Prof. Dr. Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes.
NIP 19751018 200501 1 002

Lanjutan Lampiran 3

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colomby 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 : Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Pembina/Dosen
Instansi Asal : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR, KERJASAMA, PERCAYA DIRI DAN DISIPLIN PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS

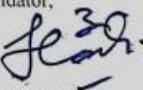
dari mahasiswa:

Nama : Agus Supriyanto
NIM : 21609261006
Prodi : Pendidikan Jasmani

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

1. Untuk gerak dasar bisa ✓ seimbang dengan skay gerakan dari sikap awal pelakuan. Untuk gerak dasar yg diambil sudiak baik tggal posisi & kaki.
2. Untuk gerak dasar yg diambil sudiak baik tggal posisi & kaki.
3. Instrumen bisa fungsi untuk penelitian

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

Yogyakarta, 8 Juni 2023
Validator,

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

Lampiran 4. Instrumen Penelitian

LEMBAR WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN DRAF MODEL PADA STUDI PENDAHULUAN

PETUNJUK :

1. Wawancara ditujukan kepada guru PJOK SD.
2. Pedoman wawancara ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari guru mengenai draft model dan kebutuhan guru untuk model pembelajaran.
3. Berikan jawaban sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

IDENTITAS :

Nama Responden :
Jenis Kelamin :
Nama Sekolah :

PERTANYAAN

1. Apakah bapak/ibu memahami tujuan pembelajaran pada proses pada proses belajar mengajar PJOK?
2. Materi apa yang sering bapak/ibu sampaikan didalam proses pembelajaran PJOK?
3. Berapa lama waktu efektif yang sering bapak/ibu gunakan di dalam proses pembelajaran PJOK?
4. Metode apa yang sering bapak/ibu gunakan di dalam proses pembelajaran PJOK?
5. Apakah sekolah menyediakan sarana dan prasarana dalam melaksanakan pembelajaran PJOK?
6. Apakah bapak/ibu mengalami kendala dalam melaksanakan pembelajaran PJOK?
7. Apakah kemampuan Gerak dasar (Lokomotor, non lokomotor dan manipulative) siswa sudah baik ?
8. Apakah Kerjasama siswa sudah baik?
9. Apakah Percaya Diri siswa sudah baik?
10. Apakah Disiplin siswa sudah baik?
11. Aktifitas apa yang bapak/ibu berikan kepada siswa untuk materi pembelajaran kemampuan gerak dasar Lokomotor, non lokomotor dan manipulative)?
12. Aktifitas apa yang bapak/ibu berikan kepada siswa untuk materi pembelajaran yang dapat meningkatkan Kerjasama siswa?
13. Aktifitas apa yang bapak/ibu berikan kepada siswa untuk materi pembelajaran yang dapat meningkatkan percaya diri Siswa?
14. Aktifitas apa yang bapak/ibu berikan kepada siswa untuk materi pembelajaran yang dapat meningkatkan Disiplin siswa?
15. Bentuk pembelajaran apa yang paling diminati anak?
16. Apakah bapak/ibu membutuhkan model pembelajaran untuk meningkatkan Kerjasama, Percaya Diri Dan Disiplin siswa?

Lanjutan Lampiran 4.

ANGKET UJI KELAYAKAN DRAF MODEL PEMBELAJARAN UJI COBA LAPANGAN

A. Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian

1. Instrumen validasi ini diisi oleh Guru PJOK
2. Angket diisi setelah melihat rekaman video pelaksanaan pembelajaran menggunakan model yang dikembangkan.
3. Memberikan tanda “√” (Centang) di bawah kolom skor penilaian berikut sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu pada kolom yang tersedia dengan rantang evaluasi sebagai berikut,
4. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

IDENTITAS:

Nama Lengkap :

Jenis Kelamin :

Nama Sekolah :

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
Isi/Materi			
1	Kesesuaian nilai-nilai dalam Permainan dengan materi dan tema yang diajarkan		
2	Kesesuaian Pemilihan bahan ajar		
3	Kesesuaian Pemilihan jenis permainan tradisional		
4	Model pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar (lokomotor, non-lokomotor, dan manipulative)		
5	Model pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat meningkatkan perilaku Kerjasama		
6	Model pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat meningkatkan perilaku Percaya diri		
7	Model pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat meningkatkan perilaku Disiplin		
Kontruksi			
8	Model pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik SD tingkat atas		

9	Model pembelajaran berbasis permainan tradisional sesuai dengan tingkatan peserta didik sekolah dasar kelas atas		
10	Model pembelajaran berbasis permainan tradisional sesuai dengan kemampuan mengajar guru		
11	Proses pembelajaran dalam model pembelajaran berbasis permainan tradisional sesuai dengan Kurikulum Merdeka SD tingkat atas (Fase B)		
12	Model pembelajaran berbasis permainan tradisional memberikan kesempatan peserta didik untuk mengamati		
13	Model pembelajaran berbasis permainan tradisional memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya		
14	Model pembelajaran berbasis permainan tradisional memberikan kesempatan peserta didik untuk mencoba		
15	Peralatan yang digunakan mudah diperoleh		
16	Model Permainan tradisional mudah dilakukan siswa		
17	Permainan tradisional yang dipilih aman bagi siswa		
Efisiensi Waktu			
18	Kesesuaian pembelajaran dengan alokasi waktu yang ditetapkan		

Lanjutan Lampiran 4.

LEMBAR RUBRIK AMATAN

UJI EFEKTIVITAS

PETUNJUK :

1. Rubrik diisi oleh Pengamat (Observer)
2. Instrumen ini merupakan pedoman untuk menilai siswa Ketika permainan tradisional berlangsung.
3. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom penilaian dalam melakukan aktivitas permainan yang terdiri dari: (1) Permainan Tradisional BOY-BOYNAN, (2) Permainan Tradisional GOBAK SODOR, (3) Permainan Tradisional BETENGAN, (4) Permainan Tradisional ENGKLEK PESAWAT.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda tangan setelah melakukan penilaian

IDENTITAS SISWA YANG DIAMATI :

Nama Siswa : _____

Jenis Kelamin : _____

Nama Sekolah : _____

PENILAIAN :

1. ASPEK KERJASAMA

No	Indikator	Pernyataan	Penilaian	
			Ya	Tidak
1	Partisipasi	Siswa terlibat aktif pada permainan		
		Siswa bersedia menyelesaikan permainan sesuai dengan kesepakatan		
		Siswa bersedia membantu temannya satu tim yang mengalami kesulitan pada peraturan		
2	Toleransi	Siswa mampu berkomunikasi baik dengan teman satu tim		
		Siswa bersedia menjadi penengah apabila temannya berselisih disaat proses permainan		
		Siswa mau berbaris dengan rapi menunggu giliran		
		Siswa memberikan semangat kepada teman satu tim nya		

3	Kepemimpinan	Siswa bersedia menjadi kapten dalam proses permainan		
		Siswa mampu menerima kesepakatan wasit walaupun berbeda pendapat dengan dirinya		

2. ASPEK PERCAYA DIRI

No	Indikator	Pernyataan	Penilaian	
			Ya	Tidak
1	Keyakinan diri	Siswa memiliki keyakinan Ketika bertindak dalam permainan		
2	Pantang menyerah	Siswa tidak putus asa Ketika permainan berlangsung		
3	Tenang dalam menghadapi Sesuatu	Siswa tidak gegabah dalam bertindak dalam permainan		
4	Berani	Siswa tidak takut dengan tim lawan		

3. ASPEK DISIPLIN

No	Indikator	Pernyataan	Penilaian	
			Ya	Tidak
1	Patuh terhadap peraturan	Siswa tidak curang Ketika permainan berlangsung		
2	Jujur	Siswa tidak berbohong Ketika permainan berlangsung		
3	Bertanggung Jawab	Siswa tidak mengulur waktu Ketika permainan berlangsung		
4	Bertindak Positif	Siswa tidak mengeluarkan kata-kata yang buruk		
		Siswa tidak melukai lawan		
5	Tepat Waktu	Siswa menepati waktu sesuai kesepakatan wasit		

Penilai,

Lanjutan Lampiran 4.

LEMBAR UJI KEMAMPUAN GERAK DASAR

UJI EFEKTIVITAS

**MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI
BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN GERAK DASAR, KERJASAMA, PERCAYA DIRI
DAN DISIPLIN PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR
KELAS ATAS**

Petunjuk :

1. Tes dinilai oleh Guru PJOK atau Peneliti
2. Tes gerak dasar meliputi tes Shuttle-run 4 x 10 meter, tes lari cepat 30 meter ,tes Stork Stand Positional Balance, dan tes lempar tangkap bola jarak 1 meter dengan tembok.
3. Tujuan Penilaian untuk mengukur kemampuan gerak dasar
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda tangan setelah melakukan penilaian

Prosedur Pelaksanaan Tes:

A. Tes Shuttle-run 4 x 10 meter

1. Alat/fasilitas: Stop watch, lintasan yang lurus dan datar dengan jarak 10 meter.
2. Pelaksanaan: Start dilakukan dengan berdiri. Pada aba-aba “bersedia” orang coba berdiri dengan salah satu ujung jari sedekat mungkin dari garis start.setelah aba-aba “siap” dan kemudian “ya” subjek berlari bolak-balik 4 x dengan catatan start dan finish kembali digaris start.
3. Skor dihitung waktu yang ditempuh dalam lari bolak-balik sejauh 10 meter.

B. Tes lempar tangkap bola jarak 1 meter ke tembok

1. Alat/fasilitas: bola tenis, stop watch dan tembok yang rata
2. Pelaksanaan: Subjek berdiri di belakang garis batas sambil memegang bola tenis dengan kedua tangan didepan dada. Aba-aba “ya” subyek dengan segera melakukan lempar tangkap ke dinding selama 30 detik.
3. Skor: Dihitung jumlah tangkapan bola yang dapat dilakukan selama 30 detik.

C. Tes Stork Stand Positional Balance

1. Alat/fasilitas: Stop watch
2. Pelaksanaan: Subjek berdiri dengan tumpuan kaki kiri, kedua tangan bertolak pinggang, kedua mata dipejamkan, lalu letakkan kaki kanan

pada lutut kaki kiri sebelah dalam. Pertahankan sikap tersebut selama mungkin.

3. Skor: Dihitung waktu yang dicapai dalam mempertahankan sikap di atas sampai dengan tanpa memindahkan kaki kiri dari tempat semula

D. Tes Lari Cepat 30 meter

1. Alat/fasilitas: Stop watch, lintasan lurus dan rata sejauh 30 meter, bendera
2. Pelaksanaan: Start dilakukan berdiri. Pada aba-aba “bersedia” subjek berdiri dengan salah satu ujung jari kakinya sedekat mungkin dengan garis start. Aba-aba “siap” subjek siap untuk berlari menuju garis finish dengan jarak 30 meter, sampai melewati garis finish.
3. Skor: Dihitung waktu yang ditempuh dalam melakukan lari sejauh 30 meter.

Lanjutan Lampiran 4.

ANGKET UJI KEPRAKTISAN PANDUAN MODEL PEMBELAJARAN

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian

1. Instrumen validasi ini diisi oleh Guru PJOK
2. Angket diisi setelah melihat rekaman video pelaksanaan pembelajaran menggunakan model yang dikembangkan.
3. Memberikan tanda “√” (Centang) di bawah kolom skor penilaian berikut sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu pada kolom yang tersedia dengan rantang evaluasi sebagai berikut,
4. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

IDENTITAS:

Nama Lengkap :
Jenis Kelamin :
Nama Sekolah :

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
Kemudahan			
1	Kemudahan dalam Pemilihan bahan ajar		
2	Kemudahan dalam Pemilihan Jenis permainan		
3	Kemudahan dalam memahami model pembelajaran		
4	Kemudahan dalam menerapkan model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran		
5	Kemudahan Sarana dan prasarana dalam panduan model pembelajaran		
Ketertarikan			
6	Pemilihan bahan ajar menarik untuk peserta didik		
7	Pemilihan jenis permainan menarik untuk peserta didik		
8	Sintaks dalam model pembelajaran membuat peserta didik aktif		
Keterbantuan			
9	Panduan Model pembelajaran dapat membantu guru dalam pembelajaran		
10	Panduan Model Pembelajaran membantu guru dalam Menyusun RPP		
11	Panduan Model Pembelajaran membantu guru dalam Menyusun LKPD		

12	Model pembelajaran yang digunakan dapat membantu peserta didik meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar		
13	Model pembelajaran yang digunakan dapat membantu peserta didik meningkatkan Kerjasama		
14	Model pembelajaran yang digunakan dapat membantu peserta didik meningkatkan Percaya Diri		
15	Model pembelajaran yang digunakan dapat membantu peserta didik meningkatkan Disiplin		
Efisiensi			
16	Model pembelajaran mudah dilakukan dimana saja		
17	Pembelajaran yang digunakan mudah dan murah		
18	Kesesuaian alokasi waktu pada model pembelajaran		

Lampiran 5. Data Penelitian

Hasil Analisis Aiken V Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	V	Kategori
1	Kejelasan	Kejelasan petunjuk pengisian angket	1	Sangat Tinggi
2		Kalimat pernyataan mudah dipahami	0,875	Sangat Tinggi
3		Kejelasan butir pernyataan	1	Sangat Tinggi
4	Relevansi	Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian	1	Sangat Tinggi
5		Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai	0,875	Sangat Tinggi
6		Pernyataan sesuai dengan indikator Kerja sama	0,875	Sangat Tinggi
7		Pernyataan sesuai dengan indikator Percaya diri	1	Sangat Tinggi
8		Pernyataan sesuai dengan indikator Disiplin	0,875	Sangat Tinggi
9	Kebahasaan	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	0,875	Sangat Tinggi
10		Bahasa yang digunakan efektif	1	Sangat Tinggi
11		Penulisan sesuai dengan EYD	1	Sangat Tinggi

Lanjutan Lampiran 5.

Hasil Analisis Aiken V Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	V	Kategori
1	Isi/ Materi	KD 4.1	Kesesuaian nilai-nilai dalam Permainan dengan materi dan tema yang diajarkan	0,91666 7	Sangat Tinggi
2			Kesesuaian Pemilihan bahan ajar	0,91666 7	Sangat Tinggi
3			Kesesuaian Pemilihan jenis permainan tradisional	0,91666 7	Sangat Tinggi
4			Draft Model pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar (lokomotor, non-lokomotor, dan manipulative)	0,91666 7	Sangat Tinggi
5			Draft Model pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat meningkatkan perilaku Kerjasama	1	Sangat Tinggi
6			Draft Model pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat meningkatkan perilaku Percaya diri	0,91666 7	Sangat Tinggi
7			Draft Model pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat meningkatkan perilaku Disiplin	0,91666 7	Sangat Tinggi
8	Konstruksi	Kemampuan Peserta Didik	Draft Model pembelajaran berbasis permainan tradisional sesuai dengan tingkatan peserta didik sekolah dasar kelas atas	1	Sangat Tinggi
9		Kemampuan Guru	Draft Model pembelajaran berbasis permainan tradisional sesuai dengan kemampuan mengajar guru	0,91666 7	Sangat Tinggi
10		Proses Pembelajaran	Proses pembelajaran dalam draf model pembelajaran berbasis permainan tradisional sesuai dengan Kurikulum Merdeka SD tingkat atas (Fase B)	1	Sangat Tinggi
11			Model yang dikembangkan menarik	0,91666 7	Sangat Tinggi
12			Langkah-langkah pada model pembelajaran yang dikembangkan mudah dilakukan	0,91666 7	Sangat Tinggi
13		Pendekatan Saintifik	Draft Model pembelajaran berbasis permainan tradisional	1	Sangat Tinggi

			memberikan kesempatan peserta didik untuk mengamati		
14			Draft Model pembelajaran berbasis permainan tradisional memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya	0,91666 7	Sangat Tinggi
15			Draft Model pembelajaran berbasis permainan tradisional memberikan kesempatan peserta didik untuk mencoba	1	Sangat Tinggi
16		Sarana dan Prasarana	Sarana dan prasarana yang digunakan untuk pembelajaran terjangkau	1	Sangat Tinggi
17			Peralatan yang digunakan dalam pembelajaran aman	1	Sangat Tinggi
18			Peralatan yang digunakan dalam pembelajaran mudah diperoleh	0,91666 7	Sangat Tinggi
19	Bahasa	Ejaan	Penulisan Langkah-langkah pembelajaran sudah menggunakan Bahasa baku yang sesuai EYD	0,91666 7	Sangat Tinggi
20		Kejelasan	Penggunaan kata-kata dalam draf model pembelajaran mudah dipahami	1	Sangat Tinggi

Lanjutan Lampiran 5.

Hasil uji reliabilitas angket validasi ahli pembelajaran

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.813	11

Hasil uji reliabilitas angket validasi ahli materi

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.451	20

Lanjutan Lampiran 5.

Hasil Uji Coba Skala Kecil Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional

No	Responden	Total Skor	Skor Ideal	Persentase	Kategori
1	SD Muhammadiyah Domban 1	14	18	78%	Layak
2	SD Muhammadiyah Jogokaryan	13	18	72%	Cukup

Hasil Uji Coba Skala Besar Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional

No	Responden	Total Skor	Skor Ideal	Persentase	Kategori
1	SDN Klegotan	16	18	89%	Layak
2	SDN Tamanan	17	18	94%	Layak
3	SDN Teganing 1	15	18	83%	Layak
4	SDN Gelaran Karangmojo	17	18	94%	Layak

Lanjutan Lampiran 5.

Paired Sample T-Tes Gerak Dasar

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)			
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference							
				Lower	Upper						
Pair 1 pretes_shuttle run - postes_shuttle run	.98909	.42008	.08956	.80284	1.17534	11.044	21	.000			
Pair 2 pretes_lempartang - kap - postes_lempartang kap	-4.227	2.349	.501	-5.269	-3.186	-8.441	21	.000			
Pair 3 pretes_storkstand - postes_storkstand	-1.5488	17.44364	3.71900	-23.22226	-7.75410	-4.165	21	.000			
Pair 4 pretes_laricepat - postes_laricepat	1.1850	.58406	.12452	.92604	1.44396	9.516	21	.000			

Lanjutan Lampiran 5.

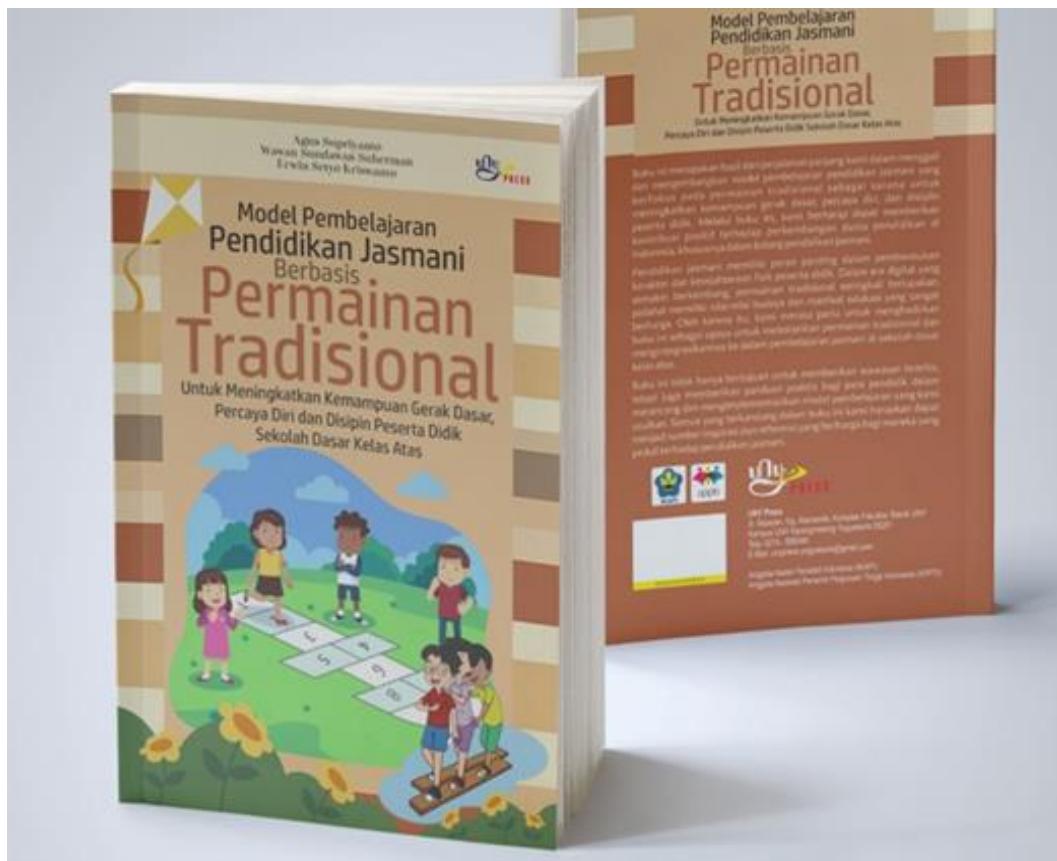
Amatan Pretes-Postes Sikap Kerjasama, Percaya Diri, dan Disiplin

No	Nama	Pretes		Postes	
		Persentase	Kategori	Persentase	Kategori
1	AFN	74	Baik	84	Sangat Baik
2	AAS	84	Sangat Baik	89	Sangat Baik
3	ANH	79	Sangat Baik	84	Sangat Baik
4	AANA	68	Baik	89	Sangat Baik
5	CAD	74	Baik	95	Sangat Baik
6	DAN	74	Baik	79	Sangat Baik
7	FD	84	Sangat Baik	89	Sangat Baik
8	GNLTW	79	Sangat Baik	89	Sangat Baik
9	HNA	74	Baik	84	Sangat Baik
10	LV	89	Sangat Baik	95	Sangat Baik
11	MI	68	Baik	79	Sangat Baik
12	MRDN	84	Sangat Baik	95	Sangat Baik
13	NAH	89	Sangat Baik	89	Sangat Baik
14	NDA	74	Baik	89	Sangat Baik
15	NFR	89	Sangat Baik	100	Sangat Baik
16	RWA	74	Baik	79	Sangat Baik
17	RAP	84	Sangat Baik	89	Sangat Baik
18	RRR	74	Baik	89	Sangat Baik
19	SM	84	Sangat Baik	100	Sangat Baik
20	UINZ	84	Sangat Baik	100	Sangat Baik
21	VL	74	Baik	95	Sangat Baik
22	VNAP	74	Baik	84	Sangat Baik
Rata-Rata		79	Sangat Baik	89	Sangat Baik

Hasil Uji Kepraktisan

No	Responden	Total Skor	Skor Ideal	Persentase	Kategori
1	SDN Jolosutro	18	18	100%	Praktis

Lampiran 6. Produk Buku Cetak



Lampiran 7. Dokumentasi









