

**PENGEMBANGAN MODEL AKTIVITAS JASMANI MELALUI PERMAINAN  
SIRKUIT UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN GERAK DASAR  
MANIPULATIF DAN SIKAP SOSIAL PESERTA DIDIK  
KELAS BAWAH DI SEKOLAH DASAR**

**TESIS**



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar  
Magister Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Jasmani

Oleh :  
**Muhammad Zaid Al Ardzi**  
NIM 21633251039

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

## ABSTRAK

**Muhammad Zaid Al Ardzi:** Pengembangan Model Aktivitas Jasmani Melalui Permainan Sirkuit Untuk Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif dan Sikap Sosial Peserta didik Kelas Bawah Di Sekolah Dasar. **Tesis. Yogyakarta: Magister Pendidikan Jasmani, Universitas Negeri Yogyakarta, 2024.**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit yang dikemas dalam bentuk buku panduan dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif dan sikap sosial peserta didik kelas bawah di sekolah dasar.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model Borg & Gall yang meliputi sepuluh tahapan, yaitu pengumpulan informasi, analisis informasi, pengembangan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba awal (uji coba produk kelompok kecil), revisi produk awal, uji coba lapangan utama (uji coba kelompok besar), uji coba produk operasional (uji efektivitas), pembuatan produk akhir serta desiminasi dan implementasi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas bawah di tiga sekolah, yaitu MIM Taskombang, MIM Ahmad Dahlan, MIM Basin. Uji coba yang dilakukan meliputi dua tahapan yaitu uji coba skala kecil yang dilakukan terhadap 10 peserta didik dan uji coba skala besar yang dilakukan 20 peserta didik serta pada tahap uji efektivitas dilakukan dengan 12 peserta didik.

Hasil penelitian dari ahli materi dan praktisi menggunakan indek validitas V-Aiken dan didapatkan hasil 0.886, dengan hasil tersebut menunjukkan bahwa pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit yang dikembangkan peneliti adalah reliabel. Hasil ujicoba skala kecil pada keterampilan gerak dasar manipulatif 15,33 dengan hasil tersebut termasuk dalam kategori “Tinggi” dan untuk sikap sosial peserta didik pada skala kecil memperoleh hasil 3,24 dengan kategori “Baik”. Hasil uji coba skala besar diperoleh hasil keterampilan gerak dasar manipulatif 15,50 dengan hasil tersebut termasuk dalam kategori “Tinggi” dan untuk sikap sosial peserta didik pada ujicoba skala besar memperoleh hasil 3,40 dengan kategori “Baik”. Hasil uji efektivitas dihitung menggunakan *paired sample t test* didapatkan hasil bahwa nilai signifikansi gerak dasar manipulatif peserta didik 0,017 dan untuk nilai signifikansi pada sikap sosial peserta didik 0,00. Dari masing-masing nilai signifikansi tersebut karena mendapatkan hasil dibawah 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikansi dari pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit peserta didik kelas bawah di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Aktivitas Jasmani, Permainan Sirkuit, Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif, Sikap Sosial.

## ***ABSTRACT***

**Muhammad Zaid Al Ardzi:** Developing a Physical Activity Model Using Circuit Games to Enhance Manipulative Basic Movement Skills and Social Attitudes in Lower Grade Elementary School Learners. **Thesis. Yogyakarta: Magister of Physical Education, Yogyakarta State University, 2024.**

This study aims to develop a product development model for physical activity through circuit games, presented as a guidebook, with the objective of enhancing basic manipulative movement skills and social attitudes among lower-grade elementary school students.

This study is development research using the Borg & Gall model, which comprised ten stages, including information gathering, information analysis, initial product development, expert validation and revision, initial trial (small group product trial), initial product revision, main field trial (large group trial), operational product trial (effectiveness test), final product manufacturing and dissemination and implementation. The subjects of this study were lower-grade students in three schools, namely MIM Taskombang, MIM Ahmad Dahlan, and MIM Basin. The trials consisted of two stages: small-scale trials conducted on ten students, large-scale trials conducted on 20 students, and the effectiveness test stage carried out with 12 students.

The study results from material experts and practitioners using the V-Aiken validity index yielded a score of 0.886, indicating that the physical activity model through circuit games developed by researchers is reliable. The results of small-scale trials on manipulative basic movement skills were 15.33, categorized as "High" category, and the social attitudes of students on a small scale scored 3.24 in the "Good" category. Large-scale trials also showed high manipulative basic movement skills with a score of 15.50, and social attitudes scored 3.40, falling within the "High" and "Good" categories, respectively. The effectiveness test, analyzed using the paired sample t-test, yielded significance values of 0.017 for basic manipulative movements and 0.00 for social attitudes. With both values below 0.05, it was concluded that developing a physical activity model through circuit games significantly affected lower-grade students' basic manipulative movements and social attitudes in elementary school.

**Keywords:** *Physical Activity, Circuit Games, Manipulative Basic Movement Skills, Social Attitudes.*

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Zaid Al Ardzi  
NIM : 21633251039  
Program Studi : S2 Pendidikan jasmani  
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

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

Yogyakarta, 21 Maret 2024  
Yang Membuat Pernyataan,



*m*

Muhammad Zaid Al Ardzi  
NIM. 21633251039

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MODEL AKTIVITAS JASMANI MELALUI PERMAINAN  
SIRKUIT UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN GERAK DASAR  
MANIPULATIF DAN SIKAP SOSIAL PESERTA DIDIK  
KELAS BAWAH DI SEKOLAH DASAR**

**TESIS**

**Muhammad Zaid Al Ardzi  
NIM 21633251039**

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Hasil Tesis Fakultas  
Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan/Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri  
Yogyakarta  
Tanggal, 21 Maret 2024

Koordinator Program Studi



Dr. Amat Komari, M.Si.  
NIP. 19620422199011001

Dosen Pembimbing



Dr. Yudanto, M.Pd.  
NIP. 198107022005011001

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MODEL AKTIVITAS JASMANI MELALUI PERMAINAN  
SIRKUIT UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN GERAK DASAR  
MANIPULATIF DAN SIKAP SOSIAL PESERTA DIDIK  
KELAS BAWAH DI SEKOLAH DASAR

TESIS

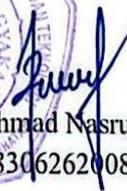
Muhammad Zaid Al Ardzi  
NIM 21633251039

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal: 1 April 2024

DEWAN PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Amat Komari, M.Si. (Ketua/Penguji)		3/5/2024
Dr. Farida Mulyaningsih, M.Kes. (Sekretaris/Penguji)		3/5-2024
Prof. Dr. Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes. (Penguji I)		2-5-2024
Dr. Yudanto, M.Pd. (Penguji II/Pembimbing)		3/5 2024

Yogyakarta,..... 2024  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan

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

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Puji syukur alhamdulillah saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah mempermudah langkah saya dalam menyelesaikan studi di Universitas Negeri Yogyakarta. Selain itu skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya Bapak Supardi dan Ibu Siti Karomah. Terimakasih selalu mendoakan untuk mengiringi setiap langkah perjalanan saya, dan terimakasih selalu memberikan kasih sayang yang tak terhingga kepada saya.
2. Kepada Kakaku Zaimatus Sholikhah dan Zamroh Azizah A.M Yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi dan doanya untuk keberhasilan ini.
3. Sahabat yang telah memberikan semangat serta dukungan.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang maha esa, atas segala limpahan rahmat dan hidayah dan karunia-Nya, sehingga penyusunan tugasakhir “tesis” yang berjudul “Pengembangan Model Permainan untuk Meningkatkan Gerak Dasar Manipulatif dan Kerjasama Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Bawah”. Dapat terselesaikan tepat waktu, dalam penulisan tesis ini melibatkan berbagai pihak. Oleh karena itu disampaikan terimakasih dan penghargaan kepa yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes, AIFO. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan studi di Perguruan tinggi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah banyak membantu sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan cepat.
3. Bapak Dr. Amat Komari, M.Pd. Koordinator Bidang Studi Pendidikan Jasmani Program Magister Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah banyak memberikan bekal ilmu dan kemudahan kepada penulis.
4. Bapak Dr. Yudanto, M. Pd., Dosen pembimbing yang telah sabar dan selalu memberikan semangat kepada penulis dan juga bekal ilmu yang memberikan manfaat bagi penulis.

5. Bapak Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or. dan Bapak Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd., M.Or. yang sudah bersedia menjadi validator ahli dan membimbing dalam proses perbaikan produk tesis.
6. Kedua orang tua tercinta Bapak Supardi dan Ibu Siti Karomah, yang tak pernah berhenti memberikan do'a dan dukungan untuk menyelesaikan tugas tesis ini.
7. Ketua Kelompok Kerja Madrasah 04 Ibu Siti Karomah, S.Ag., M.Pd.I di MIM Taskombang, MIM Ahamad Dahlan dan MIM Basin yang telah memberikan izin kepada penulis untuk dijadikan tempat penelitian dan telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan disini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan tesis ini.

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak mendapatkan pahala yang berlimpah dari Allah SWT. Sangat disadari bahwa tesis ini masih memiliki kekurangan, oleh karena itu diharapkan kritik, saran, dan masukan yang bersifat membangun. Akhir kata, semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi para pembaca yang budiman.

Yogyakarta, 21 Maret 2024



Muhammad Zaid Al Ardzi  
NIM 21633251039

## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>v</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	12
C. Pembatasan Masalah .....	13
D. Rumusan Masalah .....	13
E. Tujuan Pengembangan .....	13
F. Spesifik Produk yang Dikembangkan.....	14
G. Manfaat Pengembangan .....	15
H. Asumsi Pengembangan .....	16
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>17</b>
A. Kajian Teori .....	17
B. Kajian Penelitian yang Relevan .....	56
C. Kerangka Berpikir.....	57
D. Pertanyaan Penelitian .....	58
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>59</b>
A. Model Pengembangan.....	59
B. Prosedur Pengembangan .....	60
C. Desain Uji Coba Produk .....	64
1. Desain Uji Coba Produk .....	64
2. Subjek Uji coba.....	66
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	66

4. Teknik Analisis Data.....	72
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>73</b>
A. Hasil Pengembangan Produk Awal .....	73
B. Hasil Uji Coba Produk .....	86
C. Revisi Produk.....	117
D. Kajian Produk Akhir .....	138
E. Keterbatasan Penelitian.....	142
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>	<b>143</b>
A. Simpulan Tentang Produk.....	143
B. Saran Pemanfaatan Produk .....	144
C. Dimensi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	145
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>147</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>153</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Literatur komponen sikap hubungan <i>interpersonal behavior</i> (perilaku interpersonal) .....	45
Tabel 2. Komponen yang lain yaitu komponen <i>task-related behavior</i> (perilaku terkait tugas), kemampuan kooperatif dan kemampuan kognitif dalam aktivitas jasmani .....	45
Tabel 3. Komponen <i>Cognitive</i> (Kognitif) aspek sosial .....	51
Tabel 4. Komponen <i>affective</i> (afektif) aspek sosial .....	51
Tabel 5. Komponen <i>Conative</i> (konatif) aspek sosial .....	52
Tabel 6. Komponen sikap sosial .....	54
Tabel 7. Komponen sikap sosial yang dimasukkan dalam permainan sirkuit .....	55
Tabel 8. Model <i>Eksperimen one group pretest posttest design</i> .....	65
Tabel 9. Kisi-kisi angket studi pendahuluan .....	67
Tabel 10. Kisi-Kisi instrumen penilaian ahli materi dan praktisi .....	67
Tabel 11. Kisi-kisi sikap sosial .....	68
Tabel 12. Skala penilaian pengembangan model aktivitas jasmani .....	69
Tabel 13. Kisi-kisi penilaian keterampilan gerak dasar manipulatif .....	71
Tabel 14. Deskripsi rating penilaian tes keterampilan gerak manipulatif .....	84
Tabel 15. Masukan Validasi draft pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit dari para ahli dan praktisi .....	84
Tabel 16. Hasil validasi model permainan sirkuit untuk mengembangkan gerak dasar manipulatif .....	85
Tabel 17. Hasil reliabilitas permainan .....	86
Tabel 18. Hasil uji coba skala kecil keterampilan gerak dasar manipulatif .....	87
Tabel 19. Hasil uji coba skala kecil sikap sosial .....	87
Tabel 20. Saran dan Masukan Uji Coba Skala Kecil .....	88
Tabel 21. Hasil uji coba skala besar keterampilan gerak dasar manipulatif .....	103
Tabel 22. Hasil uji coba skala besar sikap sosial .....	103
Tabel 23. Saran dan Masukan Uji Coba Skala Besar .....	104
Tabel 24. Hasil Uji validitas instrumen sikap sosial peserta didik .....	117
Tabel 25. Hasil uji reliabilitas instrumen .....	117

Tabel 26. Revisi draft Model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit .....	118
Tabel 27. Hasil pretest keterampilan gerak dasar manipulatif.....	133
Tabel 28. Hasil posttest keterampilan gerak dasar manipulatif .....	134
Tabel 29. Hasil pretest sikap sosial peserta didik .....	135
Tabel 30. Hasil posttest sikap sosial peserta didik.....	136
Tabel 31. Hasil penilaian keterampilan gerak dasar manipulatif.....	137
Tabel 32. Hasil penilaian sikap sosial peserta didik .....	137

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Konsep pengembangan permainan berdasarkan unsur yang dikembangkan .....	53
Gambar 2. Prosedur pengembangan .....	64
Gambar 3. Permainan Stymbol .....	80
Gambar 4. Permainan Estafet Bola .....	81
Gambar 5. Permainan Kereta Bola .....	82
Gambar 6. Permainan Tegbol .....	83
Gambar 7. Permainan Stymbol .....	90
Gambar 8. Permainan Estafet Bola .....	94
Gambar 9. Permainan Kereta Bola .....	97
Gambar 10. Permainan Tegbol .....	100
Gambar 11. Permainan Stymbol .....	104
Gambar 12. Permianan Estafet Bola .....	108
Gambar 13. Permainan Kereta Bola.....	111
Gambar 14. Permainan Tegbol .....	114
Gambar 15. Permainan Stymbol .....	120
Gambar 16. Permianan Estafet Bola .....	124
Gambar 17. Permainan Kereta Bola.....	127
Gambar 18. Permainan Tegbol .....	130

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Validasi Ahli dan Praktisi .....	154
Lampiran 2. Instrumen Penelitian .....	158
Lampiran 3. Data Penelitian .....	168
Lampiran 4. Uji Efektivitas .....	199
Lampiran 5. Dokumentasi Ujicoba Skala Kecil .....	202
Lampiran 6. Dokumentasi Ujicoba Skala Besar .....	203
Lampiran 7. Dokumentasi Uji Efektivitas .....	205
Lampiran 8. Buku Panduan Permainan Persi.....	210

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan pada hakikatnya merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia guna pencapaian tingkat kehidupan bangsa yang semakin maju dan sejahtera. Pencapaian pendidikan yang berkualitas merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik di masa depan. Menurut Depdiknas (2003), pendidikan nasional berfungsi dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut, pendidikan dilaksanakan melalui jalur pendidikan sekolah (pendidikan formal) dan jalur pendidikan luar sekolah (pendidikan non formal). Sedangkan menurut Muchlisin (2017. p.49) menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini seharusnya memiliki filsafat pendidikan yang menyentuh seluruh perkembangan anak dan didukung dengan pembelajaran yang disesuaikan dengan dunia anak usia dini. Anak akan berkembang sebagaimana mestinya jika mendapatkan perhatian dan stimulasi yang baik dari sekolah”.

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

Pendidikan Jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional dalam kerangka sistem pendidikan nasional. Menurut Rosdiani (2012, p.21) Pendidikan jasmani adalah media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, dan sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang. Oleh karena itu pendidikan kurang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani, karena dengan pendidikan jasmani gerak dalam aktivitas jasmani akan memberikan manfaat yang banyak dimasa anak-anak.

Masa anak-anak merupakan kesempatan yang baik untuk belajar, dimasa ini anak-anak akan lebih suka belajar pendidikan jasmani dengan menggunakan permainan. Dengan permainan ini dapat mengoptimalkan keterampilan gerak dasar dan sikap sosial. Dalam pelaksanaan Pendidikan jasmani melalui permainan apabila dirancang secara sistematis anak akan mengikuti kegiatan dengan rasa senang, dengan rasa senang itu antusias anak

dalam melakukan gerak tanpa disadari akan meningkat sehingga dengan pendidikan jasmani ini dapat mengoptimalkan berbagai keterampilan gerak dasar.

Keterampilan gerak dasar mempunyai peran penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani, kemampuan gerak dasar dapat diterapkan dalam bentuk permainan dan aktivitas jasmani yang dilakukan sehari-hari. Efektivitas pembelajaran berbasis permainan tergantung pada sejauh mana peserta didik menyukai permainan tersebut. Perbedaan individu dalam preferensi permainan harus diperhitungkan ketika memilih desain pembelajaran berbasis permainan tertentu Gaalen *et al.* (2022). Oleh karena itu pembelajaran melalui permainan dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar terdiri dari gerak lokomotor, gerak nonlokomotor dan gerak manipulatif. Gerak lokomotor merupakan gerak yang dilakukan dengan perpindahan tempat. Gerak nonlokomotor merupakan gerak yang dilakukan tanpa disertai perpindahan tempat. Sedangkan gerak manipulatif merupakan gerak yang dilakukan dengan memanipulasi suatu objek dengan membutuhkan koordinasi alat indera lainnya.

Gerak dasar manipulatif merupakan gerakan yang sangat dianjurkan untuk diajarkan sejak dini, karena sebagai pondasi pengembangan fisik dan motorik saat dewasa. Aktivitas gerak manipulatif juga memiliki peran yang sangat penting terutama dalam perkembangan kognitif, bahasa dan sosial emosional jika aktivitas dilakukan dalam bentuk kelompok. Keterampilan gerak manipulatif memiliki manfaat secara langsung dan tidak langsung.

Secara tidak langsung adalah pertumbuhan dan perkembangan kemampuan fisik dan motorik peserta didik akan mempengaruhi persepsi peserta didik tentang dirinya dan orang lain, yang akan memberikan pengaruh terhadap pola penyesuaian diri secara umum, misalnya kurang terampil menendang bola akan cepat menyadari bahwa dirinya tidak dapat mengikuti permainan sepak bola seperti yang dilakukan teman sebayanya. Secara langsung adalah perkembangan fisik peserta didik akan menentukan keterampilannya dalam bergerak.

Gerak manipulatif adalah gerak yang perlu dikembangkan pada anak sekolah dasar atau usia 6-8 tahun. Macam-macam keterampilan yang sangat perlu adanya bimbingan, latihan dan pengembangan agar anak-anak dapat melaksanakan dengan benar dan baik. Namun yang menjadi permasalahan sekarang adalah bagaimana cara untuk dapat menanamkan dan mengembangkan berbagai gerak dasar yang telah dimiliki itu, agar dapat dilakukan dengan benar dan baik, karena pada dasarnya anak usia 6-8 tahun cenderung belum bisa melakukan gerakan dengan baik. Keterampilan gerak dasar manipulatif ini penting untuk dikembangkan secara maksimal agar dapat mencapai tugas perkembangan motoriknya secara optimal. Menurut Nawang (2011) keterampilan gerak manipulatif memiliki manfaat secara langsung dan tidak langsung. Secara langsung, pertumbuhan fisik anak akan menentukan keterampilannya dalam bergerak. Sementara itu, secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan kemampuan fisik dan motorik anak akan mempengaruhi persepsi anak tentang dirinya dan orang lain, yang akan

memberikan pengaruh terhadap pola penyesuaian diri anak secara umum, misalnya anak yang kurang terampil menendang bola akan cepat menyadari bahwa dirinya tidak dapat mengikuti permainan sepak bola seperti yang dilakukan teman sebayanya. Hal itu menyebabkan anak menarik diri dari lingkungan teman-temannya.

Perkembangan gerak dasar khususnya pada peserta didik kelas bawah sekolah dasar diantaranya mampu berlari dengan membawa bola, menjaga keseimbangan, meliukkan tubuh, mendorong bola, melempar dan menangkap bola. Kemampuan gerak dasar adalah suatu kebutuhan yang harus dipelajari pada peserta didik di sekolah dasar. Mengingat hal tersebut langsung maupun tidak langsung akan sangat mempengaruhi perilaku sehari-hari, dan menunjang perkembangan gerak dan postur tubuh dimasa remaja dan dewasa. Kemampuan motorik anak sebaiknya dilakukan pada usia sedini mungkin, agar perkembangan dan pertumbuhan dapat terpantau dengan baik dan benar.

Sekolah dasar melalui pembelajaran pendidikan jasmani diharapkan mampu membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada peningkatan keterampilan gerak dasar dan aspek sosial, kemampuan gerak dalam keterampilan gerak dasar menggambarkan derajat penguasaan keterampilan dalam menggunakan jari-jari tangan, koordinasi mata-tangan dan kaki, untuk peserta didik kelas bawah agar bisa bergerak dengan bagus, mereka mesti mengenal keterampilan gerak dasar. Pada usia peserta didik kelas bawah mempelajari keterampilan gerak dasar kurang cukup, peserta didik akan mengalami berbagai hambatan dalam mempelajari

dan melakukan berbagai keterampilan gerak yang lebih sulit dikemudian hari, karena dimasa tersebut adalah masa menghaluskan dan masa kritis untuk mempelajari keterampilan gerak dasar.

Sekolah Dasar merupakan tempat dimana dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani guru hendaklah mengupayakan terpenuhinya semua aspek yang terabaikan baik oleh keluarga, masyarakat atau lingkungan. Terutama dalam mengembangkan pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan gerak dan sikap sosial peserta didik, seorang guru hendaklah mengupayakan untuk mengembangkan pembelajaran dengan semenarik mungkin agar dalam pelaksanaan pembelajaran keterampilan gerak dan sikap sosial anak terpenuhi dengan baik. Sekolah merupakan tempat untuk dapat mengembangkan gerak dasar dan sikap sosial. Didalam lingkungan sekolah adalah pendidikan jasmani yang mempunyai potensi untuk mengembangkan kompetensi terjadinya interaksi antar peserta didik satu dengan yang lainnya. Menggunakan pendidikan jasmani dalam bentuk permainan sirkuit peserta didik akan merasakan interaksi. Didalam permainan terdapat unsur berkelompok yang melibatkan tidak hanya satu orang saja didalamnya.

Manusia sebagai makhluk sosial senantiasa membutuhkan orang lain dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Manusia melalui akalnya menciptakan pengetahuan sebagai alat untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Keterampilan berpikir dan daya nalar, keterampilan hidup bersama, keterampilan bekerja dan keterampilan pengendalian diri merupakan keterampilan dasar dalam

bertahan hidup dan menjalani kehidupan. Keterampilan tersebut dimiliki semua orang, hanya dalam pengembangannya masing-masing individu berbeda. Usaha untuk mengembangkan sikap sosial secara optimal dan efektif dilakukan melalui proses pendidikan. Sikap sosial merupakan kemampuan untuk menciptakan hubungan sosial yang serasi dan memuaskan berbagai pihak, dalam bentuk penyesuaian terhadap lingkungan sosial dan keterampilan memecahkan masalah sosial. Dalam sikap sosial mencakup kemampuan mengendalikan diri, adaptasi, berkomunikasi dan berpartisipasi dalam masyarakat.

Sikap sosial merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran di sekolah. Karena, sikap sosial adalah satu modal peserta didik untuk dapat berinteraksi dengan orang lain. Jika seseorang tidak memiliki sikap sosial yang baik maka dia tidak akan bisa membawa diri dalam lingkungannya. Sebaliknya, jika seseorang memiliki sikap sosial yang tinggi dia akan mampu bekerja sama dengan orang lain. Selain itu seseorang yang memiliki sikap sosial yang tinggi juga akan memiliki rasa empati terhadap sesama dan bisa menemukan jalan keluar (solusi) atas permasalahan yang dihadapi.

Sikap sosial ini diajarkan agar anak mampu berinteraksi dengan baik tanpa membedakan jenis, bentuk dan cara bermain anak antara waktu lalu dengan waktu sekarang, selain sangat berpengaruh pada perkembangan gerak dasar anak juga mempengaruhi hubungan sosial anak. Untuk mengatasi hal tersebut perlu dikaji secara seksama dalam memilih jenis permainan sehingga mampu mengembangkan keterampilan gerak dasar dan memberi dasar

hubungan sosial anak-anak agar dapat mendukung proses pertumbuhan dan perkembangan secara optimal pada peserta didik. Selain itu juga proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar seharusnya lebih mengutamakan pelaksanaan kurikulum yang menanamkan dan mengembangkan keterampilan gerak dasar dan sikap sosial peserta didik. Salah satu fenomena kurang efektifnya belajar pada peserta didik adalah melalui penggunaan media dan modifikasi pembelajaran yang dapat menstimulus peserta didik supaya aktif melakukan gerak secara maksimal. Hal ini disebabkan oleh belum banyak diaplikasikan media pembelajaran yang memuat model rangkaian permainan tanpa menggunakan alat untuk menstimulasi peserta didik, supaya peserta didik lebih semangat dan tertarik dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Salah satu mata pelajaran yang memuat kurikulum yang menekankan pada teori, perkembangan aspek serta faktor fisik dan keterampilan gerak adalah mata pelajaran pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani memiliki berbagai tujuan yang akan dicapai selama kegiatan pembelajaran, salah satunya yaitu membantu dan mendorong setiap orang untuk mencapai status kesehatan yang lebih baik melalui usaha dan perbuatannya sendiri. Dengan mengacu kurikulum pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar, guru hendaknya memilih program pembelajaran yang menarik, seperti menerapkan pembelajaran pendidikan jasmani dengan berbasis permainan untuk dapat menarik perhatian serta minat belajar peserta didik, agar sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang senang bergerak, senang

bekerja dalam kelompok dan cenderung masih suka bermain. Permainan (games) akan membuat peserta didik senang dalam melakukan pembelajaran Pendidikan Jasmani. Selain dapat mengembangkan ketiga aspek (kognitif, afektif, dan psikomotor), tujuan pembelajaran tercapai, kebutuhan geraknya terpenuhi, dan peserta didik merasa senang dalam melakukan pembelajaran Pendidikan Jasmani. Salah satu program pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar antara lain adalah *low organized games* (Mahendra, 2007: 32).

Massa anak-anak bermain merupakan dasar pendidikan untuk perkembangannya. Kebanyakan anak-anak akan lebih suka terhadap permainan, karena permainan merupakan esensi dari gambaran kehidupan nyata. Permainan mempromosikan tindakan otonom dan proaktif anak, yang akan bermanfaat untuk memahami bahwa bermain-main dalam pendidikan menyiratkan manfaat yang baik dalam kemampuan rasional dan emosional Almonacid *et al.* (2021). Menurut Aidi *et al.* (2019) permainan merupakan salah satu cara untuk memudahkan pencapaian tujuan pendidikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Hal ini dapat terlaksana jika permainan ini mempunyai manfaatnya dan menjadi sebuah kegiatan yang menyenangkan bagi anak, sehingga anak tertarik untuk mengikutinya. Aktivitas yang dilakukan anak dalam permainan merupakan berbagai bentuk aktivitas yang dilakukan secara spontan, tanpa paksaan, mendatangkan kegembiraan dan dalam suasana yang menyenangkan. Didalam bermain dibutuhkan suatu media yang disebut permainan, dengan permainan

yang dirancang secara sistematis setiap pelaksanaannya anak akan lebih berantusias. Permainan adalah kegiatan yang akan menimbulkan rasa senang. Agar peserta didik merasa tertarik dalam kegiatan pembelajaran maka dikembangkanlah model permainan sirkuit ini untuk dapat memungkinkan anak melepaskan energy fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam disekolah. Permainan sirkuit merupakan permainan yang terdiri dari beberapa pos didalamnya, Bentuk permainan sirkuit yang bervariasi ini bertujuan untuk dapat mengembangkan keterampilan gerak dasar dan sikap sosial peserta didik. Permainan memiliki banyak bentuk sehingga memiliki beragam variasi pula, dengan permainan sirkuit ini peserta didik akan melakukan semua permainan dipos sehingga tidak mengalami kebosanan.

Dengan berbagai permasalahan yang terjadi sekarang dan karakteristik peserta didik yang berbeda-beda pula agar dapat mengembangkan sikap sosial dan keterampilan gerak dasar di sekolah dasar dengan melalui bermain dan permainan ini diharapkan dapat mengembangkan berbagai aspek dan keterampilan peserta didik. Terutama melalui permainan sirkuit diharapkan peserta didik akan merasa lebih senang dan melakukan banyak gerak. Tujuan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar adalah memacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang selaras dalam membentuk dan mengembangkan kemampuan gerak dasar, menanamkan nilai, sikap, dan membiasakan hidup sehat. Di tingkat sekolah dasar salah satu tujuan pembelajaran pendidikan jasmani untuk

mengembangkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan dengan menggunakan observasi dan wawancara terhadap guru pendidikan jasmani di tiga Madrasah Ibtidaiyah. Ketiga Madrasah adalah MI Muhammadiyah Taskombang, MI Muhammadiyah Ahmad Dahlan dan MI Muhammadiyah Basin, menunjukkan: (1) peserta didik kelas bawah malas untuk bergerak saat pembelajaran pendidikan jasmani, (2) peserta didik sulit mengikuti pembelajaran dengan semangat dikarenakan guru terfokus dengan permainan yang monoton.

Penelitian terkait dengan permainan untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar dilakukan oleh Pambayu (2021): untuk menghasilkan sebuah produk model aktivitas jasmani melalui permainan sederhana untuk meningkatkan kecepatan dan kelincahan peserta didik kelas bawah. Hasil penelitian ini meningkat untuk variabel kecepatan 37,5% dari 52,5% menjadi 90%. Untuk variabel kelincahan meningkat 35% dari 45% menjadi 80% pada hasil akhir.

Berikutnya hasil penelitian Putri (2017): pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sikap sosial dalam pembelajaran penjas. Hasil penelitian ini memiliki presentase yaitu sangat baik 6,67% (8 siswa), kategori baik 29,17% (35 siswa), kategori cukup 31,66% (38 siswa), kategori kurang 25,83% (31 siswa), dan kategori kurang sekali 6,67% (8 siswa) pada hasil akhir.

Hasil penelitian Mubin et al, (2019, p.1): penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pembelajaran berbasis petualangan pada gerak dasar lokomotor. Hasil penelitian ini memiliki presentase 6.25% yang menjawab sulit, 23.75%

yang menjawab sedang, dan 70% yang menjawab mudah. Dengan hasil tersebut permainan petualangan dapat diterima oleh peserta didik.

Berdasarkan latar belakang diatas dapat disimpulkan dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani untuk mengembalikan semangat peserta didik maka pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani untuk dapat mengembangkan penelitian tentang model permainan yang dapat mengembangkan peserta didik menjadi lebih aktif, dan bersemangat dalam proses kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani. Hal ini juga akan berguna untuk pengembangan kebugaran yang baik. Penelitian ini dikhususkan untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar dan sikap sosial peserta didik kelas bawah sekolah dasar dengan judul “Pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif dan sikap sosial peserta didik kelas bawah di sekolah dasar”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Masih minimnya penerapan pengembangan aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit disekolah dasar yang dapat meningkatkan antusias, keterampilan gerak dasar dan perilaku sosial peserta didik.
2. Guru pendidikan jasmani belum memberdayakan seluruh potensi dalam pengembangan pembelajaran.
3. Perlunya pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit yang dapat mengembangkan keterampilan gerak dasar dan sikap sosial.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, serta untuk menghindari salah penafsiran dalam penelitian ini maka dibuat batasan permasalahan. Pembatasan ini dimaksudkan agar penelitian tidak terlalu meluas. Agar lebih fokus serta terarah tentang pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah maka dapat ditarik rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan model aktivitas jasmani dengan berbasis permainan sirkuit untuk dapat mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif sesuai keterampilan peserta didik kelas bawah di sekolah dasar?
2. Bagaimana pengembangan model aktivitas jasmani yang efektif untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar dan sikap sosial peserta didik kelas bawah di sekolah dasar?
3. Bagaimana kelayakan dan kepraktisan pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif dan sikap sosial peserta didik kelas bawah di sekolah dasar.

### **E. Tujuan Pengembangan**

Berkaitan dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Pengembangan model aktivitas jasmani dengan permainan sirkuit bertujuan untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif

dan sikap sosial peserta didik kelas bawah di sekolah dasar.

2. Untuk menghasilkan model aktivitas jasmani yang efektif untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif dan sikap sosial.
3. Mengetahui kelayakan dan kepraktisan model aktivitas jasmani dengan permainan sirkuit untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif dan sikap sosial.

#### **F. Spesifik Produk yang Dikembangkan**

Produk dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu produk pengembangan melalui permainan sirkuit untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif dan sikap sosial. Berikut spesifikasi yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan :

1. Pengembangan aktivitas jasmani dengan melalui permainan sirkuit untuk peserta didik sekolah dasar.
2. Buku panduan penggunaan pembelajaran yang berisikan:
  1. Pendahuluan
  2. Konsep tentang model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit
  3. Kompetensi dasar/indikator model pembelajaran
  4. Tujuan model pembelajaran
  5. Materi
  6. Sintaks
  7. Kegiatan guru dan peserta didik
  8. Penilaian hasil pembelajaran

## **G. Manfaat Pengembangan**

Penelitian tentang pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar dan sikap sosial diharapkan bermanfaat:

### **1. Secara Teoritis**

- a. Penelitian ini diharapkan sebagai masukan dan gambaran bagi guru pendidikan jasmani di Sekolah Dasar untuk mengembangkan permainan sirkuit.
- b. Penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi peningkatan ilmu pengetahuan dalam bidang aktivitas jasmani terutama dalam mengembangkan permainan sirkuit dan diharapkan dapat dipergunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pembelajaran ini.

### **2. Secara Praktis**

- a. Bagi guru pendidikan jasmani penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan atau bahan evaluasi bagi guru pendidikan jasmani agar dapat mengembangkan model aktivitas jasmani melalui permainan dan mampu menciptakan ide-ide baru setiap kegiatan pembelajaran.
- b. Bagi lembaga sekolah penelitian ini diharapkan jadi bahan pertimbangan dan masukan untuk mengambil kebijakan yang relevan, sebagai bentuk upaya nyata untuk dapat meningkatkan kreativitas guru pendidikan jasmani.

c. Bagi Peserta didik

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

#### **H. Asumsi Pengembangan**

Asumsi yang digunakan dalam penelitian pengembangan permainan sirkuit untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar dan sikap sosial peserta didik sekolah dasar adalah :

1. Tersedianya sarana lapangan dan prasarana untuk menunjang pelaksanaan permainan sirkuit
2. Siswa pernah bermain permainan sirkuit.

Batasan masalah yang terdapat dalam penelitian ini dan pengembangan ini yaitu sebagai berikut :

1. Kelas yang akan dijadikan subjek yaitu kelas I sekolah dasar.
2. Pada permainan ini menggunakan mata pelajaran pendidikan jasmani dengan materi gerak dasar.

Standar kompetensi yang digunakan yaitu mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor, nonmanipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan permainan sederhana dan atau permainan sirkuit.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pendidikan Jasmani**

###### **a. Pengertian pendidikan jasmani**

Pendidikan jasmani merupakan pembelajaran yang menitikberatkan pada aktivitas jasmani untuk mengembangkan dan melatih keterampilan kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan) yang dimiliki anak sebagai sarana pertumbuhan. Pendidikan jasmani merupakan pembelajaran yang berpusat pada aktivitas fisik dan hal ini merupakan pembeda dari pembelajaran yang berbasis pada pengetahuan umum (Jeong & So,2020).

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan yang mana siswa adalah objek utamanya (Chukwurah *et al.*,2020). Menurut Dyson (2014), Pendidikan jasmani jauh lebih luas dari sekedar aktivitas fisik, jika dikmanai secara sempit hal ini akan tidak menguntungkan bagi potensi-potensi yang ada untuk masa depan. Aktivitas pendidikan jasmani tidak hanya semata-mata berada dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, namun juga sebelum sekolah bahkan saat jam istirahat di sekolah (Andrew *et al.*,2015). Pendidikan jasmani terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan fisik, hal ini dapat mendukung seseorang dalam menentukan arah masa depannya Corbin (2021).

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan suatu mata ajar yang diberikan di suatu jenjang sekolah tertentu yang merupakan salah satu

bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk bertumbuh dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang Depdiknas (2006, P.131). sedangkan pernyataan tersebut serupa dengan apa yang dikemukakan Rahayu (2016, p.7), pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis dengan tujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistematis pendidikan sekolah. Oleh karena itu, pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan ranah jasmani melainkan juga mengembangkan berbagai potensi peserta didik seperti aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan sosial, empati sosial, mengasah penalaran, dan memperbaiki moral. Rosdiani (2012 p. 66) mengatakan pendidikan jasmani sering pula diartikan dengan gerak badan, gerak fisik, gerakan jasmani. Yang pada hakikatnya berarti gerakan jasmani manusia atau dapat disebut pula gerak manusiawi (human movement). Tidak semata-mata gerak otot tetapi gerak manusia seutuhnya. Gerak itu merupakan esensi. Esensi pendidikan jasmani adalah yang mengikuti batasan gerak dan waktu.

Abedalhafiz (2013 p.286) mengemukakan bahwa *physical education is an educational field characterized by practical application and practice*. Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas hubungan timbal balik yang berlangsung untuk mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran dapat dijadikan sebagai media

sosialisasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Interaksi yang terjadi diharapkan mampu mentransfer nilai-nilai pendidikan.

Menurut Aartun *et al.* (2022) belajar melalui pembelajaran pendidikan jasmani dapat berkontribusi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dikalangan siswa dan memberi siswa ruang untuk mendiskusikan pemahaman tentang gender, kesehatan, dan tubuh yang sehat dan ideal. Pembelajaran dapat dilakukan dalam berbagai bentuk maupun cara yang digunakan.

Berbagai pernyataan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan jasmani merupakan aktivitas jasmani yang dirancang secara sistematis dengan mengembangkan dan melatih ketrampilan psikomotor, afektif, dan kognitif. Selain mengembangkan ranah jasmani pendidikan jasmani juga aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan sosial, empati sosial, mengasah penalaran, dan memperbaiki moral.

#### **b. Tujuan Pendidikan Jasmani**

Pendidikan jasmani merupakan proses sosialisasi melalui aktivitas jasman, bermain, dan olahraga yang bersifat selektif untuk mencapai tujuan pendidikan pada umumnya. Hetherington&Metzler (2005, p.4) mengemukakan bahwa ada empat tujuan utama dari pendidikan jasmani: (1) *organic education-the development of muscular and skeletal vigor*, (2) *psychomotor education-the development of skill in neuromuscular activities*, (3) *character education-the development of moral, social, and personal characteristics*, dan (4) *intellectual educationthe development of cognitive, expressive knowledge*. Tujuan pendidikan jasmani di atas meliputi pendidikan

organ, pendidikan gerak, pendidikan karakter, dan pendidikan kecerdasan. Pendidikan organ mengembangkan otot dan tulang melalui aktivitas jasmani. Pendidikan gerak mengembangkan keterampilan dalam melakukan aktivitas jasmani. Pendidikan karakter bertujuan untuk mengembangkan moral, sosial, dan karakter pribadi. Pendidikan kecerdasan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang tujuan pendidikan jasmani adalah sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
- 2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
- 3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
- 4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
- 5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri dan demokratis.
- 6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
- 7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang

sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil serta memiliki sikap yang positif.

Pemberian pembelajaran pendidikan jasmani banyak sekali tujuan yang dicapai. Tujuan diterapkannya pendidikan jasmani menurut Sukintaka (dalam Susanto, 2012, p.10) menyatakan bahwa tujuan pendidikan jasmani terdiri dari 4 aspek dalam pembelajaran pendidikan jasmani yaitu: jasmani, psikomotor, afektif, dan kognitif. Menurut O'Donnell, et al., (2020, p. 605) berpendapat bahwa pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk dilaksanakan, karena dapat membantu mengembangkan peserta didik sebagai individu dan makhluk sosial agar tumbuh dan berkembang secara wajar.

Dilihat dari tujuan pendidikan jasmani merupakan pembelajaran yang sangat penting untuk diterapkan disekolah terutama disekolah dasar, karena dengan adanya pembelajaran pendidikan jasmani yang tidak hanya mengedepankan aktivitas fisik atau jasmani, akan tetapi pendidikan jasmani juga untuk mengembangkan berbagai aspek seperti aspek psikomotor, afektif, dan kognitif yang dimiliki anak jika semua aspek dapat berjalan dengan baik maka dalam kehidupan anak akan memiliki karakter dan kepribadian yang baik. Pembelajaran pendidikan jasmani juga dapat dimodifikasi dalam pembelajarannya dengan berbagai cara. Salah satunya dengan memadukan dan menerapkan permainan sirkuit dalam pembelajaran. Pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan permainan sirkuit akan dapat menstimulus kreativitas, sosial, emosional, fisik, dan kepribadian yang dimiliki anak.

### **c. Kurikulum PJOK Sekolah Dasar**

PJOK Sekolah Dasar Kurikulum 2013 berdasarkan Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Standar Kerangka dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar sebagai berikut:

#### 1) Kompetensi Inti

Kompetensi inti dirancang seiring dengan meningkatnya usia peserta didik pada kelas tertentu. Melalui kompetensi inti, integrasi vertikal berbagai kompetensi dasar pada kelas yang berbeda dapat dijaga. Rumusan kompetensi inti menggunakan notasi sebagai berikut.

- a) Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual
- b) Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial
- c) Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan
- d) Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan

#### 2) Kompetensi Mata Pembelajaran PJOK atau Kompetensi Dasar Kelas Bawah

- a) Kelas I-II : Mengetahui konsep dan mempraktikkan pola gerak dasar dan variasi gerak dasar, mengetahui konsep dan mempraktikkan latihan kebugaran sederhana, mengetahui dan mempraktikkan pola gerak dasar dan variasi gerak domain statis pada olahraga senam, mengetahui dan mempraktikkan pola gerak dasar dan variasi gerak dasar dan variasi gerak dominan statis pada olahraga ritmik, mengetahui dan mempraktikkan pola gerak dasar dan variasi gerak dasar pengenalan di air, dan gerak dasar keselamatan dalam aktivitas air, mengetahui dan mempraktikkan cara

memelihara dan menjaga kebersihan, memiliki perilaku kerja sama, jujur dan mau berbagi dengan teman.

- b) Untuk kelas III-IV : Mengetahui konsep dan mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar, mengetahui konsep dan mempraktikkan pemanasan, pendinginan, dan berbagai aktivitas kebugaran jasmani untuk mencapai tinggi dan berat badan ideal, mengetahui konsep dan mempraktikkan gerak dasar dan kombinasi pola gerak dasar dominan statis dan dinamis, mengetahui dan mempraktikkan gerak ritmik dengan dan tanpa musik, mengetahui dan mempraktikkan gerak dasar renang, mengetahui dan mempraktikkan cara memilih makanan dan pemanfaatan waktu luang, serta pertolongan secara sederhana, menunjukkan perilaku menghargai perbedaan, bekerja sama, dan disiplin selama melakukan aktivitas fisik.

## **2. Model Pembelajaran**

### **a. Model Pembelajaran**

Model adalah sesuatu yang nyata dan dikonversi untuk sebuah bentuk yang lebih komprehensif. Pengertian ini menunjukkan bahwa sebuah model pada hakikatnya adalah sebuah representasi dari sesuatu yang lebih kompleks agar menjadi lebih sederhana. Sesuatu yang dimaksudkan tersebut bisa berwujud, proses, dan juga fungsi-fungsi dari suatu fenomena fisik atau ide-ide. Sebuah model berbeda dengan teori, model biasanya tidak dipakai untuk menjelaskan proses yang rumit, model digunakan untuk menyederhanakan proses dan menjadikannya lebih mudah dipahami (Lotfi, et al., 2019, p. 17).

Pendapat Wijoyo, et al., (2020, p. 3) bahwa model pembelajaran digunakan untuk membantu guru dalam menerapkan bahan ajar yang perlu mereka sampaikan kepada peserta didik. Dengan adanya model pembelajaran, guru mendapatkan beragam alternatif cara untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang berisi prosedur sistematis dan mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang berfungsi sebagai pedoman bagi guru. Tanpa model konkret, guru sering mengembangkan pola pengajaran hanya berdasarkan pengalaman dan institusi masa lalu. Hal ini memberi penekanan bahwa model pembelajaran harus benar-benar jelas agar pembelajaran efektif dan akan menghasilkan hasil yang baik Edelson (2021, p. 781).

Model pembelajaran berguna dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, model merupakan perwujudan suatu teori dari proses dan variabel yang tercakup dalam teori. Berdasarkan pernyataan Metzler (2011, p.17) model dapat difungsikan sebagai contoh untuk mendemonstrasikan dengan orang lain tentang cara lain untuk bertindak atau berpikir. pengembangan model merupakan suatu proses atau cara menjadikan objek lebih maju, lebih baik, sempurna dan berguna. Istilah pembelajaran berasal dari kata *instruction* menunjukkan pada dua kegiatan, yaitu bagaimana peserta didik belajar dan mengajar, atau dapat dikatakan sebah proses belajar dan mengajar pembelajaran terdiri dari proses belajar dan mengajar, dimana proses tersebut saling berkaitan.

Model pembelajaran yang benar-benar adalah model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk dapat memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai-nilai, cara berpikir dan mengajarkan pada peserta didik bagaimana cara pelaksanaan pembelajaran yang baik. Hasil belajar pada jangka waktu yang panjang adalah siswa/anak mampu mempelajari lebih lanjut pembelajaran dalam menghadapi pembelajaran selanjutnya karena siswa sudah dibekali oleh pengetahuan pada saat proses pembelajaran yang sebelumnya. Sagala (2012, p.175) menyatakan bahwa model adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman yang digunakan dalam sebuah 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.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan untuk memudahkan guru dan disusun secara sistematis untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Model juga dapat difungsikan sebagai contoh untuk mendemonstrasikan dengan orang lain tentang cara lain untuk bertindak atau berpikir. Dengan adanya model pembelajaran, guru mendapatkan beragam alternatif cara untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik.

## **b. Ciri-ciri Model Pembelajaran**

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri antara lain, sebagai berikut (Rusman, 2012: 136).

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu sebagai contoh. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
- 2) Memiliki misi dan tujuan pendidikan tertentu.
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- 4) Memiliki bagian model yang dinamakan: (a) urutan langkah belajar, (b) adanya prinsip reaksi, (c) sistem sosial, dan (d) sistem pendukung. Keempat komponen tersebut merupakan pedoman praktis untuk melaksanakan model pembelajaran.
- 5) Memiliki dampak dari penerapan model pembelajaran tersebut.
- 6) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Model pembelajaran mempunyai lingkungan belajar yang kondusif serta nyaman, sehingga suasana belajar dapat menjadi salah satu aspek penunjang apa yang selama ini menjadi tujuan pembelajaran. Pada akhirnya setiap model pembelajaran memerlukan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang berbeda serta tersusun dengan baik. Setiap pendekatan memberikan peran yang berbeda kepada peserta didik, pada ruang fisik, dan pada sistem sosial kelas.

### **c. Fungsi Model Pembelajaran**

Untuk memilih model ini sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, dan juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut serta tingkat kemampuan peserta didik. Suyanto & Jihad (2013, p.137) menyatakan model pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting yang harus diketahui oleh penggunanya. Beberapa fungsi model pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran adalah sebagai pedoman yang dapat menjelaskan apa yang harus dilakukan oleh guru, dengan demikian kegiatan mengajar menjadi suatu yang terencana, ilmiah dan merupakan suatu rangkaian kegiatan yang mempunyai tujuan.
- 2) Model pembelajaran dapat membantu mengembangkan kurikulum pada setiap kelas atau tahapan pendidikan.
- 3) Model pembelajaran dapat membantu peningkatan aktivitas proses belajar mengajar sekaligus meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu model pembelajaran dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran sangat berguna bagi guru, terutama guru pendidikan jasmani karena untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang bisa merangsang situasi peserta didik yang menyebabkan perubahan yang diinginkan dan meningkatkan keefektifan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

### **3. Permainan dan Bermain**

#### **a. Pengertian Permainan**

Bermain merupakan aktivitas yang penting bagi anak, kegiatan pembelajaran di sekolah dasar yang menyenangkan dilaksanakan melalui aktivitas permainan. Hasil studi dari Burrows, dkk. (2014) yang menunjukkan bahwa program usai sekolah dengan fokus permainan sederhana dapat mendukung terhadap perbaikan kemampuan *fundamental movement skill* bagi anak-anak usia 7-9 tahun. Permainan bagi anak merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan dan menimbulkan kegembiraan serta sebagai tempat mengekspresikan apa yang anak rasakan. Menurut Febriani *et al.* (2017) salah satu media pembelajaran adalah permainan. Permainan yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran dapat disebut dengan permainan edukasi. Karena anak-anak menyukai permainan, permainan dapat memberikan efek positif bagi mereka. Anak-anak bisa belajar sambil bermain sebuah permainan.

Permainan merupakan salah satu dari banyak wahana untuk membawa anak kepada hidup bersama atau bermasyarakat. Anak akan memahami dan menghargai dirinya dan temanya. Menurut Sandra Waite-Stupiansky (2014) bermain adalah cara anak untuk merelaksasikan dirinya. Bermain merupakan cara anak meningkatkan diri sehingga dengan bermain anak dapat berkembang dan mengekspresikan diri. Pada anak yang bermain juga akan tumbuh rasa kebersamaan yang sangat baik pembentukannya rasa sosialnya. Dalam permainan akan menekankan pada kalah atau menang berbeda dengan bermain yang tidak menekankan pada kalah atau menang berbeda dengan

bermain yang tidak menekankan kalah atau menang, dalam permainannya sifatnya bebas, lebih sedikit lengkap dari bermain, permainan cenderung menetap pada batas waktu dan ruang, adanya strategi atau taktik dalam sebuah permainan.

Menurut Hurlock (1978, p.280), Permainan adalah proses aktivitas fisik atau psikis yang menyenangkan dan menggembirakan. Bagi anak bermain merupakan kegiatan khas sebagaimana pekerjaan yang merupakan aktivitas khas orang dewasa dalam kehidupannya. Sependapat dengan Joan Freeman dan Utami Munandar Andang Ismail (2009, p.16) mendefinisikan permainan adalah sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Berdasarkan uraian diatas dapat didefinisikan bahwa permainan merupakan suatu aktivitas fisik atau psikis apabila dilakukan akan menimbulkan rasa kegembiraan dan menyenangkan bagi anak, selain itu juga tempat mengekspresikan apa yang anak rasakan dan membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional pada anak.

#### **b. Pengertian Bermain**

Bermain merupakan aktivitas yang menggembirakan yang mempunyai arti dalam kehidupan anak yaitu mampu membawa anak ke perubahan yang baik dalam berbagai aspek kehidupan. Bermain menurut Johan Huizinga (1990, p.39) "Bermain merupakan suatu perbuatan atau kegiatan sukarela, yang dilakukan dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu yang sudah

ditetapkan, menurut aturan yang telah diterima secara sukarela tapi mengingatkan sepenuhnya, dengan tujuan dalam dirinya, disertai oleh perasaan tegang dan gembira, dan kesadaran lain daripada kehidupan sehari-hari”.

Sedangkan menurut Erica Danniels dan Angela Pyle (2018, p.3) mengatakan bahwa: *“By providing a range of play types in the classroom where educators take on a variety of roles, the learning of both developmental and academic skills can be addressed in a child-centred, engaging, and developmentally appropriate manner.”* Anak dapat aktif mengikuti proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menyediakan berbagai jenis permainan di kelas dimana pendidik mengambil berbagai peran, pembelajaran keterampilan perkembangan dan akademik dapat diatasi dengan cara yang berpusat pada anak, menarik, dan berkembang. Bermain yaitu sarana untuk merangsang aktifitas anak Astini (2017, p.32).

Permainan akan memberikan kesenangan pada anak. Selain itu, anak juga dapat mengembangkan kemampuan motorik kasarnya. Sebuah permainan harus bernilai positif karena anak akan mengambil manfaat dan menyimpan segala sesuatu yang terjadi sebagai pembelajaran. Kegiatan bermain biasanya bersifat simbolik atau pura-pura karena tidak terjadi secara nyata. Bermain memiliki arti yang penting bagi anak, meskipun kegiatan bermain ini tidak terjadi nyata.

Bermain merupakan kebutuhan dasar anak yang paling mendasar saat anak berinteraksi dengan dunia sekitarnya. Kegiatan bermain mampu membantu anak berkembang menjadi manusia. Bermain sebagai bahasa alami

seorang anak. Dalam bermain, anak bisa memperhatikan kemampuannya, minat, dan sikapnya, kedewasaannya dan responya terhadap semua. Bumbu-bumbu vital dalam pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, maupun sosial anak. Manfaat dari bermain bagi siswa sekolah dasar diantaranya untuk meningkatkan: 1) perkembangan fisik, 2) perkembangan motoric kasar dan halus, 3) perkembangan sikap sosial, 4) perkembangan aspek emosi atau kepribadian, 5) perkembangan aspek kognisi, 6) mengasahkan ketajaman penginderaan, 7) mengembangkan keterampilan olahraga.

Bermain aktif merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri. Kegiatan yang melibatkan banyak aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh. Dan juga yang disebut bermain pasif kegiatan ini memberikan kesenangan dan kepuasan bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukan sendiri. Kegiatan yang tidak terlalu banyak melibatkan aktivitas fisik. Berbeda halnya dengan bermain intelektual dimana kegiatan bermain ini memerlukan pemikiran serta konsentrasi yang terpusat.

Bermain dapat dilakukan dengan berbagai cara tergantung dari jenis kelamin, alat fasilitas dan luas lahan, namun demikian secara umum bermain dapat dilakukan dan dapat dikelompokkan menjadi: (1) Bermain dengan alat permainannya sendiri tanpa ada keterlibatan dengan teman dan bahkan terkadang berbicara sendiri (*Solitary Play*). (2) Sama-sama bermain dengan teman tetapi masing-masing memainkan alat permainannya sendiri tanpa ada interaksi antar kawan (*Paralel Play*). (3) Saling tukar alat permainan antar

kawan namun tidak ada aturan kesepakatan dalam permainan yang dilakukan (*Asosiative Play*). (4) Bermain dengan aturan permainan yang disepakati bersama, pelanggaran atas aturan yang disepakati tersebut mendapatkan hukuman dan ada ketetapan hukum yang dipakai untuk menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah (*Co-operative Play*).

Kegiatan bermain dibutuhkan suatu media yang disebut permainan. Santrock dalam Fadillah. (2014) menjelaskan bahwa permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam. Menurut penelitian Hong *et al.* (2016) menggunakan permainan untuk tujuan pendidikan merupakan upaya untuk mengkonseptualisasikan pembelajaran formal sebagai aktivitas yang memotivasi secara instrinsik. Permainan merupakan salah satu cara atau strategi sebagai pengajaran oleh guru dalam meningkatkan motorik kasar anak (Hayati, *et al.*, 2017).

Berdasarkan uraian diatas dapat didefinisikan bahwa bermain merupakan kebutuhan dasar pada anak, bermain juga merupakan salah satu aktivitas fisik yang menyenangkan dan dapat mengembangkan keterampilan, perkembangan, dan pertumbuhan pada peserta didik.

#### **4. Model Permainan sirkuit**

Perkembangan dan pertumbuhan peserta didik dapat dikembangkan melalui pendidikan dengan adanya pengetahuan dan pemahaman mengenai pertumbuhan dan perkembangan anak. Metode pembelajaran yang menarik

bagi peserta didik sangat diharapkan untuk mengembangkan aspek perkembangan. Menurut Sujino (2010, p.66), menyatakan bahwa “model merupakan kerangka konseptual yang bersifat prosedural baik berupa rancangan atau gambaran digunakan sebagai acuan dalam pengembangan program kegiatan pembelajaran”. Dengan demikian model permainan adalah salah satu kegiatan bermain anak yang ada prosedurnya dengan menggunakan media atau alat. Permainan merupakan cara yang bisa digunakan sebagai alat dalam pembelajaran. Permainan merupakan sebuah alat yang mudah digunakan, efektif, dan berguna untuk memenuhi kebutuhan peserta didik (Ishaq et al., 2021).

Bermain dapat mengembangkan keterampilan gerak dasar pada peserta didik apabila dikemas dengan berbagai model permainan yang kreatif, model pembelajaran pendidikan jasmani dapat dikemas dengan permainan sirkuit yang mengadopsi dari bentuk latihan sirkuit. Menurut Suharjana (2013, p.70) Latihan sirkuit adalah suatu bentuk atau model dalam program latihan yang terdiri dari beberapa stasiun atau pos dan setiap stasiun seorang atlet melakukan jenis latihan yang telah ditentukan. Dengan demikian, latihan sirkuit merupakan serangkaian beberapa pos yang bentuk latihannya disusun dalam lingkaran. Latihan sirkuit (*circuit training*), dengan kreativitas pendidik dapat mendesain suatu sirkuit yang paling cocok untuk cabang olahraga tertentu.

Model pembelajaran pendidikan jasmani ini merupakan bentuk sirkuit yaitu modifikasi dari latihan sirkuit yang memiliki pengertian kegiatan dari

serangkaian bentuk latihan yang dilakukan sekaligus dalam bentuk bermain, setiap pos akan munculkan latihan yang dapat melatih keterampilan gerak dasar peserta didik, sehingga diharapkan peserta didik tidak merasa bosan dan merasa senang dengan model pembelajaran seperti ini dan dapat mengoptimalkan keterampilan gerak dasar peserta didik sekaligus meningkatkan kebugaran jasmani.

## **5. Gerak Dasar**

### **a. Gerak dasar**

Hakekat manusia salah satunya adalah bergerak, dengan bergerak seseorang akan mampu melakukan berbagai tugas sehari-hari. (Hadi *et al.*, 2017) mengatakan bahwa gerak dasar adalah kemampuan melakukan tugas sehari-hari yang meliputi gerak jalan, lari, lompat dan lempar. Gerak atau motor sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia sedangkan psikomotor khusus digunakan pada domain mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia. Jadi, gerak atau motor ruang lingkupnya lebih luas dari pada psikomotor. Keterampilan motorik dasar merupakan dasar dari keterampilan olahraga tingkat lanjut. Selain mempengaruhi pada olahraga dan pertumbuhan keterampilan khusus, keterampilan ini juga mengarah pada efisiensi gerakan dalam kehidupan rutin dan harus dipertimbangkan dalam periode prasekolah (Galahoo dalam Nasrin *et al.*, 2014). Gerak sangat penting dalam kehidupan manusia karena manusia pasti akan bergerak yang salah satunya adalah untuk memenuhi kebutuhan atau keinginannya seperti makan Prasetya (2013, p.548). Gerak dasar

merupakan gerakan perubahan tempat atau kedudukan suatu benda pada titik keseimbangan awal seperti jalan, lari, lompat dan lempar yang melibatkan bagian tubuh seperti kepala, tangan dan kaki yang dapat diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, permainan dan cabang olahraga. Gerakan gerak dasar bersifat umum yang bisa dilakukan oleh peserta didik di sekolah dasar.

Gerak atau motor sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia sedangkan psikomotor khusus digunakan pada domain mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia. Jadi, gerak atau motor ruang lingkupnya lebih luas dari pada psikomotor. Keterampilan motorik dasar merupakan dasar dari keterampilan olahraga tingkat lanjut. Selain mempengaruhi pada olahraga dan pertumbuhan keterampilan khusus, keterampilan ini juga mengarah pada efisiensi gerakan dalam kehidupan rutin dan harus dipertimbangkan dalam periode prasekolah (Galahoo dalam Nasrin *et al.*, 2014). Gerakan-gerakan dasar pada awalnya tidak efektif kemudian secara bertahap mulai secara sukarela dari otot-otot yang lebih besar ke otot yang lebih kecil. Perkembangan model gerak dasar hingga tahap lanjut bergantung pada berbagai faktor empiris seperti latihan, dorongan dan pelatihan dalam lingkungan yang baik untuk belajar (Malina dan Bochrud dalam Nasril *et al.*, 2014).

Pendidikan gerak adalah program yang diarahkan untuk mengembangkan fondasi yang luas sehingga siswa mampu mengembangkan keterampilan dalam berbagai jenis gerakan (Mahendra, 2015). kemampuan

gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa dilakukan guna meningkatkan kualitas hidup dan juga membantu mengembangkan pengetahuan kognitif tentang gerak. Perkembangan model gerak dasar hingga tahap lanjut bergantung pada faktor empiris seperti latihan, dorongan, dan pelatihan dalam lingkungan belajar.

Bakhtiar (2015, p.8), Gerak dasar adalah keterampilan gerak yang menggunakan peran otak besar dan kekuatan otot tubuh yang melibatkan lengan dan kaki digunakan dalam sebuah latihan untuk mencapai tujuan gerakan. Keterampilan gerak dasar merupakan dasar dalam melakukan aktivitas fisik dan olahraga, kemampuan gerakan dalam keterampilan gerak dasar akan menunjukkan tingkat penguasaan didalam menggunakan anggota tubuh.

Anak-anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda, anak usia sekolah dasar lebih suka bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung (Kusumawati, 2017). Menurut (Gusnani, 2020) keterampilan gerak dasar sangat penting dipelajari pada usia di bawah 12 tahun, karena jika tidak cukup diajarkan tentang keterampilan gerak dasar, anak akan mengalami berbagai kendala dalam belajar dan melakukan berbagai keterampilan gerak yang lebih sulit di kemudian hari, seperti pembelajaran keterampilan teknik olahraga.

Berdasarkan uraian diatas dapat didefinisikan bahwa pendidikan gerak atau motor merupakan kemampuan gerakan dasar yang menggunakan peran

otak dan kekuatan otot dalam melakukannya. Dengan melatih gerak akan sangat penting untuk dikembangkan bagi peserta didik, karena pendidikan gerak ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup, dalam kehidupan pasti akan bergerak demi memenuhi kebutuhan atau keinginan. Selain itu dengan pendidikan gerak juga dapat membantu mengembangkan pengetahuan kognitif bagi peserta didik.

#### **b. Macam-macam Gerak Dasar**

Menurut Isnaini dan Sabarini (2010, p.2) Kemampuan gerak dasar dibedakan menjadi beberapa gerak dasar yaitu Gerak lokomotor merupakan gerak yang dilakukan dengan berpindah tempat. Gerak non lokomotor adalah gerakan yang dilakukan disatu tempat dan tidak sampai berpindah tempat. Gerak manipulatif adalah gerak anggota tubuh dalam melakukan suatu gerakan dengan terampil. Dari pernyataan diatas diperkuat oleh pendapat dari Qomarullah, ddk. (2014, p.3-4) yang menyatakan kemampuan gerak dasar dikategorikan menjadi tiga macam.

##### **1. Gerak Locomotor**

Gerak lokomotor adalah gerakan memindahkan tubuh dari satu tempat ketempat yang lain, dilakukan dengan adanya perpindahan tubuh dari satu titik ke titik lainnya. Gerakan tersebut sifatnya sangat ilmiah seperti berjalan, berlari, merangkak, dan melompat.

Gerak dasar lokomotor merupakan salah satu dominan dari gerak dasar fundamental, di samping gerak dasar non lokomotor dan gerak dasar manipulatif. Gerak dasar lokomotor dapat diartikan sebagai gerakan atau

keterampilan yang menyebabkan tubuh berpindah tempat satu ke tempat yang lainnya. Gerakan-gerakan tersebut merupakan gerak yang bersifat ilmiah mendasar seperti berjalan, berlari, merangkak, melompat dan meloncat, hingga dapat dikembangkan dengan berbagai keterampilan seperti meroda, mengguling, hingga *handspring* dan *back handspring*.

Menurut Syahril Bakhtiar (2015. p.10), Gerak Dasar Lokomotor adalah Gerak yang memindahkan tubuh dari suatu titik ke titik lain, gerakan ini antara lain : *Run* (lari), *Gallop* (lari kuda), *Hop* (lompat dengan injitan kaki), *Leap* (lari diiringi dengan melompat), *Horizontal jump* (lompat satu arah sejauh mungkin), *Slide* (lari samping).

Dari definisi diatas dapat diartikan bahwa gerak dasar lokomotor merupakan gerakan memindahkan tubuh dari satu titik ke titik lainnya, gerak dasar lokomotor mempunyai peran penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang sangat menuntut perpindahan tempat atau titik berat badan, seperti berlari, berjalan, melompat dan meloncat. Para siswa di sekolah dasar seringkali mengalami kesulitan dan hambatan dalam melakukan gerakan yang benar karena dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar didasarkan pada keterampilan yang sebenarnya dalam setiap gerakannya.

## 2. Gerak dasar Non Lokomotor

Gerak dasar non lokomotor merupakan gerakan lawan dari gerak dasar lokomotor, artinya gerakan ini dilakukan tanpa berpindah tempat. Gerak dasar non lokomotor merupakan gerakan yang tidak menyebabkan pelakunya berpindah tempat. Gerak non lokomotor adalah aktivitas yang menggerakkan

anggota tubuh pada porosnya dan pelaku tidak berpindah tempat. Bentuk-bentuk gerak dasar non lokomotor, yaitu meliuk, memutar dan mendorong.

Kogan (Lumintuarso, 2011, p.32) Gerak non lokomotor adalah gerak yang melibatkan anggota tubuh atau bagian batang tubuh yang bergerak mengelilingi porosnya, gerak non lokomotor ini dilakukan ditempat tidak melakukan perpindahan salah satu tumpu.

### 3. Gerak dasar manipulatif

Gerak dasar manipulatif adalah gerakan memanipulasi atau memindahkan objek dengan menggunakan tangan, kaki atau bagian tubuh yang lainnya, seperti melempar, menendang, menyepak dan memukul. Molanoruzi et al. (2011) mengatakan bahwa pemberian latihan gerak manipulatif pada anak usia 4-7 tahun memiliki banyak pengaruh positif pada keterampilan gerak manipulatifnya.

Gerak manipulatif merupakan gerakan yang lebih kompleks karena gerak dasar manipulatif melibatkan anggota tubuh untuk memanipulasi benda atau alat. Gerak dasar manipulatif biasanya memperdayakan dan juga mempermainkan obyek tertentu sebagai media untuk melakukan gerakan, atau keterampilan yang melibatkan kemampuan seseorang dalam menggunakan bagian tubuhnya untuk memanipulasi benda diluar dirinya (Mahendra, 2015). Miller dan Pound. (2011) mengatakan aktivitas gerak manipulatif dapat dilakukan dengan berbantuan alat bantu seperti aneka bentuk dan ukuran bola-bola, untuk aktivitas lempar tangkap, mendorong sampai hula hop, meja, kursi, atau objek sejenisnya.

Keterampilan gerak dasar manipulatif, meliputi penggunaan serta pengontrolan gerak otot-otot kecil yang terbatas, terutama pada tangan dan kaki. Seperti: meregang, meremas, menarik, menggegam, memotong, meronce, membentuk, menggunting, menulis, menangkap dan menerima. Keterampilan ini dapat dilihat pada waktu anak menangkap bola, menggiring bola, melempar bola, menendang bola, melambungkan bola, memukul, dan menarik (Rismayanthi, 2013). Gerak manipulatif merupakan keterampilan gerak dasar yang melibatkan penguasaan terhadap obyek diluar tubuh atau bagian tubuh, gerak manipulatif dapat dilakukan dengan alat bantu sebagai pendukung gerakan tersebut.

## **6. Sikap sosial**

### **a. Hakikat Sikap sosial**

Sebagai makhluk sosial manusia senantiasa membutuhkan teman untuk memenuhi berbagai kehidupan, manusia melalui akalnya menciptakan pengetahuan sebagai alat untuk beradaptasi dengan lingkungannya, kemudian untuk kebutuhan hidup berkelompok diciptakan pula kebudayaan sehingga layak disebut masyarakat. Menurut Cartledge dan Milburn (dalam Maryani, 2011) menyatakan Perkembangan sosial merupakan perilaku yang perlu dipelajari, karena memungkinkan individu untuk berinteraksi, memperoleh respon positif atau negatif. Perkembangan sosial merupakan kemampuan untuk menciptakan hubungan sosial yang serasi dan memuaskan berbagai pihak, dalam bentuk penyesuaian terhadap lingkungan sosial dan perkembangan memecahkan masalah sosial.

Sikap sosial adalah suatu cara bereaksi terhadap suatu perangsang tertentu, berbagai jenis dan bentuk sikap sosial seseorang pada dasarnya merupakan karakter atau ciri kepribadian yang dapat teramati ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain. Seperti dalam kehidupan berkelompok, kecenderungan sikap sosial seseorang yang menjadi anggota kelompok akan terlihat jelas diantara anggota kelompok lainnya.

Menurut Yusuf (2012, p.180) menyatakan pada usia ini anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri dari sikap berpusat kepada diri sendiri (egosentris) kepada sikap bekerjasama (kooperatif) atau sosiosentris (mau memperhatikan kepentingan orang lain). Anak dapat berminat terhadap kegiatan-kegiatan teman sebayanya, dan bertambah kuat keinginannya untuk diterima menjadi anggota kelompok, dia merasa tidak senang apabila tidak diterima dalam kelompoknya.

Bentuk dan sikap sosial seseorang dapat pula ditunjukkan oleh sikap sosialnya. Sikap menurut (Akyas Azhari, 2004) adalah suatu cara bereaksi terhadap suatu perangsang tertentu. Berbagai bentuk dan jenis sikap sosial seseorang pada dasarnya merupakan karakter atau ciri kepribadian yang dapat diamati teramati ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain. Seperti dalam kehidupan berkelompok, kecenderungan sikap sosial seseorang yang menjadi anggota kelompok akan terlihat jelas diantara anggota kelompoknya.

Secara fitrah manusia dilahirkan sebagai makhluk sosial oleh karena itu sikap sosial yang positif adalah salah satu faktor penting yang perlu dididik sejak duduk pada bangku sekolah dasar. Karena pada masa sekolah dasar

adalah masa pembentukan fondasi bag, perilaku seseorang. Ketidak mampuan peserta didik bersikap sosial yang lingkungannya, dapat berakibat peserta didik terkucil dari lingkungan, tidak terbentuknya kepercayaan pada diri sendiri, menarik diri dari lingkungan, akibatnya peserta didik nanti akan mengalami hambatan dalam perkembangan selanjutnya. Keinginan yang kuat dalam sosial pada peserta didik akan lebih mudah diterima oleh kelompoknya. Untuk dapat membantu mengurangi ketidak mampuan peserta didik dalam bersikap sosial yang baik dan menyiapkan peserta didik untuk memasuki lingkungan pergaulan yang lebih luas, dibutuhkan upaya bantuan baik dari orangtua maupun dari guru di sekolah. Untuk dapat memberikan bantuan tersebut maka orangtua atau guru harus terlebih dahulu memahami bagaimana karakteristik, sikap sosial, pola sikap sosial, dan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku pada peserta didik.

Menurut Elizabeth B. Hurlock (1987, p.228) untuk menjadi orang yang mampu bersosialisasi memerlukan tiga proses. Masing-masing proses terpisah dan sangat berbeda satu sama lain, tetapi saling berkaitan. Kegagalan dalam satu proses akan menurunkan kadar sosialisasinya. Ketiga proses sosialisasi tersebut adalah :

- 1) Belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial

Setiap kelompok sosial mempunyai standar bagi para anggotanya tentang perilaku yang dapat diterima.

- 2) Memainkan peran sosial yang dapat diterima.

Setiap kelompok sosial mempunyai pola kebiasaan yang telah ditentukan dengan seksama oleh para anggotanya dan dituntut untuk dipatuhi.

3) Perkembangan sikap sosial.

Untuk bersosialisasi dengan baik, anak-anak harus menyenangi orang-orang dan kegiatan sosial. Jika mereka dapat melakukannya, mereka akan berhasil dalam penyesuaian sosial dan diterima sebagai anggota kelompok sosial tempat mereka bergaul.

**b. Komponen Sikap Sosial**

Sikap sosial merupakan bagian kepribadian anak pada umumnya. Sikap sosial berhubungan erat dengan tingkah laku anak yang berkenaan dengan aktivitas anak dalam berkomunikasi, berteman, bekerja sama, saling menghormati, mempercayai, toleransi dan sebagainya.

Menurut Jarolimek (1997, p.208) membagi aspek-aspek sikap sosial yang perlu dimiliki peserta didik mencakup: (1) *Living and working together, taking turns; respecting the rights of others; being socially sensitive*, (2) *Learning self-control and self-direction*, (3) *Sharing ideas and experience with others*. Aspek-aspek sikap sosial perlu dimiliki peserta didik diantaranya: (1) hidup dan bekerja bersama, toleransi, menghormati hak orang lain, dan memiliki kepekaan sosial, (2) memiliki kontrol diri, (3) menuangkan ide dan berekspresi bersama. Aspek sikap sosial tersebut sangat penting dimiliki oleh peserta didik untuk mengikuti aktivitas jasmani melalui permainan.

Menurut David dan Forsythe dalam (Setiyani, 2014) Aspek sosial yaitu (1) Keluarga, kepuasan psikis yang diperoleh anak dalam keluarga akan sangat

menentukan bagaimana ia akan bereaksi terhadap lingkungan, (2) Lingkungan, keluarga primer dan keluarga sekunder, lingkungan sekolah serta masyarakat luas, (3) Kepriadian, orang tua memberikan penanaman nilai-nilai yang menghargai harkat dan martabat orang lain tanpa mendasarkan pada hal-hal fisik seperti materi atau penampilan, (4) Kemampuan menyesuaikan diri, anak sejak awal diajarkan untuk memahami dirinya sendiri agar dapat bereaksi sewajarnya dan normative. Menurut (Elliot&Gresham, 1991) terdapat lima aspek sikap sosial yaitu: (1) Kerjasama, perilaku seperti membantu orang lain, berdiskusi dengan rekan atau teman, mematuhi aturan, (2) Ketegasan, berani mengenalkan diri sendiri dapat menggapai tindakan orang lain seperti tekanan teman sebaya atau penghinaan, (3) Kemampuan untuk tanggung jawab, berinteraksi dengan orang lain dan memperhatikan setiap pekerjaannya, (4) Empati, perilaku yang menunjukkan perhatian dan rasa hormat terhadap perasaan dan pendapat orang lain, (5) Kontrol diri, perilaku yang muncul dalam suatu konflik.

Yusuf (2012, p.180) menyatakan pada usia ini anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri dari sikap berpusat kepada diri sendiri (egosentris) kepada sikap bekerjasama (kooperatif) atau sosiosentris (mau memperhatikan kepentingan orang lain). Anak dapat berminat terhadap kegiatan-kegiatan teman sebayanya, dan bertambah kuat keinginannya untuk diterima menjadi anggota kelompok, dia merasa tidak senang apabila tidak diterima dalam kelompoknya. Lebih lanjut kemudian membagi aspek sikap sosial dalam empat kategori, yakni: (1) *environmental behavior*; (2)

*interpersonal behavior*; (3) *self-related behavior*; dan (4) *task-related behavior* Saripah & Mulyani (2015, p.153).

Selain beberapa komponen diatas, literature komponen aspek sikap sosial menyebutkan beberapa komponen aspek sikap sosial yang dinilai dari tabel sebagai berikut :

**Tabel 1. Literatur komponen sikap sosial hubungan *Interpersonal behavior* (Perilaku Interpesonal)**

No	Komponen
1.	Mengontrol diri
2.	Membantu orang lain
3.	Menghormati orang lain
4.	Menyesuaikan diri
5.	Mengontrol diri
6.	Berminat terhadap permainan
7.	Sikap sportif
8.	Tanggung jawab

Komponen yang lain yaitu komponen *task-related behavior* (Perilaku terkait tugas), Kemampuan Kooperatif dan kemampuan Kognitif dalam aktivitas jasmani. Adapun komponennya dapat dilihat pada tabel 1.2 dibawah ini:

**Tabel 2. Komponen yang lain yaitu komponen *task-related behavior* (Perilaku terkait tugas), Kemampuan Kooperatif dan kemampuan Kognitif dalam aktivitas jasmani**

No	Komponen
1.	Berminat terhadap kegiatan
2.	Perhatian dan rasa hormat terhadap orang lain
3.	Berdiskusi dengan rekan atau teman
4.	Kemampuan dalam menyesuaikan
5.	menuangkan ide dan berekpresi bersama
6.	Kemampuan kognitif

Sebagian dari bentuk sikap sosial yang berkembang pada masa anak-anak awal, merupakan terbentuk atas dasar landasan yang diletakkan pada masa bayi. Sebagian lainnya merupakan bentuk sikap sosial yang baru yang mempunyai landasan baru.

Pola sikap sosial menurut Elizabeth B. Hurlock (1978, p.239) terbagi atas dua kelompok yaitu perilaku yang termasuk dalam sikap sosial adalah:

- 1) Kerjasama, sekelompok peserta didik belajar bermain atau bekerja sesama dengan anak lain.
- 2) Persaingan. Persaingan merupakan dorongan bagi anak-anak untuk berusaha sebaik-baiknya. Hal itu akan menambah sosial baru
- 3) Kemurahan hati. Kemurahan hati terlihat pada kesediaan untuk berbagi sesuatu dengan anak lain.
- 4) Hasrat akan penerimaan sosial. Jika hasrat pada diri anak untuk diterima kuat, hal itu mendorong anak untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial.
- 5) Simpati. Anak kecil tidak mampu berperilaku simpati sampai mereka pernah mengalami situasi yang mirip dengan duka cita.
- 6) Empati. Empati adalah kemampuan meletakkan diri sendiri dalam posisi orang lain dan menghayati pengalaman orang tersebut.
- 7) Ketergantungan. Ketergantungan terhadap orang lain dalam hal bantuan, perhatian, dan kasih sayang mendorong anak untuk berperilaku dalam cara yang diterima secara sosial.
- 8) Sikap ramah. Anak kecil memperlihatkan sikap ramah melalui kesediannya melakukan sesuatu untuk orang lain atau anak lain dan dengan mengekspresikan kasih sayang kepada mereka.

- 9) Sikap tidak mementingkan diri sendiri. Anak perlu mendapat kesempatan dan dorongan untuk membagi apa yang mereka miliki. Belajar memikirkan orang lain dan berbuat untuk orang lain.
- 10) Meniru. Dengan meniru orang yang diterima baik oleh kelompok sosial, anak-anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan sifat dan meningkatkan penerimaan kelompok terhadap diri mereka.
- 11) Perilaku kelekatan (attachment behaviour). Dari landasan yang diberikan pada masa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa aspek sikap sosial merupakan suatu kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap individu yang diperoleh dari proses belajar dan pengalaman individu. Aspek keterampilan sosial dalam perkembangan sosial anak meliputi tentang bagaimana keterampilan anak dalam berkomunikasi dan berhubungan dengan lingkungan sekitarnya.

**c. Faktor-faktor yang berpengaruh pada kemampuan bersosial**

- 1) Adanya kesempatan untuk bergaul dengan orang-orang disekitarnya dari berbagai usia dan latar belakang, banyak dan bervariasinya pengalaman dalam bergaul dengan orang-orang dilingkungannya.
- 2) Adanya minat dan motivasi untuk bergaul. Banyak pengalaman yang menyenangkan yang diperoleh melalui pergaulan dan aktivitasnya.

- 3) Adanya bimbingan dari guru atau orangtua. Adanya bimbingan dan pengajaran yang secara sengaja diberikan oleh orang yang dapat dijadikan model bergaul yang baik bagi peserta didik.
- 4) Adanya kemampuan berkomunikasi yang baik yang dimiliki peserta didik. Adanya kemampuan berkomunikasi yang dapat membicarakan topik yang dapat dimengerti dan menarik bagi orang lain yang menjadi lawan bicara.

#### **d. Kesenjangan Sosial**

Manusia adalah makhluk sosial yang hidup dalam ketergantungan kelompok. Ketergantungan perkembangan terhadap kehidupan kelompok lebih besar terhadap ketergantungan terhadap makhluk lain. Dimana hakikat kehidupan kelompok adalah interaksi dengan dua proses umum lainnya. Pertama adalah integrasi sosial, yakni kecenderungan untuk saling menarik, tergantung dan menyesuaikan diri. Kedua, diferensiasi sosial yakni kecenderungan kearah perkembangan sosial yang berlawanan seperti perbedaan yang biasanya berdasarkan pada kelas atau posisi dalam suatu kelompok. Oleh karena itu terdapat perbedaan tingkat berdasarkan kelas atau posisi menimbulkan kesenjangan atau ketimpaan pada setiap kelompok kehidupan manusia.

Kesenjangan sosial adalah suatu kondisi yang tidak seimbang dalam kehidupan sosial masyarakat, baik individu maupun kelompok, dimana terjadi ketidakadilan atau ketidaksetaraan distribusi hal-hal yang dianggap penting dalam suatu masyarakat Sywie (2011, p.213). Menurut Davis & Moore teori fungsional kesenjangan adalah tentang tingkatan (gengsi) posisi sosial. Posisi

sosial adalah ganjaran yang diberikan masyarakat kepada individu dalam bentuk gengsi, pendapatan dan sebagainya. Ganjaran ini terutama tergantung pada ciri sosial dan kesukaran mencapainya dan arti fungsionalnya.

## **7. Model Aktivitas Jasmani Melalui Permainan untuk Mengembangkan Sikap Sosial Untuk Anak Sekolah Dasar Kelas Bawah**

Pengembangan model permainan ini untuk dapat mengembangkan sikap sosial peserta didik kelas bawah disekolah dasar. Peserta didik kelas bawah masih mengalami perubahan dan perkembangan pada sikap sosial dari sifat egoistis yaitu keakuannya yang ditonjolkan ke arah kerjasama atau relasi sosial yang nyata. Pandangan lain menyatakan dari pra sosial menuju sosial. Perubahan ini berlangsung terus menerus dalam kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataannya sikap sosial ini kurang berkembang seperti harapan para pendidik atau orang tua. Hal ini terjadi dimungkinkan karena perkembangan teknologi informasi yang member kesempatan pada anak untuk menikmati dunianya sendiri, sehingga interaksi dengan orang lain semakin sempit atau kurang intensitasnya yang berakibat terganggunya perkembangan sikap sosial anak seperti sifat egoistis yang semakin terpusuk, kurang perhatian terhadap orang lain, masa bodoh dengan lingkungannya, kurang mampu bekerja sama dan toleran terhadap sesama. Apabila hal ini berlangsung terus menerus sangat merugikan perkembangan kehidupan anak dan masyarakat terutama perkembangan sosial anak yang pada akhirnya membuat masalah sosial baru dalam masyarakat.

Sikap sosial dan gerak dasar peserta didik dapat distimulus apabila peserta didik dapat terlibat langsung dalam kegiatan aktivitas jasmani, sehingga secara tidak sadar akan terjadi komunikasi secara verbal sehingga dapat mengembangkan sikap sosial peserta didik. Aktivitas jasmani yang disukai peserta didik dan sesuai dengan usia perkembangan kognitif serta motorik peserta didik kelas bawah adalah dengan menggunakan permainan. Sikap sosial dapat terjadi akibat dari pengaruh lingkungan, keluarga, sekolah serta kebiasaan yang dilakukan secara berulang-ulang. Sikap sosial merupakan interaksi dikalangan manusia; interaksi adalah komunikasi dengan manusia lain, hubungan yang menimbulkan perasaan sosial yaitu perasaan yang mengikat individu dengan sesama manusia, perasaan hidup bermasyarakat seperti saling tolong menolong, saling memberi, simpati, antipasti, rasa setia kawan, dan lainnya (Zulkifli, 2006).

Travers, Gagne, dan Cronbach (dalam Ahmadi, 2007, p.151) sependapat bahwa sikap melibatkan tiga komponen yang saling berhubungan yaitu:

- a) Komponen *Cognitive* (Kognitif) adalah Berupa pengetahuan, kepercayaan atau pikiran yang didasarkan pada informasi, yang berhubungan dengan objek.

**Tabel 3. Komponen *Cognitive* (Kognitif) aspek sosial**

No	Komponen Afektif	Unsur Kegiatan
1.	Pengetahuan	Unsur kegiatan pengetahuan sikap sosial yaitu untuk merangsang pengetahuan peserta didik dalam mengetahui berbagai sikap sosial
2.	Kepercayaan	Kepercayaan merupakan harapan yang tumbuh dalam diri peserta didik untuk mengetahui sikap kepribadian dalam menjalankan sikap sosial
3.	Evaluasi Diri	Evaluasi diri merupakan kegiatan untuk menyadari bahwa sesuatu kegiatan harus ada kegiatan evaluasi untuk dapat membimbing peserta didik lebih baik lagi

- b) Komponen *Affectice* (Afektif) adalah perasaan-perasaan seseorang terhadap suatu objek bergantung pada nilai-nilai seperti rasa senang, tidak senang, takut dan simpati dan sebagainya.

**Tabel 4. Komponen *Affectice* (afektif) aspek sosial**

No	Komponen Afektif	Unsur Kegiatan
1.	Kerjasama	Kerjasama adalah kegiatan dilakukan secara bersama-sama dengan individu lain secara keseluruhan
2.	Komunikasi	Komunikasi merupakan kegiatan untuk menjalin persahabatan secara verbal, komunikasi ini bertujuan untuk menjawab, memanggil dan memaparkan
3.	Responsif	Responsif merupakan sikap seseorang untuk merespon orang lain
4.	Kontrol Diri	Kontrol diri merupakan suatu kecakapan individu yang ada dilingkungan sekitar

- c) Komponen *behavior atau conative* (Konatif) merupakan komponen melibatkan salah satu predisposisi untuk bertindak terhadap objek. Sikap sosial dinyatakan tidak oleh seorang saja tetapi diperhatikan oleh orang-orang sekelompoknya. Objeknya adalah objek sosial (objeknya banyak orang dalam kelompok) dan dinyatakan berulang-ulang. Jadi yang menandai adanya sikap sosial adalah; 1) Subjek, orang-orang dalam

kelompoknya; 2) Objek, objeknya sekelompok atau sosial; 3) Dinyatakan berulang-ulang. Ahmadi (2007, p.152)

**Tabel 5. Komponen *Conative* (Konatif) aspek sosial**

No	Komponen Afektif	Unsur Kegiatan
1.	Jujur	Jujur merupakan perilaku orang yang mampu dipercaya dalam perkataan, tindakan dan baik terhadap diri.
2.	Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh terhadap semua tugas terkait dengan ketentuan dan waktu yang sudah ditentukan
3.	Bertanggung Jawab	Bertanggung jawab merupakan sikap dan perilaku untuk melaksanakan tugas dan kewajiban sebagai mana mestinya.
4.	Percaya Diri	Percaya diri adalah sikap yakin dan kemampuan diri sendiri terhadap pemenuhan tercapainya setiap keinginan.
5.	Peduli	Peduli adalah perlakuan orang lain dengan sopan, bertindak santun dan mampu bekerja sama.

Sikap sosial juga disertai dengan kecenderungan untuk bertindak sesuai dengan sikap objek. Sikap sosial menyebabkan terjadinya cara-cara tingkah laku yang dinyatakan berulang-ulang terhadap suatu objek sosial, dan biasanya sikap sosial dinyatakan tidak hanya oleh seseorang, tetapi juga oleh orang lain yang sekelompok atau semasyarakat Gerunga (2009, p.161).

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan untuk mengembangkan sikap sosial terdiri dari beberapa komponen yang perlu diperhatikan yaitu: Komponen Kognitif, Komponen Afektif dan Komponen Konatif. Peta konsep secara pengembangan permainan untuk dapat mengembangkan sikap sosial pada peserta didik kelas bawah dapat dilihat pada bagan dibawah ini:

**Gambar 1. Konsep Pengembangan Permainan Berdasarkan Unsur yang dikembangkan**



(Sumber: Muhammad Zaid, 2024)

## 8. Cakupan Komponen Sikap Sosial dalam Permainan Sirkuit

Cakupan permainan meliputi 4 permainan sirkuit yang disesuaikan dengan beberapa komponen sikap sosial yang didasarkan dari kajian teori diatas. Adapun komponen sikap sosial yang dapat disimpulkan dari teori diatas adalah sebagai berikut:

**Tabel 6. Komponen Sikap Sosial**

No	Sikap Sosial	Lingkup Komponen
1.	Kerjasama	Selalu berhubungan dengan orang lain
2.	Komunikasi verbal dan non verbal	Baik dalam melakukan komunikasi
3.	Empati	Kemampuan dalam memahami orang lain
4.	Simpati	Selalu kasihan pada orang lain dalam mengalami kesulitan
5.	Berpartisipasi	Selalu minat dalam mengikuti permainan
6.	Tanggung Jawab	Mengikuti aturan dan menunjukkan kepedulian
7.	Sikap Terbuka	Mampu menyesuaikan diri
8.	Mengontrol Diri	Tidak mudah bosan dan mampu menahan diri
9.	Menaati aturan	Mengikuti seluruh prosedur dengan baik
10.	Menghargai Orang lain	Menghargai setiap kemampuan yang dimiliki temanya

Berdasarkan komponen diatas sikap sosial dari kajian teori diatas, maka komponen-komponen sikap sosial yang akan dimasukkan kedalam permainan sirkuit yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

**Tabel 7. Komponen sikap sosial yang dimasukkan dalam Permainan Sirkuit**

No	Aspek	Pernyataan
1.	<b>Kerjasama</b>	Saling membantu dan memberi semangat kepada peserta didik yang lain saat mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan
		Mampu menyelesaikan tugas kelompok dengan bekerja sama tim
		Mengingatkan teman apabila melakukan kesalahan dan juga melanggar peraturan
		Selalu menjaga kekompakan kelompok dan saling tolong menolong untuk meraih kemenangan tim
		Membantu guru dan teman dalam menyiapkan peralatan pembelajaran
2.	<b>Komunikasi</b>	Saling berdiskusi antar teman
		Selalu menggunakan bahasa yang baik terhadap guru
		Memberikan apresiasi verbal kepada teman apabila teman berhasil melakukan dengan baik
		Mengingatkan teman untuk belajar karena teman selalu mengingatkan untuk terus mencoba
		Peserta didik dapat menasehati teman ketika berbuat kesalahan terhadap teman atau kelompok lainnya
3.	<b>Empati</b>	Selalu senang jika teman berhasil melakukan gerakan
		Tidak pernah pilih kasih terhadap teman dalam kegiatan praktek pembelajaran
		Menolong teman yang sakit saat kegiatan pembelajaran, karena terbiasa membantu peserta didik yang sakit saat pelaksanaan pembelajaran
		Tidak bermain curang kepada tim lawan saat pembelajaran penjas, sehingga dalam pelajaran lain tidak pernah menyalahkan teman
		Peserta didik mampu mendengarkan temanya yang sedang berbicara dengannya
4.	<b>Menghargai Orang lain</b>	Tidak pernah menyalahkan teman yang melakukan kesalahan dalam bermain
		Menerima masukan dari teman atau guru saat belajar karena terbiasa berkomunikasi positif dalam pembelajaran
		Memberikan kesempatan kepada teman untuk memperbaiki keterampilan
		Tidak pilih kasih terhadap teman karena terbiasa bermain olahraga bersama-sama
		Menghargai teman yang belum bisa menguasai materi pembelajaran karena teman sering membantu dalam menguasai materi
5.	<b>Mengontrol Diri</b>	Selalu menghargai karya atau kerja keras orang lain
		Menerima kekalahan dalam kegiatan pembelajaran
		Mampu menahan rasa emosi dalam pembelajaran dan respect serta sportif terhadap tim lawan
		Mampu menyelesaikan dan memecahkan masalah dalam pembelajaran
		Peserta didik dapat menjaga mainan atau peralatan yang digunakan

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Tujuan dari penelitian yang relevan yaitu sebagai acuan supaya penelitian yang dilakukan menjadi lebih jelas. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Kristi Utami (2020) yang berjudul: pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor peserta didik kelas bawah. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan model permainan sirkuit untuk dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor peserta didik kelas bawah. Produk yang dikembangkan adalah sebuah model pembelajaran. Prosedur atau langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: 1) melakukan analisis produk yang dikembangkan, 2) mengembangkan produk awal, 3) uji validasi ahli dan uji reliabilitas produk, 4) uji coba skala kecil dan luas, 5) revisi produk, 6) penyusunan produk final. Hasil akhir berupa aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit yang terdiri dari: 1) mempersiapkan tempat dan peralatan, 2) kegiatan awal/pemanasan, 3) kegiatan inti yang terdiri dari 5 pos permainan yaitu lampu lalu lintas, topi kerucurku, balap engklek, tongkat berjalan, dan terowongan bola, 4) kegiatan penutup/pendinginan.
2. Rusmawati (2016), Penelitian ini mengenai permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar yang dilakukan oleh Rusmawati (2016) dari program studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Surabaya dengan judul “Penerapan permainan

tradisional terhadap gerak dasar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas V SDN Margomulyo 1 Bojonegoro”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan gerak dasar gerak dasar peserta didik kelas V mengalami pengaruh setelah diberikan treatment dengan menggunakan permainan tradisional yaitu sebesar 14,22% peningkatan dari tes gerak dasar yang terjadi pada peserta didik disebabkan karena sebelumnya guru belum pernah menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK sehingga banyak peserta didik yang tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan permainan yang baru.

### **C. Kerangka Berpikir**

Guru pendidikan Jasmani adalah faktor penting pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, di Sekolah Dasar guru pendidikan jasmani merupakan tangan pertama yang harus mampu menanamkan sikap sabar dan gigih dalam menghadapi berbagai kendala dan masalah dalam proses pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani. Di Sekolah Dasar guru pendidikan jasmani juga memperhatikan dalam proses pelaksanaan yaitu dalam pelaksanaann pembelajaran pendidikan jasmani. Aktivitas kebutuhan anak yang tepat diusia Sekolah Dasar adalah aktivitas bermain. Dengan berbagai kreativitas guru pendidikan jasmani dalam mengembangkan berbagai model-model pembelajaran permainan sirkuit dan berbagai bentuk pembelajaran yang disukai peserta didik. Pendidikan Jasmani harus diolah secara aktif, kreatif, dan menarik untuk meningkatkan bakat serta minat peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Guru pendidikan jasmani harus

mengembangkan model pembelajaran dengan permainan sirkuit. Guru merupakan kemampuan untuk dapat merubah hal lama menjadi hal baru, kemampuan tersebut dapat dilihat ketika guru tersebut menemukan masalah yang ada, oleh karena itu timbul keinginan untuk memecahkan masalah yang ada baik dengan cara menciptakan atau model pembelajaran yang ada, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan sebelumnya, maka pertanyaan penelitian yang diajukan sebagai berikut:

1. Bagaimana sistematik model pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan sirkuit untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar dan sikap sosial bagi peserta didik kelas bawah sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan model pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan sirkuit untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar dan sikap sosial bagi peserta didik kelas bawah sekolah dasar?
3. Bagaimana keefektifan model pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan sirkuit untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar dan sikap sosial bagi peserta didik kelas bawah sekolah dasar?

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

##### **A. Model Pengembangan**

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan dengan model penelitian (*education reseach and development*) Borg & Gall yang ditujukan untuk mengembangkan model pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan sirkuit untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar dan sikap sosial bagi peserta didik kelas bawah sekolah dasar.

Menurut Sukmadinata (2011, p.164) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Hasil dari penelitian pengembangan tidak hanya sebuah produk pengembangan yang sudah ada melainkan juga untuk menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis.

Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan pembelajaran permainan sirkuit. Permainan ini dikembangkan dengan melalui permainan sirkuit agar mampu mengembangkan keterampilan gerak dasar dan sikap sosial peserta didik sekolah dasar, dan penelitian pengembangan ini diketahui melalui validasi oleh ahli materi, validasi oleh guru dan uji coba penggunaan oleh peserta didik.

## **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur penelitian dan pengembangan model penelitian (*education reseach and development*) menurut Borg and Gall dengan prosedur pengembangan yang dimodifikasi sesuai kondisi dan kebutuhan di lapangan mengikuti hasil modifikasi yang dikembangkan. Prosedur dan langkah-langkah penelitian dan pengembangan tidak harus menggunakan langkah-langkah baku yang harus diikuti, di setiap pengembangan dapat memilih dan menentukan langkah yang paling tepat bagi setiap pengembangan dapat memilih dan menentukan langkah yang paling tepat bagi penelitiannya berdasarkan kondisi dan kendala yang dihadapinya.

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengadopsi dari tahapan penelitian pengembangan Borg and Gall, yaitu:

### **1. Tahap Pengumpulan Informasi**

Tahap pengumpulan informasi ini meliputi beberapa kegiatan, yaitu:

- a. Observasi dan melakukan wawancara ke guru untuk mengetahui permasalahan terkait penerapan aktivitas jasmani, gerak dasar dan sikap sosial.
- b. Melakukan studi pustaka untuk mengumpulkan bahan-bahan berupa teori, data dan hasil-hasil peneltitian yang terkait dengan penelitian ini.

### **2. Tahap Analisis Informasi**

Tahap ini akan melakukan analisis terhadap hasil-hasil yang diperoleh melalui wawancara dan studi pustaka. Analisis ini terhadap hasil wawancara ini bertujuan untuk mengetahui kebenaran asumsi peneliti terhadap

permasalahan nyata yang ada di lapangan. Sedangkan dari analisis studi pustaka, peneliti memperoleh masukan yang dapat digunakan untuk memantapkan fokus permasalahan yang sedang di bahas. Selanjutnya, disimpulkan mengenai permasalahan-permasalahan yang dihadapi guru pendidikan jasmani, gerak dasar dan sikap sosial di sekolah.

### **3. Pengembangan Produk Awal (*Draft Model*)**

Tahap ini peneliti mulai menyusun dan menciptakan suatu produk guna membantu guru-guru pendidikan jasmani, orang tua, dan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar dan sikap sosial. Produk yang dibuat merupakan produk awal dan dalam pengembangannya dilakukan hal-hal sebagai berikut:

- a. Analisis muatan kurikulum sekolah dasar agar produk yang dirancang tetap fokus pada koridor kurikulum.
- b. Analisis karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas bawah
- c. Analisis tujuan pengembangan model permainan sirkuit
- d. Analisis sikap sosial
- e. Analisis muatan keterampilan gerak dasar
- f. Mengembangkan model pembelajaran pendidikan jasmani sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar

### **4. Validasi ahli dan Revisi**

Sebelum produk di uji coba pada skala kecil dan skala besar, dilakukan validasi ahli terlebih dahulu. Untuk memvalidasi produk yang akan dihasilkan, dilibatkan dua orang ahli materi yakni ahli bidang permainan yaitu Dr. Hedi

Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or. dan Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd., M.Or. dan 2 orang praktisi yaitu Amir Patrianegara, S.Pd. dan Siwi Ratna Megawati, S.Pd. para pakar tersebut diminta untuk memberikan masukan yang dapat dijadikan dasar perbaikan desain produk permainan tersebut.

#### **5. Uji Coba Skala Kecil**

Uji coba produk skala kecil melalui permainan sirkuit terhadap kemampuan gerak dasar dan sikap sosial diawali dengan uji coba skala kecil. Hasil dari uji coba akan digunakan untuk merevisi model pendidikan jasmani melalui permainan sirkuit terhadap kemampuan gerak dasar dan sikap sosial yang didokumentasi yang kemudian akan dinilai oleh para ahli sebelum dilanjutkan uji coba lapangan sehingga diperoleh produk akhir yang sudah diuji keefektifannya. Uji coba skala kecil dilaksanakan di MIM Taskombang.

#### **6. Revisi Uji Skala Kecil**

Revisi yang dilakukan pada uji coba skala kecil dimaksud agar model permainan sirkuit yang dikembangkan layak diuji kembali pada uji lapangan skala besar. Saran dan kritik yang diberikan oleh ahli akan ditindak lanjuti dengan melakukan revisi produk, selain itu saran dari guru-guru juga akan dipertimbangkan guna mengembangkan produk.

#### **7. Uji Coba Skala Besar**

Tidak ada yang berbeda dalam uji coba skala kecil dan skala besar secara keseluruhan, namun subjek dalam skala besar lebih banyak dibandingkan dengan subjek skala kecil, ujicoba skala besar dilaksanakan di satu sekolah yaitu: di MIM Ahmad Dahlan.

## **8. Uji coba produk Operasional**

Setelah dilakukan tahap uji coba dan revisi, langkah selanjutnya adalah uji efektivitas produk. Uji efektivitas produk dilakukan di MIM Basin dengan jumlah subjek kelas 1 peserta didik. Dalam uji efektivitas produk ini, peneliti melakukan perlakuan untuk mengukur keterampilan gerak dasar dan sikap sosial bagi peserta didik kelas bawah sebelum dan sesudah menggunakan model pendidikan jasmani dengan permainan sirkuit. Uji efektivitas produk ini bertujuan untuk mengetahui apakah perbedaan keterampilan gerak dasar peserta didik dan sikap sosial sebelum dan sesudah peserta didik diberikan model pembelajaran pendidikan jasmani dengan permainan sirkuit.

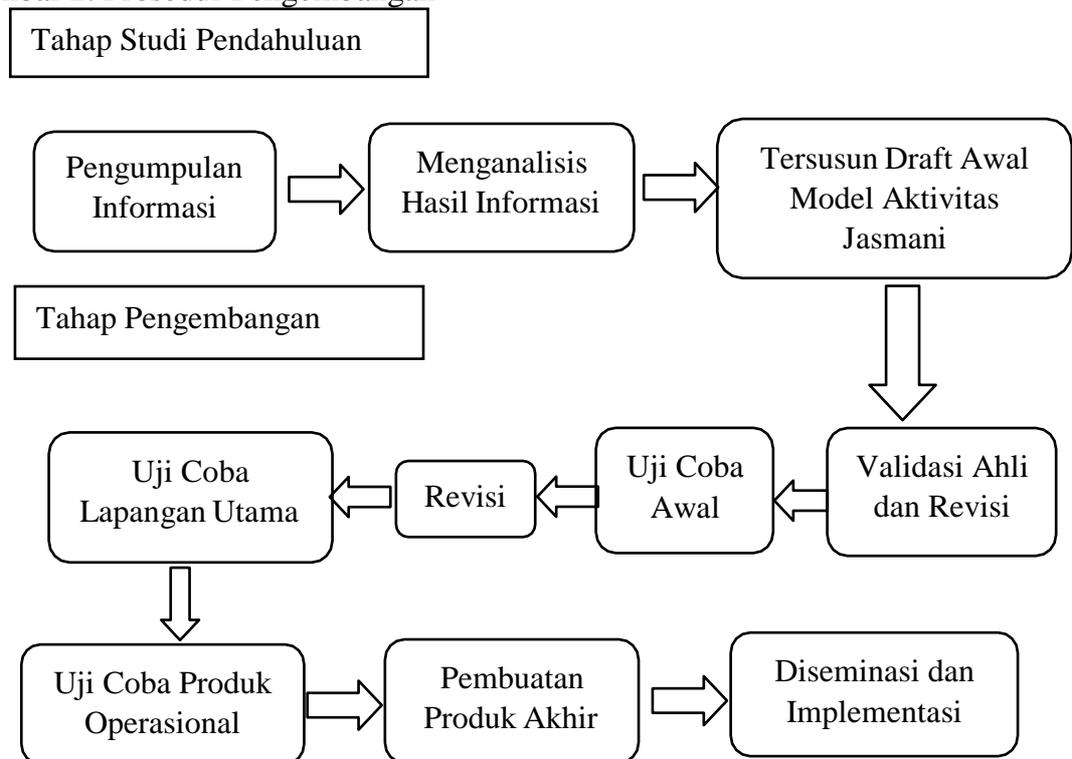
## **9. Pembuatan produk Akhir**

Setelah melalui berbagai proses uji coba dan revisi, dilakukan penyusunan dan pembuatan produk akhir atau produk *final* berupa model pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan sirkuit untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar dan sikap sosial peserta didik kelas bawah yang dikemas dalam bentuk buku panduan.

## **10. Desiminasi dan Implementasi**

Langkah selanjutnya setelah produk akhir model pendidikan jasmani melalui permainan sirkuit selesai adalah mendesiminasikannya kepada *stakeholder* (pemangku kepentingan) yaitu guru sekolah dasar.

Gambar 2. Prosedur Pengembangan



### C. Desain Uji Coba Produk

#### 1. Desain Uji Coba Produk

Pembuatan desain uji coba produk bertujuan untuk mendapatkan data yang akan digunakan untuk mengetahui kelemahan produk yang akan dikembangkan sebagai dasar untuk merevisi pengembangan model pendidikan jasmani dengan permainan sirkuit untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar dan sikap sosial. Desain penelitian ini yaitu:

##### a. Uji coba Awal (Uji Coba Skala Kecil)

Uji coba produk skala kecil melalui permainan sirkuit terhadap kemampuan gerak dasar dan sikap sosial diawali dengan uji coba skala kecil dengan uji coba terbatas yang dilakukan di beda sekolah. Hasil dari uji coba akan digunakan untuk merevisi model pendidikan jasmani melalui permainan sirkuit terhadap kemampuan gerak dasar dan sikap sosial yang didokumentasi

yang kemudian akan dinilai oleh para ahli sebelum dilanjutkan uji coba lapangan sehingga diperoleh produk akhir yang sudah diuji keefektifannya.

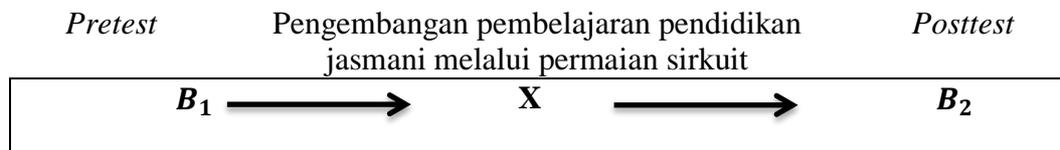
b. Uji Coba Lapangan Utama (Uji coba Skala Besar)

Tidak ada yang berbeda dalam uji coba skala kecil dan skala besar secara keseluruhan, namun subjek dalam skala besar lebih banyak dibandingkan dengan subjek skala kecil.

c. Uji Efektivitas

Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui keefektifan produk model pembelajaran pendidikan jasmani. Guru diberi lembar angket penilaian tentang keefektifan model pembelajaran pendidikan jasmani. Setelah mendapatkan data tersebut, penelitian akan mengolah data tersebut dan mengujinya. Berikut adalah gambaran desain penilaian untuk uji keefektifan:

Tabel 8. Model *Eksperimen One Group Pretest Posttest Design*



Keterangan :

$B_1$  : Nilai Sebelum perlakuan

$B_2$  : Nilai Setelah perlakuan

$X$  : Pembelajaran menggunakan model permainan sirkuit

## **2. Subjek Uji coba**

Subjek uji coba dalam penelitian ini dapat digolongkan sebagai berikut:

- a. Subjek uji coba merupakan sasaran pemakaian produk yaitu kelas 1 sekolah dasar dan dilakukan disekolah dasar.
- b. Pada uji coba skala kecil dilakukan dengan responden yang lebih sedikit sebanyak 10 peserta didik dan untuk uji coba skala besar responden berjumlah 20 peserta didik.
- c. Pada uji keefektivitas digunakan responden sebanyak 12 peserta didik. Data diperoleh melalui eksperimen dengan pretest dan *post test*. Daftar *checklist* untuk menilai keterampilan gerak dasar dan sikap sosial peserta didik sebelum dan setelah melakukan permainan sirkuit. Uji coba efektivitas bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan model pendidikan jasmani melalui permainan sirkuit.

## **3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini sebagai berikut:

### **a. Kuesioner**

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2013). Teknik pengumpulan data berupa kuesioner ini dilakukan pada saat studi pendahuluan dengan menyebarkan angket kepada guru pendidikan jasmani.

Tabel 9. Kisi-Kisi Angket Studi Pendahuluan

No	Faktor	Butir Pernyataan
1.	Aktivitas Jasmani	1, 2, 3, 4, 5
2.	Sikap Sosial	6,7,8,9,10
3.	Gerak Dasar-Fisik	11,12,13,14,15,16,17,18,19,20

#### b. Skala Nilai

Skala nilai yang digunakan untuk menilai kelayakan *draft* model aktivitas jasmani sebelum menilai keterlaksanaan model uji coba skala kecil dan skala besar. Penilaian dilakukan oleh para ahli dan guru. Skala nilai yang berpedoman pada kisi-kisi yang ditentukan sesuai dengan tujuan penelitian.

Tabel 10. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi dan Praktisi

No	Faktor	Butir Pernyataan
1.	Subtansi Isi	1, 2, 3, 4, 5, 6
2.	Peralatan	7, 8
3.	Bahasa	9, 10

Rentang evaluasi meliputi **Sangat Sesuai (SS)**, **Sesuai (S)**, **Kurang Sesuai (KS)**, **Sangat Kurang Sesuai (SKS)**. Cara penggunaannya yaitu dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skala sesuai dengan pendapat ahli dan praktisi. Terdapat lima alternatif jawaban beserta skor penilaian, sebagai berikut:

- 4 : Sangat Sesuai
- 3 : Sesuai
- 2 : Kurang Sesuai
- 1. : Sangat Kurang Sesuai

#### c. Checklist

Instrumen ini digunakan pada saat menilai sikap sosial pada peserta didik. Daftar *checklist* yang digunakan berpedoman pada kisi-kisi yang telah ditentukan dengan menyesuaikan pada tujuan penelitian.

Tabel 11. Kisi-kisi sikap sosial

No	Aspek	Pernyataan
1.	<b>Kerjasama</b>	Saling membantu dan memberi semangat kepada peserta didik yang lain saat mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan
		Mampu menyelesaikan tugas kelompok dengan bekerja sama tim
		Mengingatkan teman apabila melakukan kesalahan dan juga melanggar peraturan
		Selalu menjaga kekompakan kelompok dan saling tolong menolong untuk meraih kemenangan tim
		Membantu guru dan teman dalam menyiapkan peralatan pembelajaran
2.	<b>Komunikasi</b>	Saling berdiskusi antar teman
		Selalu menggunakan bahasa yang baik terhadap guru
		Memberikan apresiasi verbal kepada teman apabila teman berhasil melakukan dengan baik
		Mengingatkan teman untuk belajar karena teman selalu mengingatkan untuk terus mencoba
		Peserta didik dapat menasehati teman ketika berbuat kesalahan terhadap teman atau kelompok lainnya
3.	<b>Empati</b>	Selalu senang jika teman berhasil melakukan gerakan
		Tidak pernah pilih kasih terhadap teman dalam kegiatan praktek pembelajaran
		Menolong teman yang sakit saat kegiatan pembelajaran, karena terbiasa membantu peserta didik yang sakit saat pelaksanaan pembelajaran
		Tidak bermain curang kepada tim lawan saat pembelajaran penjas, sehingga dalam pelajaran lain tidak pernah menyalahkan teman
		Peserta didik mampu mendengarkan temanya yang sedang berbicara dengannya
4.	<b>Menghargai Orang lain</b>	Tidak pernah menyalahkan teman yang melakukan kesalahan dalam bermain
		Menerima masukan dari teman atau guru saat belajar karena terbiasa berkomunikasi positif dalam pembelajaran
		Memberikan kesempatan kepada teman untuk memperbaiki keterampilan
		Tidak pilih kasih terhadap teman karena terbiasa bermain olahraga bersama-sama
		Menghargai teman yang belum bisa menguasai materi pembelajaran karena teman sering membantu dalam menguasai materi
5.	<b>Mengontrol Diri</b>	Selalu menghargai karya atau kerja keras orang lain
		Menerima kekalahan dalam kegiatan pembelajaran
		Mampu menahan rasa emosi dalam pembelajaran dan respect serta sportif terhadap tim lawan
		Mampu menyelesaikan dan memecahkan masalah dalam pembelajaran
		Peserta didik dapat menjaga mainan atau peralatan yang digunakan

Tabel 12. Skala Penilaian Pengembangan Model Aktivitas Jasmani

Skala Nilai	Keterangan
1	Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Sesuai/Sangat Kurang Jelas/Sangat Kurang Tepat
2	Kurang Baik/Kurang Sesuai/Kurang Jelas/Kurang Tepat
3	Baik/Sesuai/Jelas/Tepat
4	Sangat Baik/Sangat Sesuai/Sangat Jelas/Sangat Tepat

**d. Test Gross Motor Development**

Intrumen ini digunakan untuk mengukur keterampilan gerak dasar menggunakan *Test Gross Motor Development-second editin* (TGMD-2) yang dikembangkan oleh Dale A Ulrich. Instrument terdiri dari tes gerak dasar manipulatif yaitu melempar, menangkap dan menggelinding.

Tabel 13. Kisi-Kisi Penilaian Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif

<b>Keterampilan</b>	<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Tes 1</b>	<b>Tes 2</b>	<b>Total Skor</b>
<b>Catch</b> (Menangkap)	Fase persiapan tangan berada didepan badan dan siku menempel tubuh			
	Lengan maju ketika menangkap bola			
	Bola ditangkap hanya menggunakantangan			
	<b>Jumlah</b>			
<b>Overhead Throw</b> (Melempar atas)	Ayunan tangan dimulai dengan mengayunkan tangan dan lengan daribawah			
	Pinggang dan bahu berputar ke arah bagian tubuh yang tidak melakukan pelemparan menghadap tembok			
	Tumpuan berat badan dipindahkan dengan cara melangkahkan kaki yang berlawanan dari tangan yang melempar			
	<b>Jumlah</b>			
<b>Underhand Roll</b> (Mengelindingkan Bola)	Tangan yang digunakan untuk melempar mengayun maju mundur.Menyentuh punggung ketika badanmenghadap ke arah cone sasaran			
	Melangkah maju dengan kaki yangberlawanan dengan tangan			
	Membungkukkan lutut untuk merendahkan badan			
	Melepaskan bola ketika bola berada dekat dengan lantai, sehingga bola tidak memantul lebih dari 10 cm			
	<b>Jumlah</b>			
<b>Kick</b> (Menendang)	Pendekatan terus menerus yang cepat ke bola			
	Langkah memanjang atau melompat segera sebelum kontak bola			
	Kaki yang menendang ditempatkan rata dengan atau sedikit dibelakang bola			
	<b>Jumlah</b>			

Penilaian dilakukan dengan cara guru memberikan score pada kolom sesuai dengan aspek yang diamati. Cara pemberian score yaitu, score 1 jika peserta didik dapat melakukan keterampilan sesuai dengan kriteria penilaian dan score 0 jika peserta didik tidak dapat melakukan keterampilan sesuai dengan kriteria penilaian. Deskriptif tes keterampilan gerak manipulatif pada tabel berikut:

Tabel 14. Deskripsi Rating Penilaian Tes Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif

<i>Subtest Standar Score</i>	<i>Gross Motor Quotient</i>	<i>Descriptive Ratings</i>	<i>Percentage Included</i>
17-20	>130	Sangat Tinggi	2,34
15-16	121-130	Tinggi	6,87
13-14	111-120	Diatas Rata-Rata	16,12
8-12	90-110	Rata-Rata	49,51
6-7	80-89	Dibawah Rata-Rata	16,12
4-5	70-79	Rendah	6,87
1-3	<70	Sangat Rendah	2,34

#### **4. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis data deskriptif kualitatif dilakukan untuk kepentingan sebagai berikut:

- a. Hasil penilaian berupa masukan yang diperoleh dari ahli materi dan praktisi
- b. Data kekurangan dan masukan yang diperoleh dari guru terhadap model pendidikan jasmani berbasis permainan sirkuit setelah uji coba awal dan uji coba skala besar.

Sedangkan analisis deskriptif kuantitatif dilakukan untuk dapat menganalisis data-data sebagai berikut:

1. Data hasil angket saat studi pendahuluan yang dilakukan oleh guru.
2. Data skala nilai hasil penilaian ahli materi dan praktisi terhadap draft model Aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar dan sikap sosial bagi peserta didik kelas bawah.
3. Data hasil uji coba pemakaian produk pada saat uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.
4. Data hasil uji efektivitas melalui metode eksperimen one group pretest dan posttest design. Data yang dikumpulkan berupa skor penilaian sikap sosial dan keterampilan gerak dasar yang akan diuji secara statistika menggunakan spss atau excel. Uji efektivitas produk dalam penelitian ini menggunakan uji paired t test untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Pengembangan Produk Awal**

Berdasarkan prosedur penelitian yang diadaptasi dari Borg and Gall, penelitian ini berawal dari pengumpulan informasi lapangan yang kemudian menjadi dasar pembuatan model aktivitas jasmani. Model aktivitas jasmani yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit yang bertujuan untuk dapat mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif dan sikap sosial peserta didik di sekolah dasar.

Pada bagian ini, akan diuraikan hasil studi pendahuluan, hasil kajian teori serta penelitian yang relevan terkait dengan penelitian ini. Hasil studi pendahuluan terkait dengan penerapan aktivitas jasmani, keterampilan gerak dasar manipulatif dan sikap sosial pada peserta didik kelas bawah di sekolah dasar diperoleh informasi sebagai berikut: 1) Kurikulum yang didesain lebih dominan pada pengembangan akademik dan peserta didik menjadi minim gerak, 2) Guru sekolah dasar sudah memahami terkait konsep dasar aktivitas jasmani dan jenis-jenisnya yang sesuai untuk peserta didik kelas bawah tetapi belum mengembangkan dalam berbagai bentuk keterampilan, 3) perlunya model aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif dan sikap sosial peserta didik.

Hasil kajian teori dan penelitian terkait dengan pengembangan sikap sosial didapatkan temuan antara lain: 1) *Living and working together, taking*

*turns; respecting the rihts of other; being socially sensitive, 2) Learning self-control and self-direction, 3) Sharing ideas and experience with other.* Aspek-aspek sikap sosial perlu dimiliki peserta didik diantaranya: 1) hidup dan bekerja bersama, toleransi, menghormati hak orang lain, dan memiliki kepekaan sosial, 2) memiliki kontrol diri, 3) menuangkan ide dan berekspresi bersama. Aspek sikap sosial tersebut sangat penting dimiliki oleh peserta didik untuk mengikuti aktivitas jasmani melalui permainan Jarolime (1997, p.208). Menurut hasil kajian teori pengembangan sikap sosial juga bermanfaat: 1) Keluarga, kepuasan psikis yang diperoleh anak dalam keluarga akan sangat menentukan bagaimana anak tersebut akan bereaksi terhadap lingkungan, 2) Lingkungan, keluarga primer dan keluarga sekunder, lingkungan sekolah serta masyarakat luas, 3) Kepriadian, orang tua memberikan penanaman nilai-nilai yang menghargai harkat dan martabat orang lain tanpa mendasarkan pada hal-hal fisik seperti materi atau penampilan, 4) Kemampuan menyesuaikan diri, anak sejak awal diajarkan untuk memahami dirinya sendiri agar dapat bereaksi sewajarnya dan normative.

Hasil kajian teori terkait dan penelitian dengan pengembangan keterampilan gerak dasar manipulatif didapatkan antara lain: 1) keterampilan gerak dasar motorik anak harus dioptimalkan sedini mungkin karena selain memainkan peranan penting dalam proses interaksi juga membantu berbagai perkembangan aspek lainnya (Lestari&Ratnaningsih, 2016). 2) gerak manipulatif sangat dianjurkan diberikan sejak usia dini karena sebagai pondasi

pengembangan fisik motorik saat anak dewasa (Wetton dalam (Sumantri & Endrawati, 2013). 3) keterampilan gerak manipulatif berperan penting dalam pencapaian tugas perkembangan motorik anak dan dapat mengembangkan kemampuan sosialnya jika dilakukan secara berkelompok (Miller&Pound, 2011). 4) kegiatan gerak manipulatif yang dilakukan secara berkelompok, mampu mengembangkan kemampuan bersosialisasi pada anak (Sumantri&Endrawati, 2013).

### **1. Pengumpulan Informasi**

Pengumpulan informasi dilakukan sebagai langkah awal dalam mengetahui kebermanfaatan dan seberapa pentingnya yang akan dikembangkan, selain itu hal ini dilakukan untuk memperoleh temuan dilapangan berdasarkan kebutuhan akan informasi yang berhubungan dengan pengembangan produk yang direncanakan. Melalui pengumpulan informasi ini peneliti mengidentifikasi terkait beberapa hal yang menjadi dasar dan latar belakang dalam penelitian pengembangan ini, dengan dilakukan wawancara kepada 4 guru pendidikan jasmani dan observasi di KKM Sub Rayon Basin, SDN Kadipiro, SDN 1 Ungaran.

Berdasarkan hasil pengumpulan informasi dilakukan dengan wawancara kepada guru pendidikan jasmani dan dilakukan juga observasi di beberapa sekolah di KKM Sub Rayon Basin, SDN Kadipiro, SDN 1 Ungaran, dapat ditemukan beberapa permasalahan antara lain:

- a. Minimnya penerapan aktivitas jasmani dengan menggunakan model permainan, dengan minimnya penerapan model permainan ini keterampilan peserta didik menjadi kurang leluasa dan minimnya gerak peserta didik.
- b. Guru pendidikan jasmani dalam pelaksanaan aktivitas jasmani belum memberdayakan seluruh potensi untuk menciptakan aktivitas jasmani yang menarik agar meningkatkan minat peserta dan gerak dasar peserta didik juga terpenuhi dengan baik.
- c. Masih minimnya komunikasi antar peserta didik dan masih canggung satu dengan yang lainnya, sehingga dengan diterapkan aktivitas jasmani yang dilakukan secara berkelompok ini sangat cocok untuk meningkatkan komunikasi antar peserta didik.
- d. Guru pendidikan jasmani merasa kebingungan dalam memberikan materi aktivitas jasmani dalam bentuk permainan yang sesuai dengan keterampilan peserta didik.
- e. Kurangnya antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan aktivitas jasmani, karena dalam pelaksanaan masih kurang menarik dan bervariasi.

## **2. Menganalisis Hasil Informasi**

Model aktivitas jasmani yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah model permainan sirkuit. Model permainan sirkuit ini digunakan untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar manipulatif dan sikap sosial peserta didik di sekolah dasar. Model permainan ini dikembangkan berdasarkan

potensi, masalah, hasil wawancara dan observasi langsung oleh peneliti dilapangan. Berdasarkan hasil pengumpulan informasi dilakukan dengan wawancara kepada guru pendidikan jasmani dan dilakukan observasi di beberapa sekolah di KKM Sub Rayon Basin, SDN Kadipiro, SDN 1 Ungaran ditemukan beberapa permasalahan antara lain:

- a. Perlunya pemahaman guru pendidikan dalam penerapan aktivitas jasmani dengan menggunakan model permainan, agar peserta didik antusias dalam pelaksanaan aktivitas jasmani.
- b. Guru pendidikan jasmani agar termotivasi maka peneliti menciptakan model permainan yang menarik, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi guru dalam menerapkan permainan setiap pelaksanaan aktivitas jasmani
- c. Peserta didik agar antusias dan terjadi komunikasi antara satu dengan lainnya maka perlu diterapkan aktivitas jasmani yang dilakukan secara berkelompok. Model permainan sirkuit ini dapat dijadikan solusi untuk dapat mengembangkan komunikasi peserta didik.
- d. Guru pendidikan jasmani agar termotivasi dalam pelaksanaan aktivitas jasmani maka peneliti memberikan buku panduan dalam pelaksanaannya, dengan tujuan guru tidak merasa kebingungan dalam memberikan materi aktivitas jasmani dalam bentuk permainan.
- e. Untuk meningkatkan antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan aktivitas jasmani, maka guru dapat menerapkan permainan yang menarik.

Berdasarkan analisis kebutuhan dan temuan hasil wawancara, yaitu ditemukan gambaran tentang keaktifan dalam mengikuti aktivitas jasmani pada peserta didik masih kurang efektif sehingga untuk memaksimalkan keterampilan gerak dan sikap sosial peserta didik harus diberikan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit.

### **3. Hasil Draft Awal Rancangan Permainan Sirkuit**

Peserta didik kelas bawah sekolah dasar memiliki otot-otot halus dan besar yang sudah berkembang dan mampu untuk melakukan berbagai keterampilan. Otot besar akan berkembang dari otot halus dan berfungsi sebagai pengontrol motorik. Perkembangan keterampilan motorik pada anak merupakan proses yang sangat penting untuk perkembangan motorik dan mental emosionalnya sehingga anak mampu menjadi lebih terampil dalam melakukan berbagai gerak.

Aktivitas jasmani sangat penting untuk diberikan sejak dini kepada anak karena akan mampu memberikan dampak positif pada perkembangan fisik, kognitif, sosial dan perkembangan gerak dasar serta mampu mendorong gaya hidup aktif. Aktivitas jasmani melalui permainan yang diberikan pada peserta didik kelas bawah, diantaranya 1) kegiatan bermain penemuan, dimana peserta didik akan menjadi aktif dalam mencari segala sesuatu sesuai dengan apa yang dibutuhkan, 2) kegiatan bermain dengan menggunakan fisik, peserta didik akan bermain secara aktif bergerak dan berpindah, 3) kegiatan bermain yang kreatif, peserta didik dapat mengekspresikan pikiran dan perasaannya

dalam pelaksanaan bermain, 4) kegiatan bermain imajinatif, dimana peserta didik bermain mewujudkan imajinasinya seolah-olah menjadi kenyataan, 5) kegiatan bermain manipulatif, dimana anak bermain melibatkan tangan, mata dan otak yang terkoordinasi dan 6) kegiatan bermain sosial, dimana peserta didik bermain bersama- sama dan terlibat antara satu dengan yang lainnya.

Permainan sirkuit ini merupakan bermain sosial, dimana permainan tersebut mengembangkan sikap sosial peserta didik. Pada anak kelas bawah sikap sosial anak perlu ditingkatkan lagi. Capaian bermain pada permainan ini mengembangkan sikap sosial peserta didik kerjasama, komunikasi, empati, menghargai orang lain, mengontorl diri. Gerak motorik pada anak terbagi menjadi motorik kasar dan motorik halus. Peningkatan motorik kasar peserta didik dapat dilihat dari anak yang mampu melakukan berbagai macam gerakan dasar, salah satunya gerak dasar manipulatif. Capaian gerak dasar manipulatif ini peserta didik mampu melempar, menangkap dan menendang bola dengan dilakukan secara berkelompok.

Aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit ini untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif dan sikap sosial yang terdiri dari 4 permainan, yaitu : stymbol, estafet bola, Kereta Bola, Tegbol. Tujuan yang ingin dicapai dalam permainan ini adalah mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif seperti melempar, menangkap dan menendang bola. Serta dapat mengembangkan sikap sosial peserta didik kerjasama, komunikasi, empati, menghargai orang lain, mengontorl diri.

#### 4. Permainan Persi Media Pembelajaran

- 1) Kun
- 2) Keranjang
- 3) Kardus
- 4) Bola kecil
- 5) Bola besar
- 6) Simpai
- 7) Tali

##### Pos 1

Nama Permainan : Kambol

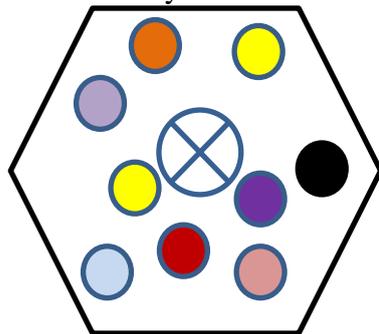
Jumal Pemain : 6

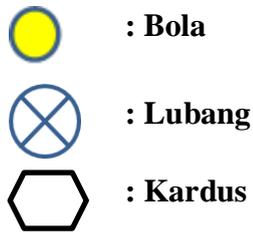
Tempat : Lapangan atau Halaman Sekolah

Cara Bermain :

- a. Peserta didik yang telah mendapatkan kelompok mengambil kardus segi enam yang sudah dibuat lubang ditengah dan telah diisi bola
- b. Setiap kelompok harus kompak untuk mengeluarkan bola dari kardus
- c. Lakukan secara kompak dengan kelompok untuk mengeluarkan bola dengan cepat dan banyak

Gambar 3. Permainan Stymbol





**Pos 2**

Nama Permainan : Melemparkan Bola

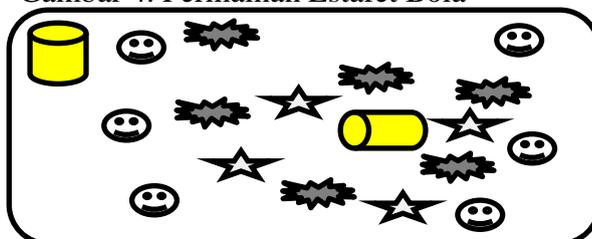
Jumlah Pemain : 6

Tempat : Lapangan atau Halaman Sekolah

Cara Bermain :

- a. Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok dengan jumlah masing-masing enam peserta didik, kemudian memasuki area permainan, setelah itu salah satu peserta mengambil bola bergambar dikeranjang lalu dilempar ke teman secara acak dan teman akan menangkap.
- b. Peserta didik akan menuju ke beberapa kata yang nanti akan diinjak sesuai dengan *clue* gambar yang ada dibola.
- c. Bola akan dilempar secara estafet dari satu teman keteman lainnya
- d. Apabila bola sudah sampai keorang terakhir bola dimasukan kedalam keranjang
- e. Lakukan sampe orang yang terakhir

Gambar 4. Permainan Estafet Bola



-  : Peserta didik
-  : Gambar Buah
-  : Gambar Sayur
-  : Keranjang

**Pos 3**

Nama Permainan : Kereta Bola

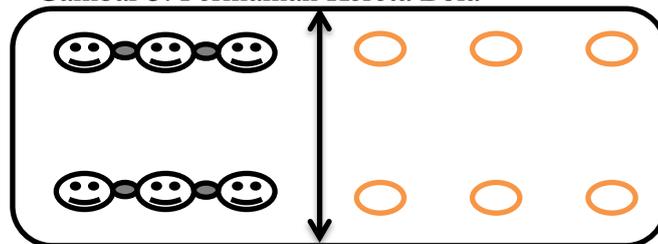
Jumlah Pemain : 6

Tempat : Lapangan atau Halaman Sekolah

Cara Bermain :

1. Peserta didik masing-masing akan diberi bola
2. Setiap bola akan diberi gambar hewan
3. Peserta didik akan berjalan dari garis start ke garis tengah dengan cara berjalan satu kelompok dan bola ditaruh didepan perut, usahakan bola jangan sampai jatuh dari perut.
4. Setelah peserta didik menjatuhkan bola kedalam keranjang satu satu dan
5. semua keranjang harus terisi bola

Gambar 5. Permainan Kereta Bola



-  : Peserta didik
-  : Bola
-  : Simpai

#### Pos 4

Nama Permainan : Tebak gambar dan menendang bola

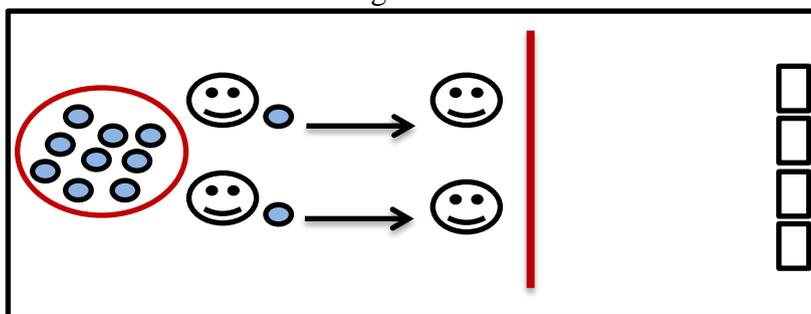
Jumlah Pemain : 6

Tempat : Lapangan atau Halaman

Cara Bermain :

1. Peserta didik 1 akan mengambil bola lalu menendang bola (mengoper) ke peserta didik ke 2 yang ada didepanya
2. Peserta didik ke 2 akan menangkap lalu menebak gambar yang ada diatas kepala apakah termasuk kendaraan laut, kendaraan darat, hewan pemakan daging, atau hewan pemakan rumput.
3. Setelah berhasil menebak, bola ditendang ke gawang apakah termasuk kendaraan laut, kendaraan darat, hewan pemakan daging, atau hewan pemakan rumput

Gambar 6. Permainan Tegbol



#### 4. Validasi Produk

Sebelum di uji cobakan ke lapangan, *draft* awal pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif dan sikap sosial kelas bawah sekolah

dasar akan terlebih dahulu di validasi oleh 2 orang ahli materi dan 2 orang praktisi atau guru. Validasi ahli dilakukan oleh Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or. dan Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd., M.Or. sedangkan untuk 2 orang praktisi atau guru yaitu Amir Patrianegara, S.Pd. dan Siwi Ratna Megawati, S.Pd. Hasil validasi dari ahli materi dan praktisi terhadap model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit masih perlu direvisi. Para ahli materi dan praktisi menghendaki adanya penambahan buku panduan permainan dan konsep permainan yang dijabarkan lebih detail lagi. Masukan dari para ahli dan praktisi dapat disampaikan sebagai berikut:

Tabel 15. Masukan Validasi draft pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit dari para ahli dan praktisi

No	Revisi Draft Model Aktivitas Jasmani
1	Petunjuk permainan perlu didetailkan dan gunakan bahasa intruksional
2	Gunakan gambar yang tidak bias gender
3	Dalam permainan perlu ditambahkan tujuan permainan untuk mengembangkan apa?
4	Wujudkan dalam bentuk buku panduan
5	Konten, penjelasan, gambar dan penjelasan diperjelas lagi
6	Cermati lagi tujuan permainan terutama yang terkait dengan gerak manipulatif dan sikap sosial

Setelah dilakukan revisi produk atau draft awal, selanjutnya para ahli dan praktisi diminta untuk memberikan penilaian dari skala 1 (sangat kurang sesuai) sampai dengan skala 4 (Sangat sesuai). Adapun hasil penilaian model permainan sirkuit dari masing-masing validator sebagai berikut:

Tabel 16. Hasil Validitas Model Permainan Sirkuit untuk Mengembangkan Gerak Dasar Manipulatif dan Sikap Sosial

Permainan	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Jumlah	
<b>I</b>												
A1	3	2	4	4	3	2	3	4	2	4		31
A2	3	4	4	3	4	4	4	2	4	3		35
P1	4	4	3	2	3	3	4	3	2	3		31
P2	3	3	2	3	4	4	2	3	3	4		31
<b>II</b>												
A1	4	2	2	4	4	3	3	2	3	3		30
A2	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4		35
P1	2	4	3	3	4	3	4	3	4	3		33
P2	4	4	4	4	3	4	4	3	2	3		35
<b>III</b>												
A1	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3		31
A2	2	4	3	4	4	3	4	4	3	3		34
P1	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3		33
P2	4	3	4	3	2	4	3	3	3	4		33
<b>IV</b>												
A1	2	3	4	2	3	4	3	2	4	4		31
A2	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3		34
P1	2	4	2	2	3	2	3	3	3	4		28
P2	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3		36
Jumlah	49	52	51	51	54	53	56	49	52	54		521
Skor	77%	81%	80%	80%	84%	83%	88%	77%	81%	84%		
Varians	0,596	0,467	0,696	0,563	0,383	0,496	0,400	0,463	0,600	0,250	4,913	4,929

Tabel diatas menunjukkan hasil validitas dengan indek validitas V-Aiken dari 2 orang ahli dan 2 orang praktisi, dalam kuesioner terdapat 10 butir instrumen yang dirancang peneliti. Hasil menunjukkan semua butir yang dikembangkan valid dengan kategori ( $V\text{-Aiken} \leq 0.4 = \text{Rendah}$ ,  $V\text{-Aoken} \leq 0.80 = \text{Sedang}$ ,  $V\text{-Aiken} \leq 1 = \text{Tinggi}$ ).

Tabel 17. Hasil Reliabilitas Permainan

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.886	10

Tabel tersebut menunjukkan hasil reliabilitas permainan sirkuit yang dikembangkan peneliti menggunakan *Cronbach's Alfa*. Permainan dikatakan reliabel apabila hasil  $\alpha > 0.60$  Hasil analisis reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alfa* sebesar 0.886, sehingga dapat disimpulkan permainan yang dikembangkan peneliti adalah reliabel. Dan dapat diuji cobakan di Sekolah Dasar kelas bawah.

## **B. Hasil Uji Coba Produk**

### **1. Uji Coba Skala Kecil**

#### **a. Hasil Uji Coba Skala Kecil**

Uji coba skala kecil terdapat produk pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar dan sikap sosial peserta didik kelas bawah disekolah dasar dilaksanakan pada bulan September 2023. Sekolah yang digunakan pada uji coba skala kecil adalah MI Muhammadiyah Taskombang, Manissrenggo, Klaten dengan jumlah 10 peserta didik. Terdapat 2 praktisi yang dilibatkan dalam uji coba skala kecil yang bertugas untuk menilai pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif dan sikap sosial peserta didik kelas bawah disekolah dasar.

Instrumen yang digunakan untuk menilai pelaksanaan model uji coba skala kecil ini berupa lembar penilaian buatan peneliti yang sudah divalidasi oleh ahli dan lembar penilaian TGMD-2. Pada uji coba skala kecil ada

beberapa masukan dari praktisi, yaitu pada setiap kelompok ditunjuk salah satu kapten atau ketua untuk memimpin kelompoknya dan sebagian peralatan diberi warna agar lebih menarik lagi. Selanjutnya dengan adanya beberapa masukan tersebut dapat dijadikan sebagai dasar dalam menyempurnakan pengembangan model aktivitas jasmani sehingga dalam pelaksanaan skala besar sudah dapat terlaksana lebih baik.

Tabel 18. Hasil Uji coba Skala Kecil Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif

Nama Permainan	MIM Taskombang
	Hasil Tes
Permainan Stymbol	16
Estafet Bola	14
Kereta Bola	
Permainan TegBol	16
<b>Rerata</b>	<b>15,33</b>

Tabel 19. Hasil Uji Coba Skala Kecil Sikap Sosial

Nama Permainan	Tempat Uji Coba
	MIM Taskombang
Permainan Stymbol	2,94
Estafet Bola	3,42
Kereta Bola	3,35
Permainan TegBol	3,23
<b>Rerata</b>	<b>3,24</b>

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil uji coba skala kecil pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit mencapai angka 15,33 untuk keterampilan gerak manipulatif dalam kategori tinggi. Sedangkan sikap sosial memperoleh skor 3,21 dan termasuk dalam kategori baik. Dapat disimpulkan bawah pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit dapat ditindak lanjuti dengan uji coba skala besar.

Tabel 20. Saran dan Masukan Uji Coba Skala Kecil

Saran dan Masukan	Aksi
Gunakan waktu semaksimal mungkin.	Saran dan Masukan diterima untuk diperbaiki kembali dalam uji coba skala besar
Styrofoam bawahnya bisa dilapisi dengan bahan yang lebih kuat lagi	
Jarak antara buat melempar dengan keranjang terlalu jauh	
Pengkondisian dalam persiapan kurang jelas dan penjelasan setiap posnya sulit dipahami	
Gambar yang ditempel pada bola yang terlalu kecil	
Bola karet lebih baik jangan terlalu penuh dalam pengisian angin	
Peralatan yang digunakan diwarnai semenarik mungkin	
Setiap pos diberi tanda	
Setiap kelompok diberi ketua kelompok	
Diberi penjepit diatas kepala untuk menjepit gambar yang akan ditebak	
Setiap Permainan diberi waktu atau tingkat keberhasilannya	

#### b. Revisi Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan saran dan masukan dari tahap uji coba skala kecil, maka selanjutnya dilakukan revisi terhadap produk model permainan sirkuit untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif dan sikap sosial peserta didik sebelum di uji cobakan pada tahap uji coba skala besar. Berikut hasil revisi yang akan diujicobakan skala besar.

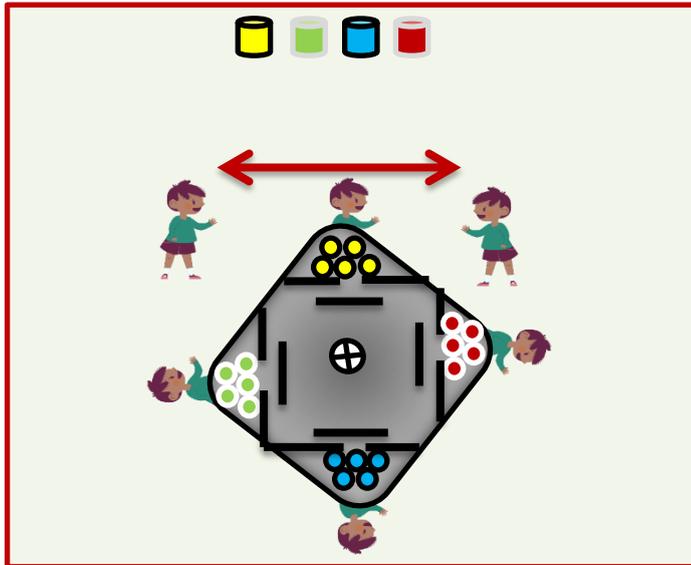
### **Kegiatan Pendahuluan**

1. Guru membariskan peserta didik dengan dipimpin oleh ketua kelas.
2. Guru memberikan salam dan mengajak semua Peserta Didik berdoa'a menurut agama dan keyakinan masing-masing, menanyakan kabar dan kondisi peserta didik.
3. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.
4. Menginformasikan materi pembelajaran yang akan dipelajari hari ini.
5. Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, berdiskusi, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.
6. Guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman Peserta Didik dengan materi sebelumnya.
7. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran hari ini.
8. Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.
9. Sebelum memasuki inti permainan peserta melakukan kegiatan pemanasan secara statis yang dipimpin oleh salah satu peserta didik dan dipandu oleh guru. Setelah selesai pemanasan statis peserta didik akan melanjutkan dengan pemanasan dinamis dengan menggunakan permainan yang menarik

## Permainan Pos 1

### Stymbol

Gambar 7. Permainan Stymbol



#### 1. Deskripsi Permainan

Permainan stymbol adalah permainan yang dirancang dengan lapangan berbentuk segi empat untuk anak sekolah dasar kelas bawah dengan peraturan yang sangat mudah dipahami dan juga dirancang dengan menarik. Permainan ini terdiri dari dua jenis permainan melempar dan mengeluarkan bola dari *Styrofoam*, dalam permainan ini dapat mengembangkan gerak dasar manipulatif yaitu melempar bola yang telah berhasil dikeluarkan dari *Styrofoam* dan dalam permainan ini juga disertai dengan kerja sama kelompok untuk dapat mengeluarkan bola dari *Styrofoam*. Dengan terjadinya interaksi secara langsung antar peserta didik sehingga secara tidak langsung dapat mengembangkan aspek sosial peserta didik.

## 2. Tujuan Permainan

Tujuan dari permainan symbol ini adalah mengembangkan gerak dasar manipulatif dan aspek sosial:

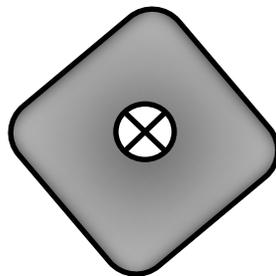
- a. Kerjasama
- b. Bermain dengan terorganisir
- c. Berminat terhadap permainan
- d. Sportif
- e. Mampu melatih motorik peserta didik
- f. Pantang menyerah

## 3. Lapangan, Peralatan dan Perlengkapan

### a. Lapangan Permainan

Lapangan permainan berbentuk persegi empat dengan diameter 60 cm dan ujung akan dipegang peserta didik dan dibawahnya diberi kertas karton.

Bentuk lapangan tersebut adalah sebagai berikut:



### b. Bola kecil dengan ukuran berdiameter 6 Cm



Bola ini akan diletakan disetiap ujung *styrofoam* dan disesuaikan dengan warnanya

c. Keranjang Berjumlah 5



Keranjang berwarna hijau, kuning, merah dan biru sebagai target.

Sedangkan keranjang putih untuk menampung bola yang jatuh dari lapangan *styrofoam*.

**4. Panduan permainan**

- a. Diawali dari pos pertama peserta didik akan dapat penjelasan dari guru, guru menjelaskan tentang permainan yang akan dilakukan.
- b. Peserta didik dapat berjalan menuju lapangan stymbol
- c. Jumlah peserta didik adalah enam peserta didik.
- d. Adapun empat peserta didik akan memegang setiap ujung *styrofoam*, salah satu peserta didik akan menjadi kapten sebagai pemandu aba-aba untuk memberikan aba-aba kepada teman yang memegang *styrofoam* dan menghitung jumlah bola yang sudah dikeluarkan apakah sudah genap 6, dan satu sebagai pembawa keranjang dibawah *styrofoam*.
- e. Setiap kelompok harus kompak untuk mengeluarkan setiap bola melalui lubang lingkaran tengah pada *styrofoam*.
- f. Memasukan bola kedalam keranjang yang ada dibawah
- g. Lakukan secara kompak dengan kelompok untuk mengeluarkan 6 bola dengan cepat dan tepat.
- h. Apabila sudah berhasil mengeluarkan bola dengan jumlah 6 bola, selanjutnya pemain yang membawa keranjang bola akan

mengelindingkan bola ke teman, setiap orang akan mendapatkan satu bola.

- i. Setelah mendapatkan bola tugas selanjutnya ialah melempar bola untuk dimasukan kedalam keranjang sesuai warna bola dan keranjangnya, jarak antara garis dengan keranjang adalah 2 meter.
- j. Lakukan sampai bola dapat masuk kedalam keranjang
- k. Apabila berhasil memasukan semua bola kedalam keranjang sesuai warnanya selanjutnya peserta didik dapat melanjutkan ke permainan ke dua.

## **5. Evaluasi**

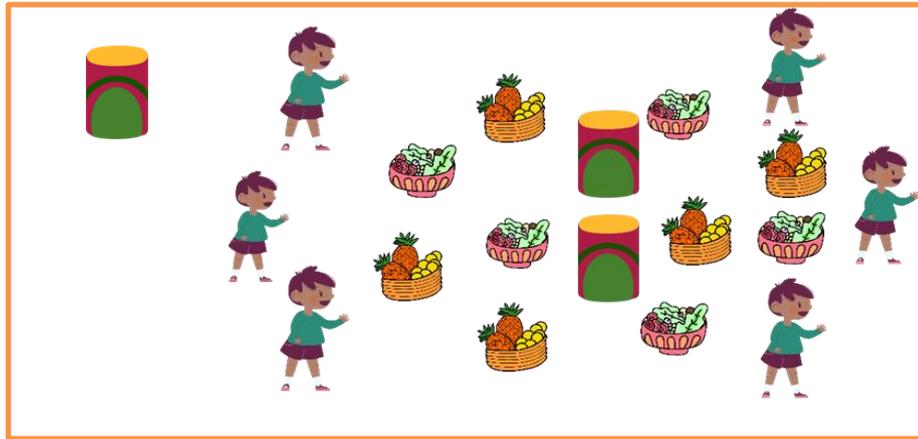
- a. Tidak semua peserta didik aktif dalam komunikasi
- b. Peserta didik yang ditunjuk sebagai ketua kelompok belum maksimal
- c. Peserta didik belum ada yang mampu memasukan satu kali masuk dalam keranjang

Untuk mengamati komponen aspek sosial dan keterampilan gerak dasar manipulatif maka digunakan instrumen yang telah disusun. Instrument yang disusun mengacu dari komponen yang dikembangkan melalui permainan stymbol.

## Permainan Pos 2

### Estafet Bola

Gambar 8. Permainan Estafet Bola



#### 1. Deskripsi Permainan

Permainan estafet bola adalah permainan yang dirancang untuk melatih koordinasi dan bersosial peserta didik, selain itu juga mengenal nama buah dan sayuran. Permainan ini juga dirancang untuk menumbuhkan kebiasaan mengenai berkomunikasi antar teman. Dalam pelaksanaan permainan ini menggabungkan sikap sosial dan manipulatif yang disertai beberapa perintah untuk melakukan aktivitas.

#### 2. Tujuan Permainan

Tujuan permainan ini adalah mengembangkan komponen aspek sosial dan gerak dasar manipulatif:

- a. Menerima kewenangan
- b. Respect
- c. Bermain kompak
- d. Bermain dengan terorganisir
- e. Hubungan dengan orang lain

### 3. Lapangan, Peralatan dan Perlengkapan

- a. Lapangan Permainan, Lapangan permainan berbentuk persegi panjang dengan ukuran 3x2 meter
- b. Gambar terdapat 2 yaitu sayuran dan buah-buahan yang nantinya akan ditempel dilantai
- c. Bola menggunakan bola plastik kecil
- d. Keranjang 3. Keranjang pertama dijadikan untuk tempat mengambil bola, keranjang dua dan tiga untuk tempat memasukan bola.



: Peserta didik



: Gambar Buah



: Gambar Sayur



: Keranjang



: Bola berukuran dan diberi stiker

### 4. Panduan Permainan

- a. Setelah dari pos 1 peserta didik lanjut ke pos 2
- b. Peserta didik bermain sesuai dengan kelompoknya dengan jumlah masing-masing enam peserta didik, kemudian memasuki area permainan,
- c. Salah satu peserta mengambil bola bergambar dikeranjang, apabila sudah mengambil peserta didik tersebut dapat menyebut nama buah yang

tertempel dibola. Peserta didik yang lain lalu menginjak kata-kata sesuai *clue* atau kata yang disebutkan orang pertama.

- d. Setelah teman yang lain menginjak kata-kata yang telah disesuaikan dengan *clue* yang disebutkan lalu bola dilempar ke teman terdekat dan teman akan menangkap.
- e. Bola akan dilempar secara estafet dari satu teman keteman lainnya
- f. Apabila bola sudah sampai ke orang terakhir yang mendekati keranjang dapat melempar bola untuk dapat dimasukan kedalam keranjang dengan disesuaikan *clue* yang disebutkan oleh peserta didik pertama.
- g. Setelah berhasil memasukan bola kekeranjang, peserta didik akan berputar dan bergantian posisi, yang tadinya mengambil bola sekarang bergantian sebagai penerima bola. Pergeseran ini dilakukan setelah berhasil melakukan sampe tahap akhir.
- h. Apabila enam orang sudah mengambil bola maka dapat lanjut ke pos 3

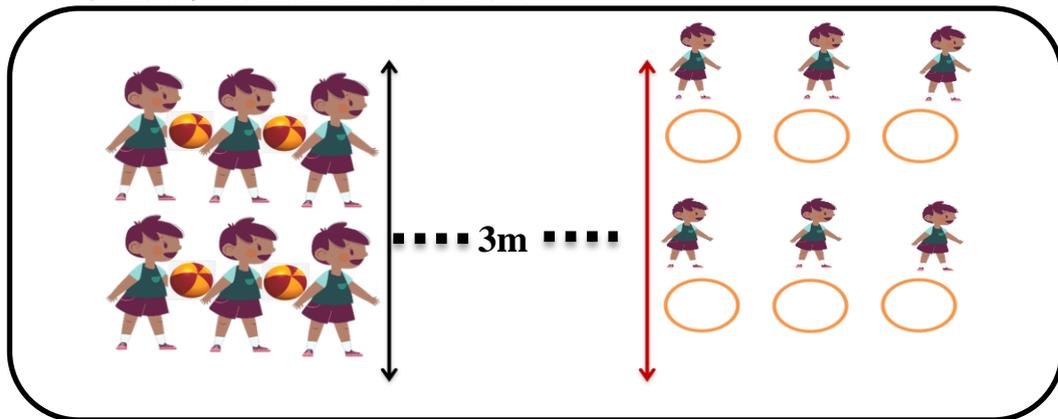
## **5. Evaluasi**

- a. Banyak yang masih beacanda dalam mengikuti permainan
- b. Peserta didik masih ada yang belum fasih membaca
- c. Pada saat melakukan lemparan peserta didik asal melempar

Untuk mengamati komponen aspek sosial dan keterampilan gerak dasar manipulatif maka digunakan instrumen yang telah disusun. Instrument yang disusun mengacu dari komponen yang dikembangkan melalui permainan estafet bola dan disertai dengan menginjak *clue* gambar buah atau sayuran.

### Permainan Pos 3 Kereta Bola

Gambar 9. Permainan Kereta Bola



#### 1. Deskripsi Permainan

Permainan kereta bola adalah permainan yang dirancang untuk memberi peluang kepada peserta didik untuk menumbuhkan kebiasaan berkoordinasi serta bersosial dari satu teman ke teman lainnya, permainan ini juga melatih kekompakan antar teman sesuai dengan kelompok dan akan dilakukan berjalan seperti kereta api. Setelah kelompok tersebut berjalan dari start ke finish, peserta didik memasukan bola satu persatu kedalam simpai.

#### 2. Tujuan Permainan

Tujuan permainan ini adalah mengembangkan aspek sosial dan kekompakan antar teman:

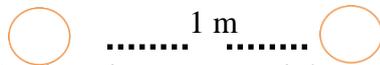
- Kerjasama tim
- Koordinasi
- Bermain dengan terorganisir
- Hubungan dengan orang lain

e. Respect

### 3. Lapangan, Peralatan dan Perlengkapan

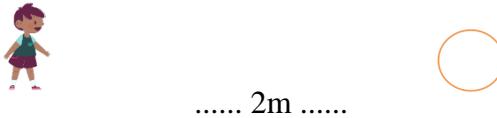
a. Lapangan untuk permainan kereta bola berbentuk persegi panjang 20 x 10 m

b. Jarak setiap simpai 1 m



c. Jarak garis start sampai dengan garis finish berjarak 10 m

d. Jarak peserta didik dengan simpai 3 m



e. Bola akan menggunakan bola karet



: Peserta didik



: Bola



: Simpai

### 4. Panduan Permainan

a. Permainan di pos 3 akan dibagi menjadi dua kelompok dengan jumlah 6 peserta didik

b. Setelah dibagi menjadi dua kelompok peserta didik akan diberi bola dan bola ditaruh didepan dada.

c. Apabila posisi kelompok sudah siap, guru memberikan aba-aba peluit.

Peserta didik secara bersama-sama berjalan dengan kompak dari garis *start* yang sudah ditentukan

- d. Pada saat berjalan usahakan bola tidak boleh jatuh ketanah, apabila jatuh ketanah maka peserta didik wajib berhenti dan menaruh bola kembali didepan dada, tangan tidak boleh memegang bola, setelah itu dilanjutkan sampai garis *finish*
- e. Apabila sudah sampai garis *finish* peserta didik dari barisan yang paling depan boleh menggelindingkan bola ke simpai, selanjutnya disusul barisan kedua lakukan sampai barisan yang terakhir.
- f. Setelah selesai sampai barisan yang terakhir peserta didik boleh melanjutkan ke pos selanjutnya.

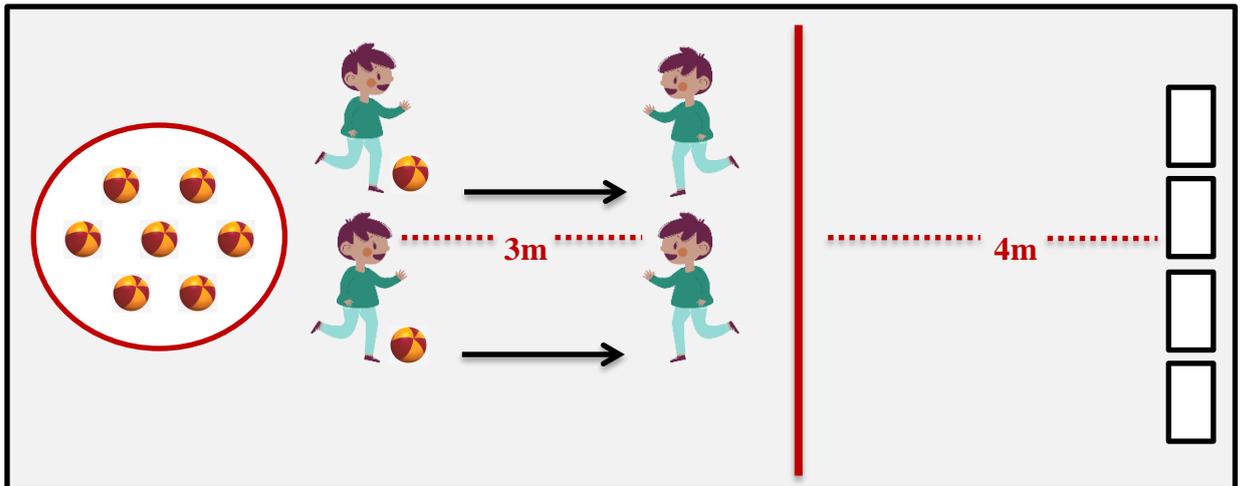
## **5. Evaluasi**

- a. Peserta didik banyak yang masih curang, yaitu dengan memegang bola
- b. Peran ketua dalam kelompok masih minim
- c. Komunikasi masih belum terjalin dengan baik, dikarenakan kelompok yang kurang sesuai dengan karakter peserta didik

Untuk mengamati komponen aspek sosial dan keterampilan gerak dasar manipulatif maka digunakan instrumen yang telah disusun. Instrument yang disusun mengacu dari komponen yang dikembangkan melalui permainan kereta bola, dimana permainan ini mengutamakan kerjasama tim dan kekompakan menjadi kunci utama dalam keberhasilan permainan kereta bola.

## Permainan Pos 4 Tebak gambar dan menendang bola (Tegbol)

Gambar 10. Permainan Tegbol



### 1. Deskripsi Permainan

Permainan tebak gambar dan menendang bola adalah permainan yang dirancang untuk memberi peluang kepada peserta didik untuk menumbuhkan kebiasaan berkoordinasi serta bersosial dari satu teman ke teman lainnya dengan suara dan nada yang tepat. permainan ini menggabungkan unsur-unsur kemampuan gerak dasar dan sikap sosial peserta didik. Permainan ini dilakukan untuk melatih gerak dasar manipulatif menendang dan menangkap dengan menggunakan bola besar.

### 2. Tujuan Permainan

Tujuan permainan ini adalah menembangkan aspek sosial dan gerak dasar manipulatif:

- Kerjasama
- Bermain dengan terorganisir

- c. Berminat terhadap permainan
- d. Sportif
- e. Pantang menyerah
- f. Hubungan dengan orang lain

### 3. Lapangan, Peralatan dan Perlengkapan

- a. Lapangan Permainan

Lapangan permainan berbentuk persegi panjang dengan ukuran 20 x 10 m

- b. Alat yang digunakan adalah gawang kecil, simpai dan bola



: Peserta didik



: Bola (bola size 5)



: Simpai



: Gawang Kecil (ukuran 1 m)

### 4. Panduan Permainan

- a. Setelah selesai di permainan dari pos 1 sampai 3, peserta didik akan menuju pos terakhir yaitu pos 4
- b. Peserta didik akan dibagi menjadi dua kelompok. Tiga peserta didik 1 akan mengambil bola lalu menendang bola (mengoper) ke peserta didik yang ada didepanya dengan jarak 1,5 meter.
- c. Peserta didik akan melakukan satu persatu sesuai dengan kelompoknya

- d. Peserta didik ke 2 akan menangkap lalu menebak gambar yang ada diatas kepala apakah termasuk kendaraan laut, kendaraan darat, hewan pemakan darat, atau hewan pemakan laut.
- e. Setelah berhasil menebak, bola ditendang ke gawang apakah termasuk kendaraan laut/udara, kendaraan darat, hewan darat, atau hewan laut.

## **5. Evaluasi**

- a. Peserta didik putri kesulitan dalam passing ke teman
- b. Peserta didik ada beberapa yang belum bisa membaca dengan baik

Untuk mengamati komponen aspek sosial dan keterampilan gerak dasar manipulatif maka digunakan instrumen yang telah disusun. Instrumen yang disusun mengacu dari komponen yang dikembangkan melalui permainan kereta bola, dimana permainan ini mengutamakan kerjasama tim dan kekompakan menjadi kunci utama dalam keberhasilan permainan kereta bola.

## **2. Uji Coba Skala Besar**

### **a. Hasil Uji Coba Skala Besar**

Hasil ujicoba skala besar terhadap pengembangan model permainan sirkuit dilaksanakan di MIM Ahmad Dahlan, pada ujicoba skala besar peneliti menggunakan 2 orang praktisi. Instrumen yang dipakai untuk meneliti sama dengan yang dipakai pada ujicoba skala kecil. Praktisi juga memberikan beberapa masukan untuk dapat menyempurnakan pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit, yaitu dalam pengkondisian dan tes 1 lebih baik guru menjelaskan tata cara permainan terlebih dahulu dan sistem penilaiannya. Untuk hasil ujicoba skala besar disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 21. Hasil Ujicoba Skala Besar Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif

Nama Permainan	Tempat Uji Coba		
	MIM Ahmad Dahlan		
	Absen 1-10	Absen 11-20	Skor Rerata
Permainan Stymbol	15	14	14,5
Estafet Bola	16	17	16,5
Kereta Bola			
Permainan TegBol	15	16	15,5
<b>Rerata</b>	<b>15,33</b>	<b>15,67</b>	<b>15,50</b>

Tabel 22. Hasil Ujicoba Skala Besar Sikap Sosial

Nama Permainan	Tempat Uji Coba
	MIM Ahmad Dahlan
Permainan Stymbol	3,36
Estafet Bola	3,44
Kereta Bola	3,41
Permainan TegBol	3,37
<b>Rerata</b>	<b>3,40</b>

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil ujicoba skala besar pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit pada variabel keterampilan gerak dasar mencapai angka 15,33 dan 15,67 untuk rerata keduanya adalah 15,50 dengan rerata tersebut termasuk dalam kategori tinggi. Sedangkan untuk variabel sikap sosial dalam pengembangan permainan sirkuit mencapai nilai 3,40 dengan kriteria baik. Dengan hasil ujicoba skala besar tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil dari skala besar lebih baik, dengan hasil tersebut pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit dapat diujikan ketahap selanjutnya.

Tabel 23. Saran dan Masukan Uji Coba Skala Besar

Saran dan Masukan	Aksi
Setiap Pos diberi tanda dan diberi penjelasan kembali berupa printout	Saran dan Masukan diterima, untuk diperbaiki kembali dalam uji operasional
Pemantauan setiap kelompok diperhatikan kembali	
Jumlah dan pembagian tiap kelompok di ratakan	
Setiap pos diberi tingkat keberhasilannya, jangan sampai ada antrian agar peserta didik tidak bosan	
Jarak setiap pos jangan terlalu jauh	
Gambar dibuat lebih menarik lagi	
Pembagian kelompok lebih diperhatikan kembali	

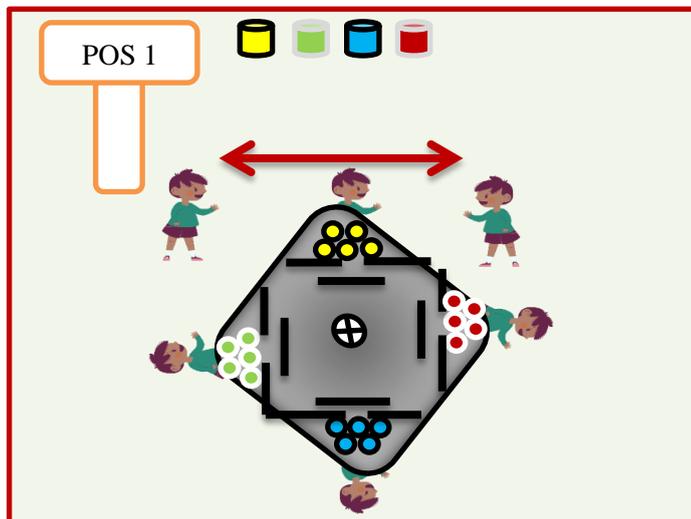
**b. Revisi Uji Coba Skala Besar**

Berdasarkan saran dan masukan dari tahap uji coba skala kecil, maka selanjutnya dilakukan revisi terhadap produk model permainan sirkuit untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif dan sikap sosial peserta didik sebelum di uji cobakan pada tahap uji coba skala besar. Berikut hasil revisi yang akan diujicobakan skala besar.

**Permainan Pos 1**

**Stymbol**

Gambar 11. Permainan Stymbol



## **1. Deskripsi Permainan**

Permainan stymbol adalah permainan yang dirancang dengan lapangan berbentuk segi empat untuk anak sekolah dasar kelas bawah dengan peraturan yang sangat mudah dipahami dan juga dirancang dengan menarik. Permainan ini terdiri dari dua jenis permainan melempar dan mengeluarkan bola dari *Styrofoam*, dalam permainan ini dapat mengembangkan gerak dasar manipulatif yaitu melempar bola yang telah berhasil dikeluarkan dari *Styrofoam* dan dalam permainan ini juga disertai dengan kerja sama kelompok untuk dapat mengeluarkan bola dari *Styrofoam*. Dengan terjadinya interaksi secara langsung antar peserta didik sehingga secara tidak langsung dapat mengembangkan aspek sosial peserta didik.

## **2. Tujuan Permainan**

Tujuan dari permainan stymbol ini adalah mengembangkan gerak dasar manipulatif dan aspek sosial:

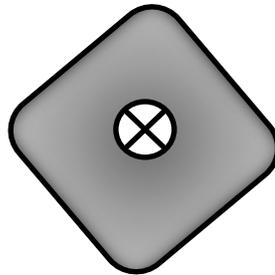
- a. Kerjasama
- b. Bermain dengan terorganisir
- c. Berminat terhadap permainan
- d. Sportif
- e. Mampu melatih motorik peserta didik
- f. Pantang menyerah

### 3. Lapangan, Peralatan dan Perlengkapan

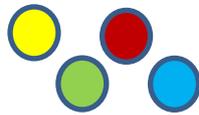
#### a. Lapangan Permainan

Lapangan permainan berbentuk persegi empat dengan diameter 60 cm dan ujung akan dipegang peserta didik dan dibawahnya diberi kertas karton.

Bentuk lapangan tersebut adalah sebagai berikut:



#### b. Bola kecil dengan ukuran berdiameter 6 Cm



Bola ini akan diletakan disetiap ujung *styrofoam* dan disesuaikan dengan warnanya

#### c. Keranjang Berjumlah 5



Keranjang berwarna hijau, kuning, merah dan biru sebagai target.

Sedangkan keranjang putih untuk menampung bola yang jatuh dari lapangan *styrofoam*.

### 4. Panduan permainan

- Diawali dari pos pertama peserta didik akan dapat penjelasan dari guru, guru menjelaskan tentang permainan yang akan dilakukan.
- Peserta didik dapat berjalan menuju lapangan stymbol

- c. Jumlah peserta didik adalah Enam peserta didik dengan putra sendiri dan putri sendiri.
- d. Adapun empat peserta didik akan memegang setiap ujung *styrofoam*, salah satu peserta didik akan menjadi kapten sebagai pemandu aba-aba untuk memberikan aba-aba kepada teman yang memegang *styrofoam* dan menghitung jumlah bola yang sudah dikeluarkan apakah sudah genap 6, dan satu sebagai pembawa keranjang dibawah *styrofoam*.
- e. Setiap kelompok harus kompak untuk mengeluarkan setiap bola melalui lubang lingkaran tengah pada *styrofoam*.
- f. Memasukan bola kedalam keranjang yang ada dibawah
- g. Lakukan secara kompak dengan kelompok untuk mengeluarkan 6 bola dengan cepat dan tepat
- h. Apabila bola masuk minimal 3 bola maka peserta didik dapat lanjut ke pos selanjutnya.
- i. Apabila sudah berhasil mengeluarkan bola dengan jumlah 6 bola, selanjutnya pemain yang membawa keranjang bola akan menggelindingkan bola ke teman, setiap orang akan mendapatkan satu bola.
- j. Setelah mendapatkan bola tugas selanjutnya ialah melempar bola untuk dimasukan kedalam keranjang sesuai warna bola dan keranjangnya, jarak antara garis dengan keranjang adalah 2 meter.
- k. Lakukan sampai bola dapat masuk kedalam keranjang

1. Apabila berhasil memasukan semua bola kedalam keranjang sesuai warnanya selanjutnya peserta didik dapat melanjutkan ke permainan ke dua.

## 5. Evaluasi

- a. Tidak semua peserta didik aktif dalam komunikasi
- b. Peserta didik yang ditunjuk sebagai ketua kelompok belum maksimal
- c. Peserta didik belum ada yang mampu memasukan satu kali masuk dalam keranjang

Untuk mengamati komponen aspek sosial dan keterampilan gerak dasar manipulatif maka digunakan instrumen yang telah disusun. Instrument yang disusun mengacu dari komponen yang dikembangkan melalui permainan stymbol.

## Permainan Pos 2

### Estafet Bola

Gambar 12. Permainan Estafet Bola



#### 1. Deskripsi Permainan

Permainan estafet bola adalah permainan yang dirancang untuk melatih koordinasi dan bersosial peserta didik, selain itu juga mengenal nama

buah dan sayuran. Permainan ini juga dirancang untuk menumbuhkan kebiasaan mengenai berkomunikasi antar teman. Dalam pelaksanaan permainan ini menggabungkan sikap sosial dan manipulatif yang disertai beberapa perintah untuk melakukan aktivitas.

## **2. Tujuan Permainan**

Tujuan permainan ini adalah mengembangkan komponen aspek sosial dan gerak dasar manipulatif:

- a. Menerima kewenangan
- b. Respect
- c. Bermain kompak
- d. Bermain dengan terorganisir
- e. Hubungan dengan orang lain

## **3. Lapangan, Peralatan dan Perlengkapan**

- a. Lapangan Permainan, Lapangan permainan berbentuk persegi panjang dengan ukuran 3x2 meter
- b. Gambar terdapat 2 yaitu sayuran dan buah-buahan yang nantinya akan ditempel dilantai
- c. Bola menggunakan bola plastik kecil
- d. Keranjang 3. Keranjang pertama dijadikan untuk tempat mengambil bola, keranjang dua dan tiga untuk tempat memasukan bola.



: Peserta didik



: Gambar Buah



: Gambar Sayur



: Keranjang



: Bola berukuran dan diberi stiker

#### 4. Panduan Permainan

- a. Setelah dari pos 1 peserta didik lanjut ke pos 2
- b. Peserta didik bermain sesuai dengan kelompoknya dengan jumlah masing-masing enam peserta didik, kemudian memasuki area permainan,
- c. Salah satu peserta mengambil bola bergambar dikeranjang, apabila sudah mengambil peserta didik tersebut dapat menyebutkan nama buah yang tertempel dibola. Peserta didik yang lain lalu menginjak kata-kata sesuai *clue* atau kata yang disebutkan orang pertama.
- d. Setelah teman yang lain menginjak kata-kata yang telah disesuaikan dengan *clue* yang disebutkan lalu bola dilempar ke teman terdekat dan teman akan menangkap.
- e. Bola akan dilempar secara estafet dari satu teman keteman lainnya
- f. Apabila bola sudah sampai ke orang terakhir yang mendekati keranjang dapat melempar bola untuk dapat dimasukan kedalam keranjang dengan disesuaikan clue yang disebutkan oleh peserta didik pertama.

- g. Setelah berhasil memasukan bola kekeranjang, peserta didik akan berputar dan bergantian posisi, yang tadinya mengambil bola sekarang bergantian sebagai penerima bola. Pergeseran ini dilakukan setelah berhasil melakukan sampe tahap akhir.
- h. Apabila enam orang sudah mengambil bola dan mampu memasukan masing masing keranjang maksimal 2 bola maka dapat lanjut ke pos 3

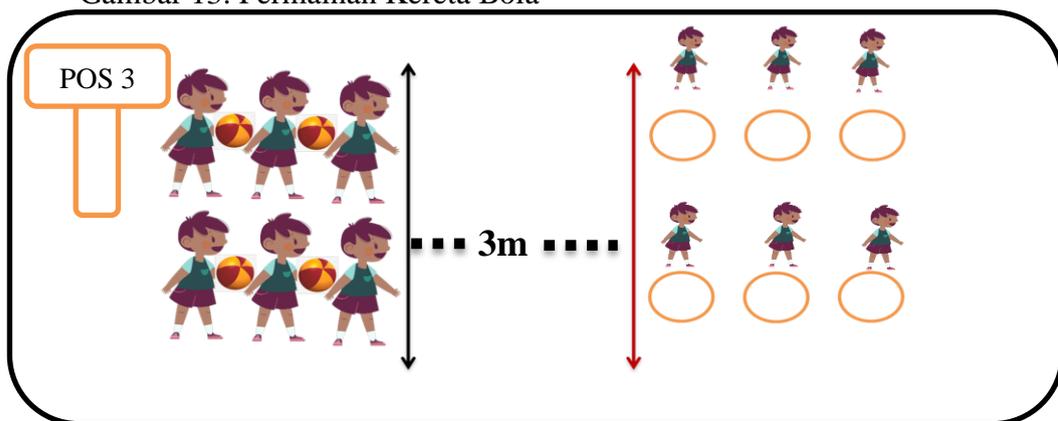
**5. Evaluasi**

- a. Banyak yang masih beacanda dalam mengikuti permainan
- b. Peserta didik masih ada yang belum fasih membaca
- c. Pada saat melakukan lemparan peserta didik asal melempar

Untuk mengamati komponen aspek sosial dan keterampilan gerak dasar manipulatif maka digunakan instrumen yang telah disusun. Instrument yang disusun mengacu dari komponen yang dikembangkan melalui permainan estafet bola dan disertai dengan menginjak clue gambar buah atau sayuran.

**Permainan Pos 3  
Kereta Bola**

Gambar 13. Permainan Kereta Bola



## 1. Deskripsi Permainan

Permainan kereta bola adalah permainan yang dirancang untuk memberi peluang kepada peserta didik untuk menumbuhkan kebiasaan berkoordinasi serta bersosial dari satu teman ke teman lainnya, permainan ini juga melatih kekompakan antar teman sesuai dengan kelompok dan akan dilakukan berjalan seperti kereta api. Setelah kelompok tersebut berjalan dari start ke finish, peserta didik memasukan bola satu persatu kedalam simpai.

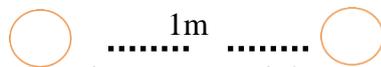
## 2. Tujuan Permainan

Tujuan permainan ini adalah mengembangkan aspek sosial dan kekompakan antar teman:

- a. Kerjasama tim
- b. Koordinasi
- c. Bermain dengan terorganisir
- d. Hubungan dengan orang lain
- e. Respect

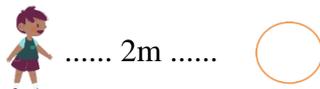
## 3. Lapangan, Peralatan dan Perlengkapan

- a. Lapangan permainan kereta bola berbentuk persegi panjang 20 x 10 m
- b. Jarak setiap simpai 1 m



- c. Jarak garis start sampai dengan garis finish berjarak 10 m

- d. Jarak peserta didik dengan simpai 3 m



- e. Bola akan menggunakan bola karet



: Peserta didik



: Bola



: Simpai

#### 4. Panduan Permainan

- a. Setelah dibagi menjadi dua kelompok peserta didik akan diberi bola dan bola ditaruh didepan dada.
- b. Apabila posisi kelompok sudah siap, guru memberikan aba-aba peluit. Peserta didik secara bersama-sama berjalan dengan kompak dari garis *start* yang sudah ditentukan
- c. Pada saat berjalan usahakan bola tidak boleh jatuh ketanah, apabila jatuh ketanah maka peserta didik wajib menaruh bola kembali didepan dad, ;lalu mengulang kembali dari daris start, tangan tidak boleh memegang bola, setelah itu dilanjutkan sampai garis *finish*
- d. Apabila sudah sampai garis *finish* peserta didik dari barisan yang paling depan boleh menggelindingkan bola ke simpai, selanjutnya disusul barisan kedua lakukan sampai barisan yang terakhir.
- e. Masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk dapat memasukan bola minimal 2 bola
- f. Apabila sudah mampu memasukan bola kedalam simpai maka peserta didik dapat lanjut ke pos 4.

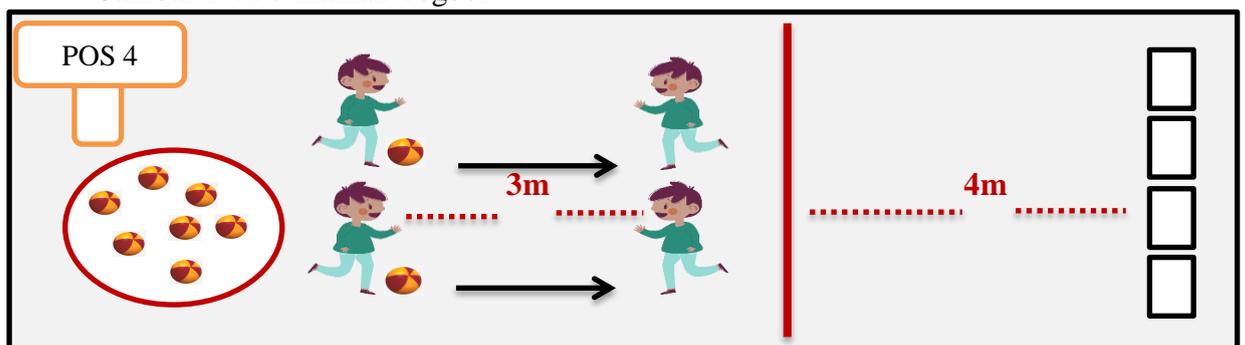
## 5. Evaluasi

- a. Peran ketua sudah baik, tetapi pada saat bola jatuh peserta didik tidak mengulang dari garis start
- b. Peserta didik putri banyak yang belum bisa memasukan bola ke simpai

Untuk mengamati komponen aspek sosial dan keterampilan gerak dasar manipulatif maka digunakan instrumen yang telah disusun. Instrumen yang disusun mengacu dari komponen yang dikembangkan melalui permainan kereta bola, dimana permainan ini mengutamakan kerjasama tim dan kekompakan menjadi kunci utama dalam keberhasilan permainan kereta bola.

### Permainan Pos 4 Tebak gambar dan menendang bola (Tegbol)

Gambar 14. Permainan Tegbol



#### 1. Deskripsi Permainan

Permainan tebak gambar dan menendang bola adalah permainan yang dirancang untuk memberi peluang kepada peserta didik untuk menumbuhkan kebiasaan berkoordinasi serta bersosial dari satu teman ke teman lainnya dengan suara dan nada yang tepat. permainan ini menggabungkan unsur-unsur kemampuan gerak dasar dan sikap sosial peserta didik. Permainan ini

dilakukan untuk melatih gerak dasar manipulatif menendang dan menangkap dengan menggunakan bola besar.

## 2. Tujuan Permainan

Tujuan permainan ini adalah menembangkan aspek sosial dan gerak dasar manipulatif:

- a. Kerjasama
- b. Bermain dengan terorganisir
- c. Berminat terhadap permainan
- d. Sportif
- e. Pantang menyerah
- f. Hubungan dengan orang lain

## 3. Lapangan, Peralatan dan Perlengkapan

- a. Lapangan Permainan, berbentuk persegi panjang dengan ukuran 20 x 10 m
- b. Alat yang digunakan adalah gawang kecil, simpai dan bola



: Peserta didik



: Bola (bola size 5)



: Simpai



: Gawang Kecil (ukuran 1 m)

## 4. Panduan Permainan

- a. Peserta didik akan dibagi menjadi dua kelompok. Tiga peserta didik 1 akan mengambil bola lalu menendang bola (mengoper) ke peserta didik yang ada didepanya dengan jarak 1,5 meter

- b. Peserta didik akan melakukan satu persatu sesuai dengan kelompoknya
- c. Peserta didik ke 2 akan menangkap lalu menebak gambar yang ada diatas kepala apakah termasuk kendaraan laut, kendaraan darat, hewan pemakan darat, atau hewan pemakan laut.
- d. Setelah berhasil menebak, bola ditendang ke gawang apakah termasuk kendaraan laut/udara, kendaraan darat, hewan darat, atau hewan laut.
- e. Apabila sudah bisa memasukan bola maksimal 3 maka peserta didik dinyatakan telah berhasil melakukan permainan dengan baik

### **5. Evaluasi**

- a. Peserta didik putri kesulitan dalam passing ke teman
- b. Peserta didik beberapa ada yang belum bisa membaca dengan baik

Untuk mengamati komponen aspek sosial dan keterampilan gerak dasar manipulatif maka digunakan instrumen yang telah disusun. Instrument yang disusun mengacu dari komponen yang dikembangkan melalui permainan kereta bola, dimana permainan ini mengutamakan kerjasama tim dan kekompakan menjadi kunci utama dalam keberhasilan permainan kereta bola.

### **3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Sikap sosial**

Uji coba validitas instrumen penilaian sikap sosial menggunakan validitas isi yaitu pendapat dari para ahli. Untuk mengetahui validitas menggunakan uji *Pearson Product Moment*. Sedangkan untuk membuktikan tingkat reliabilitas menggunakan uji *alpha Cronbach*. Rangkuman hasil validitas dan reliabilitas instrumen ditambihkan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 24. Hasil Uji Validitas Instrumen Sikap Sosial Peserta didik

Butir	Permainan 1		Permainan 2		Permainan 3		Permainan 4	
	Soal	Nilai	Status	Nilai	Status	Nilai	Status	Nilai
1	0.450	Valid	0.620	Valid	0.553	Valid	0.515	Valid
2	0.527	Valid	0.519	Valid	0.565	Valid	0.454	Valid
3	0.574	Valid	0.580	Valid	0.568	Valid	0.507	Valid
4	0.579	Valid	0.615	Valid	0.524	Valid	0.533	Valid
5	0.455	Valid	0.501	Valid	0.564	Valid	0.509	Valid
6	0.470	Valid	0.644	Valid	0.567	Valid	0.526	Valid
7	0.469	Valid	0.591	Valid	0.649	Valid	0.488	Valid
8	0.461	Valid	0.549	Valid	0.662	Valid	0.542	Valid
9	0.557	Valid	0.522	Valid	0.627	Valid	0.535	Valid
10	0.459	Valid	0.592	Valid	0.540	Valid	0.696	Valid
11	0.472	Valid	0.516	Valid	0.531	Valid	0.479	Valid
12	0.499	Valid	0.516	Valid	0.534	Valid	0.446	Valid
13	0.513	Valid	0.550	Valid	0.662	Valid	0.488	Valid
14	0.491	Valid	0.516	Valid	0.479	Valid	0.737	Valid
15	0.454	Valid	0.501	Valid	0.493	Valid	0.482	Valid
16	0.544	Valid	0.476	Valid	0.440	Valid	0.493	Valid
17	0.538	Valid	0.478	Valid	0.579	Valid	0.446	Valid
18	0.522	Valid	0.520	Valid	0.445	Valid	0.446	Valid
19	0.483	Valid	0.447	Valid	0.593	Valid	0.465	Valid
20	0.473	Valid	0.533	Valid	0.633	Valid	0.572	Valid

Tabel 25. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Nama Permainan	Nilai Sig	Tingkat Reliabilitas
Permainan Stymbol	0,992	Sangat Baik
Estafet Bola	0,996	Sangat Baik
Kereta Bola	0,996	Sangat Baik
Permainan TegBol	0,994	Sangat Baik

### C. Revisi Produk

#### 1. Revisi Produk Ahli Materi dan Praktisi

Berdasarkan masukan dari para ahli dan praktisi, peneliti segera melakukan revisi *draft* pengembangan model aktivitas jasmani melalui

permainan sirkuit untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif dan sikap sosial kelas bawah sekolah dasar. Proses revisi *draft* pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif dan sikap sosial peserta didik kelas bawah.

Tabel 26. Revisi *Draft* Model Aktivitas Jasmani Melalui Permainan Sirkuit

No	Revisi <i>Draft</i> Model Aktivitas Jasmani
1	Diperbaiki sesuai saran, dengan menambahkan beberapa tujuan permainan sirkuit yang sesuai dengan gerak manipulatif dan sikap sosial
2	Diperbaiki sesuai saran, membuat buku panduan
3	Diperbaiki sesuai dengan saran, setiap permainan diberi tanda atau pos
4	Diperbaiki sesuai dengan saran, dengan mengubah nama permainan yang lebih menarik dan mudah dipahami
5	Diperbaiki sesuai dengan saran, peralatan yang digunakan diberi warna agar lebih menarik lagi
6	Diperbaiki sesuai dengan saran, untuk memaksimalakan waktu dan pembagian kelompok diperhatikan kembali

## 2. Produk Akhir

Pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit dengan menunjukkan hasil uji coba skala besar yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli dan praktisi, menjadikan sebuah produk akhir hasil pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit. Produk akhir pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit meliputi: 1) model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit, 2) empat permainan sebagai implementasi pengembangan model aktivitas jasmani

melalui permainan sirkuit, yaitu: Stymbol, Estafet Bola, Kereta Bola, dan TegBol, 3) lembar penilaian keterampilan gerak dasar manipulatif dan sikap sosial bagi peserta didik kelas bawah. Produk akhir hasil pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit dikemas dalam bentuk buku panduan. Buku panduan ini berisi empat contoh permainan sirkuit.

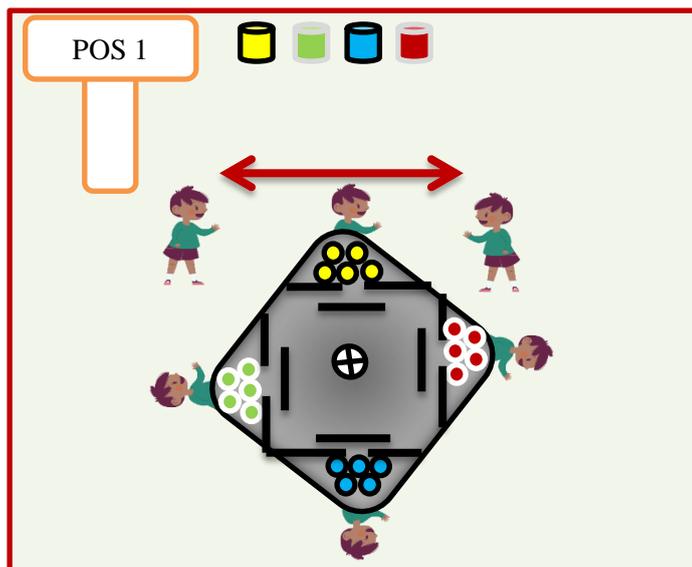
### **Kegiatan Pendahuluan**

1. Guru membariskan peserta didik dengan dipimpin oleh ketua kelas.
2. Guru memberikan salam dan mengajak semua Peserta Didik berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing, menanyakan kabar dan kondisi peserta didik.
3. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.
4. Menginformasikan materi pembelajaran yang akan dipelajari hari ini.
5. Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, berdiskusi, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.
6. Guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman Peserta Didik dengan materi sebelumnya.
7. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran hari ini.
8. Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.

9. Sebelum memasuki inti permainan peserta melakukan kegiatan pemanasan secara statis yang dipimpin oleh salah satu peserta didik dan dipandu oleh guru. Setelah selesai pemanasan statis peserta didik akan melanjutkan dengan pemanasan dinamis dengan menggunakan permainan yang menarik

### **Permainan Pos 1 “Stymbol”**

Gambar 15. Permainan Stymbol



#### **1. Deskripsi Permainan**

Permainan stymbol adalah permainan yang dirancang dengan lapangan berbentuk segi empat untuk anak sekolah dasar kelas bawah dengan peraturan yang sangat mudah dipahami dan juga dirancang dengan menarik. Permainan ini terdiri dari dua jenis permainan melempar dan mengeluarkan bola dari *Styrofoam*, dalam permainan ini dapat mengembangkan gerak dasar manipulatif yaitu melempar bola yang telah berhasil dikeluarkan dari *Styrofoam* dan dalam

permainan ini juga disertai dengan kerja sama kelompok untuk dapat mengeluarkan bola dari *Styrofoam*. Dengan terjadinya interaksi secara langsung antar peserta didik sehingga secara tidak langsung dapat mengembangkan aspek sosial peserta didik.

## **2. Tujuan Permainan**

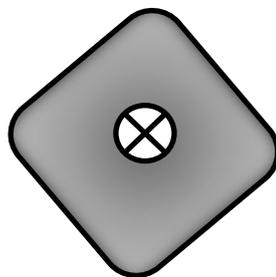
Tujuan dari permainan stymbol ini adalah mengembangkan gerak dasar manipulatif dan aspek sosial:

- a. Kerjasama
- b. Bermain dengan terorganisir
- c. Berminat terhadap permainan
- d. Sportif
- e. Mampu melatih motorik peserta didik
- f. Pantang menyerah

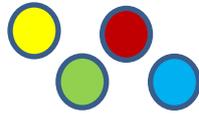
## **3. Lapangan, Peralatan dan Perlengkapan**

- a. Lapangan Permainan

Lapangan permainan berbentuk persegi empat dengan diameter 60 cm dan ujung akan dipegang peserta didik dan diberi kertas karton. Bentuk lapangan tersebut adalah sebagai berikut:



- b. Bola kecil dengan ukuran berdiameter 6 Cm



Bola ini akan diletakan disetiap ujung *styrofoam* dan disesuaikan dengan warnanya

- c. Keranjang Berjumlah 5



Keranjang berwarna hijau, kuning, merah dan biru sebagai target.

Sedangkan keranjang putih untuk menampung bola yang jatuh dari lapangan *styrofoam*.

#### 4. Panduan permainan

- Diawali dari pos pertama peserta didik akan dapat penjelasan dari guru, guru menjelaskan tentang permainan yang akan dilakukan.
- Peserta didik dapat berjalan menuju lapangan symbol
- Jumlah peserta didik adalah enam atau lima peserta didik.
- Adapun empat peserta didik akan memegang setiap ujung *styrofoam*, salah satu peserta didik akan menjadi kapten sebagai pemandu aba-aba untuk memberikan aba-aba kepada teman yang memegang *styrofoam* dan menghitung jumlah bola yang sudah dikeluarkan apakah sudah genap 6, dan satu sebagai pembawa keranjang dibawah *styrofoam*.
- Setiap kelompok harus kompak untuk mengeluarkan setiap bola melalui lubang lingkaran tengah pada *styrofoam*.

- f. Memasukan bola kedalam keranjang yang ada dibawah
- g. Lakukan secara kompak dengan kelompok untuk mengeluarkan 6 bola dengan cepat dan tepat.
- h. Apabila sudah berhasil mengeluarkan bola dengan jumlah 6 bola, selanjutnya pemain yang membawa keranjang bola akan menggelindingkan bola ke teman, setiap orang akan mendapatkan satu bola.
- i. Setelah mendapatkan bola tugas selanjutnya ialah melempar bola untuk dimasukan kedalam keranjang sesuai warna bola dan keranjangnya, jarak antara garis dengan keranjang adalah 3 meter.
- j. Lakukan sampai bola dapat masuk kedalam keranjang
- k. Apabila berhasil memasukan semua bola kedalam keranjang sesuai warnanya selanjutnya peserta didik dapat melanjutkan ke permainan ke dua.

### **5. Evaluasi**

- a. Peserta didik mengetahui dan mengikuti peraturan yang telah disampaikan
- b. Peserta didik dapat membantu satu sama lain baik kapten maupun yang memegang Styrofoam
- c. Peserta didik wajib terlibat dalam permainan
- d. Peserta didik dapat memberikan arahan kepada temannya

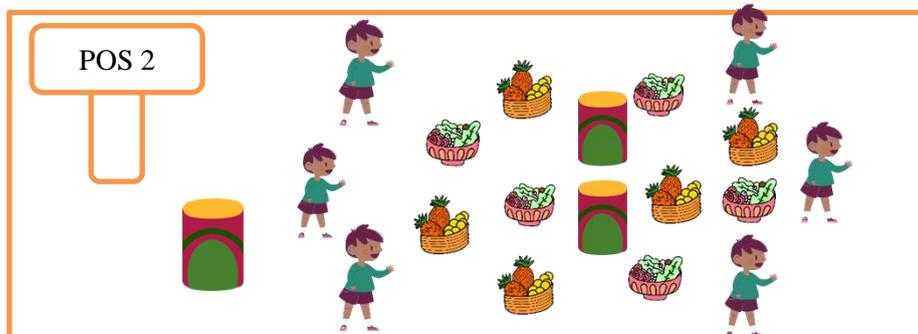
Untuk mengamati komponen aspek sosial dan keterampilan gerak dasar

manipulatif maka digunakan instrumen yang telah disusun. Instrumen yang disusun mengacu dari komponen yang dikembangkan melalui permainan stymbol.

## Permainan Pos 2

### Estafet Bola

Gambar 16. Permainan Estafet Bola



#### 1. Deskripsi Permainan

Permainan estafet bola adalah permainan yang dirancang untuk melatih koordinasi dan bersosial peserta didik, selain itu juga mengenal nama buah dan sayuran. Permainan ini juga dirancang untuk menumbuhkan kebiasaan mengenai berkomunikasi antar teman. Dalam pelaksanaan permainan ini menggabungkan sikap sosial dan manipulatif yang disertai beberapa perintah untuk melakukan aktivitas.

#### 2. Tujuan Permainan

Tujuan permainan ini adalah mengembangkan komponen aspek sosial dan gerak dasar manipulatif:

- a. Menerima kewenangan
- b. Respect
- c. Bermain kompak

- d. Bermain dengan terorganisir
- e. Hubungan dengan orang lain

### 3. Lapangan, Peralatan dan Perlengkapan

- a. Lapangan Permainan, Lapangan permainan berbentuk persegi panjang dengan ukuran 5x3 meter
- b. Gambar terdapat 2 yaitu sayuran dan buah-buahan yang nantinya akan ditempel dilantai, gambar akan dilaminating agar tidak mudah basah
- c. Bola menggunakan

Keranjang 3. Keranjang pertama dijadikan untuk tempat mengambil bola, keranjang dua dan tiga untuk tempat memasukan bola.



: Peserta didik



: Gambar Buah



: Keranjang



: Bola berukuran

### 4. Panduan Permainan

- a. Setelah dari pos 1 peserta didik lanjut ke pos 2
- b. Peserta didik bermain sesuai dengan kelompoknya dengan jumlah masing-masing enam peserta didik, kemudian memasuki area permainan,
- c. Jarak setiap gambar yaitu 1 langkah atau 1 meter
- d. Salah satu peserta mengambil bola bergambar dikeranjang, apabila sudah mengambil peserta didik tersebut dapat menyebut nama buah yang

tertempel dibola. Peserta didik yang lain lalu menginjak kata-kata sesuai *clue* atau kata yang disebutkan orang pertama.

- e. Setelah teman yang lain menginjak kata-kata yang telah disesuaikan dengan *clue* yang disebutkan lalu bola dilempar ke teman terdekat dan teman akan menangkap.
- f. Bola akan dilempar secara estafet dari satu teman keteman lainnya
- g. Apabila bola sudah sampai ke orang terakhir yang mendekati keranjang dapat melempar bola untuk dapat dimasukan kedalam keranjang dengan disesuaikan *clue* yang disebutkan oleh peserta didik pertama.
- h. Setelah berhasil memasukan bola kekeranjang, peserta didik akan berputar dan bergantian posisi, yang tadinya mengambil bola sekarang bergantian sebagai penerima bola. Pergeseran ini dilakukan setelah berhasil melakukan sampe tahap akhir.
- i. Lakukan sampe orang yang terakhir.

## **5. Evaluasi**

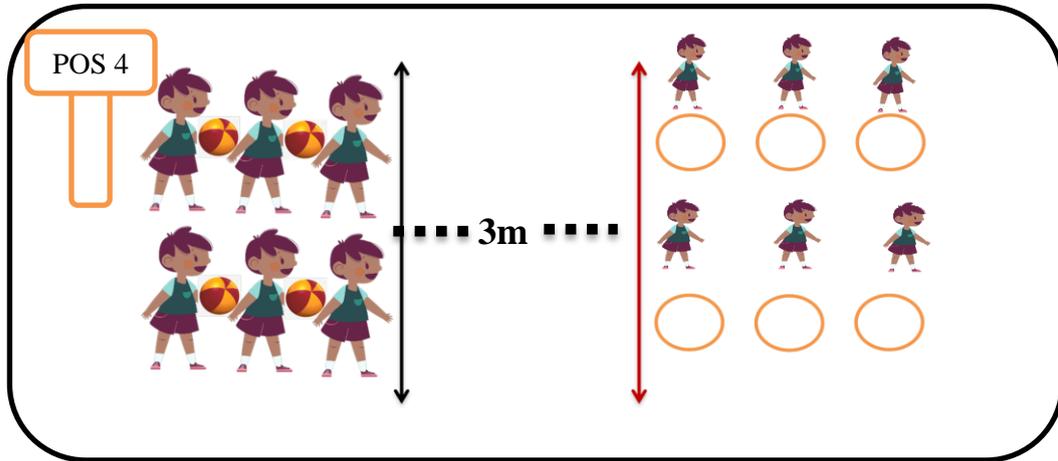
- a. Peserta didik dapat membantu satu sama lain
- b. Peserta didik wajib terlibat dalam permainan

Untuk mengamati komponen aspek sosial dan keterampilan gerak dasar manipulatif maka digunakan instrumen yang telah disusun. Instrument yang disusun mengacu dari komponen yang dikembangkan melalui permainan estafet bola dan disertai dengan menginjak *clue* gambar buah atau sayuran.

### Permainan Pos 3

#### Kereta Bola

Gambar17. Permainan Kereta Bola



#### 1. Deskripsi Permainan

Permainan kereta bola adalah permainan yang dirancang untuk memberi peluang kepada peserta didik untuk menumbuhkan kebiasaan berkoordinasi serta bersosial dari satu teman ke teman lainnya, permainan ini juga melatih kekompakan antar teman sesuai dengan kelompok dan akan dilakukan berjalan seperti kereta api. Setelah kelompok tersebut berjalan dari start ke finish, peserta didik memasukan bola satu persatu kedalam simpai.

#### 2. Tujuan Permainan

Tujuan permainan ini adalah mengembangkan aspek sosial dan kekompakan antar teman:

- a. Kerjasama tim
- b. Koordinasi
- c. Bermain dengan terorganisir

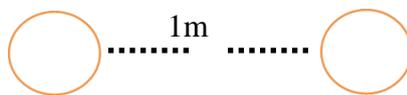
d. Hubungan dengan orang lain

e. Respect

### 3. Lapangan, Peralatan dan Perlengkapan

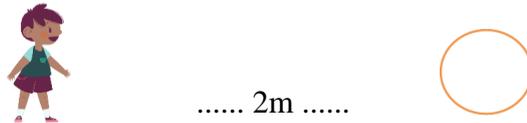
a. Lapangan untuk permainan kereta bola berbentuk persegi panjang 20 x 10 m

b. Jarak setiap simpai 1 m

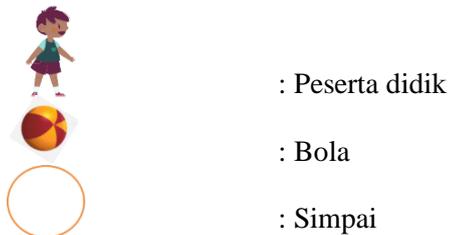


c. Jarak garis start sampai dengan garis finish berjarak 10 m

d. Jarak peserta didik dengan simpai 3 m



e. Bola akan menggunakan bola karet yang tidak terlalu keras



### 4. Panduan Permainan

a. Permainan di pos 3 akan dibagi menjadi dua kelompok dengan jumlah 6 peserta didik

b. Setelah dibagi menjadi dua kelompok peserta didik akan diberi bola dan bola ditaruh didepan dada.

- c. Apabila posisi kelompok sudah siap, guru memberikan aba-aba peluit. Peserta didik secara bersama-sama berjalan dengan kompak dari garis *start* yang sudah ditentukan
- d. Pada saat berjalan usahakan bola tidak boleh jatuh ketanah, apabila jatuh ketanah maka peserta didik wajib berhenti dan menaruh bola kembali didepan dada, setelah itu dilanjutkan sampai garis *finish*
- e. Apabila sudah sampai garis *finish* peserta didik dari barisan yang paling depan boleh menggelindingkan bola ke simpai, selanjutnya disusul barisan kedua lakukan sampai barisan yang terakhir.
- f. Setelah selesai sampai barisan yang terakhir peserta didik boleh melanjutkan ke pos selanjutnya.

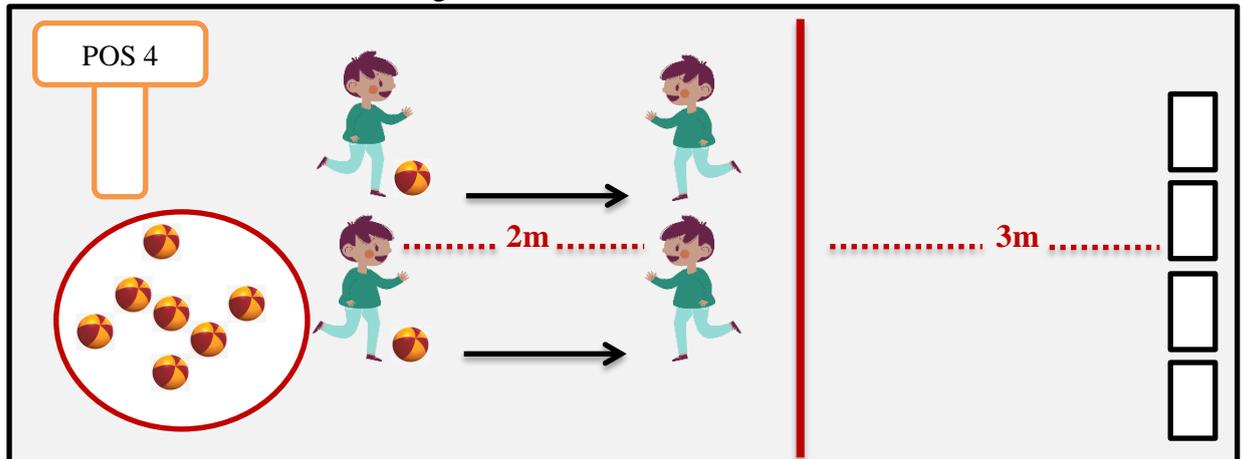
## **5. Evaluasi**

- a. Peserta didik dapat membantu satu sama lain
- b. Peserta didik wajib terlibat dalam permainan

Untuk mengamati komponen aspek sosial dan keterampilan gerak dasar manipulatif maka digunakan instrumen yang telah disusun. Instrumen yang disusun mengacu dari komponen yang dikembangkan melalui permainan kereta bola, dimana permainan ini mengutamakan kerjasama tim dan kekompakan menjadi kunci utama dalam keberhasilan permainan kereta bola.

## Permainan Pos 4 Tebak gambar dan menendang bola (Tegbol)

Gambar 18. Permainan Tegbol



### 1. Deskripsi Permainan

Permainan tebak gambar dan menendang bola adalah permainan yang dirancang untuk memberi peluang kepada peserta didik untuk menumbuhkan kebiasaan berkoordinasi serta bersosial dari satu teman ke teman lainnya dengan suara dan nada yang tepat. permainan ini menggabungkan unsur-unsur kemampuan gerak dasar dan sikap sosial peserta didik. Permainan ini dilakukan untuk melatih gerak dasar manipulatif menendang dan menangkap dengan menggunakan bola besar.

### 2. Tujuan Permainan

Tujuan permainan ini adalah menembangkan aspek sosial dan gerak dasar manipulatif:

- Kerjasama
- Bermain dengan terorganisir
- Berminat terhadap permainan

- d. Sportif
- e. Pantang menyerah
- f. Hubungan dengan orang lain

### 1. Lapangan, Peralatan dan Perlengkapan

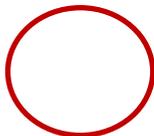
- a. Lapangan Permainan, berbentuk persegi panjang dengan ukuran 20 x 10 m
- b. Alat yang digunakan adalah gawang kecil, simpai dan bola



: Peserta didik



: Bola (bola size 5)



: Simpai



: Gawang Kecil (ukuran 1 m)

### 2. Panduan Permainan

- a. Setelah selesai di permainan dari pos 1 sampai 3, peserta didik akan menuju pos terakhir yaitu pos 4
- b. Peserta didik akan dibagi menjadi dua kelompok. Tiga peserta didik 1 akan mengambil bola lalu menendang bola (mengoper) ke peserta didik yang ada didepanya.
- c. Peserta didik akan melakukan satu persatu sesuai dengan kelompoknya

- d. Peserta didik ke 2 akan menangkap lalu menebak gambar yang ada diatas kepala apakah termasuk kendaraan laut, kendaraan darat, hewan pemakan darat, atau hewan pemakan laut.
- e. Setelah berhasil menebak, bola ditendang ke gawang apakah termasuk kendaraan laut/udara, kendaraan darat, hewan darat, atau hewan laut.

### **3. Evaluasi**

- a. Peserta didik dapat membantu satu sama lain
- b. Peserta didik wajib terlibat dalam permainan

Untuk mengamati komponen aspek sosial dan keterampilan gerak dasar manipulatif maka digunakan instrumen yang telah disusun. Instrumen yang disusun mengacu dari komponen yang dikembangkan melalui permainan kereta bola, dimana permainan ini mengutamakan kerjasama tim dan kekompakan menjadi kunci utama dalam keberhasilan permainan kereta bola.

### **3. Hasil Uji Efektivitas Produk**

Setelah dilakukan hasil validasi ahli materi dan praktisi, serta uji coba produk skala kecil dan skala besar, langkah selanjutnya adalah dilakukan uji coba produk operasional atau uji efektivitas produk. Uji coba produk operasional ini dilakukan di MIM Basin dengan jumlah peserta 12 orang. Tujuan dari uji coba lapangan ini adalah untuk mengetahui apakah ada perbedaan peningkatan keterampilan gerak dasar manipulatif dan sikap sosial peserta didik sebelum dan sesudah diberikan aktivitas jasmani menggunakan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit.

### a. Hasil Penilaian Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif

Untuk mengetahui seberapa besar nilai keterampilan gerak dasar manipulatif peserta didik kelas A, dilakukan penilaian dengan cara guru mengamati pada saat pelaksanaan pemanasan dan observer selanjutnya mengisi penilaian di lembar observasi dengan cara memberikan centang pada kolom skala sesuai dengan kemampuan peserta didik dalam melakukan gerak dasar manipulatif.

#### 1) Hasil *Pretest* Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif

Tes awal (*pretest*) dilakukan untuk mengetahui keterampilan gerak dasar manipulatif peserta didik di MIM Basin dengan dilakukan oleh 12 peserta didik. Hasil *pretest* keterampilan gerak dasar manipulatif disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 27. Hasil *Pretest* Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif

<i>Hasil Pretest</i>	
Nama Permainan	MIM Basin
Permainan Stymbol	11
Estafet Bola	13
Kereta Bola	
Permainan TegBol	13
<b>Rerata</b>	<b>12,33</b>

Berdasarkan data hasil pretest yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa jumlah skor yang didapat oleh 12 peserta didik sebelum diterapkan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit sebesar 12,33 dan berada pada kategori diatas rata-rata. Langkah selanjutnya peserta didik akan diberikan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit dengan tujuan dapat

mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif peserta didik. Setelah diterapkan model tersebut, selanjutnya akan dilakukan tes akhir (*Posttest*).

## 2) Hasil *Posttes* Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif

Setelah dilakukan penilaian awal (*pretest*) pada keterampilan gerak dasar manipulatif, langkah selanjutnya adalah memberikan tindakan dengan menerapkan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit. Setelah diberikan model permainan sirkuit akan dilakukan penilaian akhir (*posttest*). *Posttest* dilakukan terhadap objek yang sama pada 12 peserta didik di MIM Basin. Hasil *posttest* disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 28. Hasil *posttest* keterampilan gerak dasar manipulatif

<i>Hasil Posttest</i>	
<b>Nama Permainan</b>	<b>MIM Basin</b>
Permainan Stymbol	17
Estafet Bola	20
Kereta Bola	
Permainan TegBol	19
<b>Rerata</b>	<b>18,67</b>

Dari data diatas, diperoleh hasil tes keterampilan gerak dasar manipulatif setelah menerapkan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit mendapatkan hasil rerata sebesar 18,67. Berdasarkan dengan hasil rerata tersebut dengan dilaksanakan model permainan sirkuit dari *pretest* sampai dengan *posttest* mengalami peningkatan dari rerata 12,33 menjadi 18,67. Dengan hasil rerata tersebut dari kategori rata-rata menjadi kategori sangat tinggi.

## **b. Hasil Penilaian Sikap Sosial Peserta didik**

Untuk mengetahui seberapa besar nilai sikap sosial peserta didik kelas 1A, dilakukan penilaian dengan cara guru mengamati pada saat pelaksanaan pemanasan, pendahuluan dan observer selanjutnya mengisi penilaian di lembar observasi dengan cara memberikan centang pada kolom skala sesuai dengan kemampuan peserta didik dalam berinteraksi dan sikap sosial.

### **2) Hasil *Pretest* Sikap Sosial Peserta didik**

Tes awal (*pretest*) dilakukan untuk mengetahui nilai dan kategori sikap sosial peserta didik kelas bawah. Pengambilan nilai ini menggunakan 12 peserta didik kelas bawah di MIM Basin. Hasil *pretest* sikap sosial ini disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 29. Hasil *pretest* sikap sosial peserta didik

<i>Hasil Pretest</i>	
<b>Nama Permainan</b>	<b>MIM Basin</b>
Permainan Stymbol	2,94
Estafet Bola	2,66
Kereta Bola	2,45
Permainan TegBol	2,55
<b>Rerata</b>	<b>2,65</b>

Dari data tabel *pretest* diatas sikap sosial peserta didik sebelum menerapkan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit didapat rerata 2,65. Dengan hasil tersebut maka peserta didik akan diberikan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit dengan tujuan untuk dapat mengembangkan sikap sosial peserta didik. Setelah diterapkan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit akan dilakukan tes akhir (*Posttest*).

### 3) Hasil *Posttest* Sikap Sosial Peserta didik

Setelah dilakukan *pretest* sikap sosial. Langkah selanjutnya adalah melakukan tindakan dengan menerapkan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit. Setelah diberikan tindakan, dilakukan tes akhir (*posttest*). *Posttest* dilakukan terhadap objek yang sama pada 12 peserta didik di MIM Basin. Hasil *posttest* disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 30. Hasil *posttest* sikap sosial peserta didik

<i>Hasil Posttest</i>	
Nama Permainan	MIM Basin
Permainan Stymbol	3,35
Estafet Bola	3,45
Kereta Bola	3,42
Permainan TegBol	3,44
<b>Rerata</b>	<b>3,41</b>

Dari data diatas, diperoleh hasil tes sikap sosial setelah menerapkan permainan sirkuit mendapatkan hasil rerata sebesar 3,41. Berdasarkan hasil rerata tersebut dengan dilaksanakan model permainan sirkuit dari *pretest* sampai dengan *posttest* mengalami peningkatan dari rerata 2,65 menjadi 3,41. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan diterapkannya model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit dapat meningkatkan sikap sosial peserta didik terutama pada peserta didik kelas bawah.

## 4. Analisis Data Hasil Uji Efektivitas

### a. Analisis Hasil Penilaian Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif

Hasil uji efektivitas keterampilan gerak dasar manipulatif yang dilakukan terhadap 12 peserta didik di MIM Basin diperoleh data hasil *pretest* dan *posttest* sebagai berikut.

Tabel 31. Hasil Penilaian Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif

Jenis	Permainan Stymbol	Permainan Estafet dan Kereta Bola	Permainan Tegbol	Rerata
<i>Pretest</i>	11	13	13	<b>12,33</b>
<i>Posttest</i>	17	20	19	<b>18,67</b>

Dari tabel diatas hasil *pretest* data bahwa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model pengembangan aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit keterampilan gerak dasar manipulatif peserta didik yaitu 12,33. Hasil *posttest* setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model permainan sirkuit meningkat menjadi 18,67. Dengan hasil tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan keterampilan gerak dasar manipulatif peserta didik setelah diberikan perlakuan berupa pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit. Hasil uji tersebut kemudian dihitung menggunakan *paired sample t test* menggunakan program SPSS dan mendapatkan hasil signifikan yang diperoleh sebesar 0,017 lebih kecil dari 0,05 maka adanya pengaruh yang signifikan dari model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit terhadap keterampilan gerak dasar di kelas bawah sekolah dasar.

#### **b. Analisis Hasil Tes Sikap Sosial**

Hasil uji efektivitas sikap sosial dilakukan terhadap 12 peserta didik dari MIM Basin diperoleh data hasil *pretest* dan *posttest* sebagai berikut.

Tabel 32. Hasil Penilaian Sikap Sosial

Jenis	Permainan				Rerata
	Stymbo	Estafet Bola	Kereta Bola	Tegbol	
<i>Pretest</i>	2,94	2,66	2,45	2,55	<b>2,65</b>
<i>Posttest</i>	3,25	3,45	3,42	3,44	<b>3,41</b>

Dari hasil *pretest* diperoleh data bahwa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit sikap sosial peserta didik sebesar 2,65. Hasil *posttest* setelah diberikan perlakuan dengan mengembangkan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit meningkat menjadi 3,41. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan sikap sosial peserta didik setelah diberikannya perlakuan berupa pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit. Hasil tersebut juga kemudian dihitung kembali menggunakan *paired sample t test* menggunakan program SPSS dan mendapatkan hasil bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,00 lebih kecil dari 0,05 maka dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan setelah diberikan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit peserta didik kelas bawah disekolah dasar.

#### **D. Kajian Produk Akhir**

Produk akhir pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif dan sikap sosial peserta didik kelas bawah sekolah dasar meliputi: 1) kontruksi model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit, 2) empat permainan sebagai implementasi model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit, yaitu permainan stymbol, permainan estafet bola, kereta bola, tegbol. Hasil pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit dikemas dalam bentuk buku panduan. Buku panduan pengembangan model

aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit dengan konsep permainan yang menarik dan menyenangkan untuk dapat menstimulus semangat gerak aktif dan selalu berinteraksi antar peserta didik baik sadar maupun tidak sadar akan mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif dan sikap sosial peserta didik. Pengembangan model aktivitas jasmani ini terdapat berbagai unsur gerakan yang bermanfaat dapat mengembangkan sikap sosial peserta didik yang didalamnya ada unsur kerjasama, komunikasi, Empati, Menghargai orang lain, Mengontrol diri serta mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif khususnya gerakan melempar, menangkap, menendang dan menggelindingkan bola.

Keterampilan gerak dasar manipulatif dan sikap sosial perlu ditingkatkan dengan memberikan rangsangan kepada peserta didik. Pengembangan model aktivitas jasmani ini dapat dilakukan sejak dini dengan memodifikasi permainan sesuai dengan usianya. Berkaitan hal tersebut, pengembangan keterampilan gerak dasar manipulatif dan sikap sosial peserta didik dalam penelitian ini melalui sebuah model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit.

### **1. Karakteristik model permainan untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif dan sikap sosial peserta didik kelas bawah**

Model permainan yang dikembangkan ini merupakan model permainan yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas bawah dan disesuaikan dengan usia peserta didik, serta kemampuan peserta didik.

Model permainan ini dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif; melempar, menangkap, melambungkan, dan menendang bola. Serta dapat mengembangkan sikap sosial peserta didik kelas bawah; kerjasama, komunikasi sosial, empati, menghargai orang lain, mengontrol diri. Model permainan ini juga mudah untuk dipahami dan dilaksanakan oleh guru SD serta alat yang dibutuhkan mudah untuk didapatkan.

## **2. Mudah disajikan**

Model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit yang dihasilkan oleh penelitian terdiri atas 4 permainan, yaitu: permainan stymbol, estafet bola, kereta bola, TegBol. Masing-masing permainan tersebut disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mudah dilakukan oleh peserta didik kelas bawah. Keseluruhan model aktivitas jasmani ini pada umumnya mudah dilakukan oleh guru maupun peserta didik karena dalam model ini disusun secara sistematis dan dilengkapi dengan buku panduan pelaksanaan model aktivitas jasmani.

## **3. Menciptakan kesenangan**

Model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit yang telah dilaksanakan di beberapa sekolah dasar ini menunjukkan adanya rasa senang pada peserta didik yang terlibat dalam pelaksanaan permainan. Bermain menurut (Johan Huizinga, 1990: 39) “Bermain merupakan suatu perbuatan atau kegiatan sukarela, yang dilakukan dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu yang sudah ditetapkan, menurut aturan yang telah diiterima secara

sukarela tapi mengingatkan sepenuhnya, dengan tujuan dalam dirinya, disertai oleh perasaan tegang dan gembira, dan kesadaran lain daripada kehidupan sehari-hari”.

Bermain adalah kegiatan yang membantu anak berkembang menjadi manusia. Bermain sebagai bahasa alami seorang anak. Dalam bermain, anak bisa memperhatikan kemampuannya, minat, dan sikapnya, kedewasaannya dan responya terhadap semua. Bumbu-bumbu vital dalam pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, maupun sosial anak. Manfaat dari bermain bagi siswa sekolah dasar diantaranya untuk meningkatkan: 1) perkembangan fisik, 2) perkembangan motoric kasar dan halus, 3) perkembangan sikap sosial, 4) perkembangan aspek emosi atau kepribadian, 5) perkembangan aspek kognisi, 6) mengasahkan ketajaman penginderaan, 7) mengembangkan keterampilan olahraga.

#### **4. Perlatan Aman, Mudah dan Murah**

Model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit ini menggunakan berbagai macam peralatan yang aman, mudah dicari dan bahan murah. Hal ini sesuai pendapat Hastuti (2005:54) cara bermain yang mudah dengan sarana atau alat yang murah, mudah diperoleh dan tidak membahayakan apat membuat anak berkesan. Selain itu dalam memilih peralatan yang digunakan juga memperhatikan berbagai prinsip keamanan untum peserta didik kelas bawah, prinsip itu sebagai berikut: 1) aman dan tidak membahayakan, 2) sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaan, 3) memenuhi unsur keindahan dan

kerapian, 4) menarik dan tidak membosankan, 5) dapat digunakan secara individu, kelompok atau klasikal. Peralatan yang digunakan dalam model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit antara lain, yaitu: gawang kecil, bando, bola karet, bola plastik kecil, bola plastik besar, simpai, keranjang.

### **5. Menumbuhkan partisipasi Peserta didik**

Partisipasi atau keterlibatan dalam pelaksanaan aktivitas jasmani merupakan salah satu indikator dari keberhasilan dalam penelitian. Berdasarkan pengamatan selama pelaksanaan permainan sirkuit peserta didik mengikuti permainan dengan rasa senang dan sukarela. Peserta didik mengikuti permainan dari awal sampai akhir permainan.

### **E. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian dan pengembangan aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif dan sikap sosial peserta didik memiliki keterbatasan penelitian. Keterbatasan yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Terbatasnya waktu pada saat pelaksanaan penelitian, yang hanya diberikan waktu saat jam mata pelajaran pjok.
- b. Dokumentasi pelaksanaan yang kurang menyeluruh setiap pelaksanaan penelitian.
- c. Model permainan sirkuit ini dibuat agar peserta didik bergerak aktif dan semua bisa mengikuti bergerak, akan tetapi ada permainan yang membuat peserta didik menunggu.

## BAB V

### KESIMPULAN

#### A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil pengembangan dan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut;

1. Penelitian ini menghasilkan buku panduan yang dapat dijadikan sebagai pedoman dalam menggunakan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit melalui pendekatan dan pengembangan model Borg & Gall yang terdiri dari 4 pos permainan, adapun nama-nama pos permainan adalah: Pos 1 Permainan Stymbol, Pos 2 Estafet Bola, Pos 3 Kereta Bola, Pos 4 TegBol yang dapat mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif dan sikap sosial peserta didik. Setiap pos permainan sirkuit itu disesuaikan dengan masing-masing indikator dalam penelitian. Model permainan tersebut juga disusun dengan menyesuaikan tahap pertumbuhan dan perkembangan peserta didik serta karakter peserta didik kelas I sekolah dasar.
2. Pengembangan Model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit ini menunjukkan hasil keterampilan gerak dasar manipulatif *pretest* 12,33 dan setelah diberikan model aktivitas jasmani hasil *Posttest* meningkat sebesar 18,67. Selain itu juga dihitung kembali menggunakan *paired sample t test* mendapatkan hasil signifikan sebesar 0,017 dan hasil sikap sosial peserta didik hasil *pretest* sebesar 2,65, setelah diterapkan model aktivitas jasmani

hasil *posttest* 3,41. Selain itu juga dihitung kembali menggunakan *paired sample t test* mendapatkan hasil signifikan sebesar 0,00. Maka dengan hasil tersebut pengembangan model aktivitas jasmani ini efektif digunakan untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif dan sikap sosial peserta didik.

3. Pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit sudah terbukti kelayakannya. Hal ini dibuktikan melalui uji validitas kelayakan menunjukkan hasil permainan stymbol 83%, permainan estafet bola 84%, permainan kereta bola 82%, permainan tegbol 81%, hal tersebut di uji oleh ahli dan praktisi.

## **B. Saran Pemanfaatan Produk**

Beberapa saran yang didapat peneliti diajukan untuk keperluan pemanfaatan produk adalah:

1. Bagi peserta didik, model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit ini dapat digunakan peserta didik dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar manipulatif dan sikap sosial peserta didik kelas bawah I di sekolah dasar.
2. Hasil penelitian secara praktis dapat digunakan sebagai acuan bagi guru untuk dapat memberikan model permainan yang disusun ke dalam pembelajaran peserta didik disekolah dasar, sehingga secara aktif dapat memberikan manfaat model permainan yang dapat mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif dan sikap sosial kelas bawah

disekolah dasar pada khususnya, dan tujuan pendidikan pada umumnya.

3. Bagi peneliti selanjutnya, perlu adanya kajian-kajian dan pengembangan lebih lanjut untuk menambah khasanah dengan tujuan dapat mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif dan sikap sosial peserta didik kelas bawah agar dapat menunjang peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dan hidup berinteraksi atau bersosial dengan lingkungannya.

### **C. Dimensi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

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

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

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

1. Subjek penelitian sebaiknya dilakukan pada subjek yang lebih luas. Begitu pula dengan tempat penelitian dilakukan pada lebih banyak tempat penelitian.
2. Hasil pengembangan ini hanya berupa model pengembangan permainan untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif dan sikap sosial peserta didik kelas bawah disekolah dasar.

Untuk penelitian lebih lanjut dapat mengembangkan permainan yang dapat meningkatkan aspek yang diperlukan dalam tujuan pendidikan manusia seutuhnya.

Demikian saran-saran terhadap pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif dan sikap sosial peserta didik yang lebih lanjut lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aartun, I., Walseth, K., Standal, O. F., & Kirk, D. (2022). Pedagogies of embodiment in physical education—a literature review. *Sport, Education and Society*, 27(1).
- AbedaLhafiz Mobarak. (2013). Obstacles face physical education at schools in Al Madinah Al Munawarah-KSA. *European Scientific Journal*, 9 (13), 284-300.
- Ahmadi, A. (2009). *Psikologi sosial*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Aidi, Z., Yulifri, Y., & Edwarsyah, E. (2019). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Dalam Menerapkan Permainan Kecil Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Sport Science*, 19(1), 41–49. Retrieved from <https://doi.org/10.24036/jss.v19i1.22>.
- Almonacid-Fierro, A., Mondaca Urrutia, J., Sepúlveda-Vallejos, S., & Valdebenito, K. (2021). Social representations of physical education teachers concerning the game: a qualitative study in Chile. *Pedagogy of Physical Culture and Sports*, 25(6), 373- 381. Retrieved from <https://doi.org/10.15561/26649837.2021.0606>.
- Ardiwinata A.A, Suherman, & Dinata, M. (2006). *Kumpulan permainan rakyat olahraga tradisional*. Tangerang: Penerbit Cerdas Jaya.
- Azizah, Ilza Ma'azi. (2016). Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Permainan sirkuit Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Gaya di Kelas IV MIN Ngronggot Nganjuk. *Jurnal*. Volume 16. nomor 2.
- Ben Dyson (2014). Quality Physical Education: A Commentary on Effective Physical Education Teaching, *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 85:2, 144-152. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/02701367.2014.904155>.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. (1983). *Educational Research: An Introduction Fourth Edition*. New York: Longman inc.
- Borg, W.R., & Gall, M.D. (2007). *Educational research an introduction*. New York: Longman.
- Burrows, E. J., Keats, M. R., & Kolen, A. M. (2014). Contributions of after school programs to the development of fundamental movement skills in children. *International Journal of Exercise Science*, 7(3), 236–249. Retrieved from <https://doi.org/10.1055/s-0042-108856>.

- Chukwurah, L. N., Abbah, O. I., Iweama, C. N., Ogugua, J. E., & Ameh, J. (2020). Students' achievement in physical and health education: Effect of discussion teaching method *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 8(3). Retrieved from <https://doi.org/10.13189/saj.2020.080302>.
- Corbin, C. B. (2021). Conceptual physical education: A course for the future. In *Journal of Sport and Health Science* Volume. 10, Issue 3. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2020.10.004>.
- Davodi, Nasrin, Zahra Salman and Ehsan Zarian. (2014). The Effect of Selected Primary School Games on Fundamental Skills of Object Control Among the Girls and Boys Aged 7-9 Years. *Indian Journal of Natural Sciences*. 5(26).
- Decaprio, Richard. (2017). *Panduan Mengembangkan Kecerdasan Gerak Dasar Siswa*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas no 22 tahun 2006 tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Deritani, Nora Lita. dkk. 2014. Pengembangan Permainan sirkuit Ekar Mix dalam Pembelajaran Penjasorkes. 3 (1).
- Edelson, D. C., Reiser, B. J., McNeill, K. L., Mohan, A., Novak, M., Mohan, L., & Suárez, E. (2021). Developing research-based instructional materials to support large-scale transformation of science teaching and learning: The approach of the openscienced middle school program. *Journal of Science Teacher Education*, 32(7), 780-804.
- Elliot, S. N., & Gresham, F. M. (1991). *Bullying : A Practical Guide to Coping for Schools*. Exeter : Longman.
- Fadillah, M. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Kencana.
- Farida, Aida. 2016. Urgensi perkembangan Gerak Dasar kasar pada perkembangan anak usia dini. *Jurnal*. Volume 4 (2).
- Febriani, V. W., Chandrawati, B., & Widianoro, D. (2017). Making Education Game to Choose Healthy Snacks for Children. *SISFORMA*, 3(1).
- Gaalen, A E J Van, Schönrock-Adema, J, Renken, R J, Jaarsma, A D C, &Georgiadis, JR (2022). Identifying Player Types to Tailor Game-Based Learning Design to Learners: Cross- sectional Survey using Q Methodology..*JMIR serious games*, 10(2), ISSN 2291- 9279.
- Gerungan, W.A. (2004). *Psikologi sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.

- Gusnani., Zalfendi., Erizal, N., & Ihsan, N. (2020). Development of game-based basic motion learning models for elementary school students. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 460(1), 295-299. Retrived from <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200805.080>.
- Hadi, H., Royana, I. F., & Setyawan, D. A. (2017). Keterampilan Gerak Dasar Anak Usia Dini Pada Taman Kanak-Kanak (TK) di Kota Surakarta. *Jurnal Ilmiah Penjas*, 3(2), 61–73.
- Hayati, S., Myrnawati, C. H., & Asmawi, M. (2017). Effect of Traditional Games, Learning Motivation, and Learning Style on Childhoods Gross Motor Skills. *International Journal of Education and Research*, 5(7), 53-66.
- Hidayat, Arif. (2017). Peningkatan Aktivitas Gerak Lokomotor, Nonlokomotor dan Manipulatif Menggunakan Model Permainan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Volume 9. Nomor 2, hal 21-29.
- Hong, J. C., Hwang, M. Y., Liu, Y. T., Lin, P. H., & Chen, Y. L. (2016). The Role of Pre-Game Learning Attitude in the Prediction to Competitive Anxiety, Perceived Utility of Pre-Game Learning of Game, and Gameplay Interest. *Interactive Learning Environments*, 24(1), 239-251.
- Hurlock, B. E. (1998). Perkembangan anak jilid 1. (terjemahan: Med Meitasari Tjandrasa dan Muchihah Zarkasih). Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama Utamai munandar.
- Ishaq, K., Zin, N. A. M., Rosdi, F., Jehanghir, M., Ishaq, S., & Abid, A. (2021a). Mobile-assisted and gamification-based language learning: A systematic literature review. *PeerJ Computer Science*, 7(e496), 1–57.
- Ismail, A. (2009). *Education games menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif*. Cetakan ke III. Yogyakarta: Pilar Media.
- Jarolimek, J. 1977. *Sosial Studies Competencies And Skills*. London: Macmillan Publishing Co.
- Kusumawati, O. (2017). Pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan kemampuan gerak dasar siswa sekolah dasar kelas bawah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 124-142..
- Lotfi, G., Hatami, F., & Zivari, F. (2019). The effect of model’s skill level and frequency of feedback on learning a simple serial aiming task. *Motor Behavior*, 11(36), 17-34.
- Lumintoraso, R. (2011). *Peralatan Olahraga Anak (POA) untuk Pengembangan Multilateral*. Yogyakarta: Sinar Offset Yogyakarta.

- Mahendra, A. (2007). Permainan anak dan aktivitas ritmik. Jakarta: Pusat Penerbitan.
- \_\_\_\_\_. (2015). Filsafat pendidikan jasmani. Bandung; FPOK Universitas Pendidikan Indonesia Bandung.
- Maryani, E. (2011). Pengembangan program pembelajaran ips untuk peningkatan keterampilan sosial. Bandung: Alfabeta.
- Metzler, & Michael W. (2005). Instructional models for physical education (2rded).USA: Holcomb Hathaway, Publisher, Inc.
- \_\_\_\_\_. (2011). Instructional models for physical education (3rded).USA: Holcomb Hathaway, Publisher, Inc.
- Miller, L., & Pound, L. (2011). Theories And Approaches To Learning In The Early Years. Los Angeles: Sage.
- Misbach, I.H. (2006). Peran permainan sirkuit yang bermuatan edukatif dalam menyumbang pembentukan karakter dan identitas bangsa. Jurusan Psikologi, UPI.
- Molanoruzi, Keivan; Khalaji, Hassan. Mahmood Sheikh and Hakime Akbari. (2011). The Effect of Selected Motor Plan on Object Control Skills Development of Boys Aged 4-7 Year Old. *Motor-Sport Learning Development Journal*. No,p.5-21.
- Mubin, A & Endi. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Petualangan Terhadap Peningkatan Gerak Dasar Lokomotor. *Jurnal Respecs*. 3 (1).
- Muchlisin, M. A. (2017). Permainan Bebas dan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. Taman Kanak-kanak Sunan Averroes Yogyakarta. 2017.
- Mulyani, Novi. 2016. Super Asyik Permainan Anak Indonesia. Yogyakarta : Diva Press.
- Pambayu. H,S. (2021). Pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sederhana untuk meningkatkan kecepatan dan kelincahan peserta didik sekolah dasar kelas bawah. [Tesis, Tidak diterbitkan]. Fakultas Ilmu Pendidikan Univeritas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Prana, Indiyah. (2010). Permainan sirkuit Jawa (*Sebuah Pengantar*). Klaten: Macanan Jaya Cemerlang.

- Prasetyo, J.J. Reza dan Yeni Andriani. (2009) *Multiply Your Multiple Intelligences*. Yogyakarta: Andi.
- Putri,R.K. (2017). Sikap Sosial Siswa Dalam Pembelajaran Penjas Di SMP Negeri 2 Mlati Sleman Yogyakarta. [Skripsi, tidak diterbitkan]. UNY. Yogyakarta.
- Rahayu, Ega Trisna. (2016). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung : Alfabeth.
- Riduwan. (2011). *Belajar mudah penelitian untuk guru-karyawan dan peneliti pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rismayanthi, C. (2013). Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar sebagai Stimulasi Motorik bagi Anak TK melalui Aktivitas Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9 (1): 64-72.
- Rosdiani, D. (2012). *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusmawati, itsna. dkk. (2016). Penerapan Permainan sirkuit Terhadap Gerak Dasar Gerak Dasar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Pada Siswa Kelas V SDN Margomulyo 1 Bojonegoro. *Jurnal* 4(2).
- Sagala, S. (2012). *Konsep dan makna pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sandra Walte Stuplansky. (2014). *Defining and advocating for play*. Adinboro University Rennsylvania.
- Setiyani, T. (2014). Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Peerapan Metode Simulasi Pada Pembelajaran Ips Kelas V SD Negeri Pakem Seleman. [Skripsi, tidak diterbitkan]. Fakultas Ilmu Pendidikan Univeritas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Siagawati, (2007). Mengungkap nilai-nilai yang terkandung dalam permainan sirkuit gobag sodor. Retrived from <http://publikasiilmiah.ums.ac.id>.
- Sugiyono (2016). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2010). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and*

*Development/ R&D*). Bandung: Alfabeta.

- Sujinono, & Yuliani Nuraini. (2010). *Bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Sujiono, B. (2010). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sukintaka. (2010). *Teori bermain untuk Pendidikan jasmani*. Yogyakarta: FPOK IKIP.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Sukoco, P. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Dengan Modifikasi Permainan Tradisional Untuk Sekolah Dasar Kelas Atas. *Jurnal Keolahragaan*. 2 (1). 47-48.
- Sumantri, M. S., & Endrawati, T. (2013). Kemampuan Sosialisasi Dan Gerak Manipulatif Berbasis Kelompok Pada Anak Usia 4-5 Tahu. *Jiv*, 8(2), 104–110.
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Suyanto, & Jihad, A. (2013). Menjadi guru professional strategi meningkatkan kualifikasi dan kualitas guru di era global. Jakarta: Erlangga.
- Syawie, M. (2011). Kemiskinan dan Kesenjangan sosial. *Sosio Informasi*, 16. 213-219.
- Tojnazarovna, rahmona guichehraxon. (2022). Impact of Play on Preschool Child Development. *IJSSIR*. Volume 11/Nomor 04/April/2022.
- Utami, K. (2020). Pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor siswa kelas bawah. [Skripsi, tidak diterbitkan]. UNY, Yogyakarta.
- Wijoyo, H., Santamoko, R., Muliansyah, D., Yonata, H., & Handoko, A. L. (2020). The development of affective learning model to improve student's emotional quotient. *Journal of Critical Reviews*, 7(19).
- Yusuf, S. (2012). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Surat Keterangan Validasi Ahli dan Praktisi

### 1. Surat Keterangan Validasi Ahli



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

#### SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Anis Fajar Pamardi, M-Dr.  
Jabatan/Pekerjaan : Dosen  
Instansi Asal : FIKK UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

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

dari mahasiswa:

Nama : Muhammad Zaid Al A  
NIM : 21633251039  
Prodi : S2 Pendidikan Jasmani

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

1. Petunjuk Permainan perlu didetailkan dan Gambaran Bahasa Instruksional.
2. Gambaran Gambar yang tidak bias gender. Misal ada laki-laki dan perempuan.
3. dalam permainan perlu ditambahkan Tujuan permainan untuk mengembangkan apa?

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

Yogyakarta, 5-4-2023  
Validator,

Dr. Anis Fajar P. M-Dr.  
1982-0522-200912-1006



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAAGAN DAN KESEHATAN**  
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092  
Laman: [fikk.uny.ac.id](http://fikk.uny.ac.id) Email: [humas\\_fikk@uny.ac.id](mailto:humas_fikk@uny.ac.id)

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or.  
Jabatan/Pekerjaan : Lektor Kepala  
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrument penelitian dengan judul:

Pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif dan sikap sosial peserta didik kelas bawah di sekolah dasar

dari Mahasiswa:

Nama : Muhammad Zaid Al Ardzi  
NIM : 21633251039  
Prodi : S2 Pendidikan Jasmani

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

1. Wyjndkan Salam gentle &lew panduan.
2. Konten, penjelasan, gambar & perjelat.  
Membuatkan juga instrumen Penilaiannya.
3. Cermat lagi tujuan permainan terutama dg  
berkaitan dengan gerak Manipulatif dan sikap sosial.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, 5 Juli 2023  
Validator,

  
Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or.  
NIP. 197702182008011002

## 2. Surat Keterangan Validasi Praktisi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN**  
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092  
Laman: [fikk.uny.ac.id](http://fikk.uny.ac.id) Email: [humas\\_fikk@uny.ac.id](mailto:humas_fikk@uny.ac.id)

### SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siwi Ratna Megawati, S.Pd.  
Jabatan/Pekerjaan : Guru  
Instansi Asal : MIM Taskombang

Menyatakan bahwa instrument penelitian dengan judul:

Pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif dan sikap sosial peserta didik kelas bawah di sekolah dasar

dari Mahasiswa:

Nama : Muhammad Zaid Al Ardzi  
NIM : 21633251039  
Prodi : S2 Pendidikan Jasmani

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

1. Konten, Penjelasan, gambar diperjelas kembali
2. Setiap Permainan diberikan batasan atau tingkat keberhasilannya
3. Gunakan gambar dengan warna dan dibuat semenarik mungkin

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Klaten, 20 September 2023  
Validator,

Siwi Ratna Megawati, S.Pd.



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

### **SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Amir Patrianegara, S.Pd.  
Jabatan/Pekerjaan : Guru  
Instansi Asal : MIM Basin

Menyatakan bahwa instrument penelitian dengan judul:

Pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sirkuit untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif dan sikap sosial peserta didik kelas bawah di sekolah dasar dari Mahasiswa:

Nama : Muhammad Zaid Al Ardzi  
NIM : 21633251039  
Prodi : S2 Pendidikan Jasmani

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

1. Peralatan dibuat semenarik mungkin
2. Setiap pos diberi tanda

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Klaten, 20 September  
2023  
Validator,

Amir Patrianegara, S.Pd.

## Lampiran 2. Instrumen Penelitian

### 1. Angket Studi Pendahuluan

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
<b>A. Aktivitas Jasmani</b>						
1.	Saya memahami teori tentang aktivitas jasmani					
2.	Saya dapat mengidentifikasi aktivitas jasmani sesuai peserta didik kelas bawah					
3.	Saya menerapkan aktivitas jasmani pada setiap pembelajaran					
4.	Saya menggunakan aktivitas jasmani berupa permainan dalam pembelajaran					
5.	Saya menerapkan aktivitas jasmani yang sesuai untuk mengembangkan keterampilan motoric					
<b>B. Sikap Sosial</b>						
6.	Saya memahami cara menerapkan Sikap Sosial dalam permainan					
7.	Saya memahami pentingnya Sikap Sosial untuk peserta didik					
8.	Saya menerapkan model permainan untuk mengembangkan Sikap Sosial peserta didik					
9.	Saya memahami teori tentang Sikap Sosial					
10.	Saya memahami manfaat dari aktivitas jasmani dapat mengembangkan Sikap Sosial					
<b>C. Gerak Dasar-Fisik</b>						
11.	Saya memahami tingkat pencapaian perkembangan gerak dasar					
12.	Saya memahami cara menstimulus perkembangan fisik peserta didik					
13.	Saya memahami manfaat dari aktivitas jasmani terhadap perkembangan fisik pada peserta didik					
14.	Saya menganalisis materi gerak dasar-fisik yang berpedoman pada					

	kurikulum di sekolah dasar					
15.	Saya sudah menerapkan aktivitas jasmani yang sesuai untuk mengembangkan gerak dasar					
16.	Saya sudah menerapkan aktivitas jasmani yang sesuai untuk mengembangkan fisik peserta didik					
17.	Saya menggunakan aktivitas jasmani berupa permainan dalam pembelajaran gerak dasar					
18.	Saya membuat permainan yang menarik untuk mengembangkan gerak dasar dan fisik peserta didik					
19.	Saya selalu berkreasi setiap kegiatan pembelajaran gerak dasar					
20.	Saya akan mengembangkan model pembelajaran dengan menggunakan permainan dan peralatan yang semenarik mungkin					

## 2. Instrumen Validasi Ahli Materi dan Praktisi

### Petunjuk Pengisian

Lembar pernyataan pada instrumen dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap kelayakan produk penelitian. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat guna meningkatkan kualitas produk penelitian. Sehubungan dengan hal tersebut, penulis berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pernyataan sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

1. Rentang evaluasi meliputi **Sangat Sesuai (SS)**, **Sesuai (S)**, **Kurang Sesuai (KS)**, **Sangat Kurang Sesuai (SKS)**. Cara penggunaannya yaitu dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skala sesuai dengan pendapat ahli dan praktisi. Terdapat lima alternatif jawaban beserta skor penilaian, sebagai berikut:
  - 4 : Sangat Sesuai
  - 3 : Sesuai
  - 2 : Kurang Sesuai
  - 1 : Sangat Kurang Sesuai
2. Penilaian dari Bapak/Ibu bertujuan untuk meningkatkan keefektifan dan kelayakan produk penelitian
3. Komentar, kritik, dan saran dari bapak/ibu dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dalam penelitian ini, diucapkan terimakasih.

NO	Klasifikasi	SS	S	KS	SKS
1.	Peraturan permainan mudah dipahami dan mudah di parktekkan				
2.	Model aktivitas jasmani sudah sesuai dengan tingkat pencapaian dengan perkembangan gerak dasar peserta didik				
3.	Peralatan yang digunakan dalam pembelajaran aman digunakan bagi peserta didik				
4.	Materi menarik peserta didik untuk melakukan kegiatan aktivitas jasmani				
5.	Aktivitas jasmani dengan model permainan dapat dimainkan oleh peserta didik putra dan putri				
6.	Permainan sudah sesuai dengan peserta didik sekolah dasar				
7.	Buku panduan mudah dipelajari dan dipahami				
8.	Isi buku sesuai dengan tujuan penelitian				
9.	Model permainan bagus untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar dan Sikap Sosial peserta didik				
10.	Bahasa yang digunakan guru mudah dipahami oleh peserta didik				

**Komentar dan Saran**

.....

.....

.....

.....

.....

### 3. Instrumen Penilaian Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif

#### a. Permainan 1 Stymbol

#### INSTRUMEN HASIL TES KETERAMPILAN GERAK DASAR MANIPULATIF

Nama Kelompok :

Nama :

Keterampilan	Kriteria Penilaian	Tes 1	Tes 2	Total Skor
<b>Catch</b> (Menangkap)	Fase persiapan tangan berada didepan badan dan siku menempel tubuh			
	Lengan maju ketika menangkap bola			
	Bola ditangkap hanya menggunakan tangan			
	<b>Jumlah</b>			
<b>Overhead Throw</b> (Melempar atas)	Ayunan tangan dimulai dengan mengayunkan tangan dan lengan dari bawah			
	Pinggang dan bahu berputar ke arah bagian tubuh yang tidak melakukan pelembaran menghadap tembok			
	Tumpuan berat badan dipindahkan dengan cara melangkahkan kaki yang berlawanan dari tanga yang melempar			
	<b>Jumlah</b>			
<b>Underhand Roll</b> (Mengelindingkan Bola)	Tangan yang digunakan untuk melempar mengayun maju mundur.Menyentuh punggung ketika badan menghadap ke arah cone sasaran			
	Melangkah maju dengan kaki yang berlawanan dengan tangan			
	Membungkukkan lutut untuk merendahkan badan			
	Melepaskan bola ketika bola berada dekat dengan lantai, sehingga bola tidak memantul lebih dari 10 cm			
	<b>Jumlah</b>			

**b. Permainan Estafet Bola dan Kereta Bola**

**INSTRUMEN HASIL TES KETERAMPILAN GERAK DASAR  
MANIPULATIF**

Nama Kelompok :

Nama :

<b>Keterampilan</b>	<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Tes 1</b>	<b>Tes 2</b>	<b>Total Skor</b>
<b>Catch</b> (Menangkap)	Fase persiapan tangan berada didepan badan dan siku menempel tubuh			
	Lengan maju ketika menangkap bola			
	Bola ditangkap hanya menggunakan tangan			
	<b>Jumlah</b>			
<b>Overhead Throw</b> (Melempar atas)	Ayunan tangan dimulai dengan mengayunkan tangan dan lengan dari bawah			
	Pinggang dan bahu berputar ke arah bagian tubuh yang tidak melakukan pelemparan menghadap tembok			
	Tumpuan berat badan dipindahkan dengan cara melangkahkan kaki yang berlawanan dari tangan yang melempar			
	<b>Jumlah</b>			
<b>Underhand Roll</b> (Mengelindingkan Bola)	Tangan yang digunakan untuk melempar mengayun maju mundur. Menyentuh punggung ketika badan menghadap ke arah cone sasaran			
	Melangkah maju dengan kaki yang berlawanan dengan tangan			
	Membungkukkan lutut untuk merendahkan badan			
	Melepaskan bola ketika bola berada dekat dengan lantai, sehingga bola tidak memantul lebih dari 10 cm			
	<b>Jumlah</b>			

**c. Permainan 4 Tegbol**

**INSTRUMEN HASIL TES KETERAMPILAN GERAK DASAR  
MANIPULATIF**

**Nama** :

**Petunjuk** :

**Menendang**

1. Peserta didik berdiri pada saling berhadapan, dengan keranjang berjarak 3 meter.
2. Peserta didik pertama akan mengambil bola dari simpai
3. Peserta didik apakah tepat dalam mengoper keteman depannya
4. Menendang dengan kaki terkuat dan menggunakan kaki bagian dalam
5. Berhasil memasukan bola kedalam gawang

**Menangkap**

1. Peserta didik berdiri sesuai gambar yang tertempel pada bola
2. Lemparan akan sedikit lambung ke arah dada peserta didik
3. Beritahu peserta didik selanjutnya untuk menangkap bola dengan kedua tangan
4. Menangkap dengan kedua tangan dan didepan dada.

**Melempar Atas**

1. Peserta didik berdiri pada garis batas. Batas garis dengan teman berjarak 1 meter.
2. Setelah itu peserta didik melempar bola untuk dilempar keteman selanjutnya
3. Lemparan bola dimulai dari atas dan sedikit melambung
4. Melempar dengan satu tangan terkuat
5. Lakukan lemparan dengan baik dan tepat ke teman selanjutnya

<b>Instrumen Gerak Dasar Manipulatif TegBol</b>				
<b>Keterampilan</b>	<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Tes 1</b>	<b>Tes 2</b>	<b>Total Skor</b>
<b><i>Overhand Throw</i></b> (Melempar Atas)	Ayunan tangan dimulai dengan mengayunkan tangan dan lengan dari bawah			
	Pinggang dan bahu berputar ke arah bagian tubuh yang tidak melakukan pelemparan menghadap tembok			
	Tumpuan berat badan dipindahkan dengan cara melangkah kaki yang berlawanan dari tangan yang melempar			
<b><i>Catch</i></b> (Menangkap)	Fase persiapan dimana tangan berada didepan badan dan siku menempel pada tubuh			
	Lengan maju ketika menangkap bola			
	Bola ditangkap hanya menggunakan tangan			
<b><i>Kick</i></b> (Menendang)	Kecepatan yang stabil untuk sampai ke bola			
	Mengambil langkah panjang atau melompat ketika menyentuh bola			
	Kaki yang tidak digunakan untuk menendang bola diletakkan dibelakang bola			
	Menendang bola dengan ujung jari kaki ataupun punggung kaki.			
	<b>Jumlah</b>			

#### 4. Instrumen Penilaian Sikap Sosial Peserta Didik

##### INSTRUMEN SIKAP SOSIAL PESERTA DIDIK KELAS BAWAH PADA PERMAINAN SIRKUIT

Nama Kelompok :

Nama :

Petunjuk :

Instrumen ini digunakan pada saat menilai sikap sosial pada peserta didik.

Daftar *checklist* yang digunakan berpedoman pada kisi-kisi yang telah ditentukan dengan menyesuaikan pada tujuan penelitian.

Skala Nilai	Keterangan
1	Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Sesuai/Sangat Kurang Jelas/Sangat Kurang Tepat
2	Kurang Baik/Kurang Sesuai/Kurang Jelas/Kurang Tepat
3	Baik/Sesuai/Jelas/Tepat
4	Sangat Baik/Sangat Sesuai/Sangat Jelas/Sangat Tepat

No	Aspek	Pernyataan	SB	B	KB	SKB
1.	Kerjasama	Saling membantu dan memberi semangat kepada peserta didik yang lain saat mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan				
		Mampu menyelesaikan tugas kelompok dengan bekerja sama tim				
		Mengingatkan teman apabila melakukan kesalahan dan juga melanggar peraturan				
		Selalu menjaga kekompakan kelompok dan saling tolong menolong untuk meraih kemenangan tim				
		Membantu guru dan teman dalam menyiapkan peralatan pembelajaran				
		Saling berdiskusi antar teman				
		Selalu menggunakan bahasa yang baik terhadap guru				

2.	<b>Komunikasi</b>	Memberikan apresiasi verbal kepada teman apabila teman berhasil melakukan dengan baik				
		Mengingatkan teman untuk belajar karena teman selalu mengingatkan untuk terus mencoba				
		Peserta didik dapat menasehati teman ketika berbuat kesalahan terhadap teman atau kelompok lainnya				
3.	<b>Empati</b>	Selalu senang jika teman berhasil melakukan gerakan				
		Tidak pernah pilih kasih terhadap teman dalam kegiatan praktek pembelajaran				
		Menolong teman yang sakit saat kegiatan pembelajaran, karena terbiasa membantu peserta didik yang sakit saat pelaksanaan pembelajaran				
		Tidak bermain curang kepada tim lawan saat pembelajaran penjas, sehingga dalam pelajaran lain tidak pernah menyalahkan teman				
		Peserta didik mampu mendengarkan temanya yang sedang berbicara dengannya				
4.	<b>Menghargai Orang lain</b>	Tidak pernah menyalahkan teman yang melakukan kesalahan dalam bermain				
		Menerima masukan dari teman atau guru saat belajar karena terbiasa berkomunikasi positif dalam pembelajaran				
		Memberikan kesempatan kepada teman untuk memperbaiki keterampilan				
		Tidak pilih kasih terhadap teman karena terbiasa bermain olahraga bersama-sama				
		Menghargai teman yang belum bisa menguasai materi pembelajaran karena teman sering membantu dalam menguasai materi				

5.	<b>Mengontrol Diri</b>	Selalu menghargai karya atau kerja keras orang lain				
		Menerima kekalahan dalam kegiatan pembelajaran				
		Mampu menahan rasa emosi dalam pembelajaran dan respect serta sportif terhadap tim lawan				
		Mampu menyelesaikan dan memecahkan masalah dalam pembelajaran				
		Peserta didik dapat menjaga mainan atau peralatan yang digunakan				

**Keterangan Penilaian :**

1. **Skala 1 atau BB (Belum Berkembang)** : Bila Peserta didik belum mau melakukan.
2. **Skala 2 atau MB (Mulai Berkembang)** : Bila Peserta didik melakukan tetapi dengan diingatkan oleh guru atau bila peserta didik melakukan dengan bimbingan guru tetapi hasilnya belum benar
3. **Skala 3 atau BSH (Berkembang Sesuai Harapan)** : Bila peserta didik melakukan tanpa diingatkan oleh guru atau bila peserta didik melakukan secara mandiri tanpa bimbingan dari guru dan hasilnya benar.
4. **Skala 4 atau BSB (Berkembang Sangat Baik)** : Bila peserta didik melakukan secara konsisten tanpa diingatkan oleh guru dan sudah dapat membantu atau mengingatkan temanya atau bila peserta didik melakukan secara mandiri dan konsisten tanpa bimbingan dari guru dan hasilnya benar.

### Lampiran 3. Data Penilaian

#### 1. Validasi Instrumen

Permainan	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Jumlah	
<b>I</b>												
A1	3	2	4	4	3	2	3	4	2	4		31
A2	3	4	4	3	4	4	4	2	4	3		35
P1	4	4	3	2	3	3	4	3	2	3		31
P2	3	3	2	3	4	4	2	3	3	4		31
<b>II</b>												
A1	4	2	2	4	4	3	3	2	3	3		30
A2	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4		35
P1	2	4	3	3	4	3	4	3	4	3		33
P2	4	4	4	4	3	4	4	3	2	3		35
<b>III</b>												
A1	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3		31
A2	2	4	3	4	4	3	4	4	3	3		34
P1	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3		33
P2	4	3	4	3	2	4	3	3	3	4		33
<b>IV</b>												
A1	2	3	4	2	3	4	3	2	4	4		31
A2	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3		34
P1	2	4	2	2	3	2	3	3	3	4		28
P2	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3		36
<b>Jumlah</b>	<b>49</b>	<b>52</b>	<b>51</b>	<b>51</b>	<b>54</b>	<b>53</b>	<b>56</b>	<b>49</b>	<b>52</b>	<b>54</b>		<b>521</b>
Skor	77%	81%	80%	80%	84%	83%	88%	77%	81%	84%		
Varians	0,596	0,467	0,696	0,563	0,383	0,496	0,400	0,463	0,600	0,250	<b>4,913</b>	<b>4,929</b>

## 2. Validasi Sikap sosial

Butir	Permainan 1		Permainan 2		Permainan 3		Permainan 4	
	Soal	Nilai	Status	Nilai	Status	Nilai	Status	Nilai
1	0.450	Valid	0.620	Valid	0.553	Valid	0.515	Valid
2	0.527	Valid	0.519	Valid	0.565	Valid	0.454	Valid
3	0.574	Valid	0.580	Valid	0.568	Valid	0.507	Valid
4	0.579	Valid	0.615	Valid	0.524	Valid	0.533	Valid
5	0.455	Valid	0.501	Valid	0.564	Valid	0.509	Valid
6	0.470	Valid	0.644	Valid	0.567	Valid	0.526	Valid
7	0.469	Valid	0.591	Valid	0.649	Valid	0.488	Valid
8	0.461	Valid	0.549	Valid	0.662	Valid	0.542	Valid
9	0.557	Valid	0.522	Valid	0.627	Valid	0.535	Valid
10	0.459	Valid	0.592	Valid	0.540	Valid	0.696	Valid
11	0.472	Valid	0.516	Valid	0.531	Valid	0.479	Valid
12	0.499	Valid	0.516	Valid	0.534	Valid	0.446	Valid
13	0.513	Valid	0.550	Valid	0.662	Valid	0.488	Valid
14	0.491	Valid	0.516	Valid	0.479	Valid	0.737	Valid
15	0.454	Valid	0.501	Valid	0.493	Valid	0.482	Valid
16	0.544	Valid	0.476	Valid	0.440	Valid	0.493	Valid
17	0.538	Valid	0.478	Valid	0.579	Valid	0.446	Valid
18	0.522	Valid	0.520	Valid	0.445	Valid	0.446	Valid
19	0.483	Valid	0.447	Valid	0.593	Valid	0.465	Valid
20	0.473	Valid	0.533	Valid	0.633	Valid	0.572	Valid
21	0.503	Valid	0.490	Valid	0.587	Valid	0.453	Valid
22	0.470	Valid	0.516	Valid	0.478	Valid	0.622	Valid
23	0.531	Valid	0.616	Valid	0.564	Valid	0.480	Valid
24	0.453	Valid	0.499	Valid	0.520	Valid	0.454	Valid
25	0.519	Valid	0.490	Valid	0.528	Valid	0.566	Valid

## 3. Uji Reliabilitas Instrumen

Nama Permainan	Nilai Sig	Tingkat Reliabilitas
Permainan Stymbol	0,992	Sangat Baik
Estafet Bola	0,996	Sangat Baik
Kereta Bola	0,996	Sangat Baik
Permainan TegBol	0,994	Sangat Baik

#### 4. Uji Kelayakan Produk

##### a. Permainan 1 Stymbol

Faktor	Permainan 1 Stymbol							
	Soal	A1	A2	P1	P2	Jumlah	Rerata	
Subtansi Isi	Butir 1	3	3	4	3	13	3,25	
	Butir 2	2	4	4	3	13		
	Butir 3	4	4	3	2	13		
	Butir 4	4	3	2	3	12		
	Butir 5	3	4	3	4	14		
	Butir 6	2	4	3	4	13		
Peralatan	Butir 7	3	4	4	2	13	3,13	
	Butir 8	4	2	3	3	12		
Bahasa	Butir 9	2	4	2	3	11	3,125	
	Butir 10	4	3	3	4	14		
	40	31	35	31	31	128		
	Presentase	78%	88%	89%	78%			
	Kelayakan	83%						
					MIN	11		
					MAX	14		
					STD	0,87		
					VAR	0,84		

**b. Permainan 2 Estafet Bola**

Faktor	Permainan 2 Estafet Bola							
	Soal	A1	A2	P1	P2	Jumlah	Rerata	
Subtansi Isi	Butir 1	4	3	2	4	13	3,375	
	Butir 2	4	3	4	4	15		
	Butir 3	2	4	3	4	13		
	Butir 4	2	4	3	4	13		
	Butir 5	4	3	4	3	14		
	Butir 6	3	3	3	4	13		
Peralatan	Butir 7	3	4	4	4	15	3,25	
	Butir 8	2	3	3	3	11		
Bahasa	Butir 9	3	4	4	2	13	3,38	
	Butir 10	3	4	4	3	14		
	40	30	35	34	35	134		
	Presentase	75%	88%	85%	88%			
	Kelayakan	84%						
					MIN	11		
					MAX	15		
					STD	1,17		
					VAR	1,38		

**c. Permainan 3 Kereta Bola**

Faktor	Permainan 3 Kereta Bola							
	Soal	A1	A2	P1	P2	Jumlah	Rerata	
Subtansi Isi	<b>Butir 1</b>	3	2	3	4	12	3,17	
	<b>Butir 2</b>	3	4	3	3	13		
	<b>Butir 3</b>	2	3	4	4	13		
	<b>Butir 4</b>	3	4	3	3	13		
	<b>Butir 5</b>	3	4	3	2	12		
	<b>Butir 6</b>	3	3	3	4	13		
Peralatan	<b>Butir 7</b>	4	4	3	3	14	3,5	
	<b>Butir 8</b>	3	4	4	3	14		
Bahasa	<b>Butir 9</b>	4	3	4	3	14	3,38	
	<b>Butir 10</b>	3	3	3	4	13		
	<b>40</b>	<b>31</b>	<b>34</b>	<b>33</b>	<b>33</b>	<b>131</b>		
	<b>Presentase</b>	<b>78%</b>	<b>85%</b>	<b>83%</b>	<b>83%</b>			
	<b>Kelayakan</b>	<b>82%</b>						
					<b>MIN</b>	12		
					<b>MAX</b>	14		
					<b>STD</b>	0,74		
					<b>VAR</b>	0,54		

d. Permainan 4 TegBol

Faktor	Permainan 4 TegBol							
	Soal	A1	A2	P3	P4	Jumlah	Rerata	
Subtansi Isi	Butir 1	2	3	2	4	11	3,13	
	Butir 2	3	3	4	3	13		
	Butir 3	4	3	2	3	12		
	Butir 4	2	3	2	4	11		
	Butir 5	3	4	3	4	14		
	Butir 6	4	4	2	4	14		
Peralatan	Butir 7	3	4	3	4	14	3,25	
	Butir 8	2	3	3	4	12		
Bahasa	Butir 9	4	4	3	3	14	3,50	
	Butir 10	4	3	4	3	14		
	40	31	34	28	36	129		
	Presentase	78%	85%	70%	90%			
	Kelayakan						81%	
					MIN	11		
					MAX	14		
					STD	1,29		
					VAR	1,655556		

## 5. Uji Coba Skala Kecil

### a. Gerak Dasar Manipulatif Peserta Didik

#### 1) Permainan Stymbol

No	Nama	MIM Taskombang		
		Tes 1	Tes 2	Skor
1	ADHYASTA REZVAN FAUZAN	1	1	2
2	AFRIZAL RIDWAN HARYANTO	1	1	2
3	ALIYA HANNA CALLISTA P	0	1	1
4	ANDIEN DHAAFIYAH RAESHA	1	0	1
5	AQILAH RAZIYA PUTRI	1	1	2
6	ARDAN ALFARIZQY PRANAJA	1	0	1
7	ARIZAL ADAM WIBISONO P	1	1	2
8	ARJUNA GALIH PRATAMA	1	1	2
9	ATIQAHA RAZIYA PUTRI	0	1	1
10	HAFIZ ALFARIZQY	1	1	2
Total				16

#### 2) Permainan Estafet Bola dan Kereta Bola

No	Nama	MIM Taskombang		
		Tes 1	Tes 2	Skor
1	ADHYASTA REZVAN FAUZAN	1	1	2
2	AFRIZAL RIDWAN HARYANTO	0	1	1
3	ALIYA HANNA CALLISTA P	1	1	2
4	ANDIEN DHAAFIYAH RAESHA	0	1	1
5	AQILAH RAZIYA PUTRI	0	0	0
6	ARDAN ALFARIZQY PRANAJA	1	1	2
7	ARIZAL ADAM WIBISONO P	1	0	1
8	ARJUNA GALIH PRATAMA	0	1	1
9	ATIQAHA RAZIYA PUTRI	1	1	2
10	HAFIZ ALFARIZQY	1	1	2
Total				14

### 3) Permainan TegBol

No	Nama	MIM Taskombang		
		Tes 1	Tes 2	Skor
1	ADHYASTA REZVAN FAUZAN	1	1	2
2	AFRIZAL RIDWAN HARYANTO	0	1	1
3	ALIYA HANNA CALLISTA P	0	1	1
4	ANDIEN DHAAFIYAH RAESHA	1	0	1
5	AQILAH RAZIYA PUTRI	1	1	2
6	ARDAN ALFARIZQY PRANAJA	1	0	1
7	ARIZAL ADAM WIBISONO P	1	1	2
8	ARJUNA GALIH PRATAMA	1	1	2
9	ATIQAHA RAZIYA PUTRI	1	1	2
10	HAFIZ ALFARIZQY	1	1	2
Total				16

**b. Sikap Sosial Peserta didik**

**1) Permainan Stymbol**

NO	Nama	Permainan 1																									Total	Rerata	
		Kerjasama					Komunikasi					Empati					Menghargai					Mengontrol							
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			
1	ADHYASTA	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	3	2	2	4	3	2	4	4	2	3	3	2	3	78	3,12
2	AFRIZAL	3	4	4	4	3	4	3	2	4	3	2	3	4	2	4	4	4	3	3	2	3	2	3	3	2	4	78	3,12
3	ALIYA	2	2	3	4	4	2	2	3	2	4	4	3	2	2	3	3	4	4	2	4	3	3	2	4	3	74	2,96	
4	ANDIEN	4	3	3	2	3	4	3	4	4	3	4	4	2	3	3	2	3	4	4	3	2	4	4	3	3	81	3,24	
5	AQILAH	3	2	3	2	2	1	3	2	2	3	3	2	1	2	3	4	4	3	2	3	4	3	4	4	3	68	2,72	
6	ARDAN	2	3	4	4	3	4	4	3	4	3	2	3	4	4	3	2	3	4	4	3	4	3	2	3	3	81	3,24	
7	ARIZAL	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	2	4	3	3	3	2	2	3	4	4	3	2	3	4	79	3,16	
8	ARJUNA	2	1	2	3	4	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	2	3	2	3	1	1	3	1	3	3	65	2,60	
9	ATIQAHA	3	4	3	3	2	2	3	3	3	4	3	2	2	4	3	4	3	2	4	3	2	2	3	4	3	74	2,96	
10	HAFIZ	1	2	1	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	1	3	2	2	2	3	3	1	58	2,32	
<b>Rerata</b>																												2,94	

2) Permainan Estafet Bola

NO	Nama	Permainan 2																									Total	Rerata
		Kerjasama					Komunikasi					Empati					Menghargai					Mengontrol						
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
1	ADHYASTA	3	3	2	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	84	3,36
2	AFRIZAL	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	92	3,68
3	ALIYA	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	90	3,60
4	ANDIEN	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	90	3,60
5	AQILAH	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	2	2	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	81	3,24
6	ARDAN	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	89	3,56
7	ARIZAL	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	88	3,52
8	ARJUNA	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	90	3,60
9	ATIQAHA	3	4	4	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	68	2,72
10	HAFIZ	3	2	3	2	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	83	3,32
<b>Rerata</b>																											3,42	

3) Permainan Kereta Bola

NO	Nama	Permainan 3																									Total	Rerata
		Kerjasama					Komunikasi					Empati					Menghargai					Mengontrol						
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
1	ADHYASTA	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	88	3,52
2	AFRIZAL	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	90	3,60
3	ALIYA	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	84	3,36
4	ANDIEN	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	86	3,44
5	AQILAH	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	77	3,08
6	ARDAN	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	92	3,68
7	ARIZAL	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	89	3,56
8	ARJUNA	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	88	3,52
9	ATIQAHA	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	2	2	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	2	80	3,20
10	HAFIZ	2	1	2	2	3	3	3	4	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	1	3	63	2,52
<b>Rerata</b>																											3,35	

4) Permainan Tegbol

NO	Nama	Permainan 4																									Total	Rerata
		Kerjasama					Komunikasi					Empati					Menghargai					Mengontrol						
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
1	ADHYASTA	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	87	3,48
2	AFRIZAL	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	87	3,48
3	ALIYA	4	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	78	3,12
4	ANDIEN	3	3	2	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	82	3,28
5	AQILAH	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75	3,00
6	ARDAN	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	88	3,52
7	ARIZAL	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	88	3,52
8	ARJUNA	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	4	3	3	67	2,68
9	ATIQAHA	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	83	3,32
10	HAFIZ	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	72	2,88
											<b>Rerata</b>																3,23	

**6. Uji Coba Skala Besar**  
**a. Gerak Dasar Manipulatif**  
**1) Permainan 1 Stymbol**

NO	NAMA	MIM Ahmad Dahlan		
		Tes 1	Tes 2	Skor
1	ABID ADHYASTHA	1	1	2
2	ADEEVA AFSHEEN MYESHA	1	1	2
3	ARFAN SURYA NANDA	1	1	2
4	ARKAN FARID AL AZHAR	1	1	2
5	ARSENA PUTRI KINANTI	0	1	1
6	DELISA ERCILIA SALSABILA	1	0	1
7	ERFIYANA RAHMADANI	0	1	1
8	IBRAHIM ADYASTA	1	1	2
9	KAYSA KHAIRUNNISA	0	1	1
10	MILA ANGGRAINI	1	0	1
<b>Total</b>				<b>15</b>

NO	NAMA	MIM Ahmad Dahlan		
		Tes 1	Tes 2	Skor
11	MUH.HISYAM AL KABANI	0	1	1
12	MUH.AKASYAH NUR FIQRI	1	1	2
13	MUH.HILMI MALIK KURNIAWAN	1	1	2
14	NABILA FAIZAH MASHURI	1	0	1
15	NATASHA PUSPA PRAMUDITA	0	1	1
16	RAISSA WAHYU O	1	0	1
17	SATRIA WIGUNA	2	1	3
18	SHAVIRA NAYANDRIANA PUTRI	0	1	1
19	SYAHADATTAMA	0	1	1
20	TASYA TYAS PRATAMA	1	0	1
<b>Total</b>				<b>14</b>

**2) Permainan Estafet Bola dan Permainan Kereta Bola**

NO	NAMA	MIM Ahmad Dahlan		
		Tes 1	Tes 2	Skor
1	ABID ADHYASTHA	0	1	1
2	ADEEVA AFSHEEN MYESHA	1	0	1
3	ARFAN SURYA NANDA	1	1	2
4	ARKAN FARID AL AZHAR	0	1	1
5	ARSENA PUTRI KINANTI	1	1	2
6	DELISA ERCILIA SALSABILA P	1	1	2
7	ERFIYANA RAHMADANI	1	1	2
8	IBRAHIM ADYASTA	1	1	2
9	KAYSA KHAIRUNNISA	1	1	2
10	MILA ANGGRAINI	1	0	1
<b>Total</b>				<b>16</b>

NO	NAMA	MIM Ahmad Dahlan		
		Tes 1	Tes 2	Skor
11	MUH.HISYAM AL KABANI	1	1	2
12	MUH.AKASYAH NUR FIQRI	1	1	2
13	MUH.HILMI MALIK KURNIAWAN	1	1	2
14	NABILA FAIZAH MASHURI	1	0	1
15	NATASHA PUSPA PRAMUDITA	0	1	1
16	RAISSA WAHYU O	1	1	2
17	SATRIA WIGUNA	1	1	2
18	SHAVIRA NAYANDRIANA PUTRI	1	1	2
19	SYAHADATTAMA	1	1	2
20	TASYA TYAS PRATAMA	1	0	1
<b>Total</b>				<b>17</b>

### 3) Permainan 4 Tegbol

NO	NAMA	MIM Ahmad Dahlan		
		Tes 1	Tes 2	Skor
1	ABID ADHYASTHA	1	1	2
2	ADEEVA AFSHEEN MYESHA	0	1	1
3	ARFAN SURYA NANDA	1	1	2
4	ARKAN FARID AL AZHAR	1	1	2
5	ARSENA PUTRI KINANTI	0	1	1
6	DELISA ERCILIA SALSABILA P	1	0	1
7	ERFIYANA RAHMADANI	1	1	2
8	IBRAHIM ADYASTA	1	0	1
9	KAYSA KHAIRUNNISA	1	0	1
10	MILA ANGGRAINI	1	1	2
<b>Total</b>				<b>15</b>

NO	NAMA	MIM Ahmad Dahlan		
		Tes 1	Tes 2	Skor
1	MUH.HISYAM AL KABANI	1	1	2
2	MUH.AKASYAH NUR FIQRI	1	1	2
3	MUH.HILMI MALIK KURNIAWAN	1	1	2
4	NABILA FAIZAH MASHURI	1	0	1
5	NATASHA PUSPA PRAMUDITA	0	1	1
6	RAISSA WAHYU O	1	0	1
7	SATRIA WIGUNA	1	1	2
8	SHAVIRA NAYANDRIANA PUTRI	0	1	1
9	SYAHADATTAMA	1	1	2
10	TASYA TYAS PRATAMA	1	1	2
<b>Total</b>				<b>16</b>

**b. Sikap Sosial Peserta didik**

**1) Permainan 1 Stymbol**

NO	Nama	Permainan 1																									Total	Rerata
		Kerjasama					Komunikasi					Empati					Menghargai					Mengontrol						
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
1	ABID ADHYASTHA	3	3	4	4	4	3	3	4	3	2	3	2	3	3	4	3	4	4	2	3	4	3	2	3	3	79	3,16
2	ADEEVA AFSHEEN	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	94	3,76
3	ARFAN SURYA NANDA	3	2	3	3	2	3	2	3	3	4	2	4	3	3	3	3	4	3	3	2	2	2	4	3	3	72	2,88
4	ARKAN FARID AL	4	3	4	4	4	2	4	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	86	3,44
5	ARSENA PUTRI	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	74	2,96
6	DELISA ERCILIA	3	3	2	3	2	3	3	4	3	3	3	2	4	3	4	2	3	2	4	3	4	3	3	3	3	75	3,00
7	ERFIYANA	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	89	3,56
8	IBRAHIM ADYASTA	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	76	3,04
9	KAYSA KHAIRUNNISA	3	3	4	3	4	3	4	4	3	2	3	2	3	3	4	3	2	3	3	3	3	4	2	2	3	76	3,04
10	MILA ANGGRAINI	3	2	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	80	3,20
11	MUH.HISYAM AL	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	92	3,68
12	MUH.AKASYAH NUR	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	92	3,68
13	MUH.HILMI MALIK	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78	3,12
14	NABILA FAIZAH	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	76	3,04
15	NATASHA PUSPA	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	87	3,48
16	RAISSA WAHYU	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	90	3,60
17	SATRIA WIGUNA	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	91	3,64
18	SHAVIRA	2	4	2	2	2	2	4	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	72	2,88
19	SYAHADATTAMA	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	2	4	2	3	3	3	4	74	2,96
20	TASYA TYAS	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	93	3,72
<b>Rerata</b>																												<b>3,29</b>

2) Permainan Estafet Bola

NO	Nama	Permainan 2																									Total	Rerata
		Kerjasama					Komunikasi					Empati					Menghargai					Mengontrol						
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
1	ABID ADHYASTHA	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	87	3,48
2	ADEEVA AFSHEEN	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	86	3,44
3	ARFAN SURYA	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	83	3,32
4	ARKAN FARID AL	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	84	3,36
5	ARSENA PUTRI	3	3	4	2	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	87	3,48
6	DELISA ERCILIA	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	88	3,52
7	ERFIYANA	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	88	3,52
8	IBRAHIM	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	2	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	84	3,36
9	KAYSA	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	83	3,32
10	MILA ANGGRAINI	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	87	3,48
11	MUH.HISYAM AL	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	89	3,56
12	MUH.AKASYAH	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	86	3,44
13	MUH.HILMI	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	84	3,36
14	NABILA FAIZAH	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	87	3,48
15	NATASHA PUSPA	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	85	3,40
16	RAISSA WAHYU	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	87	3,48
17	SATRIA WIGUNA	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	87	3,48
18	SHAVIRA	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	84	3,36
19	SYAHADATTAMA	3	4	2	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	86	3,44
20	TASYA TYAS	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	86	3,44
		<b>Rerata</b>																								<b>3,44</b>		

3) Permainan Kereta Bola

NO	Nama	Permainan 3																									Total	Rerata
		Kerjasama					Komunikasi					Empati					Menghargai					Mengontrol						
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
1	ABID	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	89	3,56
2	ADEEVA	4	3	4	2	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	87	3,48
3	ARFAN SURYA	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	2	3	4	3	85	3,40
4	ARKAN FARID AL	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	2	3	4	3	4	84	3,36
5	ARSENA PUTRI	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	84	3,36
6	DELISA ERCILIA	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	2	3	4	3	4	3	4	3	3	85	3,40
7	ERFIYANA	4	4	3	4	3	4	2	3	4	3	2	4	3	3	4	4	4	3	4	2	4	4	3	3	4	85	3,40
8	IBRAHIM	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	88	3,52
9	KAYSA	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	3	2	3	2	80	3,20	
10	MILA	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	84	3,36
11	MUH.HISYAM AL	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	86	3,44	
12	MUH.AKASYAH	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	87	3,48
13	MUH.HILMI	4	4	3	3	2	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	85	3,40
14	NABILA FAIZAH	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	87	3,48
15	NATASHA PUSPA	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	84	3,36
16	RAISSA WAHYU	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	85	3,40
17	SATRIA WIGUNA	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	85	3,40
18	SHAVIRA	4	3	4	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	84	3,36
19	SYAHADATTAMA	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	87	3,48
20	TASYA TYAS	3	4	2	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	2	4	3	86	3,44
<b>Rerata</b>																												<b>3,41</b>

4) Permainan 4 Tegbol

NO	Nama	Permainan 4																									Total	Rerata
		Kerjasama					Komunikasi					Empati					Menghargai					Mengontrol						
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
1	ABID	4	4	3	3	4	3	4	4	2	3	2	4	3	2	2	4	3	2	4	4	4	3	4	3	3	81	3,24
2	ADEEVA	3	4	4	4	3	4	3	2	4	3	2	3	4	4	4	4	3	3	2	3	4	3	3	3	4	83	3,32
3	ARFAN SURYA	2	2	3	4	4	4	2	3	2	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	84	3,36
4	ARKAN FARID AL	4	3	3	2	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	2	3	4	4	3	2	4	4	3	3	82	3,28
5	ARSENA PUTRI	4	3	3	4	2	4	3	4	2	3	4	3	4	2	3	4	4	3	2	3	4	3	4	4	3	82	3,28
6	DELISA ERCILIA	2	3	4	4	3	4	4	3	4	3	2	3	4	4	3	2	3	4	4	3	4	3	2	3	3	81	3,24
7	ERFIYANA	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	2	4	3	3	3	2	2	3	4	4	3	2	3	4	80	3,20
8	IBRAHIM	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	2	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	2	3	84	3,36
9	KAYSA	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	88	3,52
10	MILA	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	2	4	4	3	3	4	86	3,44
11	MUH.HISYAM AL	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	3	4	4	3	3	2	4	4	3	3	4	3	4	3	4	82	3,28
12	MUH.AKASYAH	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	2	3	3	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	3	83	3,32
13	MUH.HILMI	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	88	3,52
14	NABILA FAIZAH	4	4	4	3	3	4	3	2	3	4	3	2	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	83	3,32
15	NATASHA PUSPA	3	4	2	4	2	2	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	84	3,36
16	RAISSA WAHYU	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	88	3,52
17	SATRIA WIGUNA	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	2	4	2	88	3,52
18	SHAVIRA	4	2	3	3	4	3	3	2	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	2	4	4	4	3	84	3,36
19	SYAHADATTAMA	4	3	2	4	3	3	4	2	3	4	2	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	85	3,40
20	TASYA TYAS	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	88	3,52
<b>Rerata</b>																											<b>3,37</b>	

**7. Uji Efektivitas *Pretest***

**a. Gerak Dasar Manipulatif *Pretest***

**1) Permainan Symbol**

No	Nama Peserta Didik	MIM Basin		
		Tes 1	Tes 2	Skor
1	ABDULLAH FAHRUL PRATAMA	1	0	1
2	AILEEN AGRASANDHYA MIKHAYLA PUTRI	0	0	0
3	AL THAFARIZQI PUTRA SUKMANA	1	0	1
4	ANDREA PIRLO ABITYA PUTRA	1	0	1
5	AZADA AZKA SHYANDANA	0	1	1
6	CINTYA TALITA SHOFIA	0	1	1
7	DEVANKA ADHYATMA PRATAMA PUTRA	0	1	1
8	DIRA APRILIA MUTIARA HATI	1	1	2
9	GAVIN RAMADHAN AL FALAH	1	1	2
10	HAFIDZAH KHOIRUNNISA	1	0	1
11	HANINDHIYA KIERANA RAMADHANIZA	1	0	1
12	JASMINE AULYADINA SUYANTO	0	1	1
				13

**2) Permainan Estafet Bola dan Kereta Bola**

No	Nama Peserta Didik	MIM Basin		
		Tes 1	Tes 2	Skor
1	ABDULLAH FAHRUL PRATAMA	1	1	2
2	AILEEN AGRASANDHYA MIKHAYLA PUTRI	0	1	1
3	AL THAFARIZQI PUTRA SUKMANA	1	1	2
4	ANDREA PIRLO ABITYA PUTRA	1	0	1
5	AZADA AZKA SHYANDANA	1	0	1
6	CINTYA TALITA SHOFIA	0	1	1
7	DEVANKA ADHYATMA PRATAMA PUTRA	0	1	1
8	DIRA APRILIA MUTIARA HATI	1	0	1
9	GAVIN RAMADHAN AL FALAH	1	1	2
10	HAFIDZAH KHOIRUNNISA	0	1	1
11	HANINDHIYA KIERANA RAMADHANIZA	0	1	1
12	JASMINE AULYADINA SUYANTO	1	0	1
				15

#### 4) Permainan Tegal

No	Nama Peserta Didik	MIM Basin		
		Tes 1	Tes 2	Skor
1	ABDULLAH FAHRUL PRATAMA	0	1	1
2	AILEEN AGRASANDHYA MIKHAYLA PUTRI	1	0	1
3	AL THAFARIZQI PUTRA SUKMANA	1	0	1
4	ANDREA PIRLO ABITYA PUTRA	1	1	2
5	AZADA AZKA SHYANDANA	1	1	2
6	CINTYA TALITA SHOFIA	0	1	1
7	DEVANKA ADHYATMA PRATAMA PUTRA	1	0	1
8	DIRA APRILIA MUTIARA HATI	0	1	1
9	GAVIN RAMADHAN AL FALAH	1	1	2
10	HAFIDZAH KHOIRUNNISA	1	0	1
11	HANINDHIYA KIERANA RAMADHANIZA	1	0	1
12	JASMINE AULYADINA SUYANTO	0	1	1
				15

**b. Sikap Sosial Pretest**

**1) Permainan 1 Stymbol**

NO	Nama	Permainan 1																									Total	Rerata
		Kerjasama					Komunikasi					Empati					Menghargai					Mengontrol						
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
1	ABDULLAH FAHRUL	2	3	2	3	2	2	3	3	4	2	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	78	3,12
2	AILEEN A	1	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	4	4	2	2	3	3	4	4	3	3	4	3	3	72	2,88
3	AL THAFARIZQI P	3	2	3	1	2	2	3	2	3	3	3	3	4	1	2	4	3	2	3	3	3	4	4	3	4	70	2,80
4	ANDREA PIRLO A	3	2	3	3	3	3	3	3	2	4	2	2	1	3	3	4	4	3	2	3	4	3	3	2	3	71	2,84
5	AZADA AZKA SHYANDANA	2	3	4	3	2	3	3	4	3	2	3	4	3	2	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	79	3,16
6	CINTYA TALITA SHOFIA	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	1	2	3	3	4	4	3	3	2	4	3	3	3	4	74	2,96
7	DEVANKA ADHYATMA	3	3	4	4	3	3	2	3	2	3	3	3	4	3	2	3	2	3	4	3	3	4	4	3	3	77	3,08
8	DIRA APRILIA MUTIARA HATI	2	1	3	2	4	3	4	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	3	71	2,84
9	GAVIN RAMADHAN AL FALAH	2	3	4	3	2	3	2	3	3	4	3	2	1	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	2	4	72	2,88
10	HAFIDZAH KHOIRUNNISA	3	2	2	3	4	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	73	2,92
11	HANINDHIYA KIERANA	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	4	3	2	3	4	4	3	3	4	3	3	3	74	2,96
12	JASMINE AULYADINA	3	2	3	4	3	2	3	4	2	3	3	2	3	2	3	4	2	2	3	2	2	3	3	3	4	70	2,80
		<b>Rerata</b>																								<b>2,94</b>		

2) Permainan Estafet Bola

NO	Nama	Permainan 2																									Total	Rerata
		Kerjasama					Komunikasi					Empati					Menghargai					Mengontrol						
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
1	ABDULLAH FAHRUL	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	1	2	3	1	3	2	2	3	2	1	62	2,48
2	AILEEN A	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	68	2,72
3	AL THAFARIZQI P	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	1	2	2	3	2	1	1	3	3	2	59	2,36
4	ANDREA PIRLO A	2	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	4	3	2	3	2	1	2	3	2	3	3	3	4	2	70	2,80
5	AZADA AZKA SHYANDANA	2	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	3	4	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	70	2,80
6	CINTYA TALITA SHOFIA	3	3	2	2	3	3	2	3	3	4	3	2	3	3	2	4	3	3	2	2	4	3	2	3	2	69	2,76
7	DEVANKA ADHYATMA	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	4	2	3	3	2	4	3	3	3	2	3	72	2,88
8	DIRA APRILIA MUTIARA HATI	3	4	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	4	3	1	3	2	2	3	2	1	2	3	64	2,56
9	GAVIN RAMADHAN AL FALAH	2	2	3	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	2	3	1	3	3	2	3	3	2	3	2	3	68	2,72
10	HAFIDZAH KHOIRUNNISA	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	2	3	2	3	2	2	1	2	2	3	4	3	67	2,68
11	HANINDHIYA KIERANA	3	2	3	3	4	2	2	3	2	3	4	3	3	2	3	2	3	2	1	2	3	2	3	2	2	64	2,56
12	JASMINE AULYADINA	3	2	2	4	3	2	3	4	2	3	3	2	3	2	3	4	1	2	3	2	2	1	3	3	4	66	2,64
		Rerata																								2,66		

### 3) Permainan 3 Kereta Bola

NO	Nama	Permainan 3																									Total	Rerata
		Kerjasama					Komunikasi					Empati					Menghargai					Mengontrol						
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
1	ABDULLAH FAHRUL	3	2	3	2	3	3	2	3	2	4	2	3	2	3	3	3	1	3	2	2	2	3	2	3	1	62	2,48
2	AILEEN A	2	2	1	3	3	3	2	3	4	2	3	2	3	2	1	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	62	2,48
3	AL THAFARIZQI P	1	2	3	3	2	3	4	2	3	2	1	2	3	2	3	1	3	2	3	4	2	3	2	1	3	60	2,40
4	ANDREA PIRLO A	2	1	3	2	3	2	3	3	2	4	3	1	2	3	3	2	3	2	3	2	1	4	3	3	2	62	2,48
5	AZADA AZKA SHYANDANA	3	2	2	3	4	1	3	2	4	3	2	3	3	3	2	4	3	2	3	2	2	3	2	1	3	65	2,60
6	CINTYA TALITA SHOFIA	2	1	3	3	2	4	2	3	3	2	2	2	1	3	2	3	2	3	2	1	3	1	3	3	2	58	2,32
7	DEVANKA ADHYATMA	3	2	2	4	3	2	3	4	2	3	3	2	3	2	3	4	1	2	3	2	2	1	3	3	4	66	2,64
8	DIRA APRILIA MUTIARA HATI	2	3	2	3	2	1	2	2	3	4	1	3	2	3	2	1	2	3	2	3	2	3	2	2	3	58	2,32
9	GAVIN RAMADHAN AL FALAH	1	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	1	3	4	1	3	2	3	2	60	2,40
10	HAFIDZAH KHOIRUNNISA	2	3	1	2	3	2	3	2	3	2	2	1	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	1	2	56	2,24
11	HANINDHIYA KIERANA	2	3	2	2	3	2	4	3	4	3	1	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	4	3	2	1	64	2,56
12	JASMINE AULYADINA	2	3	2	3	3	2	4	3	1	2	3	3	2	3	2	3	2	1	4	3	2	3	2	3	2	63	2,52
		<b>Rerata</b>																								<b>2,45</b>		

4) Permainan 4 Tegbol

NO	Nama	Permainan 4																									Total	Rerata
		Kerjasama					Komunikasi					Empati					Menghargai					Mengontrol						
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
1	ABDULLAH FAHRUL	3	2	3	4	2	3	2	3	4	2	3	2	1	2	3	2	3	1	3	2	3	4	2	3	2	64	2,56
2	AILEEN A	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	4	3	1	2	3	3	2	3	2	3	2	1	4	3	64	2,56
3	AL THAFARIZQI P	3	4	1	3	2	3	4	1	3	2	4	3	2	3	3	3	2	4	3	2	3	2	2	3	4	69	2,76
4	ANDREA PIRLO A	3	2	3	4	2	3	2	3	2	3	2	3	1	3	2	3	4	2	3	2	2	1	3	1	4	63	2,52
5	AZADA AZKA SHYANDANA	3	2	3	4	2	3	2	1	2	3	2	3	1	3	2	3	4	2	3	2	3	2	2	1	3	61	2,44
6	CINTYA TALITA SHOFIA	2	3	2	3	3	2	4	3	1	2	3	3	2	3	2	3	2	1	4	3	2	3	2	3	2	63	2,52
7	DEVANKA ADHYATMA	3	4	1	3	2	4	3	2	3	3	3	2	4	3	2	3	2	2	3	2	3	4	1	3	3	68	2,72
8	DIRA APRILIA MUTIARA HATI	3	2	4	2	3	3	2	2	2	1	3	2	3	2	3	2	1	3	1	3	3	2	2	1	3	58	2,32
9	GAVIN RAMADHAN AL FALAH	4	3	2	3	4	2	3	3	2	3	2	3	4	1	2	3	2	2	1	3	2	3	2	3	2	64	2,56
10	HAFIDZAH KHOIRUNNISA	3	2	1	2	2	3	4	1	3	2	3	2	1	2	3	2	3	2	3	2	3	4	1	3	2	59	2,36
11	HANINDHIYA KIERANA	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	1	3	4	1	3	2	4	1	2	3	3	62	2,48
12	JASMINE AULYADINA	3	2	3	3	3	3	3	3	2	4	2	2	1	3	3	4	4	3	2	3	4	3	2	2	3	70	2,80
		<b>Rerata</b>																								<b>2,55</b>		

## 8. Uji Efektivitas *Posttest*

### a. Gerak Dasar Manipulatif *Posttest*

#### 1) Permainan Symbol

No	Nama Peserta Didik	MIM Basin		
		Tes 1	Tes 2	Skor
1	ABDULLAH FAHRUL PRATAMA	1	0	1
2	AILEEN AGRASANDHYA MIKHAYLA P	0	1	1
3	AL THAFARIZQI PUTRA SUKMANA	1	1	2
4	ANDREA PIRLO ABITYA PUTRA	0	1	1
5	AZADA AZKA SHYANDANA	1	1	2
6	CINTYA TALITA SHOFIA	1	0	1
7	DEVANKA ADHYATMA PRATAMA PUTRA	1	1	2
8	DIRA APRILIA MUTIARA HATI	1	0	1
9	GAVIN RAMADHAN AL FALAH	1	1	2
10	HAFIDZAH KHOIRUNNISA	1	0	1
11	HANINDHIYA KIERANA RAMADHANIZA	1	1	2
12	JASMINE AULYADINA SUYANTO	0	1	1
				17

#### 2) Permainan Estafet Bola dan Kereta Bola

No	Nama Peserta Didik	MIM Basin		
		Tes 1	Tes 2	Skor
1	ABDULLAH FAHRUL PRATAMA	1	1	2
2	AILEEN AGRASANDHYA MIKHAYLA P	1	1	2
3	AL THAFARIZQI PUTRA SUKMANA	0	1	1
4	ANDREA PIRLO ABITYA PUTRA	1	1	2
5	AZADA AZKA SHYANDANA	1	1	2
6	CINTYA TALITA SHOFIA	0	1	1
7	DEVANKA ADHYATMA PRATAMA PUTRA	0	1	1
8	DIRA APRILIA MUTIARA HATI	1	1	2
9	GAVIN RAMADHAN AL FALAH	0	1	1
10	HAFIDZAH KHOIRUNNISA	1	1	2
11	HANINDHIYA KIERANA RAMADHANIZA	1	1	2
12	JASMINE AULYADINA SUYANTO	1	1	2
				20

### 3) Permainan Tegbol

No	Nama Peserta Didik	MIM Basin		
		Tes 1	Tes 2	Skor
1	ABDULLAH FAHRUL PRATAMA	1	1	2
2	AILEEN AGRASANDHYA MIKHAYLA PUTRI	0	1	1
3	AL THAFARIZQI PUTRA SUKMANA	1	1	2
4	ANDREA PIRLO ABITYA PUTRA	1	1	2
5	AZADA AZKA SHYANDANA	1	0	1
6	CINTYA TALITA SHOFIA	1	0	1
7	DEVANKA ADHYATMA PRATAMA PUTRA	1	1	2
8	DIRA APRILIA MUTIARA HATI	1	1	2
9	GAVIN RAMADHAN AL FALAH	1	1	2
10	HAFIDZAH KHOIRUNNISA	0	1	1
11	HANINDHIYA KIERANA RAMADHANIZA	1	1	2
12	JASMINE AULYADINA SUYANTO	0	1	1
				19

**b. Sikap Sosial *Posttest***

**1) Permainan 1 Stymbol**

NO	Nama	Permainan 1																									Total	Rerata
		Kerjasama					Komunikasi					Empati					Menghargai					Mengontrol						
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
1	ABDULLAH FAHRUL	3	3	4	4	4	3	3	4	3	2	3	4	3	3	4	3	4	4	2	3	4	3	2	3	3	81	3,24
2	AILEEN A	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	94	3,76
3	AL THAFARIZQI P	3	2	3	3	4	3	2	4	3	4	2	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	80	3,20
4	ANDREA PIRLO A	4	3	4	4	4	2	4	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	86	3,44
5	AZADA AZKA SHYANDANA	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	2	4	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	79	3,16
6	CINTYA TALITA SHOFIA	3	4	2	4	2	3	3	4	3	3	3	2	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	80	3,20
7	DEVANKA ADHYATMA	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	89	3,56
8	DIRA APRILIA MUTIARA HATI	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	2	3	2	4	3	78	3,12
9	GAVIN RAMADHAN AL FALAH	3	3	4	3	4	3	4	4	3	2	3	2	3	3	4	3	2	3	3	4	3	4	2	4	3	79	3,16
10	HAFIDZAH KHOIRUNNISA	3	2	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	80	3,20
11	HANINDHIYA KIERANA	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	90	3,60
12	JASMINE AULYADINA	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	88	3,52
		<b>Rerata</b>																								<b>3,35</b>		

2) Permainan 2 Estafet Bola

NO	Nama	Permainan 2																									Total	Rerata
		Kerjasama					Komunikasi					Empati					Menghargai					Mengontrol						
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
1	ABDULLAH FAHRUL	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	90	3,60
2	AILEEN A	4	3	4	2	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	87	3,48
3	AL THAFARIZQIP	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	2	3	4	3	86	3,44
4	ANDREA PIRLO A	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	2	3	4	3	4	85	3,40
5	AZADA AZKA SHYANDANA	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	85	3,40
6	CINTYA TALITA SHOFIA	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	2	3	4	3	4	3	4	3	3	85	3,40
7	DEVANKA ADHYATMA	4	4	3	4	3	4	2	3	4	3	2	4	3	3	4	4	4	3	4	2	4	4	3	3	4	85	3,40
8	DIRA APRILIA MUTIARA HATI	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	88	3,52
9	GAVIN RAMADHAN AL FALAH	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	2	4	4	3	3	4	4	3	3	2	85	3,40
10	HAFIDZAH KHOIRUNNISA	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	85	3,40
11	HANINDHIYA KIERANA	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	86	3,44
12	JASMINE AULYADINA	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	87	3,48
		<b>Rerata</b>																								<b>3,45</b>		

### 3) Permainan 3 Kereta Bola

NO	Nama	Permainan 3																									Total	Rerata
		Kerjasama					Komunikasi					Empati					Menghargai					Mengontrol						
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
1	ABDULLAH FAHRUL	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	88	3,52
2	AILEEN A	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	2	4	4	3	3	4	86	3,44
3	AL THAFARIZQI P	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	3	4	4	3	3	2	4	4	3	3	4	3	4	3	4	82	3,28
4	ANDREA PIRLO A	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	2	3	3	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	3	83	3,32
5	AZADA AZKA SHYANDANA	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	88	3,52
6	CINTYA TALITA SHOFIA	4	4	4	3	3	4	3	2	3	4	3	2	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	83	3,32
7	DEVANKA ADHYATMA	3	4	2	4	2	2	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	84	3,36
8	DIRA APRILIA MUTIARA HATI	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	88	3,52
9	GAVIN RAMADHAN AL FALAH	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	2	4	2	88	3,52
10	HAFIDZAH KHOIRUNNISA	4	2	3	3	4	3	3	2	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	2	4	4	4	3	84	3,36
11	HANINDHIYA KIERANA	4	3	2	4	3	3	4	2	3	4	2	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	85	3,40
12	JASMINE AULYADINA	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	88	3,52
		<b>Rerata</b>																								<b>3,42</b>		

4) Permainan 4 Tegbol

NO	Nama	Permainan 4																									Total	Rerata
		Kerjasama					Komunikasi					Empati					Menghargai					Mengontrol						
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
1	ABDULLAH FAHRUL	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	83	3,32
2	AILEEN A	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	87	3,48
3	AL THAFARIZQI P	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	89	3,56
4	ANDREA PIRLO A	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	86	3,44
5	AZADA AZKA SHYANDANA	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	84	3,36
6	CINTYA TALITA SHOFIA	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	87	3,48
7	DEVANKA ADHYATMA	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	85	3,40
8	DIRA APRILIA MUTIARA HATI	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	87	3,48
9	GAVIN RAMADHAN AL FALAH	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	87	3,48
10	HAFIDZAH KHOIRUNNISA	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	84	3,36
11	HANINDHIYA KIERANA	3	4	2	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	86	3,44
12	JASMINE AULYADINA	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	86	3,44
		<b>Rerata</b>																								<b>3,44</b>		

**Lampiran 4. Uji Efektivitas**

**a. Gerak Dasar Manipulatif**

**1) Uji Normalitas**

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre	.9167	12	.51493	.14865
	Post	1.3333	12	.49237	.14213
Pair 2	Pre	1.0833	12	.66856	.19300
	Post	1.6667	12	.49237	.14213
Pair 3	Pre	1.0833	12	.51493	.14865
	Post	1.5833	12	.51493	.14865

**2) Uji Homogenitas**

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre & Post	12	.478	.116
Pair 2	Pre & Post	12	.092	.776
<b>Pair 3</b>	<b>Pre &amp; Post</b>	<b>12</b>	<b>.486</b>	<b>.109</b>

**3) Paired T-Test**

**Paired Samples Test**

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Pre - Post	-.41667	.51493	.14865	-.74384	-.08950	-2.803	11	.017
Pair 2	Pre - Post	-.58333	.79296	.22891	-1.08716	-.07951	-2.548	11	.027
Pair 3	Pre - Post	-.50000	.52223	.15076	-.83181	-.16819	-3.317	11	.007

**b. Sikap Sosial**

**1) Uji Normalitas**

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE	73.4167	12	3.08835	.89153
	POST	83.6667	12	5.41603	1.56347
Pair 2	PRE	66.5833	12	3.75278	1.08333
	POST	86.1667	12	1.58592	.45782
Pair 3	PRE	61.3333	12	3.02515	.87328
	POST	85.5833	12	2.35327	.67933
Pair 4	PRE	63.7500	12	3.72034	1.07397
	POST	85.9167	12	1.67649	.48396

**2) Uji Homogenitas**

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRE & POST	12	-.100	.758
Pair 2	PRE & POST	12	-.598	.040
Pair 3	PRE & POST	12	.187	.560
Pair 4	PRE & POST	12	.288	.364

**3) Paired T-Test**

**Paired Samples Test**

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	PRE - POST	-10.25000	6.49650	1.87538	-14.37768	-6.12232	-5.466	11	.000
Pair 2	PRE - POST	-19.58333	4.87029	1.40593	-22.67777	-16.48890	-13.929	11	.000
Pair 3	PRE - POST	-24.25000	3.46738	1.00095	-26.45307	-22.04693	-24.227	11	.000
Pair 4	PRE - POST	-22.16667	3.61395	1.04326	-24.46286	-19.87047	-21.248	11	.000

**Lampiran 5. Dokumen Ujicoba Skala Kecil**



## Lampiran 6. Dokumentasi Ujicoba Skala Besar

### Permainan Ujicoba Skala Besar



## Ujicoba Skala Besar Permainan Estafet Bola



## Lampiran 7. Dokumentasi Uji Efektivitas Produk

### Dokumentasi *Pretest* Uji Efektivitas Produk



Dokumentasi *Pretest* Uji Efektivitas Produk



## Dokumentasi *Posttest* Uji Efektivitas Produk



## Dokumentasi *Posttest* Uji Efektivitas Produk



## Dokumentasi *Posttest* Uji Efektivitas Produk

