

**DISERTASI**

**MODEL AKTIVITAS JASMANI BERBASIS *PHYSICAL LITERACY*  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS  
DAN GERAK DASAR PESERTA DIDIK SEKOLAH  
DASAR INKLUSI**



**Oleh:**

Dewi Kiani Cakrawati  
NIM 22609261005

Disertasi ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar  
Doktor Pendidikan Jasmani

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

## ABSTRAK

**Dewi Kiani Cakrawati:** Model Aktivitas Jasmani Berbasis *Physical Literacy* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Gerak Dasar Peserta Didik Sekolah Dasar Inklusi. **Disertasi. Yogyakarta: Program Doktor Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2024.**

Penelitian ini bertujuan untuk 1) menganalisis desain konseptual model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi, 2) menganalisis kelayakan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi, 3) menganalisis kepraktisan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi, 4) menganalisis keefektifan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan langkah-langkah dari Borg & Gall yang meliputi 10 tahapan yaitu penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk, uji coba skala kecil, revisi produk awal, uji coba skala besar, revisi produk operasional, uji efektivitas, revisi produk final serta diseminasi dan implemmentasi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik SD inklusi di Daerah Istimewa Yogyakarta. Uji coba yang dilakukan meliputi dua tahapan yaitu uji coba skala kecil yang dilakukan terhadap 50 peserta didik dan uji coba skala besar dilakukan terhadap 76 peserta didik serta pada uji efektivitas dilakukan terhadap 15 peserta didik. Instrumen penelitian ini menggunakan pedoman wawancara, skala nilai, daftar ceklis untuk mengukur kemampuan berpikir kritis dan TGMD-2. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif berupa *index aiken*, uji *pearson product moment*, uji *alpha cronbach*, uji prasyarat normalitas dan uji homogenitas uji *paired sample t test* dan analisis data kualitatif berupa triangulasi data.

Hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media dianalisis menggunakan *Index Aiken* dan di dapatkan tingkat validitas produk berada pada rentang 0,80-1,00 dan menunjukkan tingkat validitas yang tinggi. Hasil uji coba skala kecil dan uji coba skala besar dianalisis menggunakan *Index Aiken* dan di dapatkan tingkat validitas produk berada pada rentang 0,80-1,00 dan menunjukkan tingkat validitas yang tinggi. Hasil uji efektivitas dihitung menggunakan *paired sample t test* dan di dapatkan hasil bahwa nilai signifikansi kemampuan berpikir kritis dan keterampilan gerak dasar adalah 0,001 lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* layak, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi.

**Kata Kunci:** Aktivitas Jasmani, *Physical Literacy*, Kemampuan Berpikir Kritis, Keterampilan Gerak Dasar

## ABSTRACT

**Dewi Kiani Cakrawati:** Physical *Literacy-Based* Physical Activity Model to Improve Critical Thinking Skills and Basic Movements of Inclusive Elementary School Students. **Dissertation. Yogyakarta: Doctoral Program in Physical Education, Faculty of Sports and Health Sciences, Yogyakarta State University, 2024.**

This study aims to 1) analyze the conceptual design of the physical *literacy-based* physical activity model to improve the critical thinking ability and basic movement of inclusive elementary school students, 2) analyze the feasibility of the physical *literacy-based* physical activity model to improve the critical thinking and basic movement skills of inclusive elementary school students, 3) analyze the practicality of the physical literacy-based physical activity model To improve the critical thinking skills and basic movements of inclusive elementary school students, 4) to analyze the effectiveness of the physical *literacy-based* physical activity model to improve the critical thinking skills and basic movements of inclusive elementary school students.

This research is research and development using the steps of Borg & Gall which includes 10 stages, namely research and information collection, planning, project development, small-scale trials, initial product revisions, large-scale trials, operational product revisions, effectiveness tests, final product revisions as well as dissemination and implementation. The subject of this study is students of inclusion elementary schools in the Special Region of Yogyakarta. The trial carried out included two stages, namely a small-scale trial conducted on 50 students a large-scale trial conducted on 76 students, and an effectiveness test conducted on 15 students. This research instrument uses interview guidelines, score scales, checklists, and TGMD-2. The data analysis techniques used are quantitative data analysis in the form of the Aiken index, Pearson product-moment test, alpha Cronbach test, normality prerequisite test and homogeneity test, paired sample t-test, and qualitative data analysis in the form of data triangulation.

The results of assessments from material experts and media experts were analyzed using *the Aiken Index* and found that the product validity level was in the range of 0.80-1.00 and showed a high level of validity. The results of small-scale trials and large-scale trials were analyzed using *the Aiken Index* and found that the product validity level was in the range of 0.80-1.00 and showed a high level of validity. The results of the effectiveness test were calculated using *the paired sample t-test* and the results were obtained that the significance value of critical thinking ability and basic movement skills was 0.001 less than 0.05. The results of the research indicate that a physical literacy-based physical activity model is a feasible, practical, and effective approach for enhancing critical thinking skills and fundamental movement abilities among inclusive elementary school students.

**Keywords:** Physical Activity, *Physical Literacy*, Critical Thinking Skills, Basic Movement Skills



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

Jl. Colombo No 1 Karangmalang, Yogyakarta 55281

Telp. (0274) 5861168 Hunting, Fax. (0274) 565500

Laman: <http://uny.ac.id> e-mail: [humas@uny.ac.id](mailto:humas@uny.ac.id)

**PERNYATAAN KEASLIAN KARYA**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa : Dewi Kiani Cakrawati  
Nomor mahasiswa : 22609261005  
Program Studi : S3 Pendidikan Jasmani  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

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

Yogyakarta, 1 September 2024  
Yang membuat pernyataan,



Dewi Kiani Cakrawati  
NIM. 22609261005

## LEMBAR PERSETUJUAN

### LEMBAR PERSETUJUAN

#### MODEL AKTIVITAS JASMANI BERBASIS *PHYSICAL LITERACY* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN GERAK DASAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR INKLUSI

DEWI KIANI CAKRAWATI  
NIM 22609261005

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

#### TIM PEMBIMBING

Nama/Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

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



23-10-2024

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



24-10-2024

Yogyakarta, 25 Oktober 2024  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta



Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or.  
NIP 197702182008011002

Koordinator Program Studi



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

## LEMBAR PENGESAHAN




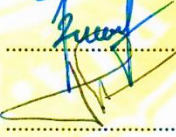
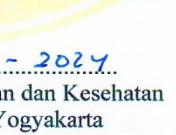

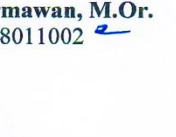
### LEMBAR PENGESAHAN

#### MODEL AKTIVITAS JASMANI BERBASIS *PHYSICAL LITERACY* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN GERAK DASAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR INKLUSI

DEWI KIANI CAKRAWATI  
NIM 22609261005

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Sidang Promosi Doktor  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal: 7 November 2024

#### DEWAN PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
<b>Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or.</b> (Ketua/Penguji)		12-11-2024
<b>Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or.</b> (Sekretaris/Penguji)		11-11-2024
<b>Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.</b> (Promotor/Penguji)		11-11-24
<b>Prof. Dr. Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes.</b> (Kopromotor/Penguji)		11-11-24
<b>Prof. Dr. Sapta Kunta Purnama, M.Pd</b> (Penguji I)		8-11-24
<b>Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.</b> (Penguji II)		8-11-24
<b>Dr. Amat Komari, M.Si.</b> (Penguji III)		11-11-24

Yogyakarta, 13-11-2024  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



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

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, karya ini saya persembahkan untuk orang yang saya sayangi:

1. Suami saya, Suryo Utomo yang senantiasa memberikan semangat, doa, senyum serta dukungan baik moril maupun materi bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Orang tua, yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan saya karena doa bapak dan ibu kepada anak tidak ada yang menghalangi dan tiada doa yang paling khusyuk selain doa yang terucap dari orang tua. Sebagai bentuk pertanggungjawaban saya kepada bapak dan ibu, ucapan terimakasih saya takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan orang tua karena itu terimalah persembahan bakti dan cinta untuk kalian, Bapak Daryono dan Ibu Herlina Aprianingsih.
3. Untuk kakak-kakak ku tersayang yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, senyum dan doa kalian untuk keberhasilan ini, cinta kalian memberikan kobaran semangat yang menggebu. Terimakasih untuk Teh Fitri Citraningtyas dan Mas Aris Fajar Pambudi serta Mas Buyung Kusumawardhana dan Mba Ina Shofiyatun.

## KATA PENGANTAR

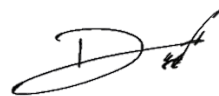
Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat diselesaikannya disertasi yang berjudul “Model Aktivitas Jasmani Berbasis *Physical Literacy* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Gerak Dasar Peserta Didik Sekolah Dasar Inklusi”. Disertasi ini disusun dan diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Doktor Pendidikan Jasmani. Dalam proses penyusunan disertasi ini tak lepas dari bantuan, arahan dan masukan dari berbagai pihak. Untuk itu saya ucapkan banyak terimakasih atas segala partisipasinya dalam menyelesaikan disertasi ini. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed selaku Promotor Disertasi yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan ilmu, tenaga dan waktunya sehingga disertasi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Prof. Dr. Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes selaku Kopromotor Disertasi yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan ilmu, tenaga dan waktunya sehingga disertasi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan tugas akhir disertasi.
4. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.

5. Seluruh Dosen dan Staf Departemen Pendidikan Olahraga yang telah memberikan ilmu dan informasi yang sngat bermanfaat bagi saya.
6. Teman-teman seperjuangan Prodi S3 Pendidikan Jasmani khususnya kelas A yang senantiasa berbagi ilmu dan semangat selama kegiatan perkuliahan.
7. Seluruh teman-teman saya yang telah memberikan dukungan sehingga disertasi ini dapat diselesaikan dengan baik.
8. Semua pihak yang telah memberikan ijin dan membantu kelancaran penelitian tugas akhir disertasi saya

Semoga segala bentuk bantuan kebaikan yang telah diberikan semua pihak menjadi amal yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan tugas akhir Disertasi ini dapat menjadi informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain.

Yogyakarta, 18 September 2024  
Penulis



Dewi Kiani Cakrawati  
NIM. 22609261005

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	10
C. Pembatasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah .....	11
E. Tujuan Pengembangan .....	12
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	12
G. Manfaat Pengembangan .....	13
H. Asumsi Pengembangan .....	14
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>15</b>
A. Kajian Teori.....	15
1. Sekolah Dasar Inklusi.....	15
2. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar Inklusi .....	36
3. Aktivitas Jasmani.....	39
4. <i>Physical Literacy</i> .....	54

5. Kemampuan Berpikir Kritis .....	76
6. Keterampilan Gerak Dasar .....	89
7. Model Aktivitas Jasmani Berbasis <i>Physical Literacy</i> .....	97
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	107
C. Kerangka Pikir .....	112
D. Pertanyaan Penelitian .....	117
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>118</b>
A. Model Pengembangan .....	118
B. Prosedur Pengembangan .....	119
C. Disain Uji Coba Produk.....	124
1. Disain Uji Coba Produk.....	124
2. Subjek Uji Coba Produk.....	126
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	127
4. Analisis Data .....	134
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>138</b>
A. Hasil Pengembangan Produk Awal .....	138
B. Hasil Uji Coba Produk.....	150
C. Revisi Produk .....	165
D. Kajian Produk Akhir.....	167
E. Keterbatasan Penelitian .....	181
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>182</b>
A. Simpulan Tentang Produk .....	182
B. Saran Pemanfaatan Produk.....	182
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	183
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>186</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi terhadap Draft Model Aktivitas Jasmani Berbasis <i>Physical Literacy</i> .....	130
Tabel 2. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media terhadap Draft Model Aktivitas Jasmani Berbasis <i>Physical Literacy</i> .....	131
Tabel 3. Kisi-Kisi Penilaian Praktisi terhadap Uji Coba Produk .....	131
Tabel 4. Skala Penilaian Model Aktivitas Jasmani Berbasis <i>Physical Literacy</i> .....	131
Tabel 5. Kisi-Kisi Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis .....	132
Tabel 6. Skala Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis .....	132
Tabel 7. Kisi-Kisi Penilaian Tes Keterampilan Gerak Dasar .....	133
Tabel 8. Norma Penilaian <i>Test Gross Motor Development-2</i> .....	134
Tabel 9. Masukan Ahli Materi terhadap Model Aktivitas Jasmani Berbasis <i>Physical Literacy</i> .....	148
Tabel 10. Masukan Ahli Maedia terhadap Model Aktivitas Jasmani Berbasis <i>Physical Literacy</i> .....	148
Tabel 11. Hasil Uji Draft Model Aktivitas Jasmani Berbasis <i>Physical Literacy</i> oleh Ahli Materi .....	149
Tabel 12. Hasil Uji Draft Model Aktivitas Jasmani Berbasis <i>Physical Literacy</i> oleh Ahli Media .....	150
Tabel 13. Hasil Uji Draft Model Aktivitas Jasmani Berbasis <i>Physical Literacy</i> pada Skala Kecil .....	151
Tabel 14. Masukan Draft Model Aktivitas Jasmani Berbasis <i>Physical Literacy</i> dari Praktisi pada Uji Coba Skala Kecil .....	152
Tabel 15. Hasil Uji Draft Model Aktivitas Jasmani Berbasis <i>Physical Literacy</i> pada Skala Besar .....	153
Tabel 16. Masukan Draft Model Aktivitas Jasmani Berbasis <i>Physical Literacy</i> dari Praktisi pada Uji Coba Skala Besar.....	154
Tabel 17. Hasil Validitas Isi Uji Instrumen Kemampuan berpikir Kritis .....	155
Tabel 18. Hasil Uji Validitas Instrumen Kemampuan berpikir Kritis .....	155
Tabel 19. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kemampuan berpikir Kritis .....	156

Tabel 20. Kategorisasi Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis .....	156
Tabel 21. Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Berpikir Kritis .....	158
Tabel 22. Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Berpikir Kritis.....	159
Tabel 23. Hasil <i>Pretest</i> Keterampilan Gerak Dasar .....	160
Tabel 24. Hasil <i>Pretest</i> Keterampilan Gerak Dasar .....	161
Tabel 25. Hasil Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis .....	162
Tabel 26. Hasil Uji Normalitas .....	162
Tabel 27. Hasil Uji Homogenitas .....	163
Tabel 28. Hasil Uji Pengaruh Model Aktivitas Jasmani Berbasis <i>Physcal Literacy</i> terhadap Kemampuan Berpikir Kritis.....	163
Tabel 29. Hasil Penilaian Keterampilan Gerak Dasar .....	164
Tabel 30. Hasil Uji Normalitas .....	164
Tabel 31. Hasil Uji Homogenitas .....	164
Tabel 32. Hasil Uji Pengaruh Model Aktivitas Jasmani Berbasis <i>Physcal Literacy</i> terhadap Kemampuan Berpikir Kritis .....	164
Tabel 33. Revisi Draft Model Aktivitas Jasmani Berbasis <i>Physical Literacy</i> ...	166

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Kerangka Pikir .....	116
Gambar 2. Tahap-Tahap Penelitian dan Pengembangan .....	124

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Panduan Penggunaan Model Aktivitas Jasmani Berbasis <i>Physical Literacy</i> .....	211
Lampiran 2. Penilaian Ahli terhadap Model Aktivitas Jasmani Berbasis <i>Physical Literacy</i> .....	272
Lampiran 3. Penilaian Praktisi terhadap Model Aktivitas Jasmani Berbasis <i>Physical Literacy</i> .....	277
Lampiran 4. Instrumen Penilaian Ahli Materi terhadap Model Aktivitas Jasmani Berbasis <i>Physical Literacy</i> .....	282
Lampiran 5. Instrumen Penilaian Ahli Media terhadap Model Aktivitas Jasmani Berbasis <i>Physical Literacy</i> .....	285
Lampiran 6. Instrumen Penilaian Praktisi terhadap Model Aktivitas Jasmani Berbasis <i>Physical Literacy</i> .....	287
Lampiran 7. Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis .....	290
Lampiran 8. Instrumen Penilaian Keterampilan Gerak Dasar .....	292
Lampiran 9. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis .....	296
Lampiran 10. Hasil Penilaian Ahli Materi terhadap Model Aktivitas Jasmani Berbasis <i>Physical Literacy</i> .....	300
Lampiran 11. Hasil Penilaian Ahli Media terhadap Model Aktivitas Jasmani Berbasis <i>Physical Literacy</i> .....	318
Lampiran 12. Hasil Penilaian Praktisi terhadap Model Aktivitas Jasmani Berbasis <i>Physical Literacy</i> pada Uji Coba Skala Kecil .....	336
Lampiran 13. Hasil Penilaian Praktisi terhadap Model Aktivitas Jasmani Berbasis <i>Physical Literacy</i> pada Uji Coba Skala Besar .....	354
Lampiran 14. Hasil Uji Efektivitas .....	372
Lampiran 15. Dokumentasi .....	374

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan pilar dasar dari keberadaan atau perkembangan manusia (Cristea, et al., 2020: 20). Pendidikan harus mampu mempersiapkan peserta didik untuk mampu berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, komunikatif dan literasi (Wijaya dkk, 2019: 2). Praptiningrum (2010: 32) mengatakan bahwa pendidikan merupakan kebutuhan dasar setiap manusia untuk menjamin keberlangsungan hidupnya, maka dari itu pelayanan pendidikan yang bermutu perlu diberikan kepada setiap manusia tanpa terkecuali termasuk peserta didik yang memiliki kebutuhan khusus.

Pendidikan merupakan upaya dalam memaksimalkan potensi serta meningkatkan harkat dan martabat bagi anak berkebutuhan khusus (Una dkk, 2023: 3). Anak berkebutuhan khusus adalah anak dengan karakteristik khusus yang berbeda dengan anak pada umumnya tanpa selalu menunjukkan kecacatan mental, emosional atau fisik (Amirzan dkk, 2021: 650). Anak berkebutuhan khusus memerlukan pengawasan tambahan yang kompeten dan upaya tambahan dari pihak pendidik untuk memberi peserta didik bantuan maksimal agar dapat mengembangkan potensinya setinggi mungkin dalam semua kegiatan yang dapat peserta didik lakukan (Cristea, 2020: 20). Mwangi & John (2014: 119) mengatakan bahwa setiap anak memiliki karakteristik, minat, kemampuan dan kebutuhan belajar yang unik dan mereka yang berkebutuhan khusus harus memiliki akses ke sekolah reguler yang harus mengakomodir mereka dengan pedagogi yang berpusat pada anak yang

mampu memenuhi kebutuhan tersebut. Untuk mendukung anak berkebutuhan khusus, salah satu tindakan yang diambil adalah memberikan akses tak terbatas bagi mereka ke pendidikan khusus atau inklusi (Cristea, 2020: 80-81). Pendidikan inklusi merupakan wahana utama untuk mendidik semua peserta didik tanpa memandang disabilitas atau berkebutuhan khusus (Francis, 2018: 204). Pendidikan inklusif memastikan bahwa semua peserta didik memiliki akses ke penyesuaian yang wajar yang peserta didik butuhkan (Ramos, 2022: 1). Pendidikan inklusi telah diakui oleh standar internasional sebagai kunci untuk memungkinkan anak-anak penyandang disabilitas menyadari haknya untuk berpartisipasi penuh dalam masyarakat (Genovesi et al., 2022: 1606).

Pendidikan inklusi di promosikan melalui sekolah-sekolah yang dirancang agar dapat diakses, bebas hambatan, ramah dan secara umum lebih mendukung anak-anak penyandang disabilitas (Francis, 2018: 204). Ketika anak berkebutuhan khusus ditempatkan di sekolah yang menyediakan layanan inklusif, anak berkebutuhan khusus akan belajar dan tumbuh bersama dengan teman sebayanya sebagai individu yang diterima, dimiliki dan anggota masyarakat yang setara (Cologon, 2014: 378). Sekolah dasar inklusi merupakan salah satu jenjang sekolah inklusi yang diselenggarakan untuk memfasilitasi peserta didik baik peserta didik regular maupun peserta didik disabilitas untuk dapat mengikuti pembelajaran sesuai dengan kebutuhan masing-masing agar menjadi pribadi yang mandiri dan memiliki kecerdasan intelektual, spritual dan emosional (Sari, 2019: 194). Di dalam sekolah dasar

inklusi peserta didik mendapatkan ilmu pengetahuan dan penanaman nilai-nilai yang relevan dengan tingkat usia dan perkembangannya yang akan berguna dalam kehidupannya. Salah satu ilmu pengetahuan yang didapatkan di sekolah dasar adalah pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, kestabilan emosi, tindakan moral, kesehatan aspek gaya hidup dan pengenalan lingkungan yang bersih melalui kegiatan jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih secara sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan nasional (BSNP dalam Kusumawati, 2018: 431). Pendidikan jasmani yang berkualitas tinggi telah disoroti sebagai area strategis untuk mempromosikan dan memfasilitasi gaya hidup aktif secara fisik (Tarantino et al., 2022: 1-2). Pendidikan jasmani di sekolah dasar memiliki peran penting dalam perkembangan peserta didik yaitu mendorong peserta didik untuk belajar gerak sehingga dapat meningkatkan keterampilan gerak, mengembangkan kebugaran, meningkatkan pengetahuan tentang gerak, menstimulasi agar aktif dalam melakukan gerak (Domville et al., 2019: 2).

Anak berkebutuhan khusus memiliki kesempatan yang sama untuk mendapatkan pendidikan jasmani agar memiliki tingkat kebugaran yang baik dengan melakukan kegiatan penyesuaian diri yaitu dengan melakukan aktivitas olahraga yang sesuai dengan kondisi fisik dan mental anak (Amirzan dkk, 2021). Tujuan pendidikan jasmani di sekolah dasar inklusi bersifat

holistik yaitu meningkatkan pertumbuhan, perkembangan jasmani, keterampilan gerak, sosial dan intelektual. Selain itu, proses pendidikan jasmani penting untuk menanamkan nilai dan sikap positif terhadap keterbatasan baik fisik maupun mental sehingga mampu bersosialisasi dengan lingkungan serta memiliki harga diri yang baik (Hastata et al, 2019: 204).

Penguasaan keterampilan gerak dasar merupakan salah satu elemen penting untuk mencapai kompetensi jasmani yang akan menuntun seseorang memiliki *physial literacy* yang baik (Zulfikar dkk, 2020: 27). Kemampuan gerak dasar peserta didik berperan dalam membangun keterampilan fisik, kognitif dan sosial (Kurniawan, 2021: 364). Lebih lanjut dijelaskan bahwa anak yang memiliki keterampilan gerak dasar yang baik, anak dapat melakukan berbagai olahraga dengan baik sehingga partisipasinya akan meningkat dan menciptakan gaya hidup aktif. Pengembangan keterampilan gerak dasar yang memadai selama masa anak-anak dapat meningkatkan partisipasi aktivitas fisik yang lebih bervariasi, menuju gaya hidup aktif serta menghindari penyakit yang disebabkan oleh kekurangan gerak (Karisman, 2021: 524).

Selain itu, pendidikan jasmani juga cocok untuk menumbuhkan pemikiran kritis pada peserta didik. Hal ini diperkuat oleh Bayu dkk (2022: 308) yang mengatakan bahwa pembelajaran yang menitikberatkan pada keterampilan berpikir tingkat tinggi dapat diterapkan dalam pendidikan jasmani melalui permainan dan olahraga, pendidikan gerak dan pendidikan

luar kelas. Lebih lanjut dijelaskan bahwa melalui pendidikan jasmani, peserta didik dapat mengatur perkembangan aspek kognitif dan afektif secara selaras dan seimbang serta mengembangkan aspek psikomotornya. Aktivitas jasmani dan olahraga yang terdapat dalam pendidikan jasmani dapat memberikan lingkungan yang mendukung bagi peserta didik untuk belajar berpikir kritis (Abdullah, 2014: 199). Dalam rangka menanamkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, guru perlu berusaha untuk menerapkan model yang bervariasi dan inovatif agar peserta didik lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Salah satu rangsangan yang diberikan dalam mengembangkan kemampuan gerak dasar dan berpikir kritis peserta didik dapat berupa aktivitas jasmani yang berbasis *physical literacy*. Pada kajian promosi aktivitas jasmani, *physical literacy* memiliki hubungan yang tidak dapat dipisahkan dari aktivitas jasmani (Friskawati & Mesa, 2021: 255). *Physical literacy* menjadi sebuah tujuan akhir dari pendidikan jasmani dengan membuat konseptualisasi gerak anak sebagai manusia secara holistik yang bergerak untuk belajar menjadi anak yang berpengetahuan secara gerak (Chen, 2015: 125).

Melalui *physical literacy* yang baik, peserta didik akan memiliki keterampilan gerak dasar yang baik pula (Gustian, 2020: 199). Peserta didik yang memiliki *physical literacy* yang baik diharapkan memiliki pengetahuan kognitif, kompeten secara fisik dan termotivasi secara mental dalam kehidupan yang aktif secara fisik seumur hidup (Sun, 2015: 145). Whitehead

(2019: 40-41) mengatakan bahwa peserta didik yang memiliki *physial literacy* yang baik, peserta didik akan mampu berpikir kritis dalam mengembangkan pengetahuan tentang sifat gerakan dan pola gerakan serta dapat menggunakan pengetahuan ini untuk menilai kemajuan diri sendiri dan merencanakan tujuan masa depan. Selain itu, peserta didik diharapkan akan mengerti tentang isu-isu yang berkaitan dengan kesehatan dan kesejahteraan.

Pada kenyataannya, implementasi pendidikan inklusi di sekolah dasar masih mengalami beberapa kesulitan mulai dari materi, sarana dan prasarana serta kesiapan guru dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah inklusi. Hal ini diperkuat oleh Ramos (2022: 3) yang mengatakan bahwa adanya hambatan di sekolah inklusi termasuk sistem pengajaran yang tidak fleksibel yang berfokus pada konten konseptual, kurangnya tanggung jawab bersama di antara agen pendidikan atau kurangnya kepemimpinan yang dapat menyebabkan frustrasi di kalangan guru. Gaitas & Alves (2016: 1) mengatakan bahwa semua praktik pembelajaran di anggap sulit oleh guru pendidikan jasmani terutama dalam aktivitas dan materi pembelajaran yang dikaitkan dengan adaptasi elemen kurikuler berdasarkan karakteristik peserta didik seperti kesiapan, minat dan profil pembelajaran.

Guru kesulitan dalam manajemen pembelajaran inklusi di sekolah dasar karena belum terdapat infrastruktur dan fasilitas khusus, model instruksi khusus untuk sekolah inklusi masih jarang ditemukan serta guru kesulitan dalam memvariasikan pembelajaran untuk membuat peserta didik tertarik (Sumaryanti, 2018: 197). Guru pendidikan jasmani mengalami kesulitan

yang sangat besar dalam melaksanakan pembelajaran (Ramos et al., 2022: 1). Dalam pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah inklusi belum optimal karena guru pendidikan jasmani masih menggeneralisasikan program pembelajaran untuk semua peserta didik dan tidak melakukan modifikasi materi, strategi atau media yang digunakan (Sampai dkk, 2019).

Sedangkan dalam penggunaan sarana dan prasarana belum banyak dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan setiap peserta didik. Sejalan dengan penelitian Hastata et al (2019: 204) yang menyatakan bahwa sarana dan prasarana masih belum banyak dimodifikasi dalam pelaksanaannya dan belum sesuai dengan kebutuhan anak berkebutuhan khusus yang diajarkan. Diperkuat oleh Lamin (2022: 20) menyatakan bahwa fasilitas dan akomodasi yang diperlukan untuk memfasilitasi pembelajaran tidak tersedia. Anshory (2020: 327) juga mengatakan kurangnya sarana dan prasarana penunjang di sekolah inklusi. Francis & Joyce (2018: 18) mengungkapkan bahwa sarana dan prasarana di sebagian besar sekolah inklusi kurang dapat diakses, kurang cocok untuk kegiatan fisik dan rekreasi di luar ruangan dan umumnya kurang sesuai untuk semua peserta didik.

Berdasarkan kesulitan di atas, pembelajaran yang diterima oleh peserta didik menjadi kurang optimal. Hal ini sejalan dengan Kudryavtsev et al (2019: 971) yang mengatakan bahwa peserta didik yang memiliki keterbatasan menghadapi kurangnya kualitas pendidikan jasmani. Peserta didik dengan kebutuhan pendidikan khusus atau disabilitas ditemukan kurang

aktif dan cenderung mengadopsi gaya hidup yang tidak banyak bergerak (Ping Sit et al., 2020: 177). Akibatnya, peserta didik di sekolah dasar inklusi memiliki keterampilan gerak yang kurang baik (Kurniawan, 2021: 365).

Selain itu, kemampuan berpikir kritis oleh peserta didik dirasa masih rendah. Sesuai dengan hasil penelitian Azizah dkk (2018: 62) yang menyebutkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik menunjukkan tingkat yang rendah. Hal ini diperkuat oleh Prameswari dkk (2018: 743) yang menyatakan bahwa masih banyak peserta didik yang belum terasah kemampuan berpikir kritisnya dikarenakan guru belum menanamkan kemampuan berpikir kritis kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Lambordi et al (2021: 2) juga mengatakan bahwa peserta didik sekolah dasar kurang memiliki keterampilan berpikir kritis.

Hal ini sejalan dengan studi pendahuluan yang dilakukan di sekolah dasar inklusi Daerah Istimewa Yogyakarta. Studi awal dilakukan dengan melakukan wawancara kepada guru pendidikan jasmani terkait dengan kesulitan yang dialami guru pendidikan jasmani dan diperoleh informasi sebagai berikut: (1) guru kesulitan dalam memahami karakteristik peserta didik yang beragam di sekolah dasar inklusi, (2) guru kesulitan dalam memberikan materi yang sesuai dengan kebutuhan setiap peserta didik, (3) terdapat beberapa peserta didik berkebutuhan khusus yang tidak mau mengikuti pembelajaran penjas karena pembelajaran penjas merupakan beban bagi peserta didik berkebutuhan khusus, (4) terdapat beberapa sekolah yang tidak memiliki guru pendamping khusus anak berkebutuhan khusus, (5)

tingkat berpikir kritis peserta didik masih rendah, (6) beberapa peserta didik memiliki keterampilan gerak dasar yang belum optimal, (7) guru belum memahami konsep *physical literacy* (8) perlunya model aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi berbagai permasalahan di atas adalah dengan melakukan pengembangan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi. Penelitian ini berupaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan gerak dasar melalui aktivitas jasmani yang berbasis *physical literacy*. Penelitian ini diawali dengan penelitian pendahuluan di beberapa sekolah dasar inklusi untuk memperoleh masukan informasi dan digunakan untuk merancang beberapa alternatif model mengajar yang efektif dan terukur.

Terdapat beberapa model-model terdahulu yang mengkaji tentang aktivitas jasmani di sekolah tetapi model-model aktivitas jasmani terdahulu belum banyak yang menggunakan pendekatan *physical literacy*. Model aktivitas jasmani terdahulu yang menggunakan pendekatan *physical literacy* belum ada yang bertujuan untuk diberikan kepada seluruh peserta didik di sekolah dasar inklusi baik peserta reguler maupun peserta didik berkebutuhan khusus. Sedangkan dalam penelitian ini, kebaruan dari model-model terdahulu adalah model aktivitas jasmani berupa permainan berkelompok

dengan menggunakan pendekatan *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi. Model aktivitas jasmani ini di khususkan untuk peserta didik reguler dan peserta didik dengan berkebutuhan khusus. Hasil produk tersebut akan dikemas dalam bentuk buku panduan sehingga mudah dipahami dan dilaksanakan oleh guru.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Guru pendidikan jasmani merasakan kesulitan dalam pemberian materi di sekolah dasar inklusi.
2. Guru pendidikan jasmani merasakan kesulitan dalam memahami karakteristik peserta didik sekolah dasar inklusi
3. Sarana dan prasarana yang digunakan dalam mendukung pembelajaran belum ada.
4. Peserta didik memiliki kemampuan gerak dasar yang rendah.
5. Peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis yang belum optimal.
6. Guru belum memahami konsep *physical literacy*
7. Perlunya pengembangan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi.

### **C. Pembatasan Masalah**

Pembatasan ini dimaksudkan agar kajian lebih fokus dan terarah pada kesamaan persepsi yang luas dan dalam yang terkait dengan penelitian ini. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi yang dikemas dalam bentuk buku panduan.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, permasalahan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana disain konseptual model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi?
2. Bagaimana kelayakan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi?
3. Bagaimana kepraktisan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi?
4. Bagaimana keefektifan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Tujuan pengembangan dalam disertasi ini adalah:

1. Menganalisis disain konseptual model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi.
2. Menganalisis kelayakan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi.
3. Menganalisis kepraktisan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi.
4. Menganalisis keefektifan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi.

#### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah produk berupa model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi yang dikemas dalam bentuk buku panduan sebagai implementasi model aktivitas jasmani yang berfungsi sebagai penjas bagi para pengguna agar menerima gambaran yang lebih komprehensif tentang model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi. Model ini

memenuhi komponen utama seperti landasan teori, sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dan dampak instruksional.

#### **G. Manfaat Pengembangan**

Penelitian tentang pengembangan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi di harapkan dapat bermanfaat:

##### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Menambah kekayaan pengetahuan informasi terkait dengan pengembangan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi.
- b. Dapat digunakan sebagai acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Menambah pengalaman bagi guru PJOK sekolah dasar inklusi dalam mengembangkan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi.
- b. Memicu kreativitas guru PJOK sekolah dasar inklusi dalam mengembangkan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi.

## **H. Asumsi Pengembangan**

Asumsi pengembangan ini adalah dihasilkannya model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar. Produk ini ditujukan untuk seluruh peserta didik sekolah dasar inklusi di Daerah Istimewa Yogyakarta baik peserta didik reguler maupun peserta didik berkebutuhan khusus. Hal yang mendasari asumsi ini adalah belum adanya model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi Daerah Istimewa Yogyakarta. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat membantu atau dapat digunakan oleh guru pendidikan jasmani dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

##### **1. Sekolah Dasar Inklusi**

###### **a. Pendidikan Inklusi**

Inklusi sering identik dengan kebutuhan pendidikan khusus, namun fokus ulang menempatkannya dalam konteks yang lebih luas. Hal ini didasarkan pada pandangan bahwa pengucilan dan marginalisasi dalam sistem pendidikan dapat terjadi sebagai akibat dari banyak masalah (Hughesb et al., 2014: 2). Selanjutnya inklusi atau ekskulsi sama banyaknya dengan partisipan dan marginalisasi dalam kaitannya dengan ras, kelas, gender, seksualitas, kemiskinan dan pengangguran sebagaimana halnya dengan masalah pendidikan tradisional dengan peserta didik yang dikategorikan rendah dalam pencapaian, cacat atau menyimpang dalam perilaku. Inklusi adalah proses dinamis dan bukan posisi statis, yang terjadi pada pertemuan antara guru dan peserta didik, peserta didik dan teman sebaya serta peserta didik dan lingkungan sekolah. Pendidikan inklusi awalnya disusun untuk memastikan bahwa semua anak terlepas dari kemampuannya di didik di lingkungan yang sama dimana anak didukung, kebutuhan belajar unik anak terpenuhi dan merasa memiliki. Fokus pendidikan inklusi telah meluas ke arah memandang inklusi sebagai proses keadilan sosial yang mencakup pandangan yang serupa dengan model sosial disabilitas (Petrie et al, 2018: 345). Secara konseptual, inklusi akademik berarti integrasi

menyeluruh semua peserta didik tanpa terkecuali peserta didik berkebutuhan khusus di kelas regular.

Inklusi menyiratkan bahwa anak-anak penyandang disabilitas menerima lebih banyak kesempatan baik secara sosial maupun dalam hal belajar. Jenis pendidikan ini berkontribusi pada suasana nyaman bagi anak dimana kemampuan dan kebutuhannya diperhitungkan dan dinilai secara memadai serta dimana anak akan merasa diterima (Kustova et al, 2021: 3). Inklusi melibatkan proses reformasi sistematis yang mewujudkan perubahan dan modifikasi dalam konten, metode, pengajaran, pendekatan, struktur dan strategi dalam pendidikan untuk mengatasi hambatan dengan visi melayani untuk menyediakan semua peserta didik dari rentang usia yang relevan dengan pengalaman dan lingkungan belajar yang adil dan partisipasi yang paling sesuai dengan persyaratan dan preferensi peserta didik (Lamin, 2022: 117). Inklusi bukan sekedar menempatkan peserta didik yang memiliki keterbatasan pada kelas utama melainkan adanya pengakuan bahwa setiap anak memiliki kebutuhan khusus dan guru dilatih untuk memfasilitasi kebutuhan peserta didik di kelas inklusi (Mitiku et al., 2014: 119). Selanjutnya pendidikan inklusi menekankan pada tugas guru dalam memberikan pelayanan pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan khusus peserta didik yang mengalami keterbatasan dalam pengaturan pendidikan reguler.

Pendidikan inklusi mengacu pada penggunaan metode inklusi dalam pendidikan untuk menghasilkan jenis pendidikan baru yang bercirikan memasukkan peserta didik berkebutuhan khusus ke dalam kelas-kelas di sekolah inklusi agar semua peserta didik mendapat manfaat dari elemen pendidikan yang signifikan, menantang dan sesuai serta metode pengajaran terpisah yang membahas kemampuan dan kebutuhan unik peserta didik (Khaleel et al., 2021: 2). Pendidikan inklusi merupakan sistem penyelenggaraan pendidikan yang memberikan kesempatan kepada semua peserta didik yang memiliki kelainan dan memiliki potensi kecerdasan dan/atau bakat istimewa untuk mengikuti pendidikan atau pembelajaran dalam satu lingkungan bersama-sama dengan peserta didik pada umumnya (Hastata dkk, 2019: 204). Pendidikan inklusi didefinisikan sebagai proses mengidentifikasi dan menanggapi keragaman kebutuhan peserta didik, mencari peningkatan pembelajaran dan partisipasi dalam komunitas mereka dan mengurangi isolasi sosial (Ramos, 2022:1).

Pendidikan inklusi adalah suatu pendidikan yang bertujuan untuk menghilangkan pengucilan sosial dengan landasan bahwa pendidikan adalah landasan bagi masyarakat dan telah diterima sebagai kebijakan pendidikan inti di seluruh dunia (Azorin & Mei, 2020: 58). Pendidikan inklusi merupakan sistem penyelenggaraan pendidikan yang memberikan kesempatan kepada semua peserta didik dari berbagai kondisi dan latar belakang pendidikan dan pembelajaran dalam satu

lingkungan secara bersama-sama (Mularsih, 2019: 96). Pendidikan inklusi merupakan wahana utama untuk mendidik semua peserta didik tanpa memandang disabilitas atau berkebutuhan khusus (Francis & Joyce, 2018: 2). Lebih lanjut dijelaskan bahwa pendidikan inklusi mengartikulasikan bahwa semua peserta didik mampu belajar dan berpartisipasi dalam pengalaman pendidikan dan sosial dalam lingkungan yang aman dan terukur. Jadi, ketika anak berkebutuhan khusus diberi perhatian, dukungan dan sumber daya yang tepat di ruang kelas dan lingkungan pendidikan umum yang berkualitas sesuai usia dan lingkungan, anak berkebutuhan khusus lebih mungkin berhasil dalam mengembangkan potensinya (Allen & Cowdey, 2015: 12).

Prinsip dasar pendidikan inklusi adalah anak berkebutuhan khusus harus menerima pendidikan di lingkungan yang paling tidak membatasi. Lingkungan yang paling tidak membatasi memungkinkan anak-anak dengan berkebutuhan khusus untuk menghabiskan waktu sebanyak mungkin dengan teman sebayanya dan dalam lingkungan ini, peserta didik dapat mencapai tingkat keberhasilan yang tinggi (Bryant et al., 2019). Pendidikan inklusi menjamin akses pendidikan yang sama bagi semua peserta didik dengan mempertimbangkan keragaman kebutuhan pendidikan khusus dan kesempatan individu (Kustova et al., 2021: 2). Pendidikan inklusi melibatkan pengakuan hambatan, menghilangkannya dan menyediakan akomodasi yang wajar untuk memungkinkan setiap pelajar mengambil bagian dalam pengaturan

pendidikan arus utama (Lamin, 2022: 118). Lebih lanjut, pendidikan inklusi merupakan satu-satunya cara untuk mencapai pendidikan berkualitas untuk semua termasuk anak berkebutuhan khusus. Praktik pendidikan inklusi mengacu pada pendidikan yang diberikan kepada peserta didik dengan disabilitas di kelas pendidikan khusus dengan teman sebayanya secara penuh atau paruh waktu untuk memastikan bahwa individu berkebutuhan pendidikan khusus berinteraksi dengan individu lain di semua kategori dan tingkatan serta mencapai tujuan pendidikan (Yonetmeligi, 2018).

Lebih lanjut dijelaskan pendidikan inklusi penuh waktu adalah pendidikan inklusi dimana peserta didik berkebutuhan khusus mendaftar di kelas pendidikan umum dan peserta didik mendapatkan semua kelas yang diajarkan di kelas umum tersebut. Dalam pendidikan ini, peserta didik berkebutuhan khusus mengikuti program pendidikan di kelas umum tempat peserta didik terdaftar. Berdasarkan program yang peserta didik ikuti, rencana pendidikan individu disusun sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Sedangkan pendidikan inklusi paruh waktu, peserta didik berkebutuhan khusus mendaftar di kelas pendidikan khusus dan peserta didik mengikuti kelas pendidikan umum selama kursus yang peserta didik dapat berhasil. Hal tersebut memungkinkan peserta didik dengan kebutuhan khusus untuk mengembangkan dirinya secara sosial.

Pendidikan inklusi bukan hanya tentang menyediakan akses ke sekolah umum bagi peserta didik yang sebelumnya telah dikucilkan, bukan tentang menutup sistem penyediaan terpisah yang tidak dapat diterima dan membuang peserta didik tersebut ke dalam sistem arus utama yang tidak berubah (Anshory, 2020: 326). Pendidikan inklusi meningkatkan peluang bagi anak berkebutuhan khusus baik secara akademi maupun sosial dan memiliki kesempatan yang lebih besar bagi anak berkebutuhan khusus untuk bergabung secara sosial (Khan et al., 2017: 43). Pendidikan inklusi membantu anak-anak berkebutuhan khusus untuk belajar menerima dirinya sendiri yang mengurangi perasaan rendah diri (Kustova et al., 2021: 7). Konsep pendidikan inklusi berpusat pada integrasi semua peserta didik ke dalam kelas reguler di sekolah umum dimana penyandang disabilitas atau berkebutuhan khusus diberikan modifikasi, penyesuaian dan alat yang diperlukan dalam pembelajaran. Titik fokusnya adalah larangan diskriminasi dalam pendidikan disemua bidang dan kelompok (Liang et al., 2022: 118).

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan inklusi merupakan suatu sistem penyelenggaraan pendidikan yang memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik tanpa memandang disabilitas untuk bersama-sama mengikuti pembelajaran dalam satu ruang kelas reguler sebagai proses mengidentifikasi dan menanggapi perbedaan, mencari potensi diri dan

mengurangi isolasi sosial. Keuntungan dari pendidikan inklusi yaitu ketika anak berkebutuhan khusus ditempatkan di sekolah yang menyediakan layanan inklusif, anak berkebutuhan khusus akan belajar dan tumbuh bersama dengan teman sebayanya sebagai individu yang diterima, dimiliki dan masuk dalam anggota masyarakat yang setara (Cologon, 2014: 379). Anak berkebutuhan khusus belajar untuk berempati dan memahami perbedaan, menumbuhkan perasaan saling memiliki yang lebih kuat. Keterlibatan inklusif anak berkebutuhan khusus mengatasi hambatan lingkungan, struktural, sikap dan relasional dalam kehidupan warga negara secara utuh, dihargai, bermartabat dan dihormati (Cologon, 2019: 78). Sistem pendidikan inklusi memungkinkan membawa layanan pendidikan ke peserta didik bukan membawa peserta didik ke layanan pendidikan (Khan et al., 2017: 32).

Tujuan utama dari praktik pendidikan inklusi adalah untuk menghilangkan eksklusi dan diskriminasi yang mungkin dihadapi oleh semua peserta didik dalam lingkungan pendidikan karena prasangka dan sikap negatif mengenai perbedaan dan karakteristik individu peserta didik. Karena pendidikan secara langsung mempengaruhi semua individu dalam masyarakat, sistem pendidikan inklusi adalah dasar untuk membangun masyarakat dimana sistem pendidikan yang berkualitas diciptakan untuk semua dan tidak ada diskriminasi yang dialami (Cengiz, 2020: 256). Penyelenggaraan layanan pendidikan inklusi harus disusun berdasarkan aspek-aspek seperti keragaman

kondisi anak berkebutuhan khusus dan jenjang pendidikan dari taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi (Efendi et al., 2022: 968). Kustova et al (2021: 3) menjelaskan tujuan pendidikan inklusi adalah terciptanya operasi pendidikan inklusi yang koheren dan efektif untuk anak-anak berkebutuhan khusus. Dengan kata lain, tujuannya adalah untuk menciptakan masyarakat yang memungkinkan semua anak dan orang dewasa tanpa memandang jenis kelamin, etnis, kemampuan, ada atau tidaknya gangguan perkembangan untuk berpartisipasi penuh dalam kehidupan masyarakat dan memberikan kontribusi mereka sendiri. Pendidikan inklusi bertujuan untuk menanggapi keunikan individu dan meningkatkan rasa kehadiran, akses, partisipasi dan keterlibatan mereka di sekolah (Francis & Joyce, 2018: 4). Selanjutnya meskipun pendidikan inklusi mungkin memiliki konseptualisasi, interpretasi dan makna atau nomenklatur yang berbeda, pendidikan inklusi didasarkan pada penghapusan hambatan dan perubahan dinamika sekolah yang cenderung membatasi kesempatan belajar dan interaksi sosial untuk semua peserta didik terlepas dari ketunaannya. Pendidikan inklusi memainkan peran kunci yang tidak hanya dalam pengertian fungsional tetapi juga dalam dimensi sosial, psikologis, budaya dan etika.

Pendidikan inklusi bermanfaat untuk meningkatkan pembelajaran akademik peserta didik dengan dan tanpa anak berkebutuhan khusus, meningkatkan interaksi sosial peserta didik dan membantu peserta didik

untuk mencapai tujuan yang lebih baik serta memiliki konsep diri yang positif (Avramidis, 2013:421). Senada dengan Lamin (2022: 116) yang menyatakan pendidikan inklusi memiliki banyak manfaat pendidikan, sosial dan ekonomi bagi penyandang disabilitas dan masyarakat. Lamin (2022: 118) menegaskan bahwa manfaat pendidikan inklusi yaitu tidak ada individu yang boleh dikecualikan dari pendidikan dan bahwa setiap anak berhak atas pendidikan termasuk penyandang disabilitas dan bahwa praktik pendidikan inklusi dapat meningkatkan pembelajaran yang diperlukan untuk semua anak, meningkatkan penerimaan dan mengurangi prasangka. Selain itu, praktek belajar berdampingan membantu mengekang marjinalisasi, diskriminasi dan stigma yang terkait dengan pengucilan penyandang disabilitas dari pendidikan dan pekerjaan (Rose et al., 2018). Masyarakat mendapat manfaat dari dimasukkannya anak berkebutuhan khusus ke sekolah umum karena membantu mengurangi hambatan dan bias serta memungkinkan penerimaan perbedaan dan mempromosikan masyarakat yang terbuka dan ramah (Mag et al., 2017: 2). Pendidikan inklusi melibatkan akses yang sama terhadap pendidikan secara umum dan terlepas dari kualitas individu peserta didik dan mencakup kehadiran, partisipasi, menghargai keragaman dan pencapaian semua peserta didik dalam lingkungan bersama (Nikula et al., 2021: 1)

Teori dasar dari pendidikan inklusi adalah untuk mempromosikan prinsip-prinsip anti diskriminasi, kesetaraan, keadilan sosial dan hak

asasi manusia sehingga penting bahwa individu penyandang disabilitas harus menikmati akses yang sama dengan semua peserta didik lainnya di lingkungan sekolah reguler dan di sekolah kurikulum seimbang dan relevan (Ardianingsih et al., 2019: 601). Pendidikan inklusi diselenggarakan ketika memenuhi beberapa persyaratan diantaranya mempunyai peserta didik berkebutuhan khusus, mempunyai komitmen terhadap pendidikan inklusi, penuntasan wajib belajar maupun terhadap komite sekolah, menjalin kerjasama dengan lembaga-lembaga terkait dan mempunyai fasilitas serta sarana dan prasarana pembelajaran yang mudah di akses oleh semua peserta didik. Penyelenggaraan juga harus mengembangkan program pembelajaran individual bagi anak berkebutuhan khusus dan menyiapkan guru pendamping khusus yang didatangkan dari sekolah luar biasa ataupun guru di sekolah umum yang telah memperoleh pelatihan khusus (Suparno, 2007: 23).

Direktorat pendidikan luar biasa yang dikutip oleh Abdullah & Aman (2016: 4) menyebutkan beberapa karakteristik pendidikan inklusi, diantaranya proses yang berjalan terus dalam usahanya menemukan cara-cara merespon keragaman individu, mempedulikan cara-cara untuk meruntuhkan hambatan-hambatan anak dalam belajar, anak yang hadir di sekolah berpartisipasi dan mendapatkan hasil belajar yang bermakna dalam hidupnya dan lebih diperuntukkan bagi anak-anak yang tergolong marginal, eksklusif dan membutuhkan layanan pendidikan khusus dalam belajar.

Sedangkan Ilahi (2013: 43) menyebutkan beberapa karakteristik pendidikan inklusi, yaitu:

- 1) Terbuka menerima anak yang berkeinginan kuat untuk mengembangkan kemampuan atau keterampilan dalam satu wadah yang telah direncanakan dengan matang.
- 2) Sikap dan perspektif semangat tinggi pihak sekolah dalam penyediaan sekolah inklusif bagi anak berkebutuhan khusus.
- 3) Keterbukaan tanpa batas yang memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi anak berkebutuhan khusus yang membutuhkan layanan pendidikan tanpa adanya diskriminasi.
- 4) Fleksibilitas pembelajaran pada penerapan pendidikan inklusi untuk anak berkebutuhan khusus disesuaikan dengan tingkat kecerdasan dan kemampuan intelektual anak.

Praptono dan Budiyanto (2014: 12) menyebutkan strategi penyediaan layanan pendidikan inklusi bagi anak berkebutuhan khusus melalui pengenalan, pengembangan dan akulturasi yang dijelaskan di bawah ini:

#### 1) Pengenalan (*Introduction*)

Pada tahap pengenalan, pihak internal dan eksternal sekolah (*stakeholder* dan elemen masyarakat) harus memahami konsep inklusi dengan baik. Dengan demikian dapat tercipta lingkungan yang menyenangkan, bersahabat dan menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik berkebutuhan khusus untuk mendapatkan

pendidikan yang layak. Selain itu, ketersediaan dukungan fisik dan sumber daya manusia secara konsisten berhubungan dengan sikap terhadap pendidikan inklusi.

## 2) Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, seluruh komponen terlibat dalam penyelenggaraan layanan pendidikan inklusi bagi anak berkebutuhan khusus, khususnya penyediaan sumber daya manusia pendukung (tutor khusus) di sekolah merupakan bagian penting dalam arti kemampuan melaksanakan kewajiban sebagai guru dan bertanggung jawab dan santun.

## 3) Akulturasi (*Acculturation*)

Pada tahap akulturasi, secara sistematis dan konsisten melekat pada kehidupan masyarakat. Pada tahap ini, seluruh elemen masyarakat dan pemangku kepentingan secara serentak memiliki kesamaan cara pandang dan sikap dalam menyediakan berbagai akses layanan yang inklusi. Implikasi dari tahapan ini terlihat pada peningkatan kuantitas sekolah penyelenggara pendidikan inklusi dari waktu ke waktu. Namun penambahan kuantitas tersebut akan lebih bermakna jika disertai dengan peningkatan komitmen sekolah untuk memberikan layanan pendidikan tanpa diskriminasi kepada seluruh sekolah (Sulistiyadi, 2014:3).

#### b. Sekolah Inklusi

Pendirian sekolah inklusi bertujuan untuk melengkapi sekolah reguler untuk mendidik anak berkebutuhan khusus dalam rangka menyediakan kesempatan pendidikan yang setara untuk semua anak dengan berkebutuhan khusus di sekolah umum dan pendaftaran untuk anak-anak yang sulit dijangkau dan putus sekolah (Francis dan Joyce, 2018: 2). Sekolah inklusi merupakan sekolah umum untuk menyertakan peserta didik penyandang disabilitas dari segala usia dalam berbagai kegiatan sekolah (Blackwell & Rossetti, 2014: 2). Sekolah inklusi merupakan sekolah reguler yang mengkoordinasikan dan mengintegrasikan peserta didik reguler dan peserta didik berkebutuhan khusus pada jenjang pendidikan yang sama meskipun materi dan sistem penyampaian berbeda (Anshory, 2020: 325). Selanjutnya, di sekolah inklusi tidak ada kelompok normal atau tidak normal. Sekolah inklusi ditujukan untuk menampung semua peserta didik dari berbagai latar belakang, kondisi individu atau sosial untuk dididik dan belajar bersama tanpa diskriminasi. Dalam pembelajaran inklusi, anak berkebutuhan khusus belajar dengan guru kelas yang dibantu oleh guru pendamping khusus.

Sekolah inklusi diselenggarakan untuk memfasilitasi peserta didik baik peserta didik reguler maupun peserta didik inklusi untuk dapat mengikuti pembelajaran sesuai dengan kebutuhan masing-masing agar menjadi pribadi yang mandiri dan memiliki kecerdasan intelektual,

spiritual dan emosional (Sari, 2019: 194). Selanjutnya, sekolah inklusi bertujuan untuk memberikan kesempatan belajar yang sama bagi semua peserta didik termasuk anak berkebutuhan khusus dan dilaksanakan dalam lingkungan pendidikan yang sama. Sekolah inklusi melibatkan anak berkebutuhan khusus di kelas umum dan memungkinkan peserta didik tersebut berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman sebayanya (Khallel et al., 2021: 2).

Penyelenggaraan layanan inklusi di atur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 70 Tahun 2009 yang berisi seluruh sekolah di provinsi atau kabupaten/kota di Indonesia wajib menyelenggarakan pendidikan inklusi mulai dari tingkat SD, SMP dan SMA bagi peserta didik yang teridentifikasi memiliki hambatan fisik, mental, sosial dan kecerdasan peserta didik yang unggul. Sekolah inklusi bertujuan untuk memberikan kesempatan belajar yang sama bagi semua peserta didik termasuk anak berkebutuhan khusus dan dilaksanakan dalam lingkungan pendidikan yang sama.

Sistem pendidikan sekolah inklusi bersifat responsif dan fleksibel, lingkungan pendidikan yang ramah terhadap anak serta pendekatan yang menyeluruh dan kolaborasi dengan mitra kerja untuk membuat seluruh peserta didik nyaman (Yuwono & Utomo, 2021: 66). Di dalam sekolah inklusi setiap peserta didik yang sesuai dengan kebutuhan khususnya semua diusahakan dapat dilayani secara optimal dengan melakukan berbagai modifikasi dan/atau penyesuaian mulai

dari kurikulum, sarana dan prasarana, tenaga pendidik dan kependidikan, sistem pembelajarannya hingga sistem penilaiannya. Dengan kata lain, pendidikan inklusi mensyaratkan pihak sekolah yang harus menyesuaikan dengan tuntutan kebutuhan individu peserta didik bukan peserta didik yang menyesuaikan dengan sistem persekolahan (Yuwono & Utomo, 2021: 12). Sekolah inklusi harus mengutamakan fleksibilitas dan keragaman. Hal ini harus jelas dalam struktur sekolah, isi kurikulum, sikap dan kepercayaan staf, orang tua dan peserta didik yang tujuannya untuk menawarkan kepada setiap individu pendidikan yang relevan dan kesempatan optimal untuk pengembangan (Mwangi & Orodho, 2014: 119).

Anshory (2020: 326) menyebutkan beberapa hal yang harus dikuasai atau ada di sekolah-sekolah yang menyelenggarakan pendidikan inklusi diantaranya sekolah, pengelompokkan peserta didik sesuai kebutuhan, penempatan sekolah, sarana dan prasarana, guru, kegiatan pembelajaran, upaya pemerintah. Lebih lanjut, sekolah inklusi akan berjalan dengan baik jika semua pihak seperti guru, sekolah, orangtua, masyarakat dan pemerintah berpartisipasi. Sekolah inklusi sendiri merupakan konsep yang menggabungkan peserta didik normal dengan peserta didik berkebutuhan khusus.

Petrie et al (2018: 2) mengatakan bahwa guru dan peserta didik bekerjasama dalam kemitraan untuk menyusun kurikulum bersama yang digunakan dalam sekolah inklusi. Selanjutnya, dalam proses

inklusi, aspek kunci yang paling penting adalah pengajaran, pembelajaran dan kegiatan penilaian yang berlangsung dengan guru dan anak dengan berkebutuhan khusus. Sebagai bagian dari proses, guru perlu mengadopsi pendekatan yang fleksibel, memiliki harapan yang tinggi dan bersiap untuk memodifikasi dan mengadaptasi praktik pedagogis peserta didik.

Dalam pengorganisasian di sekolah inklusi dilakukan oleh seluruh penyelenggara sekolah inklusi dengan membentuk organisasi struktur dimana terdapat garis komando dengan tugas dan kewajiban masing-masing bidang. Untuk mengatur kelas inklusi melalui program kelas inklusi dan untuk mengatur guru mata pelajaran, guru pendidikan jasmani dengan guru pembimbing khusus melalui kepala program inklusi (Hastata et al., 2019: 206). Sarana dan prasarana sekolah menentukan apakah semua anak secara fisik, pedagogis dan fungsional disertakan atau dikecualikan dalam program sekolah. Sekolah-sekolah yang dirancang, harus dapat di akses, bebas hambatan, ramah dan secara umum mendukung anak-anak berkebutuhan khusus terutama mereka yang memiliki hambatan fisik (Francis & Joyce, 2018: 3). Dalam menyediakan pendidikan khusus atau inklusi dan layanan terkait seperti terapi fisik dan terapi okupasi untuk peserta didik penyandang disabilitas dalam pendidikan inklusi menggunakan program pendidikan individual di seluruh sekolah inklusi (Musyoka et al, 2017: 6).

Dalam mempromosikan sekolah inklusi, Khaleel et al (2021: 7) menyebutkan beberapa praktek penting untuk mempromosikan sistem sekolah inklusi yang efektif. Praktek ini disempurnakan dan dklasifikasikan ke dalam tujuh kategori utama berdasarkan manfaatnya bagi sekolah inklusi, praktek ini diantaranya mempekerjakan guru pendidikan khusus sebagai tambahan, menyelenggarakan kursus pengembangan dan pelatihan profesional secara berkala, mendorong pembinaan rekan dan praktek terbaik yang bermanfaat, membatasi jumlah dan jenis kasus disabilitas yang diterima, mengalokasikan anggaran untuk memenuhi kebutuhan disabilitas dalam hal fasilitas dan sumber daya, mengurangi ukuran kelas dan memperkenalkan serta mendorong praktek pengajaran bersama.

Gambaran tentang visi yang lebih disukai dari sekolah inklusi melibatkan peserta didik dengan dan tanpa berkebutuhan khusus dan keluarga mereka, guru dan karyawan, sistem pendidikan dan juga masyarakat (Nikula et al., 2021: 6-7). Selanjutnya dimensi dan faktor spesifikasinya sebagai berikut:

#### 1) Dimensi Struktural

Dimensi struktural terdiri dari dari lingkungan fisik yang menyenangkan, metode pembelajaran partisipatif dan sistem yang meningkatkan kesetaraan dan keterlibatan. Dimensi ini mewakili perspektif praktis yang diidentifikasi peserta sehubungan dengan faktor struktural yang diperlukan untuk mempromosikan inklusi yang

diinginkan. Lingkungan fisik yang menyenangkan ditandai dengan sehat dan nyaman. Ada beberapa kemungkinan untuk lingkungan fisik yang disukai, fleksibel, mempertimbangkan berbagai ketunaan dan mendukung kesejahteraan setiap orang. Lingkungan fisik yang ideal akan menawarkan kedekatan dengan alam, kesempatan untuk bergerak dan bersantai, ruang yang dapat di modifikasi. Ruang fleksibel yang dirancang dengan baik merupakan prasyarat penting untuk memungkinkan hasil positif dalam mempromosikan pembelajaran dan meningkatkan komunikasi dalam konteks pendidikan. Faktor metode pembelajaran partisipatif menekankan bahwa pembelajaran harus bersifat holistik dan terorganisir secara fleksibel untuk menghormati individualitas peserta didik dan menciptakan individu yang mandiri.

## 2) Dimensi Sosial

Dimensi sosial terdiri dari peningkatan kerjasama antar pelaku, partisipatif aktif dan rasa kebersamaan. Dimensi ini harus dipahami dalam arti luas ketika mempromosikan pendidikan inklusi. Kolaborasi melibatkan beberapa tokoh yang ada di dalam maupun di luar sekolah seperti keterlibatan dan tindakan keluarga dan peserta didik sangat penting karena rasa kebersamaan penting dalam budaya operasi sekolah yang menyiratkan perasaan saling mendukung dan bersatu serta menuntut agar pandangan peserta didik dan keluarga mereka dihargai. Dalam faktor *sense of community*, sekolah

dipersepsikan sebagai bagian dari masyarakat sekitarnya. Komunitas sekolah yang berbagi semangat dan keterbukaan memiliki peluang lebih tinggi untuk berhasil menyelenggarakan pendidikan inklusi.

### 3) Dimensi Emosional

Dimensi emosional sangat terkait dengan kesejahteraan dan kehadiran bersama dengan pengalaman kebermaknaan dan kompetensi yang terdiri dari tiga faktor yaitu kehadiran yang menghargai, ketenangan dan kesejahteraan dan dicirikan oleh kemanusiaan dan fokus pada kekuatan. Dalam faktor kehadiran yang apresiatif, nilai keragaman peserta didik dan penghargaan terhadap keprbadian mereka merupakan elemen kunci. Pandangan ini terlihat menjadi kenyataan dalam situasi perjumpaan. Faktor ketenangan menyampaikan bahwa kehidupan sehari-hari sekolah inklusi yang diinginkan tidak tergesa-gesa dan fleksibel. Inklusi didukung oleh suasana damai. Penekanan pada kesejahteraan berpusat pada fitur yang meningkatkan kesejahteraan psikologis seperti kepositifan dan fokus pada kekuatan dan kegembiraan.

Inklusi dalam pendidikan menggabungkan berbagai pemangku kepentingan yang perlu menghasilkan visi dan komitmen bersama untuk tujuan bersama yang secara kolektif mempromosikan sekolah inklusi ke arah yang diinginkan (Nikula et al., 2021: 11). Inklusi bukan hanya tentang mendaftarkan anak-anak berkebutuhan khusus ke sekolah umum tetapi lebih tentang sekolah umum yang menyediakan

berbagai kebutuhan, memastikan bahwa semua anak memenuhi potensi belajar mereka (Kendall, 2018: 679).

Iklim sekolah inklusi mengacu pada karakteristik lingkungan yang relatif stabil dan awet yang dihasilkan oleh interaksi antara guru dan lingkungan dalam proses penyelenggaraan pendidikan inklusi. (Xue et al., 2023: 2). Lebih lanjut dijelaskan bahwa terdapat tiga pandangan tentang unsur-unsur inklusi antara lain 1) partisipasi anak berkebutuhan khusus dalam kegiatan sekolah, kerjasama antara guru biasa dan guru luar biasa, dukungan kepala sekolah dan kegiatan praktek relevan yang diselenggarakan oleh sekolah, 2) saling membantu dan mendukung antar guru, dukungan pimpinan sekolah dan perhatian sekolah terhadap prestasi akademik anak berkebutuhan khusus, 3) dukungan kepala sekolah dan pelaksanaan kegiatan praktik.

#### c. Sekolah Dasar Inklusi

Sekolah dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan bagi peserta didik dalam menempuh pendidikan. Pendidikan di sekolah dasar mempunyai kontribusi dalam membangun dasar pengetahuan peserta didik untuk digunakan pada pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar harus berjalan optimal (Aka, 2016: 35). Sedangkan sekolah inklusi merupakan sekolah regular yang mengkoordinasikan dan mengintegrasikan peserta didik regular dan peserta didik berkebutuhan khusus pada jenjang pendidikan yang sama meskipun materi dan sistem penyampaiannya berbeda

(Anshory, 2020: 325). Inklusi melibatkan semua peserta didik yang berpartisipasi dalam pembelajaran dan sekolah harus mampu mengembangkan cara meningkatkan partisipasi dan pencapaiannya pendidikan yang luas dari semua kelompok peserta didik terutama mereka yang beresiko mengalami *margin alisation* (Hughesb et al, 2012: 3). Berdasarkan definisi tersebut, sekolah dasar inklusi merupakan salah satu jenjang pendidikan dasar bagi seluruh peserta didik baik peserta didik reguler maupun berkebutuhan khusus untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki.

Penyelenggaraan pendidikan yang dilaksanakan di sekolah dasar inklusi memerlukan pengetahuan, pemahaman dan komitmen sebagai dasar pelaksanaan dan pengembangan pelayanan berbasis lingkungan yang lebih baik. Kurikulum di sekolah dasar inklusi perlu di modifikasi dari kurikulum yang biasa digunakan sehingga cocok dengan kebutuhan seluruh peserta didik (Mularsih, 2019: 97). Lebih lanjut dijelaskan bahwa modifikasi kurikulum dilakukan oleh tim pengembang kurikulum disekolah yang terdiri dari kepala sekolah, guru kelas, guru mata pelajaran, guru pendidikan khusus, konselor, psikolog dan ahli yang terkait. Sedangkan klasifikasi kurikulum yaitu model kurikulum reguler, model kurikulum reguler dengan modifikasi dan model kurikulum program pendidikan individual. Guru pendamping berkolaborasi dengan guru kelas dalam menentukan batas standar ketuntasan belajar minimal, diskusi dalam menganalisis penilaian anak,

metode penanganan yang tepat dan membahas pembagian tugas di kelas. (Rapisa et al., 2021: 15).

## **2. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar Inklusi**

Dalam pendidikan inklusi di Indonesia, tidak semua anak berkebutuhan khusus dapat bersekolah bersama dengan anak normal. Seluruh peserta didik baik peserta didik regular maupun peserta didik berkebutuhan khusus berhak untuk mendapatkan kenyamanan yang sama dalam kegiatan pembelajaran (Anshory, 2020: 328). Peserta didik ini termasuk anak-anak tunanetra, tunarungu, tunadaksa fisik, tunagrahita, tunawicara, disabilitas psikososial dan multi disabilitas (Liang et al., 2022: 2). Beberapa peserta didik berkebutuhan khusus belajar di kelas pendidikan umum sebagai peserta didik inklusi berdasarkan gagasan “lingkungan yang paling tidak membatasi” (Durmus, 2021: 173). Peserta didik penyandang disabilitas juga memiliki peluang yang tinggi untuk berpartisipasi dalam kelas pendidikan (Koh, 2018: 840).

Salah satu layanan yang diberikan kepada peserta didik dan calon peserta didik berkebutuhan khusus adalah identifikasi. Identifikasi merupakan proses pengumpulan informasi apakah seorang anak termasuk anak berkebutuhan khusus atau bukan, apakah anak tersebut mengalami penyimpangan (fisik, akademik, sosial, emosional dan/atau sensorik syaraf) dalam pertumbuhan atau perkembangannya dibandingkan dengan anak-anak lainnya (Rapisa et al., 2021: 15). Sejalan dengan Mularsih (2019: 96) yang mengatakan bahwa penerimaan peserta didik perlu

diperhatikan masalah identifikasi untuk memperoleh peserta didik yang mengalami gangguan atau keterbatasan baik secara fisik, intelektual, sosial, perilaku maupun secara emosional. Proses identifikasi dilakukan bertujuan untuk penjangkaran kemungkinan peserta didik mengalami masalah belajar, penglihatan atau referal, klasifikasi terkait dengan pengelompokan jenis keterbatasan yang dialami peserta didik, perencanaan pembelajaran terkait dengan pembuatan program pembelajaran secara individual sesuai dengan gangguan yang dialami peserta didik serta *monitoring* kemajuan belajar terkait dengan evaluasi program yang sudah dilaksanakan.

Setiap peserta didik dapat diterima sebagai bagian dari kelas untuk membantu, berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain dengan guru dan teman sekelasnya sehingga kebutuhan individunya dapat terpenuhi (Anshory, 2020: 325). Semua peserta didik memiliki akses ke lembaga pendidikan baik terpisah atau terpadu atau lebih sempit dan teknis, pengarusutamaan peserta didik berkebutuhan khusus ke dalam kelas regular (Malak, 2013: 57).

Karakteristik peserta didik yang dihadapi di sekolah dasar inklusi sangat kompleks. Kesadaran guru akan faktor personal dan kontekstual yang mendukung ketahanan diri dapat membantu mereka meningkatkan kenyamanan dan mengatasi kelelahan (McKay & Barton, 2018: 357). Peserta didik sekolah dasar sedang mengalami proses perkembangan baik secara intelektual, sosial dan emosional serta perkembangan fisik bahasa

dan moral (Gajda, 2016: 247). Artinya setiap peserta didik memiliki kecepatan perkembangan yang berbeda pada setiap aspek tergantung dari fungsi kematangan dan fungsi belajar (Cocca et al., 2020: 2). Pembelajaran inklusi yang dilaksanakan di kelas menuntut guru untuk memenuhi keragaman kebutuhan belajar peserta didik. Keanekaragaman dapat dinilai dari segi gaya belajar, minat, tingkat kesiapan belajar, kebutuhan khusus yang dapat diakses di kelas (Efendi et al., 2022: 975).

Kolaborasi guru kelas inklusi dapat mendorong komunitas praktik melalui hubungan profesional yang dapat meningkatkan pengalaman pendidikan dan hasil belajar peserta didik, pengalaman belajar peserta didik dapat berkontribusi pada kemampuannya untuk mengakses berbagai perspektif dengan argumentasinya dan menyarankan perlunya mempertimbangkan pengalaman kontekstual lebih dekat dalam mempengaruhi penalaran moral anak (Scholes et al, 2017: 995). Kebutuhan belajar peserta didik inklusi yang beragam harus mengakomodir gaya belajar yang beragam, materi yang beragam, metode yang beragam, kurikulum yang di modifikasi guru untuk mengubah kedalaman, keluasan, tahapan materi dan ruang lingkup materi, waktu belajar dan target pencapaiannya (Efendi et al., 2020: 976). Lebih lanjut dijelaskan kurikulum yang dimodifikasi adalah kurikulum standar yang berlaku. Dasar modifikasi kurikulum adalah kebutuhan belajar peserta didik yang kebutuhan informasinya diperoleh dari hasil penilaiann

pembelajaran. Pada saat yang sama, evaluasi dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan derajat dan keragaman (Izzati, 2015: 55).

### **3. Aktivitas Jasmani**

#### **a. Konsep Dasar Aktivitas Jasmani**

Aktivitas jasmani merupakan gerakan fisik yang dilakukan oleh otot-otot tubuh dan sistem pendukungnya. Aktivitas jasmani mengandung segalanya mulai dari bentuk gerak yang dilakukan saat bekerja, latihan, aktivitas di rumah, transportasi dan rekreasi yang dapat disimpulkan bahwa aktivitas jasmani merupakan aktivitas yang dihasilkan oleh otot rangka dari setiap gerakan tubuh yang memerlukan pengeluaran energi (Kurniawan dkk, 2021: 365). Aktivitas jasmani dapat digambarkan sebagai latihan kesehatan atau kebugaran (Bull et al., 2020: 1452; Rodrigues-Larrad et al., 2021: 2; Wang & Boros, 2021: 12). Shephard & Trudeau (2008: 1) mengetengahkan bahwa aktivitas jasmani dedefinisikan sebagai semua bentuk gerakan yang terkait dengan peningkatan pengeluaran energi termasuk aktivitas jasmani yang dilakukan secara spontan dan bentuk aktivitas jasmani yang teratur yang meliputi latihan yang terencana, pendidikan jasmani dan olahraga.

Brown et al (2012: 1) membagi aktivitas jasmani menjadi dua jenis, yaitu aktivitas aerobik yang sebagian besar menggunakan otot secara terus menerus dan berirama seperti otot lengan atau kaki dan aktivitas anaerobik yaitu aktivitas “tanpa oksigen” yang biasanya

dilakukan dalam durasi yang sangat singkat. Energi yang didapat adalah dari otot yang berkontraksi terlepas dari oksigen yang dihirup. Contoh aktivitas anaerobik adalah lari jarak pendek. Seluruh anak usia 5-17 tahun harus melakukan setidaknya 60 menit aktivitas fisik sedang hingga tinggi setiap hari (Ping Sit et al., 2020: 177). Sejalan dengan Anico et al (2022: 2553) yang mengatakan bahwa anak-anak dan remaja harus terlibat dalam aktivitas jasmani dengan rata-rata 60 menit perhari setiap minggunya dengan intensitas sedang hingga berat dan setidaknya 30 dari 60 menit mereka aktif per hari harus dicapai selama waktu sekolah.

*International Charter of Physical Education, Physical Activity and Sport* yang dikeluarkan oleh UNESCO yang berisi tentang kebijakan yang mendorong perkembangan pada pendidikan jasmani, aktivitas jasmani dan olahraga di berbagai negara. kebijakan itu tertuang berupa prinsip-prinsip yang dijabarkan ke dalam 13 butir dan pasal-pasal yang berjumlah 12. Dalam setiap pasal berisi butir-butir yang lebih lanjut dijelaskan Sugiyanto (2018: 6), sesuai dengan pasal-pasal dalam dokumen itu, hal-hal penting yang harus disadari dan dilakukan sebagai langkah strategis adalah sebagai berikut:

- 1) Praktek pendidikan jasmani serta aktivitas jasmani dan olahraga adalah hak dasar untuk semua
- 2) Pendidikan jasmani, aktivitas jasmani dan olahraga dapat memberi berbagai manfaat bagi individu, komunitas serta masyarakat

- 3) Seluruh pemangku kepentingan harus berpartisipasi dalam menciptakan visi yang strategis serta mengembangkan kebijakan pilihan dan prioritas
- 4) Program pada pendidikan jasmani, aktivitas jasmani dan olahraga harus menginspirasi pada partisipasi sepanjang hidup
- 5) Seluruh pemangku kepentingan harus dapat memastikan bahwa kegiatan secara ekonomi, sosial serta lingkungan dapat berlangsung
- 6) Penelitian, bukti dan evaluasi merupakan komponen yang diperlukan untuk pengembangan pendidikan jasmani, aktivitas jasmani dan olahraga
- 7) Pembelajaran, pelatihan serta administrasi pendidikan jasmani, aktivitas jasmani dan olahraga harus dilakukan oleh orang yang berkualifikasi
- 8) Mementingkan adanya ruang yang memadai dan aman, fasilitas serta peralatan yang memadai untuk pendidikan jasmani, aktivitas jasmani dan olahraga yang berkualitas
- 9) Keamanan dan manajemen resiko merupakan kondisi penting dari persyaratan kualitas
- 10) Perlindungan dan promosi nilai-nilai integritas dan etika pendidikan jasmani, aktivitas jasmani dan olahraga harus terus menjadi perhatian bagi semua

- 11) Pendidikan jasmani, aktivitas jasmani dan olahraga dapat memainkan peran penting dalam realisasi tujuan pembangunan, perdamaian, pasca-konflik dan pasca-bencana
- 12) Melakukan kerjasama internasional merupakan prasyarat untuk meningkatkan cakupan dan dampak dari pendidikan jasmani, aktivitas jasmani dan olahraga

Di dalam dokumen tersebut dideskripsikan pentingnya aktivitas jasmani untuk kesehatan dengan disertai bukti hasil riset. Dijelaskan antara lain bahwa *physical inactivity* telah diidentifikasi sebagai faktor resiko urutan ke empat atas dalam penyebab kematian global yaitu sebesar 6% dari kematian global. Selain itu juga dijelaskan pula bahwa partisipasi secara rutin dalam aktivitas jasmani dapat menurunkan resiko serangan jantung koroner dan stroke, diabetes, hipertensi, kanker dan depresi. Penyakit-penyakit ini disebut sebagai penyakit *Noncommunicable Diseases* (NCDs).

Aktivitas jasmani juga merupakan kunci penentu dalam pengeluaran energi serta menjadi dasar keseimbangan energi dalam mengontrol berat badan (Fuzeki et al., 2020: 2). Aktivitas jasmani dalam bentuk keterampilan gerak dasar dapat meningkatkan interaksi sosial, ekspresi diri dan perkembangan otak anak juga akan terasah ketika melakukan aktivitas jasmani (Fredericks, 2020: 78). Anak yang aktif secara fisik akan belajar lebih efektif ketika di dalam maupun di luar lingkungan sekolah. Anak yang aktif juga akan merasa gembira

dan percaya diri serta memiliki pola tidur yang baik (Virkki & Chan 2014: 358). Aktivitas jasmani yang dilakukan sejak dini dapat membentuk anak menjadi seorang dewasa dengan gaya hidup aktif (Lujanac, 2019: 1).

b. Tingkatan Aktivitas Jasmani

Sugiyanto (2018: 5) menjelaskan bahwa WHO menerbitkan dokumen pada tahun 2010 yang mengkampanyekan pentingnya aktivitas jasmani untuk tujuan kesehatan bagi semua manusia yang berjudul *Global Recommendations on Physical Activity for Health*. Aktivitas jasmani yang dimaksud dalam dokumen tersebut adalah aktivitas jasmani yang meliputi *play, game, sport, transportation, recreations, physical education or planned exercise* yang dilakukan dalam konteks aktivitas keluarga, sekolah dan masyarakat. Lebih lanjut dijelaskan dalam dokumen WHO bahwa mengingat akan pentingnya aktivitas jasmani untuk kesehatan maka masyarakat perlu melakukan aktivitas jasmani secara teratur, kontinyu dan terprogram yang secara garis besar dijelaskan sebagai berikut:

1) Aktivitas Jasmani untuk Usia 5-17 Tahun

Pada anak-anak dan remaja kelompok usia ini aktivitas jasmani mencakup bermain, permainan, pendidikan jasmani, olahraga, rekreasi, transportasi atau latihan yang direncanakan dalam ruang lingkup keluarga, sekolah serta kegiatan di masyarakat. Untuk meningkatkan kebugaran yang berkaitan kardiorespirasi dan otot,

kesehatan tulang, kardiovaskular dan metabolisme biomarker kesehatan dan mengurangi gejala kecemasan dan depresi, direkomendasikan:

- a) Anak-anak dan remaja berusia 5-17 tahun harus melakukan setidaknya 60 menit aktivitas jasmani dengan intensitas sedang hingga tinggi pada setiap harinya
- b) Aktivitas jasmani lebih dari 60 menit pada setiap harinya akan memberikan manfaat kesehatan tambahan
- c) Secara dominan aktivitas jasmani yang dilakukan sehari-hari harus bersifat aerobik. Aktivitas intensitas tinggi harus dimasukkan termasuk yang memperkuat otot dan tulang dilakukan setidaknya 3 kali setiap minggu.

## 2) Aktivitas Jasmani untuk Usia 18-64 Tahun

Untuk orang dewasa kelompok usia ini, aktivitas jasmani mencakup fisik rekreasi atau waktu luang, transportasi misalnya berjalan atau bersepeda, pekerjaan, kerja rumah tangga, bermain, permainan, olahraga atau latihan yang direncanakan dalam kegiatan sehari-hari, keluarga dan kegiatan komunitas. Untuk meningkatkan kebugaran kardiorespirasi dan otot, kesehatan tulang dan mengurangi resiko NCDs dan depresi, direkomendasikan:

- a) Pada orang dewasa usia antara 18-64 tahun harus melakukan setidaknya 150 menit aktivitas fisik aerobik dengan intensitas sedang setiap minggu atau melakukan setidaknya 75 menit

aktivitas aerobik intensitas tinggi setiap minggu atau kombinasi setara keduanya

- b) Aktivitas aerobik harus dilakukan dengan durasi minimal 10 menit
- c) Manfaat kesehatan tambahan yaitu harus mencakup aktivitas jasmani dengan intensitas sedang mereka hingga 300 menit per minggu
- d) Kegiatan untuk penguatan otot dilakukan dengan melibatkan kelompok otot besar dengan 2 hari atau lebih dalam seminggu.

### 3) Aktivitas Jasmani untuk Usia 65 Tahun ke Atas

Pada orang dewasa kelompok usia ini, aktivitas jasmani termasuk aktivitas jasmani rekreasi atau waktu luang, transportasi seperti berjalan, bersepeda, pekerjaan rumah tangga, bermain, permainan atau latihan yang telah direncanakan dalam ruang lingkup kegiatan sehari-hari, keluarga dan masyarakat. Untuk meningkatkan kebugaran yang berkaitan dengan kardiorespirasi dan otot, tulang dan kesehatan fungsional dan mengurangi resiko NCDs, depresi dan penurunan kognitif, direkomendasikan:

- a) Pada orang dewasa berusia 65 tahun ke atas harus melakukan setidaknya 150 menit aktivitas jasmani aerobik intensitas sedang setiap minggu atau melakukan setidaknya 75 menit aktivitas jasmani dengan intensitas tinggi setiap minggu atau setara

- b) Manfaat kesehatan tambahan harus meningkatkan aktivitas jasmani dengan intensitas sedang hingga 300 menit per minggu atau setara
- c) Orang dewasa kelompok usia ini dengan mobilitas yang buruk harus melakukan aktivitas jasmani untuk meningkatkan keseimbangan dan mencegah jatuh pada 3 atau lebih hari per minggu
- d) Kegiatan penguatan otot harus dilakukan dengan melibatkan kelompok otot utama pada 2 hari atau lebih dalam seminggu
- e) Ketika orang dewasa dari kelompok usia ini tidak dapat melakukan jumlah aktivitas jasmani yang disarankan karena kondisi kesehatan, mereka harus aktif secara fisik seperti yang dimungkinkan oleh kemampuan dan kondisi mereka.

Pengenalan pada aktivitas jasmani perlu diberikan pada anak sejak usia dini (Ismoko & Probo, 2016: 420). Aktivitas jasmani umumnya memiliki efek positif pada pertumbuhan kecuali dalam tingkat kasus latihan yang berlebihan (Satria et al., 2020: 2; Sumiya & Nonaka, 2021: 1). Gallahue et al (2012: 188) mengatakan bahwa seorang anak yang memiliki lebih banyak akses ke aktivitas jasmani akan memiliki lebih banyak peluang untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar sedangkan anak dengan kesempatan yang terbatas dalam melakukan aktivitas jasmani maka akan lebih rendah keterampilan gerak dasarnya. Hal ini sejalan dengan Dobel et al (2021:

1) mengatakan bahwa aktivitas jasmani sangat berpengaruh dalam mengembangkan dan membangun keterampilan gerak dasar anak-anak.

c. Aktivitas Jasmani bagi Peserta didik Sekolah Dasar Inklusi

Peningkatan tingkat aktivitas fisik memiliki efek saling menguntungkan terhadap kesehatan dan prestasi akademis peserta didik (Shepherd et al., 2011: 22). Secara umum pendidikan yang melalui aktivitas jasmani mengandung nilai pendidikan terletak pada pandangan filosofis yang mendasari sistem pendidikan sedangkan secara khusus mengandung asumsi yang meliputi kenyataan, etika, tata nilai, kebenaran dan moral (Beatty et al., 2020). Selain itu, memasukan aktivitas fisik dalam kurikulum sekolah sangat penting untuk kemajuan dan pendewasaan peserta didik (Cakrawati dkk, 2023: 30). Castelli et al (2015: 4) menyatakan bahwa partisipasi dalam aktivitas jasmani yang terprogram dapat meningkatkan prestasi akademik dan kinerja otak seperti perhatian dan ingatan. Disamping itu juga peningkatan aktivitas jasmani akan membuat anak menjadi fokus dalam mengerjakan tugas di kelas dan meningkat dalam pengalaman belajar. Selain itu, anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna untuk mengisi waktu luang, terlibat dalam kegiatan yang kondusif untuk mengembangkan kehidupan yang sehat, berkembang secara sosial dan berkontribusi terhadap kesehatan fisik dan mental (Cakrawati & Yudanto, 2022: 416).

Aktivitas jasmani yang didapatkan dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar inklusi, memungkinkan anak-anak berkebutuhan khusus

berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan dengan anak-anak normal, menikmati hak dan kesempatan yang sama dalam pendidikan dan memberikan perhatian yang maksimal pada perbedaan individu (Xue et al., 2023: 2). Selain itu, aktivitas jasmani dapat meningkatkan perilaku komunikasi aktif anak berkebutuhan khusus, menstabilkan emosinya, memperbaiki perilaku bermasalah dan meningkatkan komunikasi sosial serta kemampuan beradaptasi sosial, mewujudkan kepedulian hidup bagi peserta didik berkebutuhan khusus dan mendorong perkembangan peserta didik secara menyeluruh.

Aktivitas jasmani yang diberikan dalam pendidikan jasmani inklusi telah dipromosikan sebagai hak asasi manusia yang mendasar. Terdapat enam aspek yang mempengaruhi pendidikan jasmani inklusi yaitu dukungan dari tutor sebaya, asisten pengajar dan spesialis pendidikan jasmani yang diadaptasi, efek dari teman sebaya yang berkembang secara khas, sikap dan niat anak-anak tanpa anak berkebutuhan khusus, interaksi sosial, waktu pembelajaran akademik peserta didik berkebutuhan khusus selama pendidikan jasmani dan pelatihan dan sikap guru pendidikan jasmani (Liang et al., 2022: 2). Pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dilakukan di sekolah selain dapat mengembangkan aspek psikomotor dan kognitif dapat pula mengembangkan aspek afektifnya (Schwamberger & Sinelnikov, 2015: 40). Pendidikan melalui aktivitas jasmani merupakan hasil belajar

asosiatif yang ditransformasikan ke dalam nilai budaya dari perilaku anti-sosial menjadi pro-sosial (Christoduolou, 2020).

Petire (2018: 345) menyebutkan dalam hasil penelitiannya yang mengungkapkan bahwa peserta didik sekolah dasar di sekolah inklusi menyukai beberapa kegiatan yang lebih tradisional seperti berlari tetapi memiliki kegiatan lain yang peserta didik sukai seperti menari, merangkak, menyanyi. Hal ini dapat disadari ada banyak cara agar peserta didik dapat aktif daripada pola pikir tradisional, peserta didik lebih menyukai kegiatan yang menyenangkan dan disukai. Dengan mengenali bahwa untuk berpartisipasi dan menemukan kesenangan dalam aktivitas fisik, individu perlu mengembangkan lebih dari keterampilan gerakan fisik atau keterampilan dasar. Yang sama pentingnya adalah pengembangan pemahaman taktis atau strategis (keterampilan berpikir kritis) dan keterampilan interpersonal.

Aktivitas jasmani dalam sekolah dasar inklusi yang diberikan harus sesuai dengan kemampuan dan kesehatan peserta didik dan mengintegrasikannya di kelas atau kelompok untuk memberikan kesempatan kepada semua peserta didik untuk mencapai tujuan, untuk memiliki rasa aman, nyaman dan sukses dalam kondisi latihan jasmani (Terzieva, 2019: 97-98). Dengan mengambil fokus program aktivitas jasmani di pembelajaran pendidikan jasmani, menggunakan pendekatan yang lebih bertema secara signifikan lebih mudah untuk memberikan kegiatan pembelajaran yang berbeda dan memungkinkan

peserta didik bekerja berpasangan atau berkelompok kecil untuk mengeksplorasi fokus pembelajaran (Petrie, 2018: 352). Kustova et al (2021: 8) menyebutkan jenis aktivitas yang bisa diberikan pada peserta didik sekolah dasar di kelas inklusi sebagai berikut, pengembangan ketepatan persepsi berdasarkan latihan koordinasi gerak, koreksi proses memori berdasarkan latihan menghafal, koreksi aktivitas kognitif berdasarkan aktivitas fisik, pengembangan keterampilan komunikasi, koreksi hubungan spasial berdasarkan latihan koordinasi gerak, koreksi perhatian berdasarkan latihan perbandingan dan diskriminasi, koreksi lingkungan emosional dari peserta didik yang terlibat dalam latihan, koreksi stabilitas vestibula berdasarkan latihan keseimbangan, koreksi hubungan spatio-temporal berdasarkan latihan. Lebih lanjut dijelaskan bahwa aktivitas jasmani yang diberikan harus sesuai dengan usia dan perkembangan peserta didik serta sarana dan prasarana yang dimodifikasi.

Petrie et al (2018: 352) melakukan kegiatan seperti berjalan alih-alih berlari selama kegiatan pembelajaran sehingga semua peserta didik aman dan terlibat dalam pembelajaran dan membuat semua peserta didik merasa seperti anggota kelas yang berharga. Pengurangan kecepatan tidak berdampak pada pembelajaran tetapi malah membuat aktivitas lebih mudah diakses oleh peserta didik reguler dan peserta didik berkebutuhan khusus. Selain itu, dengan berjalan kaki membuat peserta didik fokus pada pembelajaran bukan hanya pada kecepatan.

Mengganti peralatan yang digunakan merupakan cara lain agar peserta didik yang memiliki kebutuhan yang beragam dapat berpartisipasi dalam pembelajaran. Menyediakan berbagai peralatan yang berbeda memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang mereka rasa nyaman dan aman.

Petrie et al (2018: 352) melayani berbagai kemampuan terluas dan berfokus pada belajar bukan sekedar kegiatan. Untuk memastikan bahwa program inklusi dan modifikasi untuk lebih mendukung peserta didik dengan berkebutuhan khusus dilakukan dengan cara yang mendukung mereka dalam segala hal baik fisik, sosial, mental/emosional dan spiritual dan sekaligus tidak merugikan kebutuhan belajar peserta didik lainnya (Petrie, 2018: 353). Kustova et al (2021: 5) mengatakan bahwa anak-anak lebih mudah untuk belajar melalui permainan dan aktivitas fisik lainnya yang dilakukan dalam kelompok, dimana perlu untuk bersatu dengan teman lainnya. Semua jenis kegiatan tidak jauh berbeda dengan yang dilakukan anak-anak normal agar anak berkebutuhan khusus tidak merasa terasingkan serta yang paling penting adalah menerima peserta didik berkebutuhan khusus seperti anak lainnya di kelas.

Dengan menambah aktivitas fisik seperti relaksasi melalui permainan yang sebagian besar didasarkan pada gambar atau media yang menghibur anak-anak akan membantu mengajari anak cara rileks yang benar dalam berbagai situasi baik itu menghilangkan stres maupun

meningkatkan konsentrasi (Kustova, 2021: 7). Selanjutnya, ketika anak-anak melakukan relaksasi anak-anak mewujudkan citra yang dianalisis dan tidak hanya meniru permainan sehingga keefektifan tugas hanya dapat dilihat dengan melihat anak tersebut. Pada saat yang sama, pernafasan menjadi tenang dan menjadi lebih lancar, anak berhenti bernafas melalui mulut, wajah menunjukkan ketenangan, tidak ada kemerahan dan otot-otot yang terlihat agak lamban menjadi lebih rileks.

d. Aktivitas Bermain Peserta didik Sekolah Dasar Inklusi

Aktivitas bermain sangat berkaitan erat dengan kegiatan kehidupan keseharian anak-anak (Suherman dkk, 2015: 62). Bermain pada masa anak-anak cenderung merupakan kebutuhan dasar yang hakiki dan merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan. Melalui aktivitas bermain tersebut mampu menggerakkan gagasan, memecahkan masalah dan mendatangkan kebahagiaan. Bermain adalah aktivitas yang dapat dilakukan oleh semua manusia mulai dari anak-anak hingga orang dewasa tak terkecuali bagi para penyandang disabilitas (Graham et al., 2015). Pada masa anak-anak, bermain menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan dan cenderung merupakan kebutuhan yang hakiki (Fubenberg & Liang, 2019: 2). Irianto (2005: 88) menyatakan bahwa bermain dapat berupa aktivitas dalam bentuk gerak fisik dan merupakan aktualisasi potensi, sikap serta perilaku anak. Neale et al., (2018: 2) mengatakan bahwa bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan

mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan dan dapat mengembangkan imajinasi anak.

Ginsburg (2007: 182) mengatakan bahwa bermain sangat penting bagi perkembangan anak karena dengan bermain dapat memberikan banyak kontribusi pada kognitif, fisik, sosial dan emosional serta kesejahteraan. Selanjutnya bermain sangat penting untuk perkembangan karena berkontribusi pada kesejahteraan kognitif, fisik, sosial dan emosional. Bedrova & Leong (2005: 6) mengatakan bahwa bermain memiliki hubungan dengan perkembangan aspek kognitif dan keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam proses belajar anak seperti bermain menumbuhkan memori, berkomunikasi lisan, pengaturan diri sendiri serta mengenali simbol.

Musfiroh (2008: 4) mengungkapkan bahwa bermain mengandung unsur menyenangkan dan menggembirakan bagi anak-anak, dorongan bermain muncul dari anak dan bukan paksaan orang lain, anak melakukan karena spontan dan sukarela, semua anak ikut serta secara bersama-sama sesuai peran masing-masing, anak berlaku pura-pura atau memerankan sesuatu, anak menetapkan aturan main sendiri baik aturan yang diadopsi dari orang lain maupun aturan yang baru, anak berlaku aktif dan tidak sekedar melihat serta anak bebas memilih karena bermain sifatnya fleksibel.

Di dalam bermain dibutuhkan suatu media yang disebut dengan permainan. Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri dan permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam (Garcia & Murillo, 2020: 166). Fadillah (2014: 14) menyebutkan beberapa kriteria tentang permainan yaitu permainan merupakan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan, permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subjektif dan tidak mempunyai tujuan praktis, permainan merupakan hal yang spontan dan sukarela, dipilih secara bebas oleh pemain dan permainan mencakup keterlibatan aktif dari pemain.

#### **4. *Physical Literacy***

##### **a. Konsep *Physical Literacy***

Literasi merupakan istilah yang sangat taktis dan strategis sebagai sebuah *core business* dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa (Y. Huang et al., 2020: 2). *Physical literacy* yang dalam pengertian bebas adalah literasi fisik yang dapat diartikan sebagai motivasi, kepercayaan diri, kompetensi fisik, pengetahuan dan pemahaman untuk menghargai dan bertanggung jawab atas keterlibatan dalam aktivitas fisik seumur hidup (Whitehead, 2007: 282). *Physical literacy* dapat digambarkan sebagai kemampuan untuk mampu melakukan aktivitas jasmani seumur hidupnya (Cakrawati dkk, 2024: 52). Hal ini diperkuat oleh Kriswanto dkk (2023: 3) yang menyebutkan bahwa *physical literacy* dianggap

sebagai sebuah persyaratan seseorang untuk menerapkan gaya hidup aktif secara fisik.

*Physical literacy* dapat digambarkan sebagai disposisi yang ditandai dengan motivasi untuk memanfaatkan potensi gerakan bawaan untuk memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kualitas hidup (Whitehead, 2010: 160). Bulqini et al (2021: 55) mengatakan bahwa *physical literacy* merupakan landasan bagi individu yang digunakan dalam berbagai aktivitas kehidupan serta upaya pencapaian kinerja. *Physical literacy* merupakan pengembangan keterampilan gerak dasar dan kepercayaan diri sehingga peserta didik memiliki motivasi dan kemampuan untuk memahami, kepercayaan terhadap kemampuan dirinya, menerapkan pola hidup sehat dengan gaya hidup aktif dan memiliki keterampilan gerak dasar yang baik (Gustian, 2020: 200). *Physical literacy* menjadi sebuah tujuan akhir dari pendidikan jasmani dengan membuat konseptualisasi gerak anak sebagai manusia secara holistik yang bergerak untuk belajar menjadi anak yang berpengetahuan secara gerak (Chen, 2015: 126). *Physical literacy* berkontribusi pada konsep keterampilan gerak dasar dan identifikasi bakat olahraga yang dapat ditingkatkan melalui pembelajaran pendidikan jasmani (Lundvall, 2015: 114). *Physical literacy* memberikan wawasan, pengalaman, kompetensi, motivasi pada anak agar memiliki khazanah gerak yang cukup sebagai bekal untuk kelak hidup aktif sepanjang hayat. Dengan kata lain *physical literacy* bertujuan untuk memberikan

pilihan gerak agar anak memiliki kosa kata gerak yang banyak (Pambudi et al., 2021: 323). *Physical literacy* digambarkan sebagai kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, mencipta, merespon secara efektif dan berkomunikasi menggunakan dimensi kebutuhan manusia dalam berbagai situasi dan konteks (Pramono, 2017: 4).

Asosiasi Literasi Fisik Internasional mendefinisikan *physical literacy* sebagai motivasi, kepercayaan diri, kompetensi fisik, pengetahuan dan pemahaman untuk menghargai dan bertanggung jawab atas keterlibatan dalam aktivitas fisik seumur hidup. Konsep *physical literacy* telah dibahas sebagai cara untuk mendorong dan mempertahankan keterlibatan seumur hidup di aktivitas jasmani. *Physical literacy* dapat digambarkan sebagai konsep multifaset yang terdiri dari domain pengaruh, fisik dan kognitif yang saling terkait (Cornish et al., 2020: 2; Edwards et al., 2017: 113; Shearer et al., 2021: 2). Meskipun *physical literacy* bersifat seumur hidup, inisiatif yang diterapkan selama masa kanak-kanak sangat populer karena merupakan tahap kritis untuk mengembangkan atribut *physical literacy* dan partisipasi aktivitas jasmani seumur hidup (Belanger et al., 2018: 2; Shearer et al., 2021: 2).

Individu yang memiliki *physical literacy* harus bergerak dengan ketenangan dan kepercayaan diri dalam berbagai situasi yang menantang secara fisik dan perseptif dalam membaca semua aspek

lingkungan fisik, mengantisipasi kebutuhan atau kemungkinan gerakan dan merespons dengan tepat, dengan kecerdasan dan imajinasi gerak (Allingham et al., 2019: 22). Pentingnya *physical literacy* tidak hanya berkontribusi pada peningkatan aktivitas fisik tetapi juga untuk hasil partisipasi fisik (Li et al., 2020: 2851). *Physical literacy* berinteraksi dengan komponen fisik lainnya untuk mempengaruhi pola aktivitas fisik anak (Brown et al., 2020: 1063).

Individu yang memiliki *physical literacy* yang baik diharapkan memiliki pengetahuan kognitif, kompeten secara fisik dan termotivasi secara mental dalam kehidupan yang aktif secara fisik seumur hidup (Sun, 2015: 146). Individu yang melek fisik akan mampu melakukan berbagai aktivitas dalam kehidupannya sebagian besar membutuhkan aktivitas jasmani tersebut dengan percaya diri, kompeten, efektif dan efisien serta optimal (Widodo, 2018: 55). Anak-anak dengan *physical literacy* yang lebih besar dianggap lebih mungkin untuk memenuhi pedoman aktivitas jasmani harian (Cornish et al, 2020: 3) dan seringkali, elemen-elemen ini terlihat berhubungan satu sama lain. Terlibat dalam pengalaman aktivitas jasmani yang bermakna akan memberi anak-anak kesempatan untuk mengembangkan dan memelihara *physical literacy* mereka, sebaliknya mereka yang memiliki *physical literacy* yang baik juga berkontribusi untuk mengembangkan kebiasaan aktivitas jasmani (Durdin-Myres et al., 2018: 309).

Hal-hal yang berkaitan dengan *physical literacy* dijelaskan Whitehead (2010: 12) sebagai berikut:

- 1) *Physical literacy* dapat ditandai oleh motivasi untuk memanfaatkan potensi gerak untuk membuat kontribusi yang signifikan pada kualitas hidup. Motivasi memiliki peran atau bagian yang cukup penting untuk “melek” secara fisik.
- 2) Individu yang melek secara fisik akan mampu bergerak dengan tenang dan memiliki kepercayaan diri pada berbagai macam situasi yang mungkin menantang secara fisik. Individu yang melek secara fisik akan mampu mengelola penampilannya. Ini akan mencakup manajemen tubuh secara keseluruhan yang mungkin digambarkan sebagai bergerak dengan anggun atau tenang. Kapasitas disini adalah koordinasi dan kontrol yang akan ditunjukkan keduanya dalam aksi seluruh tubuh tersebut seperti bepergian, menyeimbangkan dan melompat serta dalam gerakan yang lebih halus seperti tulisan tangan dan memainkan alat musik.
- 3) Individu yang melek secara fisik akan tanggap dalam membaca semua yang berkaitan dengan aspek fisik, mampu mengantisipasi kebutuhan gerak dan mampu merespons dengan tepat dengan kecerdasan dan imajinasi.
- 4) Setiap individu akan memiliki perasaan diri yang stabil sebagaimana diwujudkan penampilan. Ini akan menimbulkan harga diri dan kepercayaan diri yang positif.

5) Memiliki kepekaan terhadap oranglain atau memiliki rasa empati.

Individu yang melek secara fisik dapat dengan mudah merasakan apa yang dirasakan oranglain dan bisa merespons dengan dukungan dan pengertian. Interaksi interpersonal ini terbukti dalam semua aspek kehidupan.

6) Selain itu, individu yang melek secara fisik akan memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi hal-hal yang dianggap penting yang mempengaruhi keefektifan mereka dalam gerak sendiri dan akan memiliki pemahaman tentang prinsip kesehatan yang diwujudkan yang berhubungan dengan aspek dasar seperti olahraga, istirahat dan pemenuhan nutrisi.

*Physical literacy* memberikan wawasan, pengalaman, kompetensi, motivasi pada anak agar anak memiliki “perbendaharaan” gerak yang cukup sebagai bekal kelak untuk hidup aktif sepanjang hayat (Roetert & MacDonald, 2015: 109). Salah satu elemen dalam *physical literacy* adalah penguasaan gerakan dasar manusia, keterampilan gerak dasar dan keterampilan olahraga dasar yang memungkinkan anak untuk mampu “membaca” terhadap lingkungan anak dan mampu membuat keputusan yang tepat serta memungkinkan bagi anak untuk bergerak dengan percaya diri dan dengan kontrol dalam berbagai situasi aktivitas fisik (Dudley, 2018: 7).

#### b. Prinsip *Physical Literacy*

Durden-Myress, Green dan Whitehead (2018: 6) mengatakan ada tujuh prinsip kunci dalam perencanaan aktivitas jasmani yang berbasis *physical literacy* yaitu individu, meningkatkan motivasi, meningkatkan kepercayaan diri, mengembangkan kompetensi fisik, mengembangkan pengetahuan dan pemahaman, mengalihkan tanggung jawab dan menggunakan umpan balik atau grafik kemajuan sebagai alat motivasi dan dijelaskan sebagai berikut:

##### 1) Individu

Setiap individu dalam perjalanan literasi fisik bersifat pribadi yang unik dan harus diakui oleh semua pelajar dan guru. Individu yang akan mendapat pengakuan mencakup menangani kebutuhan individu serta menyediakan tugas yang menantang tetapi dapat dicapai dalam situasi yang mendukung dan memberikan ketentuan umpan balik yang empatik, memotivasi dan informatif, pengalaman yang diberikan kepada setiap individu memungkinkan kemajuan pada kepercayaan diri.

##### 2) Meningkatkan motivasi

Literasi fisik sangat penting untuk membangun lingkungan belajar yang positif mendukung dan memfasilitasi suasana yang dapat memotivasi. Guru seharusnya antusias dan mendorong semua peserta didik untuk terlibat dalam tugas mereka dan membuat kemajuan dalam kegiatan fisik. Lingkungan belajar harus memunculkan minat

dalam kegiatan fisik melalui pengorganisasian yang baik, rencana yang jelas serta menciptakan pembelajaran yang aman.

3) Meningkatkan kepercayaan diri

Tantangan peserta didik dalam berolahraga adalah menciptakan kreativitas yang potensi individu untuk mengembangkan keterampilan pribadi pada keterlibatan mereka dalam olahraga sehingga dapat mengembangkan rasa percaya diri dan harga dirinya.

4) Mengembangkan kompetensi fisik

Pengembangan kompetensi fisik menjadi sarana dalam berinteraksi dengan berbagai lingkungan aktivitas fisik untuk mendorong partisipasi yang efektif yang berpotensi meningkatkan kepercayaan individu dan dengan demikian dapat memberi kesempatan untuk berinteraksi lebih lanjut di masa depan.

5) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman

Pengetahuan dan pemahaman tentang gerak dan sifat bentuk gerakan sangat penting untuk membangun seumur hidup partisipasi dalam aktivitas fisik.

6) Mengalihkan tanggung jawab

Kemampuan untuk bertanggung jawab atas partisipasi sangat penting untuk membangun partisipasi seumur hidup dalam aktivitas fisik. Setelah individu tidak memperoleh bimbingan guru, diharapkan mereka mampu membuat keputusan mereka sendiri tentang partisipasi dalam hal aktivitas fisik.

#### 7) Menggunakan umpan balik

Sifat umpan balik untuk peserta didik dan cara dimana itu diberikan keduanya sangat berpengaruh dalam menumbuhkan motivasi, kepercayaan diri dan kompetensi fisik. Kemajuan dikonfigurasi untuk memastikan bahwa setiap umpan balik memiliki dampak positif pada kemajuan literasi fisik seseorang.

#### c. *Physical Literacy* dalam Tahapan LTAD

Bayli et al (2013:41) menjelaskan model LTAD (*Long Term Athlete Development*) merupakan kerangka tujuh tahap untuk memandu latihan, kompetisi dan *recovery* atau pemulihan dalam aktivitas jasmani dan olahraga yang dimulai dari masa bayi sampai tahapan dewasa. Pada tahap awal pengembangan, program pengembangan olahraga sangat penting untuk dirancang secara cermat untuk periode latihan. Tujuh tahap yang dimaksud adalah sebagai berikut:

##### 1) Tahap *Active Start*

Tujuan pada tahap ini adalah untuk membuat permainan dan aktivitas jasmani yang menyenangkan. Pada usia laki-laki dan perempuan berada pada rentang antara 0-6 tahun. Pada tahun-tahun awal, orangtua merupakan sistem pendukung yang utama bagi anak-anak mereka. Program pada taman kanak-kanak dan masyarakat memiliki dampak signifikan pada anak-anak. Bagi orang dewasa di sekitarnya, sangat penting bagi anak-anak di didik diberi pemahaman tentang gizi dan pentingnya aktivitas jasmani harian

untuk memungkinkan perkembangan optimal. Anak-anak harus terus aktif bergerak. Idealnya anak-anak mulai terbuka dan fokus keterampilan gerak dasar yang tepat seperti berlari, melompat, roda (untuk anak-anak di kursi roda), memutar, menendang, melempar dan menangkap.

## 2) Tahap *Fundamental*

Tujuan pada tahap ini yaitu untuk mulai mengajarkan berbagai keterampilan ketangkasan seperti halnya keseimbangan, koordinasi dan kecepatan serta terus ditanamkan pentingnya bermain dan aktivitas jasmani. Usia pada tahap ini untuk laki-laki 6-9 tahun sedangkan wanita 6-8 tahun. Keterampilan motorik dasar seperti berlari, melompat, memutar, melempar, menendang dan menangkap perlu untuk diajarkan melalui gerak yang aktif dikombinasikan bersama program yang terstruktur dengan baik untuk mengembangkan kelincahan, keseimbangan, koordinasi dan kecepatan.

## 3) Tahap *Learning to Train*

Tujuan pada tahap ini untuk terus meningkatkan *agility*, *balance* dan *coordination* untuk dikembangkan keterampilan olahraga secara keseluruhan. Usia kronologis untuk laki-laki 9-12 tahun sedangkan perempuan 8-11 tahun. Pada fase ini mulai mengintegrasikan kegiatan fisik, mental, komponen kognitif dan emosional di dalam program terstruktur. Mengembangkan latihan fisik ini adalah tahap

utama untuk latihan pembelajaran motorik dan untuk memperkenalkan semua kegiatan olahraga yang selanjutnya akan meningkatkan keterampilan motorik. Perbedaan pertumbuhan gender menjadi lebih terlihat selama tahap ini. Kesadaran individu terhadap perubahan fisik sangat penting untuk membantu menyediakan pedoman untuk kegiatan latihan.

#### 4) Tahap *Training to Train*

Tujuan pada tahap ini untuk mengembangkan daya tahan, kekuatan dan kecepatan, untuk mengembangkan keterampilan khusus dan kebugaran olahraga. Usia kronologis untuk laki-laki 12-16 tahun sedangkan perempuan 11-15 tahun.

#### 5) Tahap *Learning to Compete*

Laki-laki berada pada rentang usia 16-18+ sedangkan wanita pada rentang usia 15-17+. Tujuan pada tahap ini adalah untuk mengembangkan persiapan fisik yang lebih spesifik. Tahap ini merupakan tahap spesialisasi dan kompetisi. Latihan atlet seperti melempar, melompat, berlari dan daya tahan yang dilakukan pada tahap sebelumnya menjadi lebih jelas tujuannya. Latihan kecepatan, kekuatan, kapasitas dan daya tahan aerobik dioptimalkan sesuai kebutuhan.

#### 6) Tahap *Training to Win*

Tujuan pada tahap ini untuk memaksimalkan persiapan secara khusus untuk hasil kinerja yang optimal. Usia pada tahap ini untuk

laki-laki dan perempuan  $\pm$  20-23 tahun. Pada tahap ini, atlet menjadi *fulltime* atlet dan semua energi dan sumber daya diarahkan mendukung atlet yang unggul di tingkat tertinggi. Proses peningkatan semua aspek taktis, teknis, fisik dan kemampuan mental dimaksimalkan sesuai kebutuhan. Semua sistem tes dan pemantauan dilakukan dan dimaksimalkan semaksimal mungkin dengan maksud mempersiapkan para atlet secara fisiologis, psikologis dan secara medis untuk hasil semaksimal mungkin ditingkat internasional.

#### 7) Tahap *Active for Life*

Tujuan dalam tahap ini adalah membuat persiapan untuk mereka bergabung dalam masyarakat. Usia kronologis laki-laki dan perempuan pada usia berapa pun. Fase ini berhubungan dengan ketika atlet sepenuhnya ditarik atau selesai dari olahraga kompetitif. Ada beberapa peluang untuk tetap melakukan olahraga, keahlian dan pengetahuan mereka sebagai mantan atlet dan dapat digunakan di banyak bidang seperti pelatihan, mentoring dan administrasi. Pada tahap ini, nilai-nilai olahraga dan urgensi olahraga telah tertanam sehingga mampu dan mau berolahraga serta aktif sepanjang hayat.

Tiga tahap pertama dari LTAD yakni *Active Start*, *Fundamental* dan *Learning to Train* merupakan aspek yang penting untuk mengembangkan *physical literacy* dan aktivitas jasmani. Setelah anak-anak melewati fase tersebut kemudian *training to train*, mereka telah memperoleh gerak fundamental dan gerak dasar olahraga. Pada titik ini,

pengetahuan dan keterampilan yang telah diperolehnya akan menyebabkan keunggulan atau partisipasi terus menerus dalam aktivitas fisik seumur hidup. Bayli et al (2013: 22) mengatakan *physical literacy* berkenaan dengan pengembangan gerak dasar manusia, keterampilan gerak yang fundamental dan keterampilan olahraga dasar yang memungkinkan seorang anak untuk bergerak dengan percaya diri dalam berbagai aktivitas jasmani, berirama dan olahraga. *Physical literacy* juga mencakup kemampuan untuk tanggap apa yang terjadi dalam pengaturan aktivitas dan mampu bereaksi dengan tepat untuk peristiwa-peristiwa yang terjadi.

Dalam mengembangkan *physical literacy* pada semua anak membutuhkan upaya gabungan dari orang tua atau wali dan sekolah. Selama tahap *active start*, tujuan *physical literacy* untuk belajar gerak dasar dan menghubungkan mereka bersama-sama dalam bermain. Aktivitas jasmani sangat penting untuk perkembangan selama anak-anak karena pertumbuhan otak pada saat ini sangat cepat dan belajar menciptakan lebih banyak koneksi sel otak pada saat ini di bandingkan tahun-tahun kemudian (Davies, 2005: 46).

Selama tahap fundamental tujuannya untuk mempelajari semua keterampilan gerak yang fundamental dan membangun keterampilan motorik secara keseluruhan. Tahap ini penting untuk pengembangan (Balaban, 2018: 2). Pengembangan keterampilan untuk anak-anak pada tahap ini dapat dicapai dengan menggunakan pola bermain yang tidak

terstruktur dan di lingkungan yang aman dan menantang. Kualitas pembelajaran dari guru yang memiliki pengetahuan atau pelatih, masyarakat, sekolah adalah kunci utama (Palmer et al., 2020: 572). Pengembangan keterampilan selama tahap ini harus terstruktur dengan baik, positif dan menyenangkan serta harus fokus pada pengembangan *agility*, *balance* dan *coordination* serta irama untuk ditingkatkan pada tahapan selanjutnya (Wu et al., 2021: 3).

d. Unsur-Unsur *Physical Literacy*

*Physical literacy* dalam perannya memiliki unsur-unsur yang bisa membuat seseorang melakukan aktivitas fisik dengan ekonomis dan tenang. *The International Physical Literacy Association* (2014) menyebutkan unsur-unsur *physical literacy* sebagai berikut:

1) Motivasi dan Keyakinan

Motivasi dan kepercayaan diri mengacu pada antusiasme individu untuk kenikmatan dan keyakinan diri dalam mengadopsi aktivitas fisik sebagai bagian integral dari kehidupan.

2) Kompetensi Fisik

Kompetensi fisik mengacu pada kemampuan individu untuk mengembangkan keterampilan dan pola gerakan serta kapasitas untuk mengalami berbagai intensitas dan durasi gerakan. Kompetensi fisik yang ditingkatkan memungkinkan seseorang untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan dan pengaturan fisik.

3) Pengaturan dan Pemahaman

Pengetahuan dan pemahaman mencakup kemampuan untuk mengidentifikasi dan mengekspresikan kualitas-kualitas penting yang mempengaruhi gerakan, memahami manfaat kesehatan dari gaya hidup aktif dan menghargai fitur keselamatan yang sesuai dengan aktivitas fisik dalam berbagai pengaturan dan lingkungan fisik.

#### 4) Keterlibatan dalam Aktivitas Seumur Hidup

Keterlibatan dalam aktivitas fisik seumur hidup mengacu pada individu yang mengambil tanggung jawab pribadi untuk melekat fisik dengan memilih secara bebas untuk aktif secara teratur. Hal ini melibatkan memprioritaskan dan mempertahankan keterlibatan dalam berbagai kegiatan yang bermakna dan menantang secara pribadi sebagai bagian integral dari gaya hidup seseorang.

#### e. Pembinaan *Physical Literacy*

Whitehead dalam bukunya yang berjudul *Physical Literacy Across the World* (2019: 60-62) membahas mengenai pembinaan *physical literacy* atau literasi fisik bagi anak usia 5 sampai 10-11 tahun. Usia ini merupakan masa yang penting dalam perkembangan literasi fisik anak karena menghubungkan tahun-tahun selama prasekolah dengan masa remaja. Periode ini dipandang penting untuk pengembangan literasi fisik karena anak usia ini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, aktif, dan tertarik untuk terlibat dalam berbagai pengalaman. Pertumbuhan fisik yang baik terus berkontribusi dalam

kompetensi fisik sementara perkembangan afektif dan kognitif membuat anak-anak mudah untuk dibina, diberi tahu, dan reflektif. Oleh karena itu, sangat penting bahwa untuk memberikan pembinaan pada semua aspek literasi fisik. Sejalan dengan karakteristik dan kebutuhan tersebut, implikasinya dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) Memfasilitasi pengembangan kompetensi fisik

- a) Menyediakan waktu yang lebih untuk anak melakukan aktivitas fisik atau bergerak aktif/bermain sepanjang hari dan menjaga waktu *sedentary* seminimal mungkin.
- b) Mendorong anak-anak untuk mengeksplorasi berbagai aktivitas seperti *running, jumping, leaping, skipping, climbing* dan *swinging*
- c) Memanfaatkan kesempatan bagi setiap anak untuk berkembang secara fisik dalam kekuatan, ketangkasan, dan daya tahan
- d) Membimbing anak-anak dalam meningkatkan kosa kata gerakan, memperluas memori gerakan dan meningkatkan kualitas gerakan
- e) Membangun berbagai kapasitas gerakan dan pola gerakan
- f) Menetapkan aktivitas yang menantang bagi setiap anak sesuai dengan potensinya masing-masing serta membantu anak untuk membuat kemajuan dari aktivitas tersebut

2) Menyediakan lingkungan yang luas

- a) Menyediakan berbagai lingkungan seperti dalam ruangan, luar ruangan dan berbasis air yang aman

- b) Melibatkan anak-anak untuk bermain di lingkungan tersebut
  - c) Memperkenalkan anak-anak ke dalam berbagai bentuk gerakan
  - d) Mendiskusikan dan menjelajah aktivitas fisik di setiap lingkungan yang berbeda tersebut
  - e) Memberikan tantangan untuk beradaptasi pada setiap lingkungan tersebut
  - f) Menetapkan tantangan di semua bidang aktivitas yang berkembang bertahap dari latihan individu ke kelompok kecil hingga kelompok yang lebih besar
  - g) Mendorong anak untuk belajar melalui pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan yang berbeda
- 3) Memungkinkan semua peserta didik untuk mengembangkan motivasi dan kepercayaan diri
- a) Beri dorongan dan pujian untuk membangun motivasi dan kepercayaan diri
  - b) Mengenal setiap anak dan menanggapi kemajuan yang telah di dapatkan
  - c) Mengembangkan harga diri dengan menunjukkan perhatian dan rasa hormat pada setiap anak
  - d) Memberikan apresiasi terhadap kemajuan dan pencapaian
  - e) Memberikan umpan balik
  - f) Memberikan pendekatan dengan kata “bisa melakukan” atau kalimat positif lainnya

- g) Memantu anak untuk bersikap realistis terkait potensi masing-masing
  - h) Mendorong peserta didik untuk menetapkan tujuan yang tepat dan belajar dari kesalahan
  - i) Membantu anak-anak dalam mengatur cara belajar
- 4) Memajukan interaksi yang efektif dengan peserta didik lain
- a) Mengembangkan kerja sama, daya saing yang sehat, dan menghargai orang lain
  - b) Memberikan contoh dalam menghormati semua peserta didik, menghargai minat dan potensi mereka
  - c) Mendorong sikap saling menghargai antar peserta didik
  - d) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam mendukung pembelajaran, memecahkan masalah, dan mufakat
  - e) Mendorong untuk bekerja sama, mendengarkan satu sama lain dalam berbagi ide
  - f) Memfasilitasi untuk berbagi pandangan tentang kegiatan favorit, khususnya tantangan dan tujuan pribadi
- 5) Menumbuhkan peserta didik yang tanggap
- a) Memotivasi anak untuk mandiri dalam mempertanyakan, memikirkan, merenungkan, dan memecahkan masalah serta mengevaluasi kemajuan anak di semua bidang literasi fisik

- b) Melibatkan anak-anak dalam mengamati gerakan dan mengartikulasikan kekuatan dan area untuk perkembangan
- c) Mendiskusikan jenis aktivitas fisik dan tantangan serta harapan yang dihasilkan
- d) Mendiskusikan pentingnya aktivitas jasmani untuk perkembangan fisik dan kesehatan
- e) Memberikan pertimbangan dengan memilih aktivitas fisik seumur hidup

Dukungan dan dorongan yang di jelaskan di atas memiliki potensi untuk dibangun dari dasar untuk mengembangkan sikap yang kuat terhadap aktivitas fisik. Hal ini akan memfasilitasi pengembangan literasi fisik lebih lanjut di tahun-tahun terakhir sekolah. Sepanjang tahap kehidupan ini, setiap anak-anak mengalami pertumbuhan dalam motivasi, kepercayaan diri, kompetensi fisik dan pengetahuan serta pemahaman terkait dengan literasi fisik. Penting untuk berpartisipasi dalam aktivitas fisik dan bertanggung jawab akan hal tersebut sehingga untuk partisipasi aktivitas fisik seumur hidup menjadi suatu kemungkinan yang nyata.

Selain itu, Whitehead juga membagikan pembinaan untuk peserta didik berkebutuhan khusus dalam perjalanan literasi fisik mereka karena pada dasarnya, literasi fisik merupakan sebuah konsep yang inklusif. Setiap individu dapat membuat kemajuan dalam perjalanan fisik mereka. Meskipun setiap peserta didik memiliki keunikan, disarankan

bagi peserta didik berkebutuhan khusus juga memiliki beberapa karakteristik yang sama. Keterlibatan dalam aktivitas fisik mungkin tidak pernah di anggap sebagai pilihan sehubungan dengan partisipasi mereka. Selain itu, peserta didik berkebutuhan khusus mungkin memiliki banyak keputusan tentang aktivitas dan gaya hidupnya yang di atur oleh orang lain. Hal ini dapat membuat peserta didik lelah dan depresi. Dengan mempertimbangkan karakteristik dan berkebutuhan khusus dari peserta didik, Whitehead merekomendasikan pembinaan sebagai berikut:

- 1) Berupaya untuk meningkatkan kepercayaan diri, motivasi, dan harga diri peserta didik
  - a) Ciptakan suasana positif yang mendukung peserta didik
  - b) Pastikan peserta didik merasa dihargai dan merasa diterima menjadi bagian peserta pembelajaran
  - c) Waspadaai potensi rendahnya harga diri dan ketakutan akan penindasan/bullying
  - d) Berikan suasana “bisa melakukan” dan berikan penghargaan atas upaya yang telah dilakukan
  - e) Berikan empati terkait kegagalan
  - f) Gunakan humor sebagaimana mestinya
- 2) Hormati peserta didik sebagai individu
  - a) Memberikan sambutan pada setiap peserta didik

- b) Kenali peserta didik sebagai individu dengan menggunakan nama mereka dan menunjukkan minat terhadap aspirasi khusus mereka
  - c) Pertahankan hubungan antara guru dan peserta didik yang konsisten
- 3) Memastikan setiap proses pembelajaran bermanfaat dengan kemajuan yang telah di capai
- a) Memastikan kegiatan belajar mengajar mempunyai tujuan dan bermakna
  - b) Menciptakan situasi dimana peserta didik dapat berhasil dan bangga dengan kemajuan yang telah dicapai
  - c) Gunakan pendekatan yang berbeda-beda untuk memenuhi kebutuhan setiap peserta didik dan menciptakan iklim yang inklusif
  - d) Berikan umpan balik pada setiap peserta didik
  - e) Tunjukkan kesabaran saat peserta didik mengeksplorasi keterlibatan pada aktivitas
  - f) Tunjukkan kegembiraan yang tulus ketika terjadi peningkatan kompetensi
- 4) Tawarkan berbagai aktivitas untuk memenuhi kebutuhan semua peserta didik
- a) Meliputi kegiatan kelompok, individu, kompetitif, dan kooperatif
  - b) Jika memungkinkan, lakukan aktivitas fisik di dalam ruangan, luar ruangan atau lakukan aktivitas di air

- c) Gunakan modul ajar yang telah dimodifikasi sebagai rancangan kegiatan bagi peserta didik berkebutuhan khusus
  - d) Sertakan aktivitas estetika sesuai pilihan peserta didik
- 5) Berikan kesempatan untuk memberikan peserta didik otorasi
- a) Luangkan waktu untuk mendiskusikan peluang dan kemungkinan dengan peserta didik
  - b) Libatkan peserta didik dalam semua keputusan mengenai pilihan kegiatan
  - c) Berdiskusi dengan peserta didik untuk menetapkan jadwal dan tujuan masing-masing
  - d) Selalu terbuka untuk mendengarkan pandangan dan ide peserta didik
  - e) Rencanakan aktivitas jangka panjang dengan peserta didik
- 6) Waspada terhadap hambatan yang dialami peserta didik
- a) Mengambil langkah untuk membuat lingkungan yang ramah
  - b) Bersikap positif untuk mengakomodasi isu-isu praktis seperti pengaturan perjalanan dan penyediaan bantuan
  - c) Atasi hambatan individu seperti pengalaman yang tidak memuaskan atau bullying
  - d) Pastikan konsistensi dalam jadwal untuk peserta didik autis
  - e) Atasi kekhawatiran orangtua dengan meyakinkan mereka mengenai keselamatan dan menggarisbawahi nilai dari partisipasi aktivitas

- f) Libatkan orangtua dalam memotivasi peserta didik untuk hadir secara rutin

Semua individu dari segala usia dengan kebutuhan khusus dapat memperoleh manfaat besar dari partisipasi dalam aktivitas fisik. Semua dapat mengembangkan kemampuan mereka untuk kemajuan dalam perjalanan literasi fisik. Perkembangan individu mereka dan pengakuan yang di dapat dari aktivitas fisik memiliki kontribusi yang signifikan terhadap kualitas hidup mereka dan memberikan tambahan tujuan, kesenangan dan makna hidup. Jika rekomendasi yang diuraikan di atas dapat dipertimbangkan dengan cermat dan diterapkan dengan tepat, peserta didik akan merasakan bahwa aktivitas fisik merupakan sesuatu yang menarik dan bermanfaat serta akan tumbuh kepercayaan diri dan harga dirinya. Selain itu, keterlibatan aktivitas fisik dapat meningkatkan pemahaman tentang gerak dan nilai aktivitas fisik bagi kesehatan holistik.

## **5. Kemampuan Berpikir Kritis**

### **a. Konsep Berpikir Kritis**

Berpikir kritis secara etimologi mengandung arti suatu aktivitas mental atau berpikir yang dapat dipertimbangkan seseorang dengan menggunakan ukuran yang baku atau spesifik (Wegrzecka, 2018: 13). Pemikiran kritis diartikan sebagai langkah yang diatur secara logis dengan penuh semangat dan keahlian, menerapkan, menafsirkan, menggabungkan dan/atau menilai data yang terkumpul atau dipicu oleh

pengawasan, pengetahuan, pertimbangan, analisis atau percakapan sebagai pilot menuju keyakinan dan gerakan (Satria & Sopandi, 2019: 2). Fisher (2009: 5) mendefinisikan berpikir kritis sebagai aktivitas terampil yang menuntut interpretasi dan evaluasi pengamatan, komunikasi dan sumber informasi yang dipandu oleh standar intelektual dalam bentuk kejelasan, relevansi, kecukupan dan koherensi. Mutakinati (2018: 54) memandang berpikir kritis sebagai menganalisis dan mengevaluasi berpikir untuk memperbaikinya, dengan kata lain berpikir mandiri, disiplin diri, pemantauan diri dan koreksi diri. Berpikir kritis dapat digambarkan sebagai proses sistematis yang memungkinkan seseorang mengevaluasi bukti, asumsi, dan logika yang mendasari pendapatnya dan pendapat orang lain untuk mengembangkan pemahaman mendalam yang dapat mempengaruhi kehidupan di masa depan (Fajari et al, 2020: 2).

Berpikir kritis dapat didefinisikan sebagai pertanyaan dan peluang yang muncul untuk membandingkan dan menganalisis banyak pemikiran, memajukan dan meningkatkan pemikiran, membuat keputusan dan kesimpulan operatif serta menawarkan dasar yang komprehensif untuk tindakan operatif (Abdullah et al., 2014: 198). Lebih lanjut dijelaskan bahwa seseorang yang berpikir kritis mengedepankan pertanyaan dan masalah penting, mereka dapat mengungkapkan pertanyaan dengan jelas, mengumpulkan informasi yang relevan, menggunakan ide-ide intelektual, memikirkannya secara

terbuka dan akhirnya berkomunikasi secara efektif dengan orang lain. Berpikir kritis didefinisikan sebagai proses berpikir disiplin diri dan mandiri yang mencoba untuk menilai tingkat kualitas terbaik secara terbuka. Mereka menggunakan tekel intelektual yang disarankan oleh pemikiran kritis, ide dan ideologi yang memungkinkan mereka untuk memeriksa, mengevaluasi dan kemudian memperluas pemikiran (Mulnix, 2012: 465). Seseorang yang mampu berpikir kritis adalah orang yang mampu menyimpulkan apa yang diketahuinya, mengetahui cara menggunakan informasi untuk memecahkan permasalahan dan mampu mencari sumber-sumber informasi yang relevan sebagai pendukung pemecahan masalah (Adinda, 2016: 129). Berpikir kritis erat kaitannya dengan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk dapat memahami, mencari data, mengkomunikasikan, mencari solusi pemecahan dan dapat mengomunikasikan masalah tersebut (Saefudin, 2012: 37).

Stobaugh (2013: 2) yang menyatakan bahwa berpikir kritis merupakan berpikir yang reflektif secara mendalam dalam pengambilan keputusan dan pemecahan masalah untuk menganalisis situasi, mengevaluasi argumen dan menarik kesimpulan yang tepat. Kemampuan berpikir kritis merupakan keterampilan berpikir yang mendalam dimana seseorang mampu memahami, menerapkan dan mengevaluasi kebenaran dari suatu masalah yang ada (Kurniaman et al., 2019: 974). Berpikir kritis adalah salah satu cara untuk menangani

dan memecahkan masalah berdasarkan argumen yang efektif dan rasional untuk memberikan jawaban yang benar sebagai solusi alternatif lain (Florea & Hurjul, 2015: 565). Selain itu, Baderan (2018: 152) juga mengatakan berpikir kritis adalah kemampuan strategis mental seseorang yang meliputi kemampuan penalaran analisis dan evaluatif yang jelas dan berurutan dengan pengalaman atau pelatihan khusus sehingga dapat mengambil keputusan tersebut dan membawa kebaikan. Komponen keterampilan menganalisis argumen dalam berpikir kritis meliputi mengurai argumentasi, induktif atau deduktif untuk membuat kesimpulan, menilai dan memecahkan masalah (Feng, 2014: 147). Santos (2017: 159) mengembangkan kemampuan berpikir kritis sangat penting untuk memperoleh kemampuan melihat, berpikir, meneliti, mempertanyakan dan memecahkan peristiwa secara ilmiah. Keterampilan berpikir kritis tidak ada pada manusia sejak lahir tetapi dapat dilatih melalui pembelajaran (Ramadhanti & Agustini, 2021: 385).

Kemampuan berpikir kritis adalah suatu proses analisis argumen, penilaian atau penilaian klaim untuk membuat kesimpulan untuk memecahkan suatu masalah dengan menggunakan penalaran deduktif dan induktif untuk menjadi masyarakat yang aktif dan informatif (Facione, 2015: 132). Keterampilan berpikir kritis dijelaskan sebagai proses berpikir yang membutuhkan proses kognitif yang tinggi (Suwono et al., 2018: 214) melalui analisis masalah, berargumen,

mengevaluasi, mengambil keputusan dan memecahkan masalah (Johnson, 2011: 14). Kemampuan berpikir kritis merupakan bagian dari kegiatan sehari-hari yang dilakukan dengan mengorganisasikan informasi untuk mencapai suatu tujuan (Dewi et al., 2020: 1). Kemampuan berpikir kritis merupakan proses kognitif peserta didik dalam menganalisis secara sistematis dan spesifik masalah yang dihadapi, membedakan masalah tersebut secara cermat dan teliti serta mengidentifikasi dan mengkaji informasi guna merencanakan strategi pemecahan masalah (Azizah, 2018: 62).

Berdasarkan taksonomi bloom yang telah direvisi, kemampuan berpikir peserta didik diklasifikasikan menjadi 2 yaitu *Low Order Thinking Skills* (LOTS) dan *High Order Thinking Skills* (HOTS). Kemampuan kognitif kategori HOTS meliputi kemampuan menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan mencipta (C6) (Anderson & Krathwohl, 2010: 31). HOTS berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis dalam menerima berbagai jenis informasi, berpikir kreatif dalam memecahkan suatu masalah dengan menggunakan pengetahuan yang dimiliki dan mengambil keputusan dalam situasi yang kompleks. HOTS yang harus dipelajari oleh peserta didik dan harus dikembangkan oleh guru untuk mempersiapkan pencapaian tujuan pembelajaran abad 21 (Fanani & Kusmaharti, 2018: 2). Kemampuan berpikir kritis berkaitan dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan memecahkan masalah secara kreatif dan berpikir logis sehingga

menghasilkan penilaian dan keputusan yang tepat (Syafuruddin dkk, 2019: 2; Farhana dkk 2016: 304; Facione, 2013: 14).

Terdapat beberapa hal yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis seperti konsentrasi fisik, konsentrasi belajar, perkembangan intelektual dan motivasi belajar (Gul et al, 2014: 37; Saegar, 2014: 56; Fajari et al., 2020: 2). Hakim dkk (2018: 175) mengatakan bahwa pengetahuan awal peserta didik akan mempengaruhi keterampilan berpikir kritis karena seseorang dapat mengembangkan pola pikirnya sesuai dengan konsep awal. Selanjutnya Saragih & Zuhri (2019: 2) menegaskan bahwa interaksi mempengaruhi proses berpikir kritis terutama interaksi pada saat proses pembelajaran. Suasana belajar yang kondusif dan aktif juga akan meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat berkonsentrasi dalam memecahkan masalah yang diberikan. Selain itu, faktor seperti kepribadian individu, emosi dan budaya juga dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan suatu masalah.

Pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir kritis bertujuan agar peserta didik dengan keterampilan berpikir kritis yang tinggi dapat mencapai standar kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum dan merancang serta mengarungi kehidupannya di masa depan yang penuh dengan tantangan, kompetisi dan ketidakpastian (Darling-Hammond et al., 2020: 98). Pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik adalah dengan

mengandalkan penanaman konsep, menggunakan metode pengajaran aktif yang dilakukan oleh guru dan melibatkan kemampuan peserta didik untuk membuat keputusan yang rasional (Fajari et al., 2020: 2).

Berpikir kritis memberikan manfaat dalam membedakan antara fakta dan opini, memberikan pertimbangan dalam mengambil keputusan, memecahkan masalah dan mendapatkan ketenangan dalam memecahkan masalah yang kompleks (Susilo et al., 2023: 1). Pemikiran kritis terdiri dari keterampilan yang diperlukan untuk mengevaluasi dan membuat penilaian tentang bahan apapun. Jika peserta didik memperoleh keterampilan berpikir kritis, mereka akan dapat meneliti informasi baru dan ide-ide dan perspektif alternatif dan cara hidup serta menilai apakah mereka dapat diterima atau diinginkan (Lee, 2018: 140). Lombardi et al (2021: 1) mengatakan pemikiran kritis dibutuhkan lebih dari sebelumnya di dunia yang harus segera menangani informasi yang dapat diakses, pekerjaan modern dan berita palsu.

Dewey (1993: 56) menggambarkan konsep berpikir kritis sebagai pertimbangan aktif, gigih dan hati-hati dari suatu keyakinan berdasarkan dasar bukti yang kuat. Gagasan berpikir kritis sebagai salah satu dari empat komponen kemampuan berpikir, disamping berpikir kreatif, pengambilan keputusan dan pemecahan masalah diterima secara luas dalam literatur ilmiah abad ke-21 karena faktanya pemikiran kritis dianggap sebagai salah satu keterampilan abad 21 yang paling

penting dalam pendidikan, bersama dengan kreativitas, komunikasi dan kolaborasi yang disebut 4C (Lombardi et al., 2021: 2).

Facione (2013: 3) menyebutkan beberapa indikator keterampilan berpikir kritis yaitu sebagai berikut:

- 1) Analisis, keterampilan mengidentifikasi dan mendeskripsikan suatu informasi yang sebenarnya diperoleh untuk mengungkapkan suatu keyakinan atau pendapat
- 2) Inferensi, keterampilan mengetahui dan mencari unsur-unsur untuk mendapatkan kesimpulan yang logis
- 3) *Evaluation*, keterampilan menguji validitas yang ada berdasarkan tanggapan, pengalaman, keyakinan atau pendapat
- 4) *Explanation*, keterampilan mengungkapkan dan membenarkan alasan dengan memberikan pendapat yang sah
- 5) Pengaturan diri, keterampilan untuk memantau aktivitas kognitif seseorang dengan mengoreksi hasil seseorang

Karakteristik peserta didik yang mampu berpikir kritis dijelaskan oleh Lau (2011: 2) sebagai berikut: (1) mampu memahami hubungan logis antara ide-ide, (2) mampu merumuskan ide secara singkat dan tepat, (3) mampu mengidentifikasi, membangun dan mengevaluasi argumen, (4) mampu mengevaluasi keputusan, (5) mampu mengevaluasi bukti dan mampu berhipotesis, (6) mampu mendeteksi inkonsistensi dan kesalahan umum dalam penalaran, (7) mampu menganalisis masalah secara sistematis, (8) mampu mengidentifikasi

secara relevan dan pentingnya ide, (9) mampu menilai keyakinan dan nilai-nilai yang dipegang seseorang serta (10) mampu mengevaluasi kemampuan berpikir seseorang.

b. Urgensi Kemampuan Berpikir Kritis

Keterampilan abad 21 yang ditekankan dalam proses pembelajaran adalah keterampilan berpikir kritis. Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu perangkat keterampilan hidup yang perlu dikembangkan melalui proses pendidikan karena dapat menentukan keberhasilan hidup seseorang (Sarwanto et al., 2021: 163). Berpikir kritis telah menjadi satu-satunya perangkat yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari untuk menghadapi tantangan kelangsungan hidup. Dalam kehidupan sehari-hari orang dihadapkan pada resolusi yang kurang argumen, mempertimbangkan, menjelaskan, menganalisis dan menilai data sebelum memutuskan. Proses ini melibatkan pemikiran kritis karena akan memungkinkan seseorang membuat keputusan yang dapat diandalkan dan valid, bertindak secara etis dan dapat beradaptasi dengan perubahan lingkungan tertentu (Satria & Sopandi, 2019: 2). Anak-anak mendapat manfaat dari diajarkannya berpikir kritis karena meningkatkan kemampuan untuk bertanya, membuat saran yang bersifat hipotesis dan terlibat dalam pemikiran beralasan melalui percakapan kelompok sebaya (Lombardi et al., 2021: 2).

Sarwanto et al (2021: 163) mengatakan bahwa keterampilan berpikir kritis sangat penting untuk dicapai dengan menerapkan kurikulum pembelajaran. Peserta didik yang memiliki keterampilan berpikir kritis akan mampu mengidentifikasi masalah, membuat rancangan percobaan, melakukan percobaan secara mandiri dalam kelompok dan mengkomunikasikan hasil penyelesaiannya kepada teman sekelasnya. Penalaran kritis sangat penting mengingat dapat membantu seseorang memahami bagaimana dia memandang dirinya sendiri, melihat dunia dan berhubungan dengan orang lain, membantu untuk intropeksi dirinya sendiri dan menilai dirinya sendiri. Dengan berpikir kritis memungkinkan seseorang menganalisis pemikirannya untuk memastikan bahwa ia telah menentukan pilihan dan menarik kesimpulan yang cerdas. Urgensi keahlian penalaran kritis saat ini telah menjadi isu global.

Seseorang disebut sebagai pemikir kritis jika memiliki rasa ingin tahu tentang dunia dengan kesadaran tinggi dan tidak mudah menerima apa yang dilihat sebelum mencari informasi tambahan tentangnya dan bersikap skeptis dengan berpikir analitis dan mensintesis kebenaran atau nilai dari suatu ide atau keyakinan sebelum mereka meyakinkan (Karakoc, 2016: 82). Salah satu tindakan berpikir kritis adalah kegiatan selektif dalam menerima informasi (Nirwana et al., 2019: 163).

Karakoc (2016: 80) mengidentifikasi pemikir kritis sebagai orang yang dapat berpikir analitis dan mensintesis kebenaran atau nilai dari

suatu ide atau keyakinan sebelum menerimanya. Peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis dapat mengajukan pertanyaan dengan baik, memberikan informasi yang efektif dan efisien, mengambil keputusan yang rasional dari sesuatu yang dipercaya atau tidak dapat dipercaya dan sampai pada kesimpulan yang konsisten dalam proses pemecahan suatu masalah (Bustami et al., 2018: 453; Cahyarini, 2016: 222). Seseorang dapat disebut pemikir kritis jika ia dapat melakukan hal-hal seperti mengajukan pertanyaan esensial tentang masalah, mengumpulkan dan menilai informasi yang relevan, membuat kesimpulan dan solusi dengan penalaran yang tepat, berpikir terbuka dan mengomunikasikan pemikirannya secara efektif (Paul & Penatua, 2008).

Kemampuan berpikir kritis dapat membantu peserta didik menemukan dan memecahkan masalah serta tidak mudah menerima ide-ide baru kecuali telah dibuktikan kebenarannya. Peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik didukung oleh perkembangan teknologi karena pendidik dapat lebih kreatif dalam menciptakan media pembelajaran yang mendorong kemampuan berpikir kritis peserta didik (Talizaro, 2018: 104).

Kemampuan berpikir kritis yang tidak dikembangkan dengan baik pada peserta didik akan berdampak negatif pada level selanjutnya, peserta didik tidak akan mampu mengembangkan pemikirannya dalam menghadapi permasalahan sehari-hari dan hal tersebut akan

mempengaruhi kualitas pendidikan (Sarwanto et al., 2021: 165). Sejalan dengan Taleb & Chadwick (2016: 68) yang mengatakan bahwa rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik akan berdampak pada kemampuan analisis dalam menarik kesimpulan, beradaptasi dengan berpikir tingkat tinggi dan membedakan kebenaran.

Snehi (2011: 2) menekankan pentingnya meningkatkan pentingnya kelas yang berpusat pada peserta didik mempromosikan pembelajaran aktif dimana peran guru bergeser dari penyedia informasi tradisional ke peran pemandu, fasilitator atau penasihat. Selain itu, pemikiran kritis dapat dipupuk melalui pertanyaan (Kaeppel, 2021: 2; Trede & McEwen, 2015: 458). Hal ini relevan bagi peserta didik karena bertanya merangsang interaksi belajar diantara peserta didik dan mendorong pembelajaran kooperatif. Lebih jauh lagi, tanpa bertanya dan kolaborasi, tidak akan ada problematisasi dan pemahaman yang lebih dalam hanya ada menghafal, mengingat dan menyalin (Kaeppel, 2021: 2). Pemikiran kritis hanya dapat dikembangkan dalam kurikulum sekolah yang menyoroti pertukaran sudut pandang yang berbeda dan kebebasan berbicara antara murid dan guru (Ballin & Battersby, 2016: 34). Sejalan dengan Molnar et al (2011: 4) yang menyatakan bahwa pemikiran kritis paling baik dikembangkan dalam kurikulum sekolah yang mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan, untuk berpikir tentang proses berpikir mereka dan dengan demikian mengembangkan kebiasaan pikiran yang memungkinkan mereka untuk

mentransfer keterampilan berpikir kritis yang mereka pelajari di sekolah ke situasi lain yang tidak terkait.

Beberapa penelitian menyebutkan pentingnya keterampilan berpikir kritis diantaranya (1) untuk mendorong keterampilan berpikir kritis interpretasi melaporkan pentingnya pembelajaran peserta didik melalui pertanyaan untuk pemahaman yang lebih dalam tentang fakta (Trede & McEwen, 2015: 459), (2) Llano (2015: 140) menunjukkan bahwa praktik interaksi sosial yang berguna untuk mempromosikan keterampilan berpikir kritis analisis, (3) Friesen & Scott (2013: 32) menemukan bahwa untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis inferensi, peserta didik harus didorong untuk bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah, (4) untuk merangsang evaluasi, Smith & Higgins (2006: 486) menyarankan mendorong umpan balik rekan sejawat dan berbagi ide murid untuk membuat keputusan, (5) untuk menumbuhkan keterampilan penjelasan, (Burnett et al., 2006: 12) menyoroti bagaimana proses pemikiran ulang menggunakan alat digital memberikan tujuan baru untuk komunikasi anak-anak dan menawarkan peluang baru untuk kerjasama dalam pengembangan keterampilan dan pemahaman berpikir kritis, (6) untuk menumbuhkan keterampilan, pengaturan diri (Salmon, 2010: 133) membahas kekuatan rutinitas sehari-hari dan pengulangan setiap konsep dalam pelajaran sekolah. Ennis (1989: 5) memperkenalkan pemikiran kritis dalam kurikulum sekolah menggunakan 4 pendekatan pengajaran seperti mengajarkan

pemikiran kritis sebagai pembelajaran terpisah, mengajarkan pemikiran kritis sebagai tujuan eksplisit dalam pengajaran mata pelajaran, mengajarkan pemikiran kritis sebagai tujuan implisit dalam pengajaran mata pelajaran dan mengajarkan berpikir kritis sebagai tujuan terpisah yang sejajar dengan pengajaran mata pelajaran.

## **6. Keterampilan Gerak Dasar**

### **a. Konsep Keterampilan Gerak Dasar**

Keterampilan gerak dasar merupakan pola gerak yang menjadi dasar ketangkasan gerak yang lebih kompleks sehingga gerakan-gerakan tersebut terjadi atas dasar gerakan refleks yang berhubungan dengan tubuh, bersifat bawaan dan terjadi tanpa melalui latihan tetapi dapat disempurnakan lebih baik lagi dengan latihan (Kurniawan dkk, 2021: 364). Lebih lanjut, kontribusi positif yang diberikan dari keterampilan gerak dasar akan mendukung kompetensi keterampilan sosial, kognitif dan afektif. Sedangkan menurut Chen et al (2016) keterampilan gerak dasar merupakan pola gerakan yang melibatkan bagian tubuh yang berbeda, seperti kaki, lengan, badan dan kepala serta termasuk keterampilan seperti berjalan, melompat, menangkap, melempar, memukul dan menyeimbangkan.

Burstiando & Kholis (2017: 169) mendefinisikan keterampilan gerak dasar sebagai pola pembelajaran gerak dasar yang tidak terjadi secara alami dan menyarankan untuk menjadi dasar aktivitas fisik dan olahraga yang lebih kompleks. Keterampilan gerak dasar merupakan

gerak dasar dan keterampilan motorik yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas fisik (Karisman, 2021: 522). Keterampilan gerak dasar meletakkan dasar bagi peserta didik untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas fisik dan olahraga (Chen et al., 2017).

Hands (2012: 11) menyebutkan pentingnya keterampilan gerak dasar agar anak dengan tingkat kompetensi tinggi dalam berbagai keterampilan gerak dasar mampu berpartisipasi dengan percaya diri dalam berbagai macam aktivitas serta mendapat manfaat dari banyak hasil kesehatan fisik, sosial dan emosional baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Keterampilan gerak dasar akan berguna untuk melakukan berbagai aktivitas fisik pada masa yang akan datang (Iivonen et al., 2013: 627). Anak-anak perlu menguasai keterampilan gerak dasar untuk dapat melakukan aktivitas fisik dengan baik menuju ke cabang olahraga dan sangat penting bagi perkembangan fisik dan sosial yang sehat serta dalam kehidupan sehari-hari (Burns et al., 2017: 1121).

Kemampuan gerak dasar penting untuk dikuasai karena memiliki dampak besar terhadap keterlibatan anak dalam aktivitas fisik atau olahraga yang pada akhirnya akan menuntun anak pada kepercayaan diri dalam melakukan aktivitas gerak yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, memiliki gaya hidup aktif serta menikmati aktivitas tersebut bahkan untuk jangka panjang. Hal ini diperkuat oleh Zulfikar

dkk (2020: 28) yang menyebutkan bahwa penguasaan keterampilan gerak dasar merupakan salah satu elemen penting untuk mencapai kompetensi jasmani yang akan menuntun seseorang memiliki *physical literacy* yang baik. Selain itu, penguasaan gerak dasar merupakan syarat bagi anak untuk memiliki banyak keterampilan dalam kehidupan sehari-hari dan juga syarat awal untuk dapat berpartisipasi pada banyak cabang olahraga (Stodden et al., 2009: 223).

Dampak positif lainnya dari penguasaan keterampilan gerak dasar adalah keterlibatan anak di dalam aktivitas fisik ketika mereka dewasa (Barnett et al., 2019: 2) serta pada kepercayaan dirinya (McGrane et al., 2017: 2). Bremer & Cairney (2018: 2) juga mengatakan bahwa keterampilan gerak memberikan dampak positif pada perkembangan sosial dan emosional peserta didik. Keterampilan gerak yang baik juga dapat berdampak positif pada pencapaian akademik peserta didik di sekolah (Cameron et al., 2016: 93; Haapala et al., 2014: 1016). Kontribusi positif yang diberikan dari keterampilan gerak dasar akan mendukung kompetensi keterampilan sosial, kognitif dan afektif (Tsangaridou, 2012: 275). Penguasaan keterampilan gerak dasar telah diakui sebagai kontribusi untuk perkembangan fisik, kognitif dan sosial anak-anak dan dianggap memberikan dasar untuk gaya hidup aktif (Luban, 2012: 1019). Dalam perkembangan keterampilan terdapat dua bagian penting gerak yaitu mempelajari berbagai keterampilan dan mempelajari konsep tentang gerak (Aart et al., 2015: 2).

Keterampilan gerak dasar dianggap sebagai aspek penting dari kompetensi gerak, oleh karena itu promosi keterampilan gerak dasar dianggap sebagai bagian integral dari pandangan perkembangan holistik (Pienaar et al., 2021: 1). Lebih lanjut dijelaskan bahwa promosi pengembangan keterampilan gerak dasar pada peserta didik sekolah dasar dimotivasi oleh bukti ilmiah yang berkaitan dengan kesehatan masyarakat, manfaat psikososial dan hasil akademik positif yang terkait dengan perolehan keterampilan gerak. Keterampilan gerak dasar tidak hanya meletakkan dasar untuk gerakan masa depan tetapi juga untuk aktivitas fisik dan mengadopsi gaya hidup aktif secara fisik, kebugaran jasmani, status berat badan yang sehat, peningkatan hasil kognitif serta keterampilan sosial. Tingkat perkembangan gerak dasar pada setiap peserta didik sekolah dasar berbeda-beda, hal ini dipengaruhi oleh faktor jenis kelamin, keturunan dan pertumbuhan (Leasa et al., 2017: 83). Pengembangan keterampilan gerak dasar sangat penting dalam kurikulum pendidikan jasmani di sekolah dasar, mengingat keterampilan gerak dasar berperan dalam membangun keterampilan fisik, kognitif dan sosial (Kurniawan dkk, 2021: 365).

Keterampilan gerak dasar yang diperoleh melalui aktivitas jasmani dalam pembelajaran pendidikan jasmani tidak hanya berguna dan bertujuan untuk menguasai cabang olahraga tertentu, tetapi keterampilan gerak tersebut berguna untuk melakukan aktivitas dan tugas jasmani dalam kehidupan sehari-hari (Kurniawan dkk, 2021:

365). Jenis aktivitas fisik yang dilakukan untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar dapat berupa permainan, karena dengan bermain peserta didik akan dituntut untuk mengembangkan kreativitasnya dalam bertindak dan/atau mengambil keputusan yang secara interaktif akan membuat peserta didik berpikir untuk mengeluarkan keterampilan geraknya dalam setiap keputusan yang diambil.

b. Manfaat Keterampilan Gerak Dasar

*Simcoe Muskoka District Health Unit* tahun 2012 dalam Bakhtiar (2015: 16) menyebutkan beberapa manfaat dari gerak dasar sebagai berikut:

1) Manfaat Perkembangan Gerak untuk Kesehatan Anak

Perkembangan gerak dapat memberikan manfaat untuk kesehatan anak diantaranya meningkatkan kinerja jantung, meningkatkan dalam pertumbuhan otot, mempertahankan tekanan darah, memperkuat tulang dan paru-paru, memperbaiki postur tubuh, meningkatkan istirahat yang baik, meningkatkan kebugaran dan tenaga, mempertahankan berat badan ideal pada anak dan mengenalkan pola hidup sehat.

2) Manfaat Perkembangan Gerak pada Motorik Anak

Perkembangan gerak memberikan beberapa manfaat pada perkembangan motorik anak antara lain meningkatkan kinerja visual, meningkatkan kelentukan, kekuatan otot, keseimbangan dan

koordinasi tubuh, meningkatkan kesadaran tubuh dan mengembangkan gerakan yang lebih kompleks seperti berlari, melempar, melompat dan lain sebagainya.

3) Manfaat Perkembangan Gerak pada Perkembangan Kognitif Anak

Perkembangan gerak memberikan beberapa manfaat pada perkembangan kognitif anak antara lain meningkatkan koneksi otak, merangsang pembelajaran, mengembangkan kemampuan berbahasa, berbicara dan meningkatkan daya ingat dan konsentrasi, meningkatkan kreativitas dan meningkatkan pemikiran abstrak, kemampuan mengatasi permasalahan serta mampu mengemukakan ide.

4) Manfaat Perkembangan Gerak pada Kemampuan Sosial Anak

Perkembangan gerak memberikan beberapa manfaat pada kemampuan sosial anak diantaranya mendorong untuk berinteraksi sosial secara positif, mendorong untuk bekerjasama, mendorong jalinan persahabatan dan meningkatkan pembelajaran tentang konsekuensi dari tingkah laku.

5) Manfaat Perkembangan Gerak pada Perkembangan Emosional Anak

Perkembangan gerak memberikan beberapa manfaat pada perkembangan emosional anak diantaranya meningkatkan rasa keberhasilan, mengatasi rasa cemas dan depresi, membangun kepercayaan diri, meningkatkan ilmu disiplin, meningkatkan kemampuan mengatasi tekanan dan kontrol diri, mengurangi

kebiasaan agresif serta mampu mengemukakan perasaan dengan baik.

c. Jenis Keterampilan Gerak Dasar

Keterampilan gerak dasar adalah bagian dari gerakan yang lebih kompleks dan terbagi dalam tiga kategori, yaitu stabilitas misalnya menyeimbangkan dan memutar, lokomotor misalnya berlari dan melompat serta kontrol objek misalnya menangkap dan melempar (Kurniawan, 2021: 365). Lebih lanjut, yang termasuk dalam gerak lokomotor adalah gerak berjalan, berlari, melompat, meloncat, berpacu, meluncur dan sebagainya. Sedangkan gerak non lokomotor adalah gerak yang tidak berpindah tempat seperti membungkuk, menekuk, menarik, mendorong, memutar, mengayun dan sebagainya. Kemudian gerak manipulatif biasanya digambarkan sebagai gerak-gerik yang memainkan benda-benda tertentu sebagai medianya atau keterampilan yang melibatkan kemampuan seseorang menggunakan bagian tubuhnya untuk memanipulasi benda-benda di luar dirinya. Sejalan dengan Adi dkk (2022: 2948) mengatakan bahwa keterampilan gerak dasar diklasifikasikan menjadi keterampilan menguasai objek seperti menangkap dan melempar, keterampilan lokomotor seperti berlari dan melompat dan keterampilan stabilitas seperti menyeimbangkan dan berputar. Bremer & Lloyd (2021: 2025) mengkategorikan gerak lokomotor menjadi berjalan, berlari, melompat, meloncat dan berpacu. Gerak non lokomotor meliputi berputar dan

keseimbangan serta gerakan manipulatif merupakan gerakan yang digunakan untuk mengontrol objek seperti melempar, menusuk, menangkap, menendang dan menerima.

Sedangkan Gallahue et al (2012: 23) membagi keterampilan gerak dasar menjadi dua bentuk yaitu gerak lokomotor yang merupakan gerakan berpindah tubuh dari satu titik ke titik yang lain. Gerakan ini seperti *run, hop, gallop, horizontal jump, leap dan slide*. Sedangkan objek kontrol merupakan gerak manipulasi objek. Gerak ini merupakan gerak lanjutan dan lebih kompleks karena ada objek yang mesti dipindahkan. Gerakan ni antara lain *kicking, overarm throw, sidearm striking a stationary ball, punting, overarm strikng a stationery ball, catching dan grasping*.

#### 1) Locomotor

Keterampilan lokomotor merupakan gerakan yang sangat penting bagi transportasi manusia. Keterampilan lokomotor diidentifikasi sebagai keterampilan yang menggerakkan individu dalam suatu ruang dari satu tempat ke tempat lain (Samsudin, 2008: 13). Chan et al., (2019: 299) mengungkap secara spesifik bahwa keterampilan gerak lokomotor peserta didik berkorelasi positif dengan kompetensi keterampilan geraknya. Selain itu, penguasaan keterampilan gerak lokomotor dapat meningkatkan kesenangan dalam bermain sehingga bisa menggiring peserta didik memiliki aktivitas yang baik.

## 2) Manipulatif (*Object Control Skills*)

*Object control skills* yang dianggap sebagai sub kategori dari keterampilan gerak dasar yaitu melempar, menendang, menangkap, berguling, menggiring bola juga disebut sebagai keterampilan manipulatif yang menuntut koordinasi dan kontrol fungsional tingkat tinggi untuk melakukan kontak terkontrol dengan benda-benda di lingkungan seseorang yang memerlukan pengendalian benda-benda di tangan, kaki atau alat (Barnett et al., 2016: 1665). Keterampilan ini dapat dianggap sebagai keterampilan inti dan dasar untuk memberi anak-anak kesempatan terbaik untuk berhasil dan terus terlibat dalam berbagai aktivitas fisik dan lebih khusus aktivitas peningkatan kesehatan (Barnett et al., 2016: 1665).

## 7. Model Aktivitas Jasmani Berbasis *Physical Literacy*

### a. *Grand Theory*

Model diartikan sebagai seperangkat langkah atau prosedur secara runtut dalam mengerjakan suatu tugas tertentu (Gafur, 2012: 23). Model tidak digunakan untuk menjelaskan suatu proses yang rumit melainkan digunakan untuk menyederhanakan proses sehingga mudah dipahami (Hergenhahan dan Matthew, 2012: 24). Model juga dapat digunakan membantu mencapai tujuan yang diinginkan. Sagala (2012: 175) mengatakan bahwa model merupakan suatu perangkat konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam sebuah rangkaian kegiatan. Model dapat di pahami sebagai (a) suatu tipe atau disain, (b) suatu

deskripsi atau analogi, (c) suatu sistem asumsi-asumsi, data-data yang di gunakan untuk menggambarkan secara sistematis suatu objek atau peristiwa, (d) suatu desain yang di sederhanakan dari suatu sistem kerja, suatu terjemahan realitas yang disederhanakan, (e) suatu deskripsi dari suatu sistem yang mungkin atau imajiner, (f) penyajian diperkecil agar dapat menjelaskan dan menunjukkan sifat aslinya. Sedangkan aktivitas jasmani merupakan seluruh gerakan fisik yang terkait dengan peningkatan pengeluaran energi yang dilakukan oleh otot-otot tubuh dan sistem pendukungnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa model aktivitas jasmani merupakan suatu rangkaian gerakan untuk melakukan suatu aktivitas jasmani sehingga aktivitas jasmani tersebut dapat dilakukan dengan mudah dan dapat mencapai tujuan yang hendak di capai.

Model aktivitas jasmani yang digunakan dalam proses pembelajaran PJOK di sekolah dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan prestasi akademik, keterampilan, dan dapat mengembangkan sikap sosialnya. Penggunaan model aktivitas jasmani yang tepat pada proses pembelajaran akan mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar yang di inginkan.

Model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* merupakan rancangan aktivitas jasmani dalam bentuk permainan dengan menggunakan konsep-konsep *physical literacy* sebagai wahana untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan gerak dasar

bagi peserta didik sekolah dasar inklusi. Model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* di desain berdasarkan kajian kritis atau teori dan data empirik yang di dapatkan dari hasil penelitian awal dan hasil observasi atas beberapa proses pembelajaran PJOK di sekolah dasar inklusi. Model ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar inklusi bawah termasuk peserta didik regular dan peserta didik berkebutuhan khusus, karakteristik materi pelajaran, serta karakteristik komponen berpikir kritis dan gerak dasar.

Model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* yang digunakan sebagai pedoman dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan gerak dasar di dasarkan pada teori pembinaan *physical literacy* pada anak atau peserta didik usia 5 sampai 10-11 tahun, serta pada peserta didik dengan kebutuhan khusus dari Whitehead (2019) dimana rentang usia tersebut merupakan periode yang penting dalam pengembangan *physical literacy*. Teori lain yang perlu dipertimbangkan adalah teori *physical literacy* dalam *long term atlet development* oleh Bayli et al (2013) pada tahap fundamental dimana peserta didik sekolah dasar kelas bawah perlu ditanamkan pentingnya bermain dan aktivitas jasmani. Keterampilan motorik dasar seperti berlari, melompat, memutar, melempar, menendang, dan menangkap perlu untuk diajarkan melalui gerak yang aktif dengan dikombinasikan bersama program yang terstruktur dengan baik. Selain itu, model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* juga di dasarkan

pada teori bermain sublimasi (Ed. Clapatade) dimana teori ini mengatakan bahwa melalui bermain seseorang yang memiliki naluri yang rendah akan belajar untuk berubah dan meningkatkannya menjadi perbuatan dan tindakan yang lebih baik atau lebih tinggi. Dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* ini juga didasarkan pada teori belajar konstruktivisme dimana peserta didik terlibat langsung secara aktif di dalam pembelajaran sehingga dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari ide, dan membuat keputusan. Model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* merupakan model yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran sehingga harus memenuhi unsur-unsur yang membentuk model itu sendiri. Model ini didasarkan pada model pembelajaran oleh Joyce and Weil dimana terdapat 5 unsur model pembelajaran yaitu sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dan dampak instruksional.

Dengan demikian, teori utama dan teori pendukung yang digunakan sebagai landasan untuk mengembangkan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* meliputi Teori Pembinaan *Physical Literacy* (Whitehead, 2019), *Physical Literacy* dalam *Long Term Atlet Development* (LTAD) (Bayli et al, 2013), Teori Bermain Sublimasi (Ed. Clapatade), Teori Belajar Konstruktivisme, dan Model Pembelajaran Joyce and Weil.

b. Disain Konseptual Model Aktivitas Jasmani Berbasis *Physical Literacy*

1) Sintaks atau Langkah-Langkah Pembelajaran

Dalam melaksanakan proses pembelajaran, diperlukan langkah-langkah yang dilaksanakan selama pembelajaran berlangsung. Langkah-langkah ini mengakomodasi tentang apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Hal yang membedakan dengan komponen pembelajaran yang lain terletak pada urutan tahap-tahap sintaks dalam model ini tidak bisa di bolak-balik.

2) Sistem Sosial

Sistem sosial merupakan hubungan antara bagian-bagian di dalam kehidupan bermasyarakat terutama tindakan-tindakan manusia, lembaga sosial, dan kelompok-kelompok sosial yang saling mempengaruhi. Hubungan antar elemen-elemen tersebut selanjutnya menghasilkan produk-produk interaksi itu sendiri, yaitu nilai-nilai dan norma-norma sosial yang keadaannya selalu dinamis (Setiadi & Kolip, 2013: 31-32). Sedangkan Wirawan (2012: 54-56) mengatakan bahwa sistem sosial merupakan suatu tindakan yang terbentuk dari sistem sosial berbagai individu yang tumbuh dan berkembang dengan secara tidak kebetulan tetapi tumbuh dan berkembang di atas standar penilaian umum atau norma-norma sosial yang disepakati bersama oleh para anggota masyarakat. Sistem sosial di dalam model ini dapat diartikan sebagai peran guru

dan peserta didik di dalam proses pembelajaran serta aturan-aturan yang digunakan selama pembelajaran berlangsung.

### 3) Prinsip Reaksi

Prinsip reaksi merupakan pola kegiatan dalam proses pembelajaran yang menggambarkan cara guru dalam melihat dan memperlakukan para peserta didiknya, termasuk cara guru dalam memberikan respon terhadap peserta didiknya (Indrawati, 2011: 22). Prinsip ini memberi petunjuk bagaimana seharusnya guru menggunakan aturan permainan yang berlaku pada setiap model pembelajaran (Maslimah, 2017: 14). Lebih lanjut dijelaskan, seorang guru dalam menerapkan atau menggunakan model pembelajaran tertentu harus mempunyai kemampuan tentang cara memberikan respon pada peserta didik sesuai dengan pola atau prinsip reaksi yang berlaku dalam model yang diterapkan.

### 4) Sistem Pendukung

Sistem pendukung merupakan salah satu penentu berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran. Sistem pendukung mengarah pada kondisi yang dibutuhkan dalam suatu model agar dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran. Sistem pendukung mengarah pada fasilitas-fasilitas teknis, keterampilan guru, serta tuntutan yang ingin di capai peserta didik sehingga terciptanya kondisi khusus sebagai ciri dari model pembelajaran. Sistem pendukung dapat berupa materi ajar, sarana dan prasarana serta

media yang digunakan dalam melaksanakan proses pembelajaran menggunakan sebuah model tertentu.

#### 5) Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring

Dampak instruksional merupakan hasil belajar pada tujuan yang telah ditentukan. Namun demikian, selama proses pembelajaran berlangsung terdapat dampak pembelajaran yang muncul tanpa direncanakan terlebih dahulu. Hal ini disebut sebagai dampak pengiring. Jadi dapat diartikan bahwa dampak pengiring merupakan hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses belajar sebagai akibat terciptanya suasana belajar yang di alami langsung oleh peserta didik tanpa pengarahan dari guru.

Pendidikan di sekolah dasar inklusi menjamin akses pendidikan yang sama bagi semua peserta didik dengan mempertimbangkan keragaman dan melibatkan pengakuan hambatan dan menghilangkannya untuk meningkatkan peluang bagi peserta didik berkebutuhan khusus dan memiliki kesempatan yang lebih besar untuk bergabung secara sosial. Penyelenggaraan pendidikan yang dilaksanakan di sekolah dasar inklusi harus disusun berdasarkan aspek-aspek seperti keragaman kondisi peserta didik dan memerlukan pengetahuan, pemahaman dan komitmen sebagai dasar pelaksanaan dan pengembangan pelayanan berbasis lingkungan yang lebih baik. Sebagai bagian dari proses, guru perlu mengadopsi pendekatan yang

fleksibel dan kurikulum perlu dimodifikasi dan disesuaikan sehingga cocok dengan kebutuhan seluruh peserta didik.

Ranah perkembangan kognitif pada peserta didik SD kelas bawah meliputi mengingat, memahami, menerapkan dan menganalisis. Salah satu kategori kemampuan kognitif yaitu HOTS. HOTS berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis dalam menerima berbagai jenis informasi berpikir kreatif dalam memecahkan suatu masalah. Sedangkan ranah perkembangan psikomotor peserta didik SD kelas bawah meliputi keterampilan gerak dasar.

Hal yang perlu dipertimbangkan dalam mendesain pengembangan bagi peserta didik sekolah dasar inklusi harus sesuai dengan kemampuan dan kesehatannya serta mengintegrasikannya di kelas atau kelompok untuk memberikan kesempatan kepada semua peserta didik untuk mencapai tujuan, memiliki rasa aman, nyaman dan sukses dalam kondisi latihan jasmani. Berdasarkan pandangan holistik dari sifat manusia, interaksi dengan manusia dimana dimensi yang diwujudkan menjadi fokus sangat penting untuk mewujudkan potensi manusia dan mempromosikan pertumbuhan manusia. Pembelajaran merupakan bagian integral dari perkembangan fisik agar peserta didik melek fisik dan tujuan melek fisik adalah untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik.

*Physical literacy* memberikan wawasan, pengalaman, kompetensi, motivasi pada anak agar memiliki “pembendaharaan”

gerak yang cukup sebagai bekal kelak untuk hidup aktif sepanjang hayat. Dengan kata lain, *physical literacy* bertujuan untuk menyediakan pilihan-pilihan gerak dasar agar memiliki banyak kosakata gerak. Formulasi dalam penyusunan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar adalah menyajikan berbagai macam gerak dasar dan variasinya yang makin dikuasai atau bisa dilakukan serta aktivitas yang dapat mengasah kemampuan berpikir kritisnya. Aktivitas jasmani yang ada dalam model ini bisa disajikan dalam bentuk program keseharian baik yang sifatnya kurikuler maupun ekstrakurikuler.

*Physical literacy menjadi* sebuah tujuan akhir dari pendidikan jasmani dengan membuat konseptualisasi gerak anak sebagai manusia secara holistik yang bergerak untuk belajar menjadi anak yang berpengetahuan secara gerak. Elemen *physical literacy* mendorong peserta didik menerapkan berpikir kritis dan penguasaan gerak dasar. *Physical literacy* adalah dasar dari partisipasi dan kinerja jangka panjang dengan kemampuan terbaik yang dimiliki seseorang. Formulasi model aktivitas jasmani memuat tujuan, aktivitas, alat dan metode yang secara rinci dijelaskan sebagai berikut:

a. Menentukan Tujuan/Aspek yang akan Dikembangkan

Tujuan adalah sasaran atau harapan yang akan dicapai dalam model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy*. Tujuan yang dimaksud adalah apa yang akan disampaikan pada masing-masing aktivitas

jasmani. Tujuan tersebut adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik.

b. Pemilihan Bentuk Aktivitas yang akan Dilaksanakan

Aktivitas yang akan dilakukan menggunakan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* adalah sebagai berikut:

- 1) Bermain menangkap, melempar, berjalan, berlari, menendang, melompat dan permainan fisik lainnya
- 2) Guru menjadi fasilitator dan motivator dalam melakukan aktivitas, mengadvokasi program aktivitas jasmani dengan alokasi waktu yang cukup
- 3) Permainan dilakukan dengan berkelompok dan beberapa permainan di pertandingkan
- 4) Peserta didik berpartisipasi aktif dalam melakukan aktivitas jasmani
- 5) Aktivitas jasmani dalam bentuk permainan yang disusun bersifat menyenangkan dan tidak membosankan
- 6) Aktivitas jasmani dalam bentuk permainan yang disusun telah disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik sekolah dasar inklusi
- 7) Permainan mengharuskan peserta didik untuk lebih bereksperimen, bereksplorasi dan kreatif

c. Pemilihan Alat dan Bahan yang Digunakan

Alat dan bahan yang digunakan dalam model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* adalah sebagai berikut:

- 1) Bersifat multifungsi dan mendekatkan alat pada anak
- 2) Alat dan bahan yang digunakan aman untuk digunakan oleh peserta didik sekolah dasar inklusi
- 3) Alat dan bahan yang digunakan mudah di dapat dan terjangkau harganya
- 4) Alat yang digunakan dapat membangkitkan partisipasi dan menarik bagi peserta didik untuk menggunakannya
- 5) Alat yang digunakan sesuai dengan tujuan dan fungsinya
- 6) Alat yang digunakan dapat digunakan secara individual dan kelompok

d. Pemilihan Metode

Metode yang digunakan dalam model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* adalah praktek langsung, bermain peran dan demonstrasi.

**B. Kajian Penelitian yang Relevan**

1. Penelitian yang diteliti oleh R.Hulteen, P. Morgan, L. Barnett, D. Stodden dan D. Lubans tahun 2017 dengan judul “*The Role Movement Skill Competency in the Pursuit of Physical Literacy: Are Fundamental Movement Skills the Only Pathway?*” bertujuan untuk mendeskripsikan model konseptual yang mengilustrasikan pentingnya mengembangkan

kompetensi dalam keterampilan gerak dasar dan keterampilan aktivitas fisik dasar. Model ini mencakup aktivitas fisik refleksif, rudimeter, fundamental, dasar dan keterampilan gerakan aktivitas fisik khusus. Model ini menunjukkan bahwa keterampilan aktivitas fisik dasar seperti bersepeda, berenang dan latihan ketahanan memungkinkan seseorang untuk aktif secara fisik dan memberikan dasar untuk mempelajari aplikasi khusus konteks misalnya bersepeda gunung dan berenang di laut.

2. Penelitian yang diteliti oleh Selvi Atesya Kesumawati, Tandiyo Rahayu, Hari Amirullah dan Setya Rahayu tahun 2018 dengan judul “*Game Model to Increase Fundamental Movement Skills in Children With Mild Intellectual Disability*”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk model permainan keterampilan gerak dasar anak tunagrahita di pendidikan khusus dengan menggunakan proses *research and development* Borg and Gall. Penelitian tersebut menghasilkan produk berupa model permainan yang sesuai dengan karakteristik, memberikan kemudahan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran dan melaksanakan penilaian terhadap peserta didik serta memberikan keamanan, kemanfaatan dan kesenangan dalam pembelajaran dan penerapan model permainan dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan gerak dasar, kemampuan kognitif, kesenangan dan pemusatan perhatian anak tunagrahita.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Kristen Petrie, Joel Devcich dan Hayley Fitzgerald tahun 2018 dengan judul “*Working Towards Inclusive*

*Physical Education in A Primary School: 'Some Days I Just Don't Get it Right'*". Salah satu aspek dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi praktik sekolah, guru dan peserta didik serta wacana publik/profesional/pribadi yang membentuk pengambilan keputusan pedagogis dalam pendidikan jasmani. Penelitian ini diambil dari proyek penelitian yang lebih luas, memusatkan perhatian pada proses yang mendukung salah satu seorang guru sekolah dasar dalam mengubah pemrograman dan pedagogi untuk lebih memenuhi beragam kebutuhan kelas sekolah dasar termasuk peserta didik berkebutuhan khusus. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tidak ada satu solusi tunggal untuk inklusi dalam pendidikan jasmani dan kombinasi tindakan yang mendukung proses ini termasuk menjadi seorang praktisi reflektif, mengenal peserta didik-peserta didiknya, menjadi reseptif sebagai lawan masing-masing perbedaan dalam cara yang positif daripada melihat ini sebagai pembatas, bekerja secara imajinatif untuk mempertimbangkan kembali apa yang merupakan pembelajaran dalam pendidikan jasmani dan berbagi kepemilikan untuk disain kurikulum dan belajar dengan peserta didik-peserta didiknya. Bekerja dengan cara ini mengilustrasikan bagaimana pendekatan berlapis dapat membuat perbedaan pada bagaimana semua peserta didik di kelas mengalami inklusi termasuk peserta didik yang diposisikan sebagai penyandang disabilitas.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Antoanela Oltean dan Nicotela Daniela Caloty tahun 2018 dengan judul "*Teaching Methodology of Adaptive*

*Physical Activities in Inclusive Education School Centers*” bertujuan untuk mengidentifikasi sarana aktivitas fisik adaptif yang menanggapi tujuan pendidikan jasmani adaptif yang tergantung pada jenis ketunaan untuk meningkatkan proses didaktif dengan membagikan kuesioner kepada guru pendidikan jasmani di sekolah inklusi untuk mengetahui apa saja kebutuhan pelaksanaan pelajaran pendidikan jasmani untuk anak-anak dengan ketunaan yang berbeda. Hasil dari penelitian ini yaitu materi yang dikembangkan memberikan kontribusi yang cukup besar untuk dana materi khususnya di bidang pendidikan jasmani dan olahraga adaptif dan latihan yang disajikan dapat menjadi sarana untuk mencapai tujuan pelajaran senam di pendidikan khusus.

5. Penelitian yang diteliti oleh Uray Gustian tahun 2020 dengan judul “Permainan Tradisional: Suatu Pendekatan dalam Mengembangkan *Physical Literacy* Peserta didik Sekolah Dasar” bertujuan untuk menemukan aktivitas pembelajaran yang dapat mengembangkan *physical literacy* dengan menggunakan metode eksperimen *one shot case study* dan didapatkan hasil yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik dalam melakukan permainan, keterampilan gerak, kesenangan dan secara kumulatif telah terjadi peningkatan *physical literacy* peserta didik. Peningkatan terjadi disebabkan permainan tradisional yang dimodifikasi sesuai dengan karakteristik peserta didik, disusun dengan mempertimbangkan prinsip dan aspek pengembangan aktivitas pembelajaran dan dapat disimpulkan bahwa penggunaan

permainan tradisional yang dimodifikasi dapat meningkatkan *physical literacy* peserta didik sekolah dasar.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Irina A. Kustova, Anna V. Strarostina, Alexander V. Nikulin dan Elena V. Sedunova tahun 2021 yang berjudul “*Adaptive Work Program of Physical Education Lesson for Elementary School Students with Disabilities*” bertujuan untuk mengembangkan program pendidikan mata pelajaran pendidikan jasmani bagi peserta didik penyandang disabilitas untuk meningkatkan tingkat kebugaran jasmani peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode analisis sumber sastra, metode pemeriksaan, pengujian, eksperimen pedagogis, statistik matematika. Penelitian ini menyajikan materi eksperimen program kerja adaptif pelajaran pendidikan jasmani peserta didik kelas 1 difabel dan mendapatkan hasil positif dari penelitian ini yang menunjukkan efektivitas program dapat digunakan untuk memberikan pelajaran bagi anak-anak penyandang disabilitas dengan kategori tunagrahita untuk memfasilitasi pembelajaran dan menghilangkan masalah kesehatan yang diidentifikasi oleh petugas kesehatan. program pelajaran pendidikan jasmani dalam penelitian ini diselingi dengan latihan relaksasi agar anak tidak merasa lelah selama pelajaran.
7. Penelitian yang diteliti oleh Aris Fajar Pambudi, Sugiyanto, Furqon dan Sapta Kunta Purnama tahun 2021 dengan Judul “*Physical Activity Model to Develop Basic Movement Skills in Kindergarten Students Based on Physical Literacy*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan

keterampilan gerak dasar peserta didik taman kanak-kanak berbasis literasi jasmani dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan menggunakan setting kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas jasmani peserta didik taman kanak-kanak yang diselenggarakan di sekolah memberikan kesan yang sangat baik dan bermanfaat bagi peserta didik taman kanak-kanak untuk tumbuh kembangnya.

8. Penelitian yang diteliti oleh Shannah Anico, Laura Wilson, Emma Eyre dan Elizabeth Smith tahun 2023 dengan judul “*The Effectiveness of School-Based Run/Walk Programmes to Develop Physical Literacy and Physical Activity Components in Primary School Children: A Systematic Review*” bertujuan untuk meninjau secara sistematis penelitian tentang program berlari/berjalan berbasis sekolah dan pengukurannya terhadap komponen terkait *physical literacy* dan aktivitas fisik dan untuk menilai berbagai metode intervensi dan dampaknya dalam mendorong *physical literacy* dan aktivitas fisik dengan hasil program berlari atau berjalan memberikan hasil yang menjanjikan untuk perkembangan fisik dan afektif *physical literacy*.

### **C. Kerangka Pikir**

Sekolah dasar inklusi merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan dasar yang menyelenggarakan pendidikan bagi seluruh peserta didik baik peserta didik reguler maupun berkebutuhan khusus. Seluruh peserta didik yang berpartisipasi dalam pembelajaran dan sekolah harus mampu

mengembangkan cara meningkatkan partisipasi dan pencapaian pendidikan yang luas oleh semua peserta didik. Pengembangan kognitif dan psikomotor peserta didik sekolah dasar inklusi perlu dimiliki agar dapat memecahkan suatu masalah dengan menggunakan pengetahuan yang dimiliki dan mengambil keputusan dalam situasi yang kompleks serta memiliki gerak dasar yang untuk menunjang gerak sepanjang hayat.

Pada kenyataannya, implementasi pendidikan di sekolah dasar inklusi masih mengalami beberapa kesulitan mulai dari materi, sarana dan prasarana serta kesiapan guru dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah khususnya guru pendidikan jasmani. Guru pendidikan jasmani kesulitan dalam pemberian materi pembelajaran yang dikaitkan dengan adaptasi elemen kurikuler berdasarkan keberagaman karakteristik peserta didik. Guru kesulitan dalam manajemen pembelajaran di sekolah dasar inklusi karena belum terdapat infrastruktur dan fasilitas khusus model induksi khusus, penyesuaian kurikulum atau serangkaian program khusus inklusi yang mengakomodasi semua kebutuhan peserta didik untuk membuat peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran serta ada beberapa sekolah yang tidak memiliki guru pendamping khusus. Sedangkan dalam penggunaan sarana dan prasarana masih belum banyak dimodifikasi dan kurang dapat diakses serta pelaksanaannya belum sesuai dengan kebutuhan anak berkebutuhan khusus.

Berdasarkan kesulitan yang ditemui dalam implementasi di sekolah dasar inklusi, pembelajaran menjadi kurang optimal dan peserta didik memiliki keterbatasan menghadapi kurangnya kualitas pendidikan jasmani. Akibatnya,

peserta didik mengalami keterampilan gerak dasar yang rendah, keterlambatan dalam perkembangan sosial, emosional dan kognitif. Rendahnya perkembangan kognitif disini adalah kemampuan berpikir kritis peserta didik yang belum terasah dikarenakan guru belum menanamkan kemampuan berpikir kritis kepada peserta didik dalam proses pembelajaran serta menunjukkan sikap kurang aktif dalam belajar.

Pemberian rangsangan atau stimulus perlu diberikan agar peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar yang optimal sesuai dengan masing-masing perkembangannya. Aktivitas jasmani dalam bermain merupakan salah satu bentuk rangsangan atau stimulus yang tepat untuk peserta didik di sekolah dasar inklusi karena bermain merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari dunia anak. Peningkatan berpikir kritis dan gerak dasar perlu dilaksanakan dalam implemtasi kurikulum di sekolah. Pada tahap pendidikan di sekolah dasar perlu dipahami terkait kemampuan berpikir tingkat tinggi dan pemahaman gerak yang benar. Penguasaan gerak dasar adalah hal yang mendasar dalam penguasaan keterampilan gerak yang lebih kompleks. Aktivitas jasmani yang didesain perlu meningkatkan dan merangsang anak untuk bergerak dengan tidak ada keterpaksaan. Aktivitas jasmani yang diberikan dapat menggunakan pendekatan *physical literacy*.

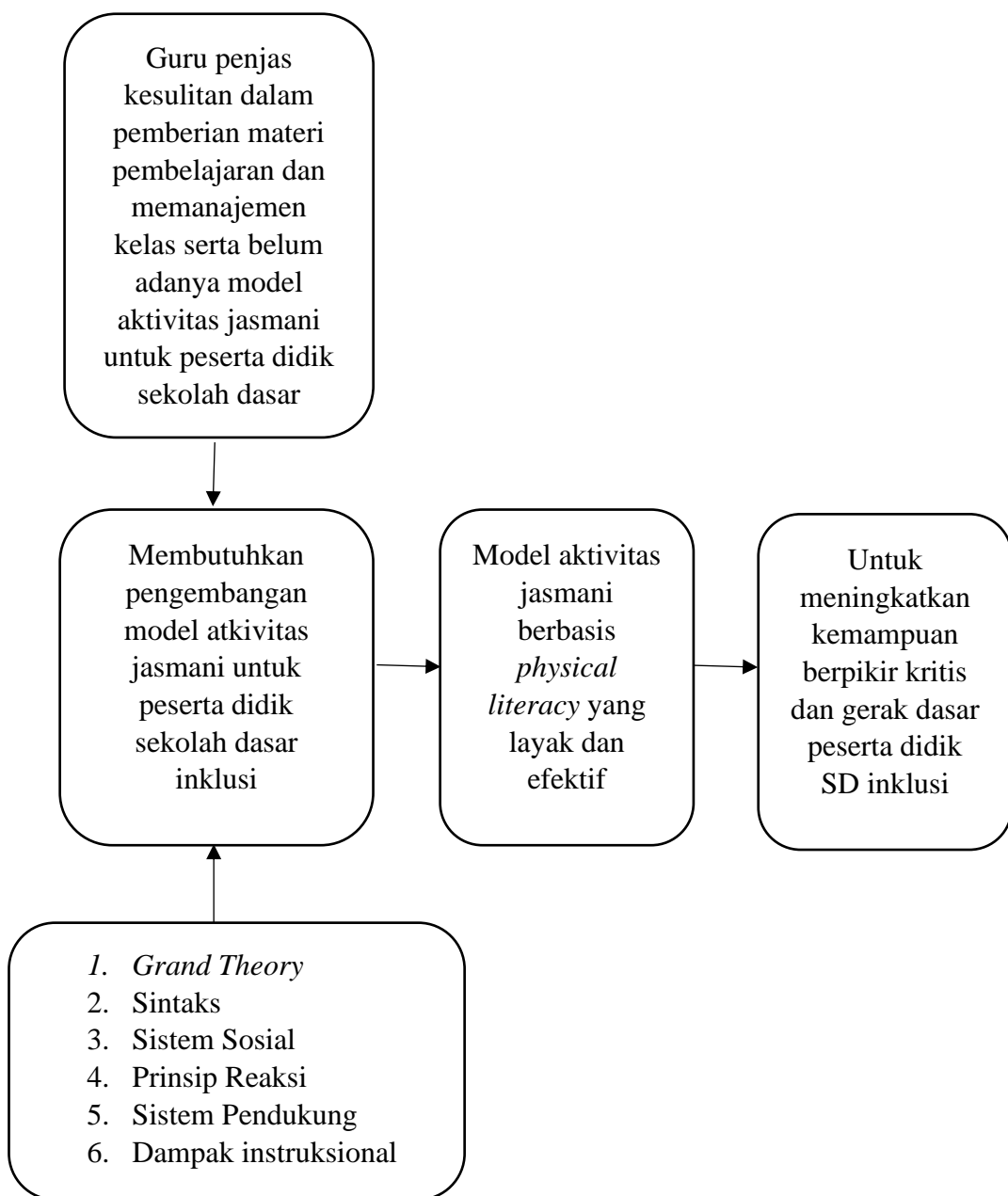
*Physical literacy* memberikan wawasan, pengalaman, kompetensi, motivasi pada anak agar anak memiliki banyak penguasaan gerak yang cukup sebagai bekal kelak untuk hidup aktif sepanjang hayat. Dengan kata lain, *physical literacy* bertujuan untuk menyediakan pilihan-pilihan gerak agar

memiliki banyak kemampuan gerak. Seperti halnya belajar bahasa, untuk mahir berbahasa maka salah satu aspek yang perlu ditingkatkan yaitu penguasaan *vocabulary* yang cukup. Pengalaman gerak yang minim serta peletakan dasar untuk pengembangan pola pikir dan kepribadian anak akan sangat ditentukan oleh pengalaman belajar yang dialami oleh anak. Salah satu solusi yang dapat dilakukan terhadap urgensi permasalahan tersebut adalah melakukan pengembangan disain aktivitas jasmani berbasis *physical literacy*.

Pengembangan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* menggunakan disain konseptual Joyce Weil yaitu (1) sintaks yakni urutan atau langkah-langkah aktivitas yang dilakukan dalam proses pembelajaran yang dilakukan dengan pendekatan *physical literacy* yaitu individual, meningkatkan motivasi, meningkatkan kepercayaan diri, mengembangkan kompetensi fisik, mengembangkan pengetahuan dan pemahaman, mengalihkan tanggung jawab, menggunakan umpan balik sebagai alat motivasi, (2) sistem sosial yakni menguraikan peranan guru dan peserta didik serta aturan-aturan yang diperlukan dalam pembelajaran, (3) prinsip-prinsip reaksi yakni memberi gambaran kepada guru tentang cara memandang atau merespon pertanyaan-pertanyaan peserta didik, (4) sistem pendukung yakni kondisi yang diperlukan agar disain aktivitas jasmani dapat terlaksana secara efektif dan efisien, kondisi tersebut berupa alat, bahan dan sarana dan prasarana, (5) dampak instruksional dan pengiring. Dampak instruksional yakni hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan peserta didik pada tujuan yang diharapkan yaitu kemampuan berpikir kritis dan

keterampilan gerak dasar. Sedangkan dampak pengiring adalah hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses pembelajaran sebagai akibat terciptanya suasana belajar yang dialami sendiri oleh peserta didik tanpa arahan langsung dari guru yaitu memiliki *physical literacy* yang baik. Berikut bagan kerangka berpikir dalam penelitian ini:

**Gambar 1. Kerangka Pikir**



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

1. Validkah model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi menurut para ahli?
2. Apakah model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi?
3. Apakah model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* praktis digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi?
4. Apakah model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi?

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

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

Penelitian ini menggunakan model *research and development* (R&D) Borg & Gall yang ditujukan untuk mengembangkan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi. Borg & Gall mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan dalam rangka mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Hasil dari penelitian pengembangan tidak hanya sebuah produk pengembangan yang sudah ada melainkan juga untuk menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis. Lebih lanjut dijelaskan bahwa penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama yaitu mengembangkan produk yang berkaitan dengan fungsi pengembangan dan menguji keefektifan produk untuk mencapai tujuan yang berkaitan dengan fungsi validasi.

Model pengembangan yang digunakan sebagai landasan untuk mengembangkan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi menggunakan model konseptual dan prosedural. Model konseptual merupakan model yang bersifat analisis yang memberikan komponen-komponen produk yang dikembangkan dan keterkaitan antar komponen. Sedangkan model prosedural merupakan model yang mendeskripsikan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam menghasilkan

sebuah produk. Model pengembangan dalam penelitian ini adalah model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi.

## **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan merupakan tahap-tahap yang harus diikuti sebelum menghasilkan produk. Borg & Gall (2003: 570) menyatakan pada dasarnya penelitian dan pengembangan terdiri dari dua tujuan yaitu mengembangkan produk (berkaitan dengan fungsi pengembangan) dan menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan (berkaitan dengan fungsi validasi). Prosedur pengembangan dalam penelitian ini sejalan dengan langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall yang menyatakan dalam penelitian dan pengembangan memiliki sepuluh langkah pengembangan pelaksanaan, yaitu:

### **1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi**

Tahap ini meliputi beberapa kegiatan, yaitu:

- a. Melakukan penelitian pendahuluan berupa wawancara dengan menggunakan pedoman wawancara kepada sumber data primer yaitu guru pendidikan jasmani di sekolah dasar inklusi. Penelitian pendahuluan ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan terkait kesulitan yang dialami guru pendidikan jasmani selama proses pembelajaran di sekolah dasar inklusi.
- b. Melakukan studi pustaka untuk mengumpulkan bahan-bahan berupa teori, data dan hasil-hasil penelitian yang terkait dengan penelitian ini.

## **2. Perencanaan**

Pada tahap yang kedua yaitu menyusun rencana penelitian yang meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, disain atau langkah-langkah penelitian dan kemungkinan dalam lingkup terbatas termasuk dalam langkah ini merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan dan jika mungkin atau diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas.

## **3. Pengembangan Produk Awal**

Pengembangan bentuk permulaan dari produk yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Termasuk dalam langkah ini adalah persiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung. Pada tahap ini, peneliti memformulasikan suatu produk awal yang dalam proses pengembangannya melalui beberapa kegiatan di bawah ini:

- a. Menganalisis karakteristik peserta didik sekolah dasar inklusi
- b. Menganalisis karakteristik peserta didik dengan hambatan kognitif dan intelektual.
- c. Menganalisis karakteristik peserta didik dengan hambatan sosial, emosi dan perilaku
- d. Menganalisis tujuan pengembangan aktivitas jasmani

- e. Menganalisis muatan aktivitas jasmani yang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan peserta didik
- f. Menganalisis bentuk-bentuk permainan yang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan peserta didik
- g. Menganalisis muatan kemampuan berpikir kritis yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik
- h. Menganalisis muatan keterampilan gerak dasar yang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan peserta didik
- i. Mengembangkan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* yang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan peserta didik

Penilaian draf produk model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar melibatkan beberapa ahli dan praktisi. Penilaian draf ini bertujuan untuk memperoleh masukan dan saran terkait kesesuaian materi, pendekatan, keterbacaan draf.

#### **4. Uji Coba Awal (Uji Coba Produk Skala Kecil)**

Produk awal yang telah mendapatkan validasi dari para ahli dan praktisi yang telah direvisi, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba awal atau uji coba skala kecil. Uji coba skala kecil dilakukan untuk mendapatkan tanggapan dan masukan dalam merevisi produk sehingga nantinya akan menghasilkan produk akhir model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis

dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi. Uji coba skala kecil menggunakan dua sekolah.

## **5. Revisi Produk Awal**

Berdasarkan hasil uji coba skala kecil, data yang diperoleh kemudian digunakan sebagai pedoman untuk perbaikan produk. Perbaikan atau revisi ini sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam uji coba awal. Selanjutnya, hasil perbaikan tersebut dilakukan agar nantinya disain aktivitas jasmani tersebut layak untuk diujicobakan pada skala yang lebih besar. Untuk menilai produk yang dihasilkan, dilibatkan ahli materi dan praktisi.

## **6. Uji Coba Lapangan Utama (Uji Coba Skala Besar)**

Produk awal yang telah mendapatkan validasi dari para ahli yang telah direvisi dan uji coba produk awal kemudian dilakukan uji coba lapangan utama. Pelaksanaan uji coba skala besar pada prinsipnya sama dengan uji coba skala kecil. Hal yang membedakan terletak pada jumlah subjek yang dipakai untuk melakukan uji coba, yakni lebih banyak daripada kelompok kecil. Dalam uji coba skala besar menggunakan instrumen yang sama dengan yang digunakan pada uji coba skala kecil.

## **7. Revisi Produk Operasional**

Pada tahap ini perbaikan atau penyempurnaan terhadap hasil uji coba lebih luas sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan disain model operasional yang siap untuk dilanjutkan pada tahap uji coba produk operasional.

## **8. Uji Coba Produk Operasional (Uji Efektivitas Produk)**

Setelah dilakukan tahap uji coba dan revisi, langkah selanjutnya adalah uji efektivitas produk. Dalam uji efektivitas produk ini, peneliti melakukan perlakuan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis dan kemampuan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi sebelum dan setelah menggunakan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy*. Uji efektivitas produk ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan gerak dasar sebelum dan setelah peserta didik diberikan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy*.

## **9. Revisi Produk Final**

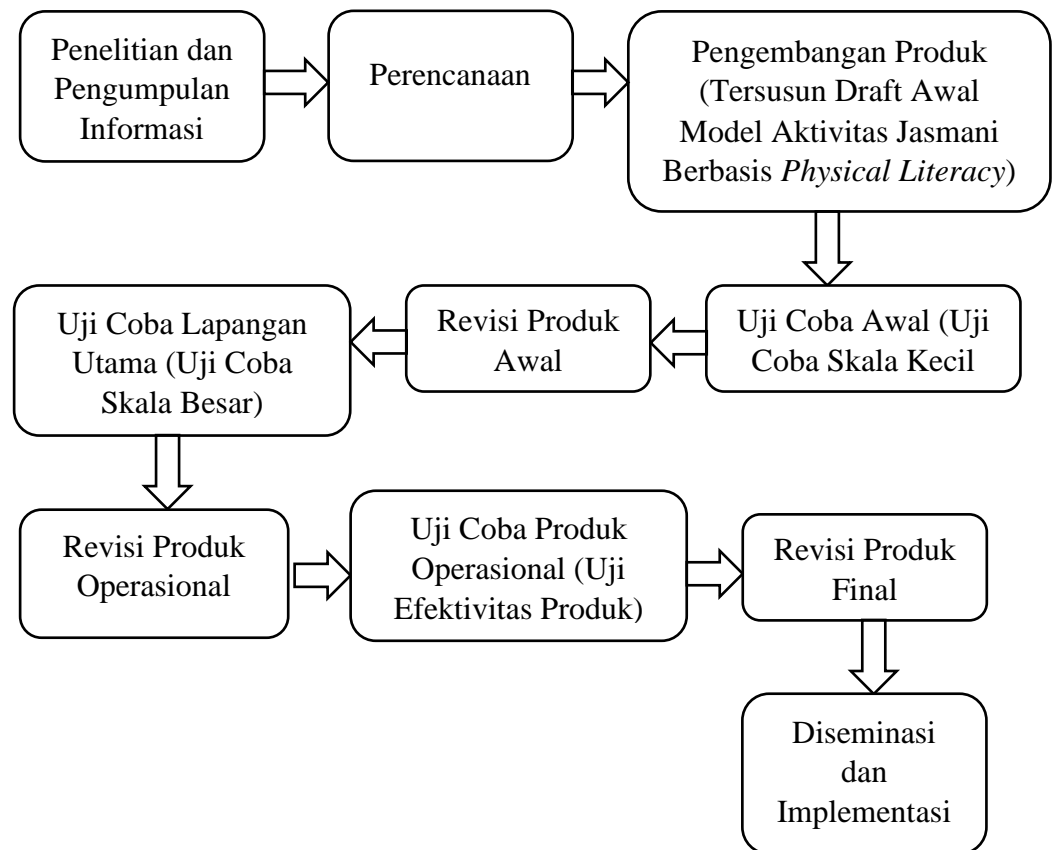
Dari hasil uji operasional tersebut, kekurangan dan kelemahan yang mungkin masih timbul akan diperbaiki pada tahap ini. Harapannya setelah diperbaiki, kualitas produk yang dihasilkan akan lebih baik lagi dan bisa didesiminasikan dan diimplementasikan.

## **10. Diseminasi dan Implementasi**

Setelah melalui berbagai proses uji coba dan revisi, dilakukan penyusunan dan pembuatan produk akhir atau produk final berupa model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi yang dikemas dalam bentuk buku panduan. Langkah selanjutnya setelah produk akhir model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy*

selesai adalah mendesiminasikannya kepada *skateholder* (pemangku kepentingan) yaitu guru pendidikan jasmani di sekolah dasar inklusi.

**Gambar 2. Tahap-Tahap Penelitian dan Pengembangan**



## C. Disain Uji Coba Produk

### 1. Disain Uji Coba Produk

Pembuatan disain uji coba produk bertujuan untuk mendapatkan data yang akan digunakan untuk mengetahui kelemahan produk yang akan dikembangkan sebagai dasar untuk merevisi pengembangan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi. Kegiatan utama adalah 1) melakukan penelitian dan studi literatur

untuk menghasilkan rancangan produk tertentu, 2) pengembangan yaitu menguji efektivitas, validitas rancangan yang telah dibuat sehingga menjadi produk yang teruji dan dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas (Afiyanti, 2014; Mastuinda & Suryana, 2021). Disain uji coba dalam penelitian ini yaitu:

a. Uji Coba Awal (Uji Coba Skala Kecil)

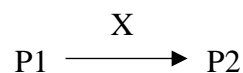
Uji coba awal merupakan uji terbatas yang hanya menggunakan beberapa subjek penelitian saja setelah dilakukannya uji kelayakan. Setelah dilakukannya uji kelayakan produk dilakukan revisi dengan tujuan agar produk yang dikembangkan layak untuk di uji cobakan. Hasil uji coba skala kecil akan digunakan untuk merevisi apa saja kekurangan dari model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* sebelum dilakukan uji coba lapangan utama pada kelompok yang lebih besar. Uji coba awal atau uji coba skala kecil menggunakan disain penelitian deskriptif kuantitatif.

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

Uji coba model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* pada uji coba kelompok besar dimulai dengan memberikan penilaian terhadap kesesuaian model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* terhadap kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik. Penilaian tersebut dilakukan oleh guru pendidikan jasmani. Uji coba lapangan utama atau uji coba skala besar menggunakan disain penelitian deskriptif kuantitatif.

c. Uji Produk Operasional

Uji produk operasional atau uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui keefektifan produk model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy*. Disain penelitian menggunakan pra eksperimen *one group pretest and posttest design*. Perlakuan yang diberikan berupa disain aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* dengan frekuensi 1 kali seminggu mengikuti jadwal pembelajaran selama 12 kali pertemuan. Berikut adalah gambaran disain penelitian untuk uji keefektifan produk:



Keterangan:

P1 : Nilai sebelum perlakuan

P2 : Nilai setelah perlakuan

X : Pembelajaran menggunakan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy*

## 2. Subjek Uji Coba Produk

Subjek uji coba dalam penelitian ini dapat digolongkan sebagai berikut:

- a. Subjek uji coba skala kecil dalam penelitian ini adalah guru pendidikan jasmani di 2 sekolah dasar inklusi. Uji coba skala kecil tersebut digunakan untuk mendapatkan saran dan masukan terkait disain aktivitas jasmani berbasis *physical literacy*. Hasil uji coba tersebut akan dianalisis untuk melakukan tahap uji coba skala besar.
- b. Pada uji coba skala besar, subjek uji coba adalah guru pendidikan jasmani di 4 sekolah dasar inklusi. Subjek ini berbeda dari subjek yang

digunakan pada uji coba skala kecil. Hasil uji coba tersebut akan dianalisis untuk melakukan tahap uji efektivitas.

- c. Pada uji efektivitas, digunakan 1 sekolah dasar inklusi yaitu seluruh peserta didik di 1 kelas bawah dengan kriteria peserta didik regular, peserta didik dengan hambatan kognitif dan intelektual, peserta didik dengan hambatan sosial, emosi dan perilaku. Subjek ini berbeda dari subjek yang digunakan pada uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji efektivitas bertujuan untuk mengetahui tentang keefektifan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy*.

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

#### **a. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan suatu cara yang dilakukan dalam mengumpulkan data-data penelitian. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1) Wawancara**

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan memberi sejumlah pertanyaan yang berhubungan dengan penelitian kepada narasumber yang sudah ditentukan. Narasumber dalam penelitian ini adalah guru PJOK di sekolah dasar inklusi. Penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur dimana wawancara yang dilakukan bebas dan tidak terstruktur hanya menggunakan pedoman sebagai garis besar masalah penelitian yang ingin di kaji. Teknik pengumpulan data berupa wawancara dilakukan pada saat

studi pendahuluan yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan nyata yang dialami oleh guru PJOK di sekolah dasar inklusi.

## 2) Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dimana partisipan/responden mengisi pertanyaan atau pernyataan kemudian setelah di isi dengan lengkap dikembalikan kepada peneliti (Sugiyono, 2013:192). Teknik pengumpulan data dalam bentuk kuesioner pada penelitian ini digunakan pada saat penilaian instrumen berpikir kritis dan *draft* model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan dari produk serta penilaian oleh praktisi terhadap model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* oleh praktisi pada saat uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

## 3) Observasi

Observasi merupakan teknik penumpulan data dengan peneliti turun langsung ke lapangan, kemudian mengamati gejala yang sedang diteliti setelah itu peneliti dapat menggambarkan masalah yang terjadi. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan observasi terstruktur dimana observasi telah dirancang secara sistematis untuk mengamati kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar inklusi menggunakan instrumen yang telah diketahui validitas dan reliabilitasnya. Observasi ini dilakukan pada saat uji efektivitas.

#### 4) Uji Kinerja

Uji kinerja dalam penelitian ini merupakan suatu teknik untuk mengetahui keterampilan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi yang dilakukan pada saat uji efektivitas.

#### b. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan suatu alat yang digunakan dalam mengukur variabel penelitian (Sugiyono, 2013:148). Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1) Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara digunakan sebagai alat pengumpul data untuk pegangan mewawancarai responden (guru pendidikan jasmani). Pedoman wawancara berisi butir-butir pertanyaan yang perlu disampaikan, yang disusun berdasarkan masalah dan variabel penelitian. Pertanyaan yang disusun dalam pedoman wawancara disesuaikan dengan tujuan pelaksanaan wawancara yaitu menggali proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dan masalah-masalahan yang dihadapi guru. Butir-butir pertanyaan tersebut meliputi: 1) jenis anak berkebutuhan khusus yang ada di sekolah, 2) proses pembelajaran di sekolah, 3) kesulitan yang dialami selama mengajar di sekolah inklusi, 4) perlu atau tidaknya suatu model aktivitas jasmani untuk membantu guru pada proses pembelajaran PJOK.

## 2) Skala Nilai

Skala nilai digunakan untuk menilai kelayakan instrumen kemampuan berpikir kritis dan kelayakan draf model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* sebelum pelaksanaan uji coba skala kecil yang dilakukan oleh para ahli serta menilai model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* bagi peserta didik sekolah dasar inklusi pada uji coba skala kecil dan besar yang dilakukan oleh praktisi. Skala nilai yang digunakan berpedoman pada kisi-kisi yang telah ditentukan dengan menyesuaikan pada tujuan penelitian. Berikut ini adalah kisi-kisi skala nilai yang digunakan untuk menilai kelayakan draf model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy*:

Tabel 1. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi terhadap *Draft Model Aktivitas Jasmani Berbasis Physical Literacy*

No	Faktor	Butir Pertanyaan
1	Substansi Isi	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14
2	Peralatan	15, 16, 17, 18
3	Bahasa	19, 20

Tabel 2. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media terhadap *Draft Model Aktivitas Jasmani Berbasis Physical Literacy*

No	Faktor	Butir Pertanyaan
1	Substansi Isi	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
2	Bahasa	10

Tabel 3. Kisi-Kisi Penilaian Kepaktisan Uji Coba Produk

No	Faktor	Butir Pertanyaan
1	Substansi Isi	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
2	Peralatan	10
3	Gambar	11, 12, 13
4	Bahasa	14, 15

Skala nilai yang digunakan terdiri atas lima skala. Cara penggunaan skala nilai yaitu dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom skala nilai 1, 2, 3, 4 atau 5 sesuai dengan pendapat para ahli dan praktisi/guru. Berikut adalah penskoran skala nilai yang digunakan:

Tabel 4. Skala Penilaian Model Aktivitas Jasmani Berbasis *Physical Literacy*

Skala Penilaian	Keterangan
1	Sangat kurang sesuai/sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas/sangat kurang mengembangkan
2	Kurang sesuai/kurang baik/kurang tepat/kurang jelas/kurang mengembangkan
3	Cukup/sedang/cukup mengembangkan
4	Sesuai/baik/tepat/jelas/mengembangkan
5	Sangat sesuai/sangat baik/sangat tepat/sangat jelas/sangat mengembangkan

### 3) Daftar Ceklis (*Checklist*)

Daftar ceklis (*checklist*) digunakan untuk menilai kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar inklusi ketika melakukan permainan pada saat uji efektivitas. Daftar ceklis yang digunakan berpedoman pada kisi-kisi yang telah ditentukan dengan

menyesuaikan pada tujuan penelitian. Instrumen ini memiliki validitas sebesar 0,703 dan reliabilitas sebesar 0,928.

Berikut ini adalah kisi-kisi daftar ceklis yang digunakan untuk menilai kemampuan berpikir kritis:

Tabel 5. Kisi-Kisi Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis

No	Faktor	Butir Pertanyaan
1	Analisis	1, 2, 3
2	Inferensi	4, 5, 6, 7
3	Evaluasi	8, 9, 10
4	Eksplanasi	11, 12, 13, 14
5	Pengaturan diri	15

Penilaian dilakukan dengan cara guru memberikan tanda centang pada kolom sesuai dengan aspek yang diamati. Pada penelitian ini terdapat 5 skala nilai penilaian sebagai berikut:

Tabel 6. Skala Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis

Skala Penilaian	Keterangan
1	Sangat kurang baik
2	Kurang baik/
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

#### 4) *Test Gross Motor Development-2* (TGMD-2)

*Test gross motor development* (TGMD-2) merupakan instrumen atau alat ukur yang digunakan untuk mengukur keterampilan gerak dasar yang dikembangkan oleh Dale A Ulrich. Instrumen ini memiliki validitas sebesar 0,95 dan reliabilitas sebesar 0,91 untuk

tes lokomotor dan validitas sebesar 0,96 dan reliabilitas 0.88 untuk tes kontrol objek (Sampurno et al., 2021).

Instrumen ini digunakan pada saat uji efektivitas yang terdiri dari aspek *locomotor* dan *object control skill*. Berikut kisi-kisi penilaian tes keterampilan gerak dasar:

Tabel 7. Kisi-Kisi Penilaian Tes Keterampilan Gerak Dasar

<b><i>Locomotor</i></b>					
No	Keterampilan	Kriteria Penampilan	Tes 1	Tes 2	Score
1	<i>Run</i>				
2	<i>Gallop</i>				
3	<i>Hop</i>				
4	<i>Leap</i>				
5	<i>Horizontal Jump</i>				
6	<i>Slide</i>				
<b><i>Object Control Skill</i></b>					
1	<i>Striking a Stationary Ball</i>				
2	<i>Stationary Dribble</i>				
3	Menangkap				
4	Menendang				
5	<i>Overhand Throw</i>				
6	<i>Underhand Roll</i>				

Penilaian ini dilakukan dengan cara guru memberikan skor pada kolom sesuai dengan aspek yang diamati. Cara pemberian skor yaitu, skor 1 jika peserta didik melakukan keterampilan sesuai dengan kriteria penilaian dan skor 0 jika peserta didik tidak melakukan keterampilan sesuai dengan kriteria penilaian. Berikut norma penilaian *Test Gross Motor Development-2*.

Tabel 8. Norma Penilaian *Test Gross Motor Development-2*

Standar Skor ( <i>Gross Motor Quotient</i> )	Deskripsi Peringkat	Skor Presentil
>130	Sangat Superior	99
121 – 130	Superior	92 – 98
111 – 120	Sangat Baik	76 – 91
90 – 110	Baik	25 – 75
80 – 89	Cukup	10 – 24
70 – 79	Kurang	2 – 8
<70	Sangat Kurang	≤ 1

#### 4. Analisis Data

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

- a. Hasil wawancara di analisis menggunakan teknik analisis data berupa triangulasi data yang bertujuan untuk mengetahui kebenaran asumsi peneliti terhadap permasalahan nyata yang ada di lapangan. Sedangkan hasil 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 dalam proses pembelajaran di lapangan.
- b. Hasil penilaian berupa masukan yang diperoleh dari ahli pada saat uji kelayakan.
- c. Data kekurangan dan masukan yang diperoleh dari guru terhadap model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* setelah uji coba awal, uji coba lapangan utama dan uji coba produk operasional.

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

- a. Data hasil uji instrumen kemampuan berpikir kritis dengan untuk mengetahui tingkat validitas menggunakan validitas isi dari hasil penilaian ahli terhadap instrumen menggunakan *Index Aiken*. Untuk membuktikan validitas juga menggunakan uji *Pearson Product Moment* sedangkan untuk membuktikan tingkat reliabilitas instrumen menggunakan uji *Alpha Cronbach*.
- b. Data hasil penilaian ahli materi dan ahli media terhadap *draft* model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy*. Untuk membuktikan tingkat validitas model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* dalam penelitian ini menggunakan validitas isi yaitu pendapat dari para ahli dan praktisi yang memiliki kompetensi sesuai dengan kebutuhan penilaian. Untuk membuktikan tingkat validitas dalam penelitian menggunakan analisis *Index Aiken*.
- c. Data hasil uji coba pemakaian produk pada saat uji coba awal dan uji coba lapangan utama. Teknik analisis data dalam tahap ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dengan *Index Aiken*.
- d. Data hasil uji efektivitas melalui metode *one group pretest pottest design*.

Data yang dikumpulkan berupa skor dari penilaian kemampuan berpikir kritis dan kemampuan gerak dasar. Uji efektivitas produk dalam

penelitian ini menggunakan uji *paired sample t test* untuk mengetahui pengaruh dari model aktivitas jasmani terhadap komponen. Adapun penjelasan dalam uji efektivitas sebagai berikut:

Analisis dasar pengambilan keputusan dalam uji *paired sample test*, Jika nilai  $t$  hitung  $< t$  tabel dari  $df$  15 (2.131) dan  $sig > 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, yang berarti tidak ada pengaruh yang signifikan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik. Jika nilai  $t$  hitung  $> t$  tabel dari  $df$  15 (2.131) dan nilai  $sig < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti ada pengaruh yang signifikan antara rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik.

Sebelum dilakukan uji *paired sample t test*, diperlukan uji prasyarat analisis terlebih dahulu untuk mengetahui normalitas dan homogenitas data. Adapun penjelasan dalam uji prasyarat analisis sebagai berikut:

- 1) Uji Normalitas Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah variabel independen dan variabel dependen memiliki data yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dapat menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk. Kriteria yang digunakan apabila nilai  $sig > tingkat\ sig\ (0,05)$  yang artinya bahwa data dari variabel independen dan variabel dependen berdistribusi normal. (Priyatno, 2018: 131).
- 2) Uji Homogenitas Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kesamaan varians dari kedua kelompok eksperimen. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah Levene's.

Kriteria keputusan yang diambil dapat diterima apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$ . Kriteria keputusannya yaitu dapat diterima jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 (Ananda & Fadhli, 2018: 175-176).

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

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

Berdasarkan prosedur penelitian yang diadaptasi dari Borg & Gall, penelitian ini berawal dari pengumpulan informasi lapangan dan studi pustaka yang kemudian menjadi dasar pembuatan model aktivitas jasmani. Model aktivitas jasmani yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan model aktivitas jasmani yang berbasis *physical literacy* yang ditujukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi. Pada bagian ini, akan diuraikan hasil studi pendahuluan, hasil kajian teori atau studi pustaka, serta penelitian yang relevan terkait dengan penelitian ini.

#### **1. Hasil Studi Pendahuluan**

Hasil studi pendahuluan terkait dengan kesulitan guru dalam mengajar di SD inklusi diperoleh informasi sebagai berikut: 1) guru kesulitan dalam memahami karakteristik peserta didik yang beragam di sekolah dasar inklusi, 2) guru kesulitan dalam memberikan materi yang sesuai dengan kebutuhan setiap peserta didik, 3) terdapat beberapa peserta didik anak berkebutuhan khusus yang tidak mau mengikuti pembelajaran penjas, 4) terdapat beberapa sekolah yang tidak memiliki guru pendamping khusus anak berkebutuhan khusus, 5) tingkat berpikir kritis peserta didik masih rendah, 6) beberapa peserta didik memiliki keterampilan gerak dasar yang belum optimal, 7) perlunya model aktivitas

jasmani yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi.

## **2. Hasil Kajian Teori**

Hasil kajian teori dan penelitian terkait dengan pelaksanaan aktivitas jasmani didapatkan temuan antara lain: 1) anak-anak dan remaja harus terlibat dalam aktivitas jasmani dengan rata-rata 60 menit perhari setiap minggunya dengan intensitas sedang hingga berat dan setidaknya 30 dari 60 menit pertama mereka aktif per hari harus dicapai selama waktu sekolah (Anico et al., 2022: 2553), 2) aktivitas jasmani dalam bentuk keterampilan gerak dasar dapat meningkatkan interaksi sosial, ekspresi diri dan perkembangan otak anak juga akan terasah ketika melakukan aktivitas jasmani (Fredeicks, 2020: 78), 3) aktivitas jasmani yang didapatkan dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar inklusi memungkinkan anak-anak berkebutuhan khusus berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan dengan anak-anak normal, menikmati hak dan kesempatan yang sama dalam pendidikan dan memberikan perhatian yang maksimal pada perbedaan individu (Xue et al, 2023: 2), 4) partisipasi peserta didik dalam aktivitas jasmani melalui permainan menciptakan pengalaman yang positif dan inklusif di antara teman sebaya dan berkontribusi terhadap kesehatan fisik, sosial, dan emosional (Schulke et al, 2024: 1), 5) seluruh peserta didik termasuk peserta didik dengan berkebutuhan khusus yang terlibat dalam aktivitas jasmani secara teratur akan mendapatkan manfaat yang luas seperti perkembangan kesehatan

fisik dan mental (Donnelly et al, 2016: 1197), 6) aktivitas jasmani menawarkan manfaat yang lebih signifikan dalam meningkatkan kualitas hidup, fungsi kognitif, dan fungsi fisik bagi anak berkebutuhan khusus serta melakukan aktivitas jasmani secara rutin tidak hanya meningkatkan partisipasi tetapi juga membantu mengurangi resiko kondisi kesehatan sekunder yang hanya terdapat pada anak berkebutuhan khusus (Bull et al, 2020: 1451; Garcia et al, 2019: 1079; Urbanski et al, 2021: 22; Smith et al, 2022: 588; Urbanski et al, 2021: 193), 7) anak berkebutuhan khusus yang berpartisipasi dalam aktivitas jasmani akan mendapatkan sejumlah manfaat yang sudah diketahui termasuk peningkatan kapasitas aerobik dan peningkatan fungsi motorik kasar (Ketcheson et al., 2021: 1), 8) anak-anak usia sekolah berusia 6-17 tahun dengan atau tanpa disabilitas direkomendasikan untuk terlibat dalam aktivitas jasmani setidaknya 60 menit dengan intensitas sedang hingga intensitas tinggi setiap harinya karena dapat mencakup peningkatan kebugaran kardiorespirasi dan otot, menjaga berat badan, dan penurunan resiko depresi hingga kontribusi positif pada prestasi akademik dan fungsi kognitif (Layne et al., 2020: 1), 9) aktivitas jasmani menawarkan manfaat yang lebih signifikan dalam meningkatkan kualitas hidup, fungsi kognitif dan fisik bagi penyandang disabilitas dan melakukan aktivitas jasmani secara rutin dapat membantu mengurangi kondisi kesehatan sekunder yang hanya terdapat pada kelompok ini (Kazimierza et al., 2024: 111), 10) partisipasi aktivitas jasmani dapat ditingkatkan dengan menambahkan aktivitas berbasis

permainan selama sesi pembelajaran pendidikan jasmani (Adnan et al., 2020: 486).

Hasil kajian teori dan penelitian terkait dengan kemampuan berpikir kritis didapatkan temuan antara lain: 1) berpikir kritis dianggap sebagai landasan kompetensi inti yang saling bergantung dan berkembang dengan kompetensi lain, bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman dan pewarisan budaya, menumbuhkan kemampuan inovatif, dan meningkatkan efisiensi komunikasi dan kerja sama (Zhao & Yuan, 2018; Wei & Liu, 2020), 2) dengan di ajarkannya berpikir kritis pada anak-anak, dapat meningkatkan kemampuan untuk bertanya, membuat saran yang bersifat hipotesis dan terlibat dalam pemikiran beralasan melalui percakapan kelompok sebaya (Lombardi et al., 2021: 2), 3) peserta didik yang memiliki keterampilan berpikir kritis akan mampu mengidentifikasi masalah, membuat rancangan percobaan, melakukan percobaan secara mandiri dalam kelompok dan mengkomunikasikan hasil penyelesaiannya kepada teman sekelasnya (Sarwanto et al., 2021: 163), 4) Peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis dapat mengajukan pertanyaan dengan baik, memberikan informasi yang efektif dan efisien, mengambil keputusan yang rasional dari sesuatu yang dipercaya atau tidak dapat dipercaya dan sampai pada kesimpulan yang konsisten dalam proses pemecahan suatu masalah (Bustami et al., 2018: 453; Cahyarini, 2016: 222), 5) kemampuan berpikir kritis dapat membantu peserta didik dalam menemukan dan memecahkan masalah serta tidak mudah menerima ide-

ide baru kecuali telah dibuktikan kebenarannya (Simanjuntak dkk, 2022: 7304), 6) berpikir kritis dapat dipelajari melalui pendidikan jasmani melalui bentuk pengajaran permainan yang dapat di definisikan sebagai pemikiran reflektif yang digunakan untuk membuat keputusan yang masuk akal dan dapat mempertahankan untuk terus bergerak (Uzunddotoz & Demirhan, 2017: 7), 7) pengembangan kemampuan berpikir kritis dianggap lebih mudah dibentuk pada usia dini atau anak-anak (Deng et al., 2023: 1), 8) berpikir kritis dalam pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai pemikiran reflektif yang digunakan untuk membuat keputusan yang masuk akal dan dapat diterapkan pada sebuah gerakan dimana gerakan memberikan umpan balik kinestetik pada anak yang artinya anak-anak menghubungkan gerakan dan belajar melalui indera mereka serta berpikir kritis dapat dipelajari melalui pengajaran permainan (Uzunddotoz & Demirhan, 2017: 7), 9) sangat penting untuk menumbuhkan sikap, kebiasaan, semangat, dan watak berpikir kritis mulai dari sekolah dasar agar berpikir kritis menjadi kualitas yang nyata bagi peserta didik sebelum kebiasaan berpikir menjadi stereotip (Chen, 2024: 2), 10) dengan menerapkan strategi pengajaran dalam bentuk berkelompok memiliki efek yang positif pada perkembangan berpikir kritis peserta didik (Fung, 2014: 57).

Hasil kajian teori dan penelitian terkait dengan keterampilan gerak dasar didapatkan temuan antara lain: 1) Keterampilan gerak dasar akan berguna untuk melakukan berbagai aktivitas fisik pada masa yang akan

datang (Livonen et al., 2013: 627), 2) penguasaan keterampilan gerak dasar merupakan salah satu elemen penting untuk mencapai kompetensi jasmani yang akan menuntun seseorang memiliki *physical literacy* yang baik (Zulfikar dkk., 2020: 28), 3) Keterampilan gerak dasar yang diperoleh melalui aktivitas jasmani dalam pembelajaran pendidikan jasmani tidak hanya berguna dan bertujuan untuk menguasai cabang olahraga tertentu, tetapi keterampilan gerak tersebut berguna untuk melakukan aktivitas dan tugas jasmani dalam kehidupan sehari-hari (Kurniawan dkk, 2021: 365), 4) keterampilan gerak dasar akan membekali anak dengan keterampilan untuk mengeksplorasi lingkungannya dan mempelajari dunia sekitar sekaligus mendukung perkembangan kognitif dan sosial selama masa kanak-kanak (Wick et al., 2017; Goodway et al., 2019), 5) keterampilan gerak dasar dapat ditingkatkan melalui pemberian aktivitas jasmani pada anak dengan hambatan intelektual (Zhang et al., 2021: 2), 6) keterampilan gerak dasar berkaitan dengan keterlibatan aktivitas fisik seumur hidup untuk menjaga kesehatan fisik sehingga keterampilan gerak dasar perlu di promosikan selama masa kanak-kanak, khususnya pada populasi dengan tingkat keterampilan gerak dasar yang rendah (Healy et al., 2021: 2), 7) keterampilan gerak dasar merupakan landasan aktivitas fisik dan perkembangan yang diperoleh selama masa kanak-kanak dimana kemahiran dalam keterampilan gerak dasar dikaitkan dengan kompetensi fisik yang dirasakan, kebugaran kardiorespirasi, dan status berat badan, 8)

tingkat keterampilan gerak dasar yang lebih tinggi dapat berkontribusi pada peningkatan kapasitas kognitif dan kinerja akademik pada anak-anak (Chan et al., 2019: 935), 9) fokus pada pengembangan keterampilan gerak dasar dapat melalui intervensi yang ditargetkan dan pendekatan pembelajaran karena keterampilan gerak dasar harus diajarkan dan anak-anak memerlukan lebih banyak kesempatan untuk mempraktekkan gerak dasar melalui bimbingan dan intervensi khusus (Zhang et al., 2024: 2), 10) keterampilan gerak dasar merupakan “bahan penyusun” gerakan yang lebih maju dan kompleks yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam olahraga, permainan, atau aktivitas fisik spesifik konteks lainnya (Gallahue et al., 2020; Haywood & Getchell, 2019).

### **3. Hasil Rancangan Produk Awal**

Karakteristik peserta didik sekolah dasar inklusi sangat kompleks, mereka sedang mengalami proses perkembangan baik secara kognitif/intelektual, sosial, dan emosional serta perkembangan fisik, bahasa dan moral. Setiap peserta didik memiliki kecepatan perkembangan yang berbeda pada setiap aspek tergantung dari fungsi kematangan dan fungsi belajarnya. Peserta didik sekolah dasar kelas bawah memiliki otot-otot tubuh yang sudah berkembang dan memungkinkan anak melakukan berbagai keterampilan. Oleh karena itu, pemberian aktivitas jasmani pada peserta didik sekolah dasar sangat penting untuk memaksimalkan perkembangannya. Aktivitas jasmani yang diberikan dalam proses pembelajaran di sekolah dapat meningkatkan prestasi akademik dan

kinerja otak seperti perhatian dan ingatannya. Disamping itu, peningkatan aktivitas jasmani akan membuat anak menjadi fokus di kelas dan meningkat dalam pengalaman belajar. Aktivitas jasmani yang di dapatkan dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar inklusi juga memungkinkan anak-anak berkebutuhan khusus dapat berpartisipasi dalam kegiatan, menikmati hak dan kesempatan yang sama dengan anak regular dan akan meningkatkan perilaku komunikasi anak berkebutuhan khusus, menstabilkan emosi, meningkatkan kemampuan beradaptasi serta akan mendorong perkembangan anak berkebutuhan khusus secara menyeluruh. Aktivitas jasmani yang diberikan pada peserta didik sekolah dasar inklusi harus sesuai dengan kemampuan dan kesehatan peserta didik. Aktivitas jasmani tersebut dapat berupa bermain karena bermain merupakan bagian yang tidak dapat di pisahkan dari anak-anak. Pendidikan melalui aktivitas jasmani dalam bentuk bermain yang dilakukan di sekolah dapat mengembangkan aspek afektif, kognitif, dan psikomotor anak.

Aspek kognitif anak berkaitan dengan kemampuan berpikir peserta didik. Kemampuan berpikir peserta didik diklasifikasikan menjadi 2 yaitu *Low Order Thinking Skill* (LOTS) dan *High Order Thinking Skill* (HOTS). HOTS berkaitan dengan kemampuan kritis dalam menerima berbagai jenis informasi, berpikir kreatif dalam memecahkan suatu masalah dengan menggunakan pengetahuan yang dimiliki dan mengambil keputusan dalam situasi yang kompleks. Pembelajaran yang berorientasi pada kemampuan berpikir kritis bertujuan agar peserta didik dapat mencapai standar

kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum dan merancang serta mengarungi kehidupannya di masa depan yang penuh dengan tantangan, kompetisi, dan ketidakpastian. Peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis yang tinggi akan mampu meningkatkan kemampuan dalam mengidentifikasi, menganalisis dan menyelesaikan masalah. Sedangkan aspek psikomotor berkaitan dengan gerak. Keterampilan gerak dasar merupakan hal yang penting untuk di ajarkan pada peserta didik sekolah dasar inklusi karena akan membantu dalam berpartisipasi berbagai macam aktivitas dengan percaya diri serta mendapat manfaat dari banyak hasil kesehatan fisik, sosial, dan emosional baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Pengembangan keterampilan gerak dasar sangat penting dalam kurikulum pendidikan jasmani di sekolah dasar, karena berperan dalam membangun keterampilan fisik, kognitif, dan sosial. Selain itu, keterampilan gerak dasar yang diperoleh melalui aktivitas jasmani dalam pembelajaran pendidikan jasmani tidak hanya berguna dan bertujuan untuk menguasai cabang olahraga tertentu tetapi keterampilan gerak tersebut berguna untuk melakukan aktivitas jasmani dalam kehidupan sehari-hari.

Model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* dalam rangka meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan gerak dasar, terdiri dari 18 permainan, yaitu permainan *run run run!*, permainan *lets dance*, permainan kuda berlari, permainan citah dan kuda, permainan estafet lompat, permainan *ice cream*, permainan *ball jump*, permainan

lompat katak, permainan hoki, permainan golf, permainan 3vs5, permainan *royale battle*, permainan BOM!, permainan tebak hewan, permainan *tom and jerry*, permainan *the war*, permainan *octopus*, dan permainan *hunter*. Tujuan yang ingin dicapai dari permainan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan menganalisis, inferensi, evaluasi, eksplanasi, dan pengaturan diri serta meningkatkan dan menkondisikan peserta didik dalam berbagai macam gerak dasar seperti gerak lokomotor, gerak non lokomotor, dan gerak manipulatif. Selain itu, dengan melakukan aktivitas jasmani berupa permainan ini dapat meningkatkan *physical literacy* peserta didik agar dapat berpartisipasi dalam aktivitas jasmani seumur hidupnya.

#### **4. Validasi Produk**

Sebelum di uji cobakan ke lapangan, *draft* awal model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan gerak dasar bagi peserta didik sekolah dasar inklusi terlebih dahulu di validasi oleh 5 orang ahli materi, dan 3 orang ahli media. Validasi materi di lakukan oleh Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D, Prof. Dr. Hermanto, Prof. Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd, Dr. Sukinah, M.Pd., Dr. Dennis Dwi Kurniawan, M.Pd sedangkan validasi ahli media dilakukan oleh Prof. Caly Setiawan, S.Pd., M.S., Ph.D, Dr. Ermawan Susanto, M.Pd, Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd. Jas., M.Or. Hasil validasi ahli materi dan ahli media, terhadap *draft* awal model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan

berpikir kritis dan keterampilan gerak dasar bagi peserta didik sekolah dasar inklusi masih perlu di revisi. Para ahli materi maupun media masih menghendaki adanya penambahan dan pengurangan pada konsep dan contoh-contoh implementasi model. Masukan dari para ahli berupa catatan tertulis. Secara lengkap masukan dari para ahli dan praktisi dapat disampaikan berikut ini:

Table 9. Masukan Validasi Draft Model Aktivitas Jasmani Berbasis *Physical Literacy* dari Ahli Materi

No	Masukan dari Ahli Materi
1	Nama permainan di ubah menjadi bahasa indonesia yang menarik dan berbeda
2	Tujuan aktivitas ditambah komponen <i>physical literacy</i> dan di arahkan ke <i>physical literacy</i> tidak hanya psikomotor tetapi psikologis serta ditambahkan tujuan terkait komponen berpikir kritis
3	Urutan pelaksanaan dipersingkat dan dibuat point
4	Tambahkan alternatif permainan untuk di lakukan oleh peserta didik berkebutuhan khusus yang kesulitan mengikuti aktivitas utama
5	Alat dan bahan yang di gunakan dalam aktivitas di buat menjadi lebih rinci dengan menambahkan jumlah item yang digunakan
6	Untuk substansi aktivitas jasmaninya sudah layak, hanya saja untuk inklusinya perlu disiapkan. Bagaimana diferensiasi pembelajaran dari masing-masing aktivitas jasmani

Tabel 10. Masukan Validasi Draft Model Aktivitas Jasmani Berbasis *Physical Literacy* dari Ahli Media

No	Masukan dari Ahli Media
1	Beri sampul produk, daftar isi, dan petunjuk umum panduan pelaksanaan aktivitas jasmani
2	Arahkan dengan kompetensi dasar peserta didik sekolah dasar
3	Ciri inklusi belum nampak dalam permainan, beri penegasan di bagian mana inklusi nya
4	Dirincikan aspek fisik apa yang akan ditonjolkan pada setiap aktivitas
4	Sampaikan konsep gerak dalam setiap aspek keterampilan yang ajarkan
6	Jelaskan konsep lari jingkat di permainan yang menonjolkan lari jingkat pada buku panduan

Setelah dilakukan revisi produk atau *draft* awal, selanjutnya para ahli dan praktisi diminta untuk memberikan penilaian dari skala 1 sampai dengan skala 5, yaitu: skala 1 (sangat kurang sesuai), 2 (kurang sesuai), 3 (cukup sesuai), 4 (sesuai), 5 (sangat sesuai). Setelah mendapatkan penilaian dari ahli dan praktisi, selanjutnya data yang diperoleh dianalisis untuk menentukan tingkat validitas, dalam penelitian ini menggunakan analisis *Index Aiken*. Hasil uji validitas berada pada rentang 0,80-1,00 dan menunjukkan tingkat validitas yang tinggi pada model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* yang terdiri dari 18 aktivitas jasmani dengan masing-masing hasil Aiken seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 11. Hasil Uji Draft Model Aktivitas Jasmani Berbasis *Physical Literacy* oleh Ahli Materi

No	Nama Permainan	V	Keterangan
1	Permainan 3R	0,95	Tinggi
2	Permainan Joget Asik	0,95	Tinggi
3	Permainan Kuda Berlari	0,95	Tinggi
4	Permainan Citah dan Kuda	0,95	Tinggi
5	Permainan Estafet Lompat	0,95	Tinggi
6	Permainan Es Krim	0,96	Tinggi
7	Permainan Kelinciku	0,95	Tinggi
8	Permainan Wrebeck~	0,95	Tinggi
9	Permainan Wusshh!	0,96	Tinggi
10	Permainan Lingkas	0,95	Tinggi
11	Permainan 3vs5	0,94	Tinggi
12	Permainan Bentengan	0,94	Tinggi
13	Permainan BOM!	0,94	Tinggi
14	Permainan Tebak Hewan	0,93	Tinggi
15	Permainan Tangkap Tikus	0,95	Tinggi
16	Permainan Hutan Lindung	0,95	Tinggi
17	Permainan Gurita Darat	0,95	Tinggi
18	Permainan Pemburu	0,95	Tinggi

Tabel 12. Hasil Uji Draft Model Aktivitas Jasmani Berbasis *Physical Literacy* oleh Ahli Media

No	Nama Permainan	V	Keterangan
1	Permainan 3R	0,92	Tinggi
2	Permainan Joget Asik	0,93	Tinggi
3	Permainan Kuda Berlari	0,93	Tinggi
4	Permainan Citah dan Kuda	0,93	Tinggi
5	Permainan Estafet Lompat	0,93	Tinggi
6	Permainan Es Krim	0,93	Tinggi
7	Permainan Kelinciku	0,94	Tinggi
8	Permainan Wrebeck~	0,93	Tinggi
9	Permainan Wusshh!	0,93	Tinggi
10	Permainan Lingkas	0,93	Tinggi
11	Permainan 3vs5	0,93	Tinggi
12	Permainan Bentengan	0,93	Tinggi
13	Permainan BOM!	0,92	Tinggi
14	Permainan Tebak Hewan	0,92	Tinggi
15	Permainan Tangkap Tikus	0,94	Tinggi
16	Permainan Hutan Lindung	0,93	Tinggi
17	Permainan Gurita Darat	0,93	Tinggi
18	Permainan Pemburu	0,93	Tinggi

Setelah melalui tahapan validasi, produk atau *draft* awal akhirnya mendapatkan rekomendasi dari para ahli dan praktisi untuk di uji cobakan di sekolah dasar inklusi.

## B. Hasil Uji Coba Produk

### 1. Hasil Uji Coba Awal (Uji Coba Skala Kecil)

Uji coba skala kecil terhadap model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi dilaksanakan pada bulan Januari tahun 2024. Sekolah yang dipakai untuk uji coba skala kecil adalah SD Mustokorejo, Sleman dengan jumlah peserta didik 24 dan SD Negeri Giwangan Kota Yogyakarta dengan jumlah peserta didik 26.

Terdapat 1 orang praktisi dari masing-masing sekolah yang dilibatkan dalam uji coba skala kecil yang bertugas untuk menilai model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi.

Instrumen yang digunakan untuk menilai kepraktisan model pada uji coba kelompok kecil berupa skala penilaian yang terdiri dari 5 skala yaitu skala 1 sampai dengan skala 5, yaitu: skala 1 (sangat kurang sesuai), 2 (kurang sesuai), 3 (cukup sesuai), 4 (sesuai), 5 (sangat sesuai). Selanjutnya data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis *Index Aiken* dengan masing-masing hasil Aiken seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 13. Hasil Uji Draft Model Aktivitas Jasmani Berbasis Physical Literacy pada Skala Kecil

No	Nama Permainan	V	Keterangan
1	Permainan 3R	0,67	Sedang
2	Permainan Joget Asik	0,62	Sedang
3	Permainan Kuda Berlari	0,63	Sedang
4	Permainan Citah dan Kuda	0,64	Sedang
5	Permainan Estafet Lompat	0,62	Sedang
6	Permainan Es Krim	0,59	Sedang
7	Permainan Kelinciku	0,59	Sedang
8	Permainan Wrebeck~	0,58	Sedang
9	Permainan Wusshh!	0,57	Sedang
10	Permainan Lingkas	0,52	Sedang
11	Permainan 3vs5	0,61	Sedang
12	Permainan Bentengan	0,58	Sedang
13	Permainan BOM!	0,63	Sedang
14	Permainan Tebak Hewan	0,63	Sedang
15	Permainan Tangkap Tikus	0,63	Sedang
16	Permainan Hutan Lindung	0,65	Sedang
17	Permainan Gurita Darat	0,64	Sedang
18	Permainan Pemburu	0,78	Sedang
Rata-Rata		0,62	Sedang

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil uji coba skala kecil model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* mencapai angka 0,62 dengan kategori sedang. Ini artinya, model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* perlu di tindaklanjuti dengan uji coba skala yang lebih besar. Pada tahap uji coba skala kecil juga terdapat masukan dari praktisi sebagai berikut:

Tabel 14. Masukan Draft Model Aktivitas Jasmani Berbasis *Physical Literacy* dari Praktisi pada Uji Coba Skala Kecil

No	Masukan dari Praktisi
1	Peralatan yang digunakan pada permainan wusshh dan lingkas disarankan menggunakan peralatan yang ringan dan tidak keras agar aman digunakan
2	Jelaskan lebih rinci cara memainkan permainan bentengan
	Pada permainan 3R diperjelas kembali untuk jumlah peserta dan pembagian kelompoknya
3	Pada permainan joget asik ditambah plang atau papan tulisan kecil ( <i>stop/play</i> ) guna mempermudah peserta didik tuna rungu untuk mengikuti pembelajaran ini

Masukan dari praktisi tersebut, selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy*.

## 2. Hasil Uji Coba Lapangan Utama (Uji Coba Skala Besar)

Uji coba skala besar terhadap produk model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* hasil uji coba skala besar dilaksanakan pada bulan Maret tahun 2024. Tempat untuk melaksanakan uji coba skala besar meliputi SD Pedagogia dengan jumlah peserta didik 24, SDN Kotagede 1 dengan jumlah peserta didik 25, SD Tumbuh 2 dengan jumlah peserta didik 15 anak dan SD Tumbuh 4 dengan jumlah peserta didik 15 anak.

Pada uji coba skala besar peneliti menggunakan 1 orang praktisi di tiap-tiap sekolah. Instrumen yang digunakan untuk menilai sama dengan yang digunakan pada saat uji coba skala kecil. Praktisi juga memberikan masukan untuk penyempurnaan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy*. Hasil uji kepraktisan pada skala besar disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 15. Hasil Uji Draft Model Aktivitas Jasmani Berbasis *Physical Literacy* pada Skala Besar

No	Nama Permainan	V	Keterangan
1	Permainan 3R	0,83	Tinggi
2	Permainan Joget Asik	0,82	Tinggi
3	Permainan Kuda Berlari	0,83	Tinggi
4	Permainan Citah dan Kuda	0,85	Tinggi
5	Permainan Estafet Lompat	0,87	Tinggi
6	Permainan Es Krim	0,89	Tinggi
7	Permainan Kelinciku	0,87	Tinggi
8	Permainan Wrebeck~	0,88	Tinggi
9	Permainan Wusshh!	0,86	Tinggi
10	Permainan Lingkas	0,81	Tinggi
11	Permainan 3vs5	0,86	Tinggi
12	Permainan Bentengan	0,85	Tinggi
13	Permainan BOM!	0,81	Tinggi
14	Permainan Tebak Hewan	0,80	Tinggi
15	Permainan Tangkap Tikus	0,80	Tinggi
16	Permainan Hutan Lindung	0,81	Tinggi
17	Permainan Gurita Darat	0,80	Tinggi
18	Permainan Pemburu	0,82	Tinggi
Rata-Rata		0,84	Tinggi

Dari tabel di atas, diketahui bahwa hasil uji cooba skala besar model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* mencapai angka 0,84 dengan kategori tinggi. Hasil yang dicapai pada uji coba skala besar lebih baik dibandingkan dengan hasil uji coba skala kecil. Pada tahap uji coba skala besar juga terdapat masukan dari praktisi sebagai berikut:

Tabel 16. Masukan Draft Model Aktivitas Jasmani Berbasis *Physical Literacy* dari Praktisi pada Uji Coba Skala Besar

No	Masukan dari Praktisi
1	Permainan es krim ditambahkan cone dengan jarak yang dekat untuk peserta didik berkebutuhan khusus dan divariasikan dengan aktivitas berjalan
2	Pada permainan kuda berlari gunakan peralatan yang lebih cocok untuk seluruh peserta didik
3	Pada permainan citah dan kuda, peserta didik yang menjadi citah berada di luar garis atau cone sedangkan kuda berada di dalam garis atau cone
4	Dalam permainan lingkas, jika sekolah tidak memiliki pin bowling bisa menggunakan botol bekas air mineral
5	Pada permainan 3R ditambah modifikasi aktivitas berlari tidak hanya lurus bisa diberikan lari zig-zag dan sebagainya
6	Permainan joget asik dapat diganti dengan nyanyian sederhana untuk memudahkan atau membiasakan peserta didik berkebutuhan khusus untuk mendengar suara teman
7	Pada permainan kelinciku perlu diperjelas kembali untuk perintah lompat dan loncat untuk membiasakan peserta didik mempermudah memahami lompat dan loncat
8	Permainan 3vs5 perlu ditambahkan permainan khusus untuk peserta didik berkebutuhan khusus yang bisa dimainkan dengan bantuan peserta didik regular
9	Peserta didik berkebutuhan khusus cukup diberikan 1 atau 2 instruksi saja

Peningkatan hasil uji coba dapat dikatakan bahwa model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* semakin banyak memperoleh masukan yang membuat produk menjadi lebih baik lagi.

### 3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis

Uji validitas instrumen kemampuan berpikir kritis menggunakan validitas isi yaitu pendapat dari para ahli menggunakan Indeks Aiken. Ahli untuk menilai kemampuan berpikir kritis yaitu Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Pd, Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Pd, Dr. Sukinah, M.Pd.

Untuk membuktikan validitas menggunakan uji *Pearson Product Moment* sedangkan untuk membuktikan tingkat reliabilitas menggunakan uji *Alpha Cronbach*. Rangkuman hasil validitas dan reliabilitas instrumen sebagai berikut:

Tabel 17. Hasil Validitas Isi Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis

Butir	V	Keterangan
1	0,8	Tinggi
2	0,8	Tinggi
3	0,8	Tinggi
4	0,8	Tinggi
5	0,9	Tinggi
6	0,8	Tinggi
7	0,8	Tinggi
8	0,8	Tinggi
9	0,9	Tinggi
10	0,8	Tinggi
11	0,8	Tinggi
12	0,8	Tinggi
13	0,9	Tinggi
14	0,8	Tinggi
15	1,0	Tinggi

Tabel 18. Hasil Uji Validitas Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis

Butir	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0.634	0,396	Valid
2	0.625	0,396	Valid
3	0.808	0,396	Valid
4	0.808	0,396	Valid
5	0.808	0,396	Valid
6	0.640	0,396	Valid
7	0.808	0,396	Valid
8	0.640	0,396	Valid
9	0.634	0,396	Valid
10	0.808	0,396	Valid
11	0.625	0,396	Valid
12	0.640	0,396	Valid
13	0.808	0,396	Valid
14	0.625	0,396	Valid
15	0.634	0,396	Valid

Tabel 19. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis

Cronbach's Alpha	N of items	Keterangan
0.928	15	Reliabel

Dari hasil penilaian oleh ahli serta uji validitas dan reliabilitas, instrumen ini dinyatakan valid dan reliabel sehingga dapat digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar. Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas, maka dibuatlah kategori instrumen yang di dasarkan dari perolehan hasil tes pada uji instrumen. Berikut kategori instrumen yang telah ditentukan:

Tabel 20. Kategorisasi Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis

No	Angka	Kategori
1	$\leq 55,72$	Sangat Rendah
2	$55,72 \leq 57,68$	Rendah
3	$57,68 \leq 60,32$	Sedang
4	$60,32 \leq 62,96$	Tinggi
5	$\geq 62,96$	Sangat Tinggi

#### 4. Hasil Uji Efektivitas Produk

Setelah dilakukan revisi hasil validasi ahli materi dan ahli media, serta uji coba skala kecil dan besar, langkah selanjutnya adalah dilakukan uji coba produk operasional atau uji efektivitas produk. Uji coba produk operasional ini dilakukan di SD Tumbuh 3, Yogyakarta dengan jumlah peserta didik 15 orang. Tujuan dari uji coba operasional ini adalah untuk mengetahui apakah ada perbedaan tingkat kemampuan berpikir kritis dan keterampilan gerak dasar sebelum dan sesudah peserta didik diberikan aktivitas jasmani menggunakan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy*. Uji coba operasional produk

menggunakan instrumen kemampuan berpikir kritis yang dibuat oleh peneliti yang sudah diketahui validitas dan reliabilitasnya serta instrumen keterampilan gerak dasar menggunakan TGMD-2. Berikut hasil uji coba produk operasional:

#### 1. Hasil Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis

Untuk mengetahui seberapa besar nilai kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar inklusi, dilakukan penilaian dengan cara guru mengamati tingkah laku peserta didik dan selanjutnya mengisi penilaian di lembar observasi dengan cara memberikan tanda centang pada kolom skala sesuai perkembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

##### a. Hasil *Pretest* Kemampuan Berpikir Kritis

Tes awal (*pretest*) dilakukan untuk mengetahui nilai dan kategori kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar inklusi, pengambilan nilai menggunakan 15 peserta didik. Hasil *pretest* kemampuan berpikir kritis disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 21. Hasil *Pretest* Kemampuan Berpikir Kritis

No	Hasil <i>Pretest</i>	Kategori
1	42	Sangat Rendah
2	45	Sangat Rendah
3	37	Sangat Rendah
4	34	Sangat Rendah
5	44	Sangat Rendah
6	45	Sangat Rendah
7	42	Sangat Rendah
8	45	Sangat Rendah
9	45	Sangat Rendah
10	42	Sangat Rendah
11	40	Sangat Rendah
12	39	Sangat Rendah
13	35	Sangat Rendah
14	36	Sangat Rendah
15	40	Sangat Rendah
Rata-Rata	41	Sangat Rendah

Diperoleh data *pretest* kemampuan gerak dasar peserta didik sebelum menerapkan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* yaitu 41 berada pada kategori sangat rendah. Peserta didik diberikan perlakuan berupa model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* dengan tujuan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Setelah diterapkan model aktivitas jasmani tersebut, dilakukan tes akhir atau *posttest*.

b. Hasil *Posttest* Kemampuan Berpikir Kritis

Setelah dilakukan *pretest* kemampuan berpikir kritis, langkah selanjutnya adalah melakukan tindakan dengan menerapkan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy*. Setelah diberikan tindakan, dilakukan tes akhir (*posttest*). *Posttest* dilakukan terhadap subjek yang sama pada saat *pretest*

yaitu 15 peserta didik. Hasil *posttest* kemampuan berpikir kritis disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 22. Hasil *Posttest* Kemampuan Berpikir Kritis

No	Hasil <i>Posttest</i>	Kategori
1	63	Sangat Tinggi
2	65	Sangat Tinggi
3	59	Sedang
4	58	Sedang
5	69	Sangat Tinggi
6	70	Sangat Tinggi
7	64	Sangat Tinggi
8	61	Tinggi
9	60	Tinggi
10	64	Sangat Tinggi
11	60	Tinggi
12	58	Sedang
13	56	Rendah
14	55	Rendah
15	62	Sangat Tinggi
Rata-Rata	62	Sangat Tinggi

Diperoleh data hasil *posttest* kemampuan berpikir kritis setelah menerapkan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* sebesar 62 berada pada kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa hasil meningkat dari 41 menjadi 62 dan dari kategori sangat rendah menjadi kategori sangat tinggi.

## 2. Hasil Penilaian Keterampilan Gerak Dasar

Untuk mengetahui seberapa besar nilai keterampilan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi, dilakukan penilaian dengan TGMD-2. Bentuk tes dalam instrumen ini merupakan tes keterampilan. Tujuannya untuk mengukur keterampilan gerak dasar

peserta didik. Penilaian dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum peserta didik diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah peserta didik diberikan perlakuan (*posttest*) dengan menggunakan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy*.

a. Hasil *Pretest* Keterampilan Gerak Dasar

Tes awal (*pretest*) dilakukan untuk mengetahui besar nilai keterampilan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi dilakukan oleh 15 peserta didik. Hasil *pretest* keterampilan gerak dasar disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 23. Hasil *Pretest* Keterampilan Gerak Dasar

No	Pretest	Kategori
1	58	Baik
2	60	Baik
3	72	Baik
4	70	Baik
5	74	Baik
6	70	Baik
7	68	Baik
8	68	Baik
9	67	Baik
10	59	Baik
11	60	Baik
12	70	Baik
13	56	Baik
14	66	Baik
15	68	Baik
Rata-Rata	66	Baik

Berdasarkan data hasil *pretest* yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa jumlah skor yang diperoleh oleh 15 peserta didik sebelum menerapkan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* sebesar 66 berada pada kategori baik.

Langkah selanjutnya adalah peserta didik diberikan perlakuan berupa model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi. Setelah diterapkan model tersebut, selanjutnya dapat dilakukan tes akhir atau *posttest*.

b. Hasil *Posttest* Keterampilan Gerak Dasar

Setelah dilakukan *posttest* keterampilan gerak dasar, langkah selanjutnya adalah memberikan perlakuan dengan menerapkan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy*. Setelah diberikan perlakuan, dilakukan tes akhir (*posttest*). *Posttest* dilakukan terhadap subjek yang sama yaitu 15 peserta didik. Hasil *posttest* keterampilan gerak dasar disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 24. Hasil *Posttest* Keterampilan Gerak Dasar

No	<i>Posttest</i>	Kategori
1	80	Sangat Baik
2	82	Sangat Baik
3	94	Superior
4	91	Sangat Baik
5	92	Superior
6	90	Sangat Baik
7	84	Sangat Baik
8	90	Sangat Baik
9	86	Sangat Baik
10	80	Sangat Baik
11	85	Sangat Baik
12	87	Sangat Baik
13	79	Sangat Baik
14	88	Sangat Baik
15	80	Sangat Baik
Rata-Rata	86	Sangat Baik

Dari data tersebut, diperoleh hasil tes keterampilan gerak dasar setelah menerapkan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* sebesar 86 berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan nilai yang diperoleh pada saat pelaksanaan *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa hasil meningkat dari 66 menjadi 86 dan dari kategori baik menjadi kategori sangat baik.

### 3. Analisis Data Hasil Uji Efektivitas

#### a. Analisis Hasil Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis

Hasil uji efektivitas dilakukan terhadap 15 peserta didik dari SD Tumbuh 3 Yogyakarta. Penilaian kemampuan berpikir kritis diperoleh data hasil *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

Tabel 25. Hasil Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis

No	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	42	63
2	45	65
3	37	59
4	34	58
5	44	69
6	45	70
7	42	64
8	45	61
9	45	60
10	42	64
11	40	60
12	39	58
13	35	56
14	36	55
15	40	62
Rata-Rata	41	62

Tabel 26. Hasil Uji Normalitas

Hasil	Sig	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,329	Normal
<i>Posttest</i>	0,571	Normal

Tabel 27. Hasil Uji Homogenitas

Hasil	Sig	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,263	Homogen
<i>Posttest</i>	0,149	Homogen

Tabel 28. Hasil Uji Pengaruh Model Aktivitas Jasmani Berbasis Physical Literacy terhadap Kemampuan Berpikir Kritis

<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Nilai sig
41	62	<0,001

Hasil *pretest* diperoleh bahwa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy*, kemampuan berpikir kritis peserta didik yaitu 41. Hasil *posttest* setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* yaitu 62, kemampuan berpikir kritis meningkat dari 41 menjadi 62. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah diberikannya perlakuan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy*. Hasil uji tersebut kemudian dihitung menggunakan *paired sample t test* dan mendapatkan hasil nilai signifikansi sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,05 maka adanya pengaruh yang signifikan dari model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar inklusi. Disimpulkan bahwa penerapan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* efektif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar inklusi.

b. Analisis Hasil Tes Keterampilan Gerak Dasar

Hasil uji efektivitas untuk keterampilan gerak dasar diperoleh data hasil *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

Tabel 29. Hasil Penilaian Keterampilan Gerak Dasar

No	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	58	80
2	60	82
3	72	94
4	70	91
5	74	92
6	70	90
7	68	84
8	68	90
9	67	86
10	59	80
11	60	85
12	70	87
13	56	79
14	66	88
15	68	80
Rata-Rata	66	86

Tabel 30. Uji Normalitas

Hasil	Sig	Keterangan
Pretest	0,267	Normal
Posttest	0,431	Normal

Tabel 31. Uji Homogenitas

Hasil	Sig	Keterangan
Pretest	0,391	Homogen
Posttest	0,12	Homogen

Tabel 32. Hasil Uji Pengaruh Model Aktivitas Jasmani Berbasis Physical Literacy terhadap Keterampilan Gerak Dasar

<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Nilai sig
66	86	<0,001

Dari hasil *pretest* diperoleh data bahwa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model aktivitas jasmani

berbasis *physical literacy*, keterampilan gerak dasar peserta didik yaitu 66. Hasil *posttest* setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* yaitu 86, keterampilan gerak dasar meningkat dari 66 menjadi 86. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan keterampilan gerak dasar peserta didik setelah diberikannya perlakuan berupa model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy*. Hasil uji *paired sample t test* mendapatkan hasil bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,05 maka adanya pengaruh yang signifikan dari model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* terhadap keterampilan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi. Disimpulkan bahwa penerapan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* efektif dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi.

### **C. Revisi Produk**

Berdasarkan masukan dari para ahli dan praktisi, peneliti segera melakukan revisi *draft* model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan gerak dasar bagi peserta didik sekolah dasar inklusi. Proses revisi *draft* model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* berdasarkan skala nilai, catatan tertulis, dan hasil diskusi antara peneliti dengan para ahli dan praktisi disampaikan berikut ini:

Tabel 33. Revisi Draft Model Aktivitas Jasmani Berbasis *Physical Literacy*

No	Revisi Draft Model Aktivitas Jasmani
1	Nama permainan sudah di ubah menjadi lebih menarik dan menggunakan bahasa indonesia
2	Sudah menambahkan point tujuan terkait dengan komponen <i>physical literacy</i> dengan tidak hanya psikomotor tetapi psikologis
3	Sudah menambahkan tujuan terkait dengan komponen atau indikator kemampuan berpikir kritis
4	Urutan pelaksanaan dalam model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> sudah di buat point
5	Sudah menambahkan alternatif permainan dalam model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i>
6	Alat dan bahan sudah di tulis secara rinci di dalam model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i>
7	Sudah nampak diferensi pembelajaran dari masing-masing aktivitas jasmani
8	Sudah diberi sampul produk, daftar isi, dan petunjuk umum panduan pelaksanaan aktivitas jasmani
9	Sudah di sesuaikan dengan kompetensi dasar peserta didik sekolah dasar
10	Aspek fisik pada setiap aktivitas sudah ditonjolkan
11	Sudah ditambahkan konsep gerak dalam setiap aspek keterampilan yang di ajarkan
12	Sudah dijelaskan konsep lari jingkat di permainan yang menonjolkan lari jingkat pada buku panduan
13	Peralatan yang digunakan dalam permainan sudah di ubah menggunakan peralatan yang ringan dan tidak keras agar aman untuk digunakan oleh seluruh peserta didik
14	Pada permainan es krim sudah ditambahkan cone dengan jarak yang lebih dekat untuk peserta didik berkebutuhan khusus dan sudah menambahkan variasi gerakan
15	Permainan citah dan kuda sudah disesuaikan agar lebih mudah untuk dilakukan oleh seluruh peserta didik
16	Peralatan yang digunakan dalam permainan sudah di modifikasi agar lebih mudah dan murah untuk di dapatkan
17	Sudah dijelaskan secara lebih rinci cara memainkan tiap-tiap permainan termasuk cara membagi kelompok pada permainan berkelompok
18	Permainan sudah ditambahkan variasi-variasi gerakan agar tidak monoton dan lebih menarik
19	Pada permainan 3vs5 sudah ditambahkan permainan khusus untuk peserta didik berkebutuhan khusus yang bisa dipertandingkan dengan bantuan peserta didik reguler
20	Instruksi yang diberikan khusus untuk peserta didik berkebutuhan khusus sudah diberikan seminimal mungkin

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

Produk akhir model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* meliputi: 1) disain konseptual model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy*, 2) terdapat 18 permainan sebagai implementasi model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* yaitu permainan 3R, permainan joget asik, permainan kuda berlari, permainan citah dan kuda, permainan estafet lompat, permainan es krim, permainan kelinciku, permainan wrebeck~, permainan wusshh!, permainan lingkas, permainan 3vs5, permainan bentengan, permainan BOM!, permainan tebak hewan, permainan tangkap tikus, permainan hutan lindung, permainan gurita darat, dan permainan pemburu, 3) lembar penilaian kemampuan berpikir kritis dan keterampilan gerak dasar bagi peserta didik sekolah dasar inklusi. Produk akhir hasil pengembangan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* dikemas dalam bentuk buku panduan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* dengan disain konseptual sebagai berikut:

##### **1. Sintaks**

Sintaks atau tahapan pembelajaran dalam model ini dilaksanakan tidak jauh berbeda dengan pembelajaran pada umumnya. Namun, yang membedakan adalah penggunaan model aktivitas jasmani yang berbasis *physical literacy* dalam pembelajaran. Model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* sesuai dengan komponen kemampuan berpikir kritis dan keterampilan gerak dasar atau sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Pada tahap pendahuluan pembelajaran, dapat menggunakan salah satu model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* ini sesuai dengan materi yang akan di pelajari. Pada kegiatan inti pembelajaran, peserta didik dapat diberikan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* yang lain. Model ini juga menyediakan beberapa alternatif aktivitas bermain yang dapat diberikan jika peserta didik berkebutuhan khusus kesulitan untuk melakukan aktivitas yang sama dengan teman yang lain sehingga seluruh peserta didik mendapatkan hak yang sama. Kemudian pada tahap penutup tidak jauh berbeda dengan pembelajaran pada umumnya, hanya saja dalam model ini peserta didik diminta untuk merilekskan tubuh dan pikirannya dengan menambahkan suatu teknik pernafasan 4-7-8.

Langkah-langkah proses pembelajaran dalam model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* meliputi:

- a. Pendahuluan: di dalam tahapan pendahuluan, dimulai dari menyiapkan peserta didik secara fisik dan psikisnya, memberikan motivasi agar peserta didik semangat dalam mengikuti pembelajaran, mengajukan pertanyaan-pertanyaan terkait materi yang akan dilakukan dan kemudian melakukan pemanasan dan peregangan menggunakan model-model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* yang disesuaikan dengan materi inti yang akan diberikan untuk menyiapkan kondisi tubuh peserta didik.

- b. Kegiatan inti: proses pembelajaran yang utama dalam rangka untuk mencapai tujuan, masuk ke dalam kegiatan inti yang dilaksanakan secara aktif, menyenangkan, kreatif, dan inspiratif. Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui proses eksplorasi, eksperimen, elaborasi, dan konfirmasi. Kegiatan inti dapat diberikan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.
- c. Penutup: kegiatan akhir untuk mengakhiri seluruh proses pembelajaran berupa pendinginan dengan merilekskan kembali otot-otot tubuh dan di tambah dengan melakukan teknik pernafasan 4-7-8 agar peserta didik menurunkan tingkat stres dan tenang kembali, kegiatan penutup juga termasuk penyimpulan dan pemberian umpan balik.

## 2. Sistem Sosial

Sistem sosial dalam model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy*, guru berperan sebagai fasilitator dan motivator dimana guru membimbing peserta didik terkait dengan pedagogis, misalnya membantu menjelaskan atau bahkan mencontohkan konsep aktivitas jasmani yang akan dilakukan, membantu peserta didik jika mengalami kesulitan selama proses pembelajaran serta mendorong dan memberikan stimulus kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan gembira selama proses pembelajaran. Sedangkan peserta didik berperan sebagai subjek pembelajaran yang terlibat aktif pada seluruh proses rangkaian

pembelajaran. Aturan utama yang ada di dalam model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* adalah seluruh peserta didik ikut serta dalam rangkain proses pembelajaran baik itu peserta didik regular maupun peserta didik berkebutuhan khusus.

### 3. Prinsip Reaksi

Prinsip reaksi dalam model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy*, mengarahkan guru untuk memandang dan memperlakukan peserta didik sebagai subjek pembelajaran yang aktif selama proses pembelajaran sehingga diharapkan masalah-masalah yang muncul dalam proses pembelajaran dapat segera di tangani dengan efektif dan efisien. Hal ini dapat menjadi tantangan bagi guru dalam meningkatkan tugas, peran, dan kompetensinya sebagai aktualisasi keterampilan mengajar.

### 4. Sistem Pendukung

Sistem pendukung dalam model aktivitas jasmani bebasis *physical literacy*, berupa buku panduan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* yang digunakan sebagai pedoman untuk melaksanakan proses pembelajaran. Panduan penggunaan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* terdapat pada Lampiran 1. Kemudian terkait sarana dan prasarana menggunakan fasilitas dan alat-alat yang ada di sekolah. Salah satu keunggulan pada model ini yaitu alat-alat yang digunakan tergolong murah dan mudah untuk di dapatkan serta aman digunakan bagi peserta didik sekolah dasar inklusi.

## 5. Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring

Dampak instruksional dalam model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* yaitu adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan gerak dasar pada peserta didik. Sedangkan dampak pengiring yang dihasilkan dapat berupa peningkatan pada setiap aspek kognitif, afektif, dan psikomotornya. Untuk mengetahui dampak yang diberikan oleh suatu model, baik itu dampak instruksional maupun dampak pengiring, guru perlu melakukan penilaian. Penilaian mencakup aktivitas pengamatan, pengukuran, pencatatan, pemrosesan, dan pendokumentasian apa yang telah dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran sebagai dasar untuk membuat keputusan. Penilaian dapat membantu guru dalam menggali lebih dalam terkait keunggulan dan kebutuhan peserta didik serta mengawasi kemajuannya. Penilaian yang dilakukan di sekolah dasar dengan menggunakan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* terdiri dari empat kegiatan yang merupakan suatu rangkaian yang perlu dilakukan, yaitu:

- a. Pengamatan (*observation*): suatu proses dalam mengamati peserta didik ketika melakukan aktivitas jasmani menggunakan model
- b. Pengukuran (*measurement*): suatu proses untuk memperoleh besaran kuantitatif dengan menggunakan alat ukur yang baku
- c. Pencatatan (*recording*): suatu proses mendokumentasikan dalam bentuk mencatat hasil observasi dan pengukuran yang telah dilakukan

- d. Pengkajian (*analisis*): menganalisis informasi dan data yang telah diperoleh pada tahapan sebelumnya
- e. Pelaporan (*reporting*): proses penyampaian informasi kepada manajemen, dan orangtua dalam bentuk laporan, baik itu laporan lisan maupun tertulis

Buku panduan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* berkonsep permainan-permainan yang menarik dan menyenangkan untuk menstimulus semangat gerak aktif peserta didik sekolah dasar inklusi secara sukarela dan dengan tidak sadar akan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan gerak dasar serta diharapkan selalu melakukan aktivitas jasmani sepanjang hidupnya. Model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* ini terdapat berbagai unsur gerak yang manfaatnya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis yang di dalamnya terdapat indikator analisis, inferensi, evaluasi, eksplanasi, dan pengaturan diri serta keterampilan gerak dasar seperti gerak lokomotor, non lokomotor, dan gerak manipulatif.

Potensi kemampuan berpikir kritis dan keterampilan gerak dasar tidaklah berarti apa-apa jika lingkungan tidak memberikan rangsangan atau stimulus. Pemberian stimulus terkait kemampuan berpikir kritis dan keterampilan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi dapat dilakukan melalui aktivitas jasmani dalam bentuk bermain yang dilakukan selama proses pembelajaran pendidikan jasmani. Berkaitan dengan hal tersebut, pemberian stimulus untuk meningkatkan kemampuan berpikir

kritis dan keterampilan gerak dasar dalam penelitian ini melalui sebuah model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy*. Model aktivitas jasmani yang digunakan sebagai pedoman dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan gerak dasar di dasarkan pada teori *physical literacy* dimana kesadaran akan melakukan aktivitas jasmani seumur hidup menjadi tujuan utama yang tidak di sadari. Pertimbangan penerapan aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* sebagai media dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan gerak dasar pada peserta didik sekolah dasar inklusi di dasarkan pada teori bahwa pada kajian promosi aktivitas jasmani, *physical literacy* memiliki hubungan yang tidak dapat dipisahkan dari aktivitas jasmani (Friskawati & Mesa, 2021: 255). Melalui *physical literacy* yang baik, peserta didik akan memiliki keterampilan gerak dasar yang baik pula (Gustian, 2020: 199). Whitehead (2019: 40-41) mengatakan bahwa peserta didik yang memiliki *physical literacy* yang baik, peserta didik akan mampu berpikir kritis dalam mengembangkan pengetahuan tentang sifat gerakan dan pola gerakan serta dapat menggunakan pengetahuan ini untuk menilai kemajuan diri sendiri dan merencanakan tujuan masa depan. Selain itu, peserta didik diharapkan akan mengerti tentang isu-isu yang berkaitan dengan kesehatan dan kesejahteraan.

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa produk model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* yang dikembangkan layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan

kemampuan berpikir kritis dan keterampilan gerak dasar bagi peserta didik sekolah dasar inklusi. Adapun kebaruan dari produk yang dikembangkan yaitu: 1) model aktivitas jasmani yang di dalamnya menggunakan pendekatan *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan gerak dasar peserta didik, 2) model aktivitas jasmani yang disusun ditujukan untuk peserta didik di sekolah dasar inklusi baik peserta didik reguler maupun berkebutuhan khusus, 3) jumlah aktivitas jasmani yang disajikan berjumlah 18 permainan sehingga dapat digunakan sebagai referensi pengguna untuk diberikan kepada peserta didiknya.

Sedangkan keunggulan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* bagi peserta didik sekolah dasar inklusi antara lain:

#### 1. Mudah Disajikan

Model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* yang dihasilkan dalam penelitian ini terdiri atas 18 permainan, yaitu permainan 3R, permainan joget asik, permainan kuda berlari, permainan citah dan kuda, permainan estafet lompat, permainan es krim, permainan kelinciku, permainan lompat wrebeck~, permainan wusshh~, permainan lingkas, permainan 3vs5, permainan bentengan, permainan BOM!, permainan tebak hewan, permainan tangkap tikus, permainan hutan lindung, permainan gurita darat, dan permainan pemburu. Keseluruhan model aktivitas jasmani ini pada umumnya mudah dilakukan oleh guru maupun peserta didik karena model ini disusun secara sistematis dan dilengkapi

dengan panduan pengguna sebagai pedoman untuk menggunakan model aktivitas jasmani.

Sistematika dalam pelaksanaan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* terdiri atas pelaksanaan aktivitas dan alternatif permainan. Kegiatan pelaksanaan aktivitas dikemas dalam bentuk permainan yang dilakukan secara kelompok dan dilombakan dengan jumlah masing-masing anggota sama. Setiap berakhirnya permainan yang dikemas dalam bentuk perlombaan akan ditentukan kelompok yang memenangkan permainan. Kelompok yang memenangkan perlombaan diberikan *reward* berupa bintang yang digambar atau dengan stempel di tangan peserta didik. Setelah permainan selesai, peserta didik diberikan kegiatan berupa relaksasi untuk melemaskan kembali otot-otot tubuh.

Model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* juga memberikan alternatif aktivitas yang dapat digunakan untuk peserta didik berkebutuhan khusus untuk memudahkan mereka dalam mengikuti permainan sehingga semua peserta didik akan ikut terlibat dan mendapatkan perlakuan yang sama dengan tingkat kesulitan yang berbeda.

## 2. Menciptakan Kesenangan

Model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* yang telah dilaksanakan di sekolah dasar inklusi menunjukkan adanya rasa senang pada peserta didik yang terlibat dalam permainan. Hal ini sesuai dengan prinsip pelaksanaan kegiatan di sekolah untuk peserta didik sekolah dasar kelas bawah yang dikutip oleh harus menciptakan suasana yang gembira

dan menyenangkan, gerakannya bervariasi, berencana dan bertahap serta diatur sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk bermain dan bergerak. Kesenangan ini muncul karena bentuk-bentuk aktivitas yang dilakukan merupakan sesuatu hal baru dan jarang dilakukan oleh peserta didik. Bentuk permainan yang dilakukan berkelompok yang dikemas dalam bentuk perlombaan membuat peserta didik merasa senang dan menuntut adanya kerjasama serta saling memberikan semangat kepada teman lainnya dalam satu kelompok. Hal ini sesuai dengan Asmah & Yulianti (2016) yang mengatakan bahwa melalui bermain secara berkelompok akan menumbuhkan rasa sosial untuk berinteraksi, berkespres, mengembangkan bakat, minat, kreatifitas dan dapat meningkatkan sikap kerjasama dalam menyelesaikan suatu masalah dengan kelompoknya serta dapat memperoleh pengalaman yang menyenangkan. Lebih lanjut Ginsburg (2007: 182) mengatakan bahwa melalui aktivitas permainan akan memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak pada aspek kognitif, fisik, sosial dan emosional, serta kesejahteraan.

### 3. Peralatan Aman, Mudah, dan Murah

Model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* dalam pelaksanaan menggunakan berbagai macam alat yang aman, mudah di cari atau dibuat dan murah. Hal ini sesuai dengan cara bermain yang mudah dengan sarana atau alat yang murah, mudah diperoleh dan tidak membahayakan dapat membuat anak lebih berkesan. Selain itu, dalam memilih alat yang digunakan juga memperhatikan prinsip-prinsip

penggunaan sarana bermain untuk peserta didik sekolah dasar kelas bawah sebagai berikut: 1) aman dan tidak membahayakan, 2) sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaan sarana tersebut, 3) menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan, 4) dapat digunakan secara individual, kelompok atau klasikal dan, 5) dapat menimbulkan kreativitas anak.

Peralatan yang digunakan dalam model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* antara lain cone, speaker, tongkat estafet, bola tangan, bola plastik kecil, bola plastik besar, simpai, keranjang plastik, kardus bekas, raket tenis meja, tongkat kasti, pin bowling, bola yoga, bola tenis lapangan, kertas bergambar hewan, meja, gawang aman.

#### 4. Menumbuhkan Partisipasi Peserta didik

Partisipasi atau keterlibatan peserta didik merupakan salah satu indikator dari keberhasilan keterlaksanaan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy*. Berdasarkan pengamatan selama pelaksanaan aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* di sekolah menunjukkan bahwa peserta didik secara keseluruhan melakukan aktivitas dengan rasa senang dan sukarela melakukan sampai berakhirnya pelaksanaan kegiatan bahkan terdapat beberapa peserta didik yang masih ingin melakukan aktivitas lagi meskipun kegiatan yang dilakukan telah selesai.

#### 5. Sesuai dengan Tingkat Pencapaian Perkembangan Peserta didik

Model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* selain dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan gerak dasar juga dapat meningkatkan aspek yang lainnya dengan mengacu pada

tingkat pencapaian dan perkembangan peserta didik. Standar pencapaian perkembangan peserta didik merupakan kriteria minimal tentang kualifikasi perkembangan anak yang mencakup nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional.

Nilai-nilai agama dan moral pada anak usia sekolah dasar dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang dialami anak terkait kemampuan memahami perilaku sesuai ajaran agama yang dianutnya. Perkembangan nilai agama dan moral pada anak usia sekolah dasar meliputi pembiasaan keagamaan, mengetahui hal yang baik dan buruk sesuai agamanya, berperilaku baik, disiplin, toleransi, hormat terhadap orang lain. Sesuai dengan tingkat pencapaiannya, model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy*, anak dihadapkan pada kesempatan untuk mengucapkan rasa syukur kepada Tuhan melalui kegiatan berdoa sebelum dan setelah proses pembelajaran. Selain itu, anak akan belajar bekerjasama dan saling menghargai terhadap teman maupun guru.

Fisik-motorik meliputi motorik kasar dimana memiliki kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, dan mengikuti aturan sedangkan motorik halus, memiliki kemampuan menggunakan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk serta kesehatan dan perilaku keselamatan, memiliki berat badan, tinggi badan, lingkar kepala sesuai usia serta memiliki kemampuan untuk berperilaku hidup bersih, sehat, dan peduli terhadap keselamatannya. Sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan pada

peserta didik sekolah dasar inklusi, model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* di hadapkan pada kesempatan untuk melakukan aktivitas jasmani seperti berlari, berjalan, melompat, meloncat, melempat, menangkap, menggelindingkan, dan memukul.

Perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar berkaitan dengan perkembangan otak seperti otak kiri meliputi kemampuan berfikir rasional, ilmiah, logis, analitis serta perkembangan otak kanan berkaitan dengan kemampuan berfikir holisti, non-lineier, non-verbal, intuitif, imajinatif, dan kreatifitas anak. Perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar meliputi bernalar secara logis, memahami hubungan-hubungan kausal, dan mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial dan menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru. Sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak, pada model aktivitas jasman berbasis *physical literacy* anak dihadapkan pada kesempatan melakukan kegiatan seperti menghitung, membaca tulisan di kertas, warna, mengelompokkan gambar yang sesuai, dan memecahkan masalah yang diberikan dari model.

Perkembangan bahasa anak usia sekolah dasar merupakan kemampuan penguasaan berkomunikasi, baik secara lisan, tertulis maupun menggunakan tanda-tanda dan isyarat. Perkembangan bahasa anak usia dasar meliputi 1) memahami bahasa, memahami cerita, perintah, aturan dan menyenangkan serta menghargai bacaan, 2) mengekspresikan bahasa,

mampu bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali apa yang diketahui, 3) menggunakan bahasa, menulis, bercakap-cakap dengan lancar. Sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak, pada model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* anak dihadapkan pada kesempatan untuk melakukan kegiatan seperti berkomunikasi dengan guru dan teman, memahami instruksi atau perintah guru, memahami dan melaksanakan aturan permainan.

Perkembangan sosial-emosional anak usia sekolah dasar meliputi 1) memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain, 2) rasa tanggung jawab diri dan orang lain seperti mengetahui hak-haknya, menaati aturan, mengatur diri sendiri serta bertanggung jawab atas perilakunya sendiri untuk kebaikan sesama dan 3) mampu bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan merespons, berbagi serta menghargai hak dan pendapat orang lain, bersikap kooperatif, toleran dan berperilaku sopan. Sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak, pada model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* anak dihadapkan pada kesempatan untuk melakukan kegiatan seperti bekerjasama dengan teman, berteman dengan siapapun, keberanian, menyemangati kelompoknya, hati-hati dalam bermain, tanggung jawab, mematuhi peraturan, melaksanakan tugas sampai selesai dan berhenti bermain pada waktunya.

## **E. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian dan pengembangan produk model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* yang dikemas dalam bentuk buku panduan dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi memiliki keterbatasan penelitian. Keterbatasan yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Populasi dan sampel penelitian produk praktis model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* ini hanya dilakukan pada 9 SD Inklusi se Daerah Istimewa Yogyakarta sehingga hasil penelitian dan pengembangan ini belum dapat digeneralisasikan untuk peserta didik sekolah dasar inklusi.
2. Subjek yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* hanya untuk ditujukan untuk peserta didik sekolah dasar inklusi kelas bawah sehingga belum bisa digunakan untuk peserta didik sekolah dasar inklusi kelas atas.
3. Isi atau materi dalam model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* hanya ditujukan untuk peserta didik regular, peserta didik dengan hambatan kognitif dan intelektual serta peserta didik dengan hambatan emosi, sosial, dan perilaku sehingga belum bisa digunakan untuk peserta didik dengan hambatan fisik.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan Tentang Produk**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan pada bagian sebelumnya dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan disain konseptual model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi yang terdiri dari sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dan dampak instruksional dan dampak pengiring.
2. Model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* terbukti layak untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi.
3. Model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* terbukti praktis untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi.
4. Model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi.

#### **B. Saran Pemanfaatan Produk**

Berdasarkan temuan dan hasil penelitian pengembangan yang telah dipaparkan di atas, maka saran yang bisa disampaikan peneliti diantaranya sebagai berikut:

1. Saran bagi guru yang hendak melaksanakan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* ini perlu memiliki pemahaman secara menyeluruh terhadap seperangkat pedoman dan tahapan pelaksanaan dari model ini, sehingga kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi dalam pelaksanaan model aktivitas jasmani di lapangan dapat dihindari.
2. Saran bagi guru, diharapkan dapat mengembangkan aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* dalam bentuk kegiatan lain atau berbasis keilmuan yang lain serta memfasilitasi dan mengadakan pembinaan bagi guru agar dapat menerapkan model aktivitas jasmani ini di sekolah masing-masing.
3. Hal lain yang berkaitan dengan anggapan orang tua yang memiliki pola pikir tradisional dalam memandang kecerdasan hanyalah anak yang pandai membaca, menulis, dan berhitung saja. Untuk itu disarankan perlu adanya kegiatan berupa seminar atau dialog interaktif untuk mengubah pola pikir yang kurang tepat tersebut sehingga peserta didik akan memiliki tingkat *physical literacy* yang baik agar dapat melaksanakan aktivitas jasmani seumur hidupnya.

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

Diseminasi produk merupakan penyaluran produk pada pengguna atau pemakai, sebaliknya pengembangan produk lebih lanjut terkait dengan catatan dan saran terhadap buku panduan lebih lanjut.

## 1. Diseminasi

Diseminasi produk buku banduan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan gerak dasar bagi peserta didik sekolah dasar inklusi dilaksanakan melalui berbagai cara, diantaranya sebagai berikut:

- a. Melakukan sosialisasi produk penelitian melalui MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) PJOK.
- b. Menyebarluaskan produk penelitian melalui *Google*, menggunakan *link* di media sosial seperti *WhatsApp* agar dapat di akses oleh banyak pengguna
- c. Mempublikasikan produk penelitian melalui jurnal nasional maupun internasional terindeks

## 2. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Beberapa hal terkait dengan pengembangan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan gerak dasar bagi peserta didik sekolah dasar inklusi lebih lanjut, diantaranya sebagai berikut:

1. Buku panduan model aktivitas jasmani berbasis *physical literacy* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan gerak dasar bagi peserta didik sekolah dasar inklusi akan selalu diperbaiki agar tetap *up to date*.
2. Pengembangan dapat dilaksanakan dengan cakupan yang lebih luas dan spesifik dengan modifikasi yang lainnya.

3. Pencakupan materi dan pembuatan gambar lebih diperbagus lagi tanpa harus menghapus unsur *physical literacy*, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan gerak dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aart, I Van., E. Hartman, M. Elferink-Gemser., R. Mombarg and C. Visscher. (2015). Realtion among Basic Psychological needs, PE-Motivation and Fundamental Movement Skills in 9-12-Year-Old Boys and Girls in Physical Education. *Physical Education and Sport Pedagogy*. Pp 1-21. DOI: 10.1080/17408989.2015.1112776
- Abdullah, Badria & Aman. (2016). Model Pendidikan Inklusif dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 4 Palu. *Jurnal Pendidikan dan Sejarah*. 12 (2), 1-15. 10.21831/istoria.v12i2.11052
- Abdullah, Borhannudin., Mina Badiei., Tajularipin Sulaiman., Roselan Baki. (2014). Enhance Critical Thinking in Physical Education among Malaysian University Students. *International Journal of Sports Science*. 4 (5), 198-203. DOI: 10.5923/j.sports.20140405.07
- Adawiyah Rabi'atun & Sholihatul Hamidah Daulay. (2022). Using A Cognitive Therapy to Enhance Slow Learners' Competence: Teacher's Strategy. *Academic Journal of English Language and Education*. 6 (1), 19-36. DOI: 10.29240/ef.v6i1.4210.
- Adinda, A. 2016. "Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika". *Jurnal Logaritma*. IV (1): 125-138.
- Adnan, Mazuin., Shazlin Shaharudin., Baidruel Hairiel Abd Rahim., Siti Musyrifah Ismail. 2020. Quantification of physical activity of Malaysian traditional games for school-based intervention among primary school children. *Journal of Taibah University Medical Sciences*. 15 (6). 486-494.
- Aka, Kukuh Andri. (2016). Model Quantum Teaching dengan Pendekatan Cooperative Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn. *Jurnal Pedagogia*. 5 (1), 35-46.
- Allen, K. Eileen & Cowdey, Glynnis Edwards. (2015). *The Exceptional Child: Inclusion in Early Childhood Education*. 8e. Stanmford, CT, Cengage Learning.
- Allingham, S., Maude, P., & Whitehead, M. (2019). Physical Literacy in Early Childhood. *The Physical Development Needs of Young Children*, September, 18–32. <https://doi.org/10.4324/9780429469831-3>

- Amirzan., Sumarjo., Jafaruddin., Muhammad., M. Yahya., Indah Lestari. (2021). Teacher's Ability in Applying Adaptive Physical Education Learning to Children with Special Needs. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*. 5 (3), 649-656. DOI: 10.33369/jk.v5i3.16905
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik Pendidikan Teori dan Praktik dalam Pendidikan*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2010). *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assesing: a Revision of Bloom's Taxonomy*. New York: Longman Publishing.
- Anico, Shannah., Laura Wilson., Emma Eyre and Elizabeth Smith. (2022). The Effectiveness of School-Based Run/Walk Programmes to Develop Physical Literacy and Physical Activity Components in Primary School Children: A Systematic Review. *Journal of Sport Sciences*. 40 (22), 2552-2569. <https://doi.org/10.1080/02640414.2023.2174720>.
- Anshory & Delora. 2020. Problematics of Inclusive Schools at the Elementary School Level. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. 477, 325-328.
- Azizah, Mira., Joko Sulianto., Nyai Cintang. (2018). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik Sekolah Dasar Inklusi pada Pembelajaran Matematika Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 35 (1), 61-70.
- Azorin, Cecilia & Mei Ainscow. Guiding Schools on Their Journey Towards Inclusion. *International Journal of Inclusive Education*. 24 (1), 58-76. DOI: 10.1080/13603116.2018.1450900
- Baderan, J. K. (2018). Pengembangan Soal. *PEDAGOGIKA. Jurnal Ilmu Pendidikan*. 9 (2), 152-178.
- Bailin, S., Battersby, M. (2016). *Reason in the Balance: An Inquiry Approach to Critical Thinking*. Hackett Publishing: Indianapolis, IN, USA.
- Bakhtiar, Syahrial. (2015). *Merancang Pembelajaran Gerak Dasar Anak*. Padang: UNP Press.
- Balaban, V. (2018). The Relationship between Objectively Measured Physical Activity and Fundamental Motor Skills in 8 to 11 Years Old Children from the Czech Republic. *Montenegrin Journal of Sports Science and Medicine*, 7(2), 1–6. <https://doi.org/10.26773/mjssm.180902>
- Balyi, Istvan., Way Richard., Higgs Colin. (2013). *Long-Term Athlete Development*. DOI:10.5040/9781492596318

- Barnett, L. M., Telford, R. M., Strugnell, C., Rudd, J., Olive, L. S., & Telford, R. D. (2019). Impact of Cultural Background on Fundamental Movement Skill and its Correlates. *Journal of Sports Sciences*. 37 (3), 1-8. <https://doi.org/10.1080/02640414.2018.1508399>
- Barnett, Lisa M., Samuel K. Lai., Sanne I. C. Veldman., Loise L. Hardy., Dylan P. Cliff., Philip J. Morgan., Avigdor Zask., David R. Lubans., Sarah P. Shultz., Nicola D. Ridgers., Elaine Rush., Helen L. Brown., Anthony D. Okely. (2016). Correlates of Gross Motor Competence in Children and Adolescents: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Sports Med*. 46 (11), 1663-1688. DOI 10.1007/s40279-016-0495-z
- Bayu, Wahyu Indra., Nurhasan., Suroto., Soleh Solahuddin. (2022). Peer observation, self-assessment, and circuit learning: Improving critical thinking and physical fitness in physical education. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 41 (2), 308-320. DOI: <https://doi.org/10.21831/cp.v41i2.38654>.
- Belanger, K., Barnes, J. D., Longmuir, P. E., Anderson, K. D., Bruner, B., Copeland, J. L., Gregg, M. J., Hall, N., Kolen, A. M., Lane, K. N., Law, B., MacDonald, D. J., Martin, L. J., Saunders, T. J., Sheehan, D., Stone, M., Woodruff, S. J., & Tremblay, M. S. (2018). The Relationship between Physical Literacy Scores and Adherence to Canadian Physical Activity and Sedentary Behaviour Guidelines. *Medical and Health Sciences 1117 Public Health and Health Services. BMC Public Health*, 18(2), 1–9. <https://doi.org/10.1186/S12889-018-5897-4/TABLES/5>
- Blackwell, William H., Zachary S. Rossetti. (2014). The Development of Individualized Education Program: Where Have We Been and Where Should We Go Now?. *SAGE Open*. 4 (2), 1-15. DOI:10.1177/2158244014530411
- Bodrova, E. & Leong, D.J. 2005. Why Children Need Play. *Scholastic Early Childhood Today*. 20, (1).
- Bremer, E., & Cairney, J. (2018). Fundamental Movement Skills and Health-Related Outcomes: A Narrative Review of Longitudinal and Intervention Studies Targeting Typically Developing Children. *In American Journal of Lifestyle Medicine*. 12 (2), 1-12. <https://doi.org/10.1177/1559827616640196>.
- Bremer, Emily and Meghan Lloyd. (2021). Baseline Behavior Moderates Movement Skill Intervention Outcomes among Young Children with Autism Spectrum Disorder. *Autism*. 25 (7), 2025-1033. doi: 10.1177/13623613211009347

- Brown, Belinda., Jeremiah J Peiffer., Hamid R. Sohrabi., Anupam Mondai. (2012). Intense Physical Activity is Associated with Cognitive Performance in the Eldery. *Translational Psychiatry*. 2, 1-6.
- Brown, D. M., Dudley, D. A., & Cairney, J. (2020). Physical Literacy Profiles are Associated with Differences in Children's Physical Activity Participation: A Latent Profile Analysis Approach. *Journal of Science and Medicine in Sport*, 23(11), 1062-1067.
- Bull, F. C., Al-Ansari, S. S., Biddle, S., Borodulin, K., Buman, M. P., Cardon, G., Carty, C., Chaput, J. P., Chastin, S., Chou, R., Dempsey, P. C., Dipietro, L., Ekelund, U., Firth, J., Friedenreich, C. M., Garcia, L., Gichu, M., Jago, R., Katzmarzyk, P. T., ... Willumsen, J. F. (2020). World Health Organization 2020 guidelines on physical activity and sedentary behaviour. *In British Journal of Sports Medicine* Vol. 54(24), 1451–1462. <https://doi.org/10.1136/bjsports-2020-102955>
- Bulqini, Arif., Puspodari., Poppy Elisano Arfanda., Suroto., Toho Cholik Mutohir. (2021). Physical Literacy in Physical Education Curriculum. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*. 10 (2), 55-60.
- Burnett, C., Dickinson, P.; Myers, J., Merchant, G. (2006). Digital Connections: Transforming Literacy in the Primary School. *Camb. Journal. Education*. 36, 11–29
- Burns, R. D., Fu, Y., Fang, Y., Hannon, J. C., & Brusseau, T. A. (2017). Effect of a 12-Week Physical Activity Program on Gross Motor Skills in Children. *Perceptual and Motor Skills*. 124(6), 1121–1133. <https://doi.org/10.1177/0031512517720566>
- Burstiando, R., & Nurkholis, M. (2017). Permainan Invasi dan Permainan Netting untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar Fundamental Peserta didik SD Negeri Se Kecamatan Mojoroto Kota Kediri. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 3 (2), 167-177. [https://doi.org/10.29407/js\\_unpgri.v3i2.11892](https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v3i2.11892).
- Bustami, Y., Syafruddin, D., & Afriani, R. (2018). The Implementation of Contextual Learning to Enhance Biology Students' Critical Thinking Skills. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 7, 452-453. <https://doi.org/10.15294/jpii.v7i4.11721>
- Cahyarini, A., Rahayu, S., & Yahmin. (2016). The Effect of 5e Learning Cycle Instructional Model using Socioscientific Issues (SSI) Learning Context on Students' Critical Thinking. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 5, 222-223. <https://doi.org/10.15294/jpii.v5i2.7683>

- Cameron, C. E., Cottone, E. A., Murrah, W. M., & Grissmer, D. W. (2016). How Are Motor Skills Linked to Children's School Performance and Academic Achievement? *Child Development Perspectives*. 10 (2), 93-98. <https://doi.org/10.1111/cdep.12168>.
- Cakrawati, Dewi Kiani & Yudanto. (2022). Game-Based Integrative Thematic Physical Activity Model to Develop Interpersonal Intelligence and Manipulative Movement Skills for Kindergarten Students. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*. Volume 9, Issue 4, p. 414-422.
- Cakrawati, Dewi Kiani., Aris Fajar Pambudi., Suryo Utomo., Buyung Kusumawardhana. (2023). Implementasi Aktivitas Fisik di Taman Kanak-Kanak Kabupaten Cilacap. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Volume 19, Issues 2, 2023, 29-38.
- Cakrawati, Dewi Kiani., Wawan Sundawan Suherman., Erwin Setyo Kriswanto., Suryo Utomo., Buyung Kusumawardhana. (2024). Physical Literacy Profile of Regional Athletes of Men's Football Sports Branch. *International Journal of Social Science Research and Review*. Volume 7, Issue 5, p. 52-58.
- Castelli, D. M. et al. (2014) 'Physical literacy and Comprehensive School Physical Activity Programs', *Preventive Medicine*. 66, 95-100. doi: 10.1016/j.ypmed.2014.06.007.
- Castelli, D. M., Glowacki, E., Barcelona, J. M., Calvert, H. G., & Hwang, J. (2015). Active Education: Growing Evidence on Physical Activity and Academic Performance. *Active Living Research. A National Program of Robert Wood Johnson Foundation*. [www.activelivingresearch.org](http://www.activelivingresearch.org)
- Cavendish, W. (2013). Identification of Learning Disabilities: Implications of Proposed DSM-5 Criteria for School-Based Assessment. *Journal of Learning Disabilities*. 46(1), 52-57. <https://doi.org/10.1177/0022219412464352>
- Cengiz, Gülüzar Şule Tepetas. (2020). Determining the Characteristics of An Inclusive Preschool Education Program. *African Educational Research Journal*. 8 (2), 251-259. DOI: 10.30918/AERJ.8S2.20.053
- Chan, C. H. S., Ha, A. S. C., Ng, J. Y. Y., & Lubans, D. R. (2019). Associations Between Fundamental Movement Skill Competence, Physical Activity and Psycho-Social Determinants in Hong Kong Chinese Children. *Journal of Sports Sciences*. 37 (2), 229-236. <https://doi.org/10.1080/02640414.2019.1644444>
- Chan, C. H., Ha, A. S., Ng, J. Y., & Lubans, D. R. (2019). The A+ FMS cluster randomized controlled trial: An assessment-based intervention on

- fundamental movement skills and psychosocial outcomes in primary schoolchildren. *Journal of Science and Medicine in Sport*, 22(8), 935–940.
- Chen, A. (2013). "Top 10 Research Questions Related to Children Physical Activity Motivation". *Research Quarterly for Exercise and Sport*, *Journal Taylor & Francis Group*. 84 (4): 441-447.
- Chen, A. (2015). Operationalizing Physical Literacy for Learners: Embodying the Motivation to Move. *Journal of Sport and Health Sciences*. 4 (2), 125-131.
- Chen, Jianwen., Xinxin Wang., Xintong Zheng. (2024). The Investigation of critical thinking disposition among Chinese primary and middle school students. *Thinking Skills and Creativity*. 51 (2024) 101444. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101444>
- Christodoulou, P., Foteini C., Alexandra S., Konstantinos C. (2020). Quality of Life of Parents of Children With Disabilities. *European Journal of Education and Pedagogy*. 1 (1), 1-6. DOI:10.24018/ejedu.2020.1.1.1.
- Cindy Hui-Ping Sit., Jane Jie Yu., Wendy Yajun Huang., Martin Chi-Sang Wong., Raymond Kim-Wai Sum., Mark S. Tremblay., Stephen Heung-Sang Wong a. (2020). Results from Hong Kong's 2019 report card on physical activity for children and youth with special educational needs. *Journal of Exercise Science & Fitness*. 18, 177-182. <https://doi.org/10.1016/j.jesf.2020.05.004>.
- Cocca, Armando., Francisco Espino Verdugo., Luis Tomás Ródenas Cuence and Michaela Cocca. (2020). Effect of a Game-Based Physical Education Program on Physical Fitness and Mental Health in Elementary School Children. *International Journal of Environment Research and Public Health*. 17 (4883), 1-13. doi:10.3390/ijerph17134883.
- Cologon, K. (2014). Preventing Inclusion? Inclusive Early Childhood Education and the Option to Exclude. *Contemporary Issues in Early Childhood*. 15 (4), 378-381. <https://doi.org/10.2304/ciec.2014.15.4.378>.
- Cologon, K. (2019). *Towards Inclusive Education: A Necessary Process of Transformation*. Australia CYDA.
- Cornish, K., Fox, G., Fyfe, T., Koopmans, E., Pousette, A., & Pelletier, C. A. (2020). Understanding Physical Literacy in the Context of Health: A Rapid Scoping Review. *BMC Public Health*, 20(1), 1-19. <https://doi.org/10.1186/s12889-020-09583-8>
- Costa, Fabio Soares da., Andreia Mendes dos Santos., Janete de Pascoa Rodrigues. (2019). Somatic Education as an Inclusive Perspective in School Physical

- Education Lessons. *Brazilian Journal on Presence Studies*. 9 (1), 1-21. <http://dx.doi.org/10.1590/2237-266079769>.
- Criesteana, Dana Ioana., Ionut Motoc., Anca-Cristina Pop. (2020). Aspects regarding the integration of children with special educational needs through participation in physical education. *Baltic Journal of Health and Physical Activity*. 12 (5), 79-86. doi: 10.29359/BJHPA.12.Spec.Iss1.09
- Darling-Hammond, L., Look, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2020). Implications for Educational Practice of the Science of Learning and Development. *Journal Applied Developmental Science*. 24(2), 97-140. <https://doi.org/10.1080/10888691.2018.1537791>
- Deng, Mi., Juanjuan Ma., Xiaojing Lv., Xuezhong Ren. (2023). Academic performance and parenting styles differentially predict critical thinking skills and dispositions among primary students: Cross-sectional and cross-lagged evidence. *Thinking Skills and Creativity*. 50 (2023) 101384. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101384>
- Dewey, J. (1993). *How We Think: A Restatement of the Relation of Reflective Thinking to the Educative Process*. Heath & Co Publishers: Boston, MA, USA.
- Dewi, Anastsya Kurnia., St. Y. Slamet., Anesa Surya., Ahmad Syawaludin. (2020). Thailand Elementary School Students' Critical Thinking Skills in Mathematics Education. *Journal of Physics: Conferences Series*. 1511 012047. doi:10.1088/1742-6596/1511/1/012047
- Dharma, Dwitya Sobat Ady & Hermanto. (2020). Involvement of Children with Special Needs in Learning in Inclusive Schools. *Journal of ICSAR*. 4 (1), 27-34.
- Dobel, Alexandra., Andy Pringle., Mark A Faghy., Clare M Roscoe. (2021). Educators Perspective on the Value of Physical Education, Physical Activity and Fundamental Movement Skills for Early Years Foundation Stage Children in England. *MDPI-Children*. 8 (338), 1-15.
- Domville, Matthew., Paula M Watson., David Richardson., Lee Graves. (2019). Children's Perceptions of Factors that Influence PE Enjoyment: A Qualitative Investigation. *Physical Education and Sport Pedagogy*. 24 (2), 1-13. DOI:10.1080/17408989.2018.1561836.

- Dudley, Dean. (2018). Physical Literacy: When the Sum of the Parts Is Greater than the Whole. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*. 89 (3), 7-8. <https://doi.org/10.1080/07303084.2018.1418998>
- Durden-Myers, E. J., Whitehead, M. E., & Pot, N. (2018). Physical literacy and human flourishing. *Journal of Teaching in Physical Education*, 37(3), 308–311. <https://doi.org/10.1123/jtpe.2018-0132>
- Durmus, Mehmet Emin & Yusuf Ergen. (2021). Experience of Primary School Teachers With Inclusion Students in the Context of Teaching Mathematics: A Case Study. *International Journal of Progressive Education*. 17 (1), 172-195. DOI: 10.29329/ijpe.2020.329.12
- Edwards, L. C., Bryant, A. S., Keegan, R. J., Morgan, K., & Jones, A. M. (2017). Definitions, Foundations and Associations of Physical Literacy: A Systematic Review. *Sports Medicine*, 47(1), 113–126. <https://doi.org/10.1007/S40279-016-0560-7/TABLES/2>
- Efendi, Mohammad., Rizqi Fajar Pradipta., Umi Safiul Ummah., Ediyanto Ediyanto., Mohd Hanafi Mohd Yasin. (2022). Inclusive Education for Student with Special Needs at Indonesian Public Schools. *International Journal of Instruction*. 15 (2), 967-980. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15253>
- Ennis, R.H. (1989). Critical Thinking and Subject Specificity: Clarification and Needed Research. *Educational Research*. 18, 4–10.
- F.C. Bull, S.S. Al-Ansari, S. Biddle, K. Borodulin, M.P. Buman, G. Cardon, J.F. Willumsen, World Health Organization 2020 guidelines on physical activity and sedentary behaviour, *Br. J. Sports Med.* 54 (24) (2020) 1451–1462, <https://doi.org/10.1136/bjsports-2020-102955>
- Facione, P. A. (2013). Critical Thinking: What It Is and Why It Counts. Measured Reasons and *The California Academic Press*, 1-28.
- Facione, P. A. (2015). *Think Critically*. New York: Pearson Education.
- Fadlillah, M. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*. Jakarta: Kencana
- Fajari, L. E. W., Sarwanto., Chumdari. Influence of PBL-Based Multimedia and Learning Motivation on Students' Critical Thinking Skills in Elementary School. *Journal of Physics: Conferences Series*. 1511 012012. doi:10.1088/1742-6596/1511/1/012012

- Fanani, A., & Kusmaharti, D. (2018). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skill) Di Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 1– 11.
- Farhana., Pranata, OH., Hamdu, G. (2016). Penerepan Strategi Pemecahan Masalah dalam Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik pada Pembagian Pecahan. *Pedadidaktika*. 3(2), 303-321.
- Fefrian, Y., Mardhika, R., RH, S., Sumardi S. (2020). Penjas Adaptif Bagi Guru Sekolah Luar Biasa (SLB) Peserta didik Budhi Surabaya. *SPEED Journal: Journal of Special Education*. 3 (2), 101-106. <https://doi.org/10.31537/speed.v3i2.288>.
- Feng, Z. (2014). Using Teacher Questions to Enhance EFL Students' Critical Thinking Ability. *Journal of Curriculum and Teaching*, 2(2), 147–153. <https://doi.org/10.5430/jct.v2n2p147>
- Fisher, A. (2009). *Critical Thinking: An Introduction*. Cambridge University Press.
- Florea, NM, & Hurjui, E. (2015). Berpikir Kritis pada Anak Sekolah Dasar. *Procedia - Ilmu Sosial dan Perilaku*. 180, 565–572. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.02.161>
- Francis R. Ackah-Jnr & Joyce B. Danso (2018): Examining the physical environment of Ghanaian inclusive schools: how accessible, suitable and appropriate is such environment for inclusive education?. *International Journal of Inclusive Education*. 23 (4), 1-21. DOI: 10.1080/13603116.2018.1427808
- Fredericks, B. (2020). Collaborative Creative Processes That Challenge Us as “Anomaly”, and Affirm Our Indigeneity and Enact Our Sovereignty. *M/C Journal*. 23 (5), <https://doi.org/10.5204/mcj.1674>
- Friesen, S.; Scott, D. (2013). Inquiry-Based Learning: A Review of the Research Literature. Alberta Ministry of Education: Edmonton, AB, Canada, Volume 32.
- Friskawati, Gita Febria & Mesa Rahmi Stephani. (2021). Analysis of Research Trends on Physical Literacy in Indonesia. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga (JPJO)*. 6 (2), 255-261. DOI: <https://doi.org/10.17509/jpjo.v6i2.38298>
- Fudenberg, Drew & Annie Liang. (2019). Predicting and Understanding Initial Play. *The American Economic Review*. PIER Working Paper No.18-009. Pp1-39.

- Fung, Dennis. (2014). Promoting critical thinking through effective group work: A teaching intervention for Hong Kong primary school students. *International Journal of Educational Research*. 66 (2014). 45-62. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ijer.2014.02.002>
- Füzéki, E., Groneberg, D. A., & Banzer, W. (2020). Physical Activity During COVID-19 Induced Lockdown: Recommendations. *Journal of Occupational Medicine and Toxicology*. 15 (1), 1-5. <https://doi.org/10.1186/s12995-020-00278-9>
- Gaitas, Sergio & Margarida Alves Martins. (2016). Teacher Perceived Difficulty in Implementing Differentiated Instructional Strategies in Primary School. *International Journal of Inclusive Education*. 21 (5), 1-13. DOI: 10.1080/13603116.2016.1223180
- Gajda, Aleksandra. (2016). The Relationship Between School Achievement and Creativity at Different Educational Stages. *Thinking Skills and Creativity*. 19 (2), 246-259.
- Gallahue, D. L., Ozmun, J. (2012). *Understanding Motor Development Fourth Edition*. New York: Mc-Graw Hill Companies.
- Gallahue, D. L., Ozmun, J. C., & Goodway, J. (2020). *Understanding motor development: infants, children, adolescents, adults (7th Ed.)*. McGraw-Hill
- Garcia, Jaume & Carles Murillo. (2020). Sports Video Games Participation: What Can We Learn for Esports?. *Sport, Business and Management: An International Journal*. 10 (2), 165-189.
- García-Hermoso A, Ramírez-Campillo R, Izquierdo M. Is muscular fitness associated with future health benefits in children and adolescents? A systematic review and meta-analysis of longitudinal studies. *Sports Med Auckl NZ*. 2019;49(7):1079–1094. <https://doi.org/10.1007/s40279-019-01098-6>.
- Genovesi, Elisa., Cecilia Jokabsson., Lena Nugent., Charlotte Hanlon., Rosa A Hoekstra. (2022). Stakeholder Experiences, Attitudes and Perspectives on Inclusive Education for Children with Developmental Disabilities in Sub-Saharan Africa: A systematic review of qualitative studies. *Autism*. 26 (7), 1606-1625. DOI: 10.1177/13623613221096208
- Ginsburg, K.R. (2007). "The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds". *Journal Pediatric*, 119 (1): 182-191.

- Goodway, J. D., Ozmun, J. C., & Gallahue, D. L. (2019). Understanding motor development: Infants, children, adolescents. *Adults*: Jones & Bartlett Learning.
- Graham, Krista. (2015). TechMatters: Getting Into Kahoot!(s): Exploring a Game-Based Learning System to Enhance Student Learning. *LOEX Quarterly*. 42 (3), 1-2.
- Gul, R. B., Khan, S., Ahmed, A., Cassum, S., Saeed, T., Parpio, Y., Profetto-McGrath, J., & Schopflocher, D. (2014). Enhancing Educators' Skills for Promoting Critical Thinking in Their Classroom Discourses: A Randomized Control Trial. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 26, 37-54. <http://www.isetl.org/ijtlhe/>
- Gustian, Uray. (2020). Permainan Tradisional: Suatu Pendekatan dalam Mengembangkan Physical Literacy Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian dan Pengembangan*. 6 (1). 199-215.
- Haapala, E. A., Poikkeus, A. M., Tompuri, T., Kukkonen-Harjula, K., Leppänen, P. H. T., Lindi, V., & Lakka, T. A. (2014). Associations of Motor and Cardiovascular Performance with Academic Skills in Children. *Medicine and Science in Sports and Exercise*. 46(5), 1016-1024. <https://doi.org/10.1249/MSS.0000000000000186>
- Hadi, Fida Rahmantika. (2016). Proses Pembelajaran Matematika pada Anak Slow Learners (Lamban Belajar). *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. 6 (1), 35-41.
- Hakim, M. F., Sariyatun & Sudiyanto. (2018). Constructing Student's Critical Thinking Skill through Discovery Learning Model and Contextual Teaching and Learning Model as Solution of Problems in Learning History. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*. 5, 175-183. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v5i4.240>
- Haris Satria, M., Taroreh, B. S., Melynda, M., & Asri, N. (2020). Play Activity: to Increase Fundamental Movement Skill for Children with Mild Mental Retardation. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*. 8 (6A), 1-10. <https://doi.org/10.13189/saj.2020.080701>.
- Hastata, Limpat Tri., Sugiyanto., Hidayatullah M. Furqon. Adaptive Children'S Management of Special Education In Special Research School Inclusive Education (Case Study of Management of Adaptive Physical Education at Organizing Middle School Inclusive Education in Boyolali Regency). *Journal of Education, Health and Sport*. 9 (4), 204-209. DOI <http://dx.doi.org/10.5281/zenodo.2631055>.

- Haydn-Davies D (2005) How does the concept of Physical Literacy relate to what is and might be the practice of physical education. *British Journal of Teaching Physical Education*. 36: 45–58
- Haywood, K., & Getchell, N. (2019). *Life span motor development*. Human Kinetics.
- Healy, Sean., Iva Obrušnikova., Nancy Getchell. (2021). Fundamental Motor Skill Interventions in Children with Autism Spectrum Disorder: A Systematic Review of the Literature Including a Methodological Quality Assessment. *Research in Autism Spectrum Disorders*, 81 (2021) 101717. <https://doi.org/10.1016/j.rasd.2020.101717>
- Huang, Yen-Ming., Kristen E. Pecananc., Olayinka O. Shiyanbola. (2020). “Why Am I Not Taking Medications?” Barriers and Facilitators of Diabetes Medication Adherence Across Different Health Literacy Levels. *Qualitative Health Research*, 30 (14). <https://doi.org/10.1177/1049732320945296>
- Iivonen, K. S., Sääkslahti, A. K., Mehtälä, A., Villberg, J. J., Tammelin, T. H., Kulmala, J. S., & Poskiparta, M. (2013). Relationship between Fundamental Motor Skills and Physical Activity in 4-Year-Old Preschool Children. *Perceptual and Motor Skills*. 117 (2), 627-46. <https://doi.org/10.2466/10.06.PMS.117x22z7>.
- Ilahi, Mohammad Takdir. 2013. *Pendidikan Inklusif: Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- IPLA. (2017). *International physical literacy association*. Retrieved February 25, 2020, from <https://www.physical-literacy.org.uk/>
- Irdamurni. (2019). *Pendidikan Inklusif Solusi dalam Mendidik Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Kencana.
- Irianto, DP. 2005. “Bermain sebagai Upaya Dini Meletakkan Dasar Kebugaran bagi Anak”. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 2 (1): 81-90.
- Ismoko, Anung Probo., P. D. E. (2016). Model Pengenalan Aktivitas Jasmani Bagi Peserta didik Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Humaniora*, 4(1), 41–473.
- Izzati, Nurma. (2015). Pengaruh Penerapan Program Remedial dan Pengayaan Melalui Pembelajaran Tutor Sebaya Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*. 4 (1), 54-68.

- J.E. Donnelly, C.H. Hillman, D. Castelli, J.L. Etnier, S. Lee, P. Tomporowski, A.N. Szabo-Reed, Physical activity, fitness, cognitive function, and academic achievement in children: a systematic review, *Med. Sci. Sports Exerc.* 48 (6) (2016) 1197, <https://doi.org/10.1249/MSS.0000000000000901>
- Johnson, B. E. (2011). *CTL: Contextual Teaching and Learning*. Kaifa
- Jylänki, Pinja; Mbay, Theo; Byman, Anni; Hakkarainen, Airi; Sääkslahti, Arja; Aunio, Pirjo. (2022). Cognitive and Academic Outcomes of Fundamental Motor Skill and Physical Activity Interventions Designed for Children with Special Educational Needs: A Systematic Review. *MDPI- Brain Sciences*. <https://doi.org/10.3390/brainsci12081001>.
- Kaepfel, K. (2021). The Influence of Collaborative Argument Mapping on College Students' Critical Thinking about Contentious Arguments. *Thinking Skills and Creativity*. 40 (5). DOI:10.1016/j.tsc.2021.100809
- Kajsa Jerlinder, Berth Danermark & Peter Gill (2010) Swedish primary-school teachers' attitudes to inclusion – the case of PE and pupils with physical disabilities, *European Journal of Special Needs Education*, 25:1, 45-57, DOI: 10.1080/08856250903450830
- Karakoc, M. (2016). The Significance of Critical-Thinking Ability in Terms of Education. *International Journal of Humanities and Social Science*, 6(7), 79-95. <https://www.ijhssnet.com/>
- Karisman, Vcki Ahmad. (2021). Fundamental movement skills and physical activity of children in low-income families. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*. 7 (3), 522-534.
- Kazimierz, Urbanski Piotr., Zembura Pawel., Ng Kwok., Korcz Agata. (2024). Physical activity of children and adolescents with disabilities in Poland - First Para Report Card. *Journal of Exercise Science & Fitness*. 22 (2024) 111-116. <https://doi.org/10.1016/j.jesf.2023.12.007>
- Kendall, Lynne (2018): Supporting all children to reach their potential: practitioner perspectives on creating an inclusive school environment, *Education*. 3-13, 47:6, 678-691. DOI: 10.1080/03004279.2018.1520278
- Kenneth, R. Ginsburg. 2007. *American Journal Academy of Pediatrics*, Vol. 119 No. 1, January 1, 2007). 182-191.
- Ketchson, Leah R., Erin E. Centeio., Erin E. Snapp., Hayley B. McKwon., Jeffrey J. Martin. (2021). Physical activity and motor skill outcomes of a 10-week intervention for children with intellectual and developmental disabilities ages

- 4e13: A pilot study. *Disability and Health Journal*. 14 (2021) 100952. <https://doi.org/10.1016/j.dhjo.2020.100952>
- Khaleel, Nida., Mohamed Alhosani., Ibrahim Duyar. (2021). The Role of School Principals in Promoting Inclusive Schools: A Teacher's Perspective. *Frontiers in Education*. 6, 1-14. DOI: 10.3389/feduc.2021.603241
- Khan, Itfaq Khaliq., ShujahatHaider Hashmi., Nabeela Khanum. (2017). Inclusive Education in Government Primary Schools: Teacher Perceptions. *Journal of Education and Educational Development*. 4 (1), 32-47. DOI:10.22555/joed.v4i1.1331
- Kieron Sheehy, George Wilson Kasule & Liz Chamberlain (2019): Ugandan Teachers Epistemological Beliefs and Child-Led Research: Implications for Developing Inclusive Educational Practice, *International Journal of Disability, Development and Education*, DOI: 10.1080/1034912X.2019.1699647
- Kirsten Petrie, Joel Devcich & Hayley Fitzgerald (2018): Working Towards Inclusive Physical Education in a Primary School: 'Some Days I Just Don't Get it Right'. *Physical Education and Sport Pedagogy*, DOI: 10.1080/17408989.2018.1441391
- Koh, YoungHwan. (2021). Combining Adapted Physical Education with Individualized Education Programs: Building Korean Pre-Service Teachers' Self-Efficacy for Inclusive Physical Education. *MDPI-Sustainability*. 13 (2879). <https://doi.org/10.3390/su13052879>
- Kriswanto, Erwin Setyo., Ranintya Meikahani., Dennis Dwi Kurniawan., Aziza Puspawati Safitri. (2023). *Early Childhood Physical Literacy*. Yogyakarta: UNY Press.
- Kudrayavtsev, Mikhail., Vladimir Lyakh., Sergii Iermakov., Aleksander Osipov., Yuri Alexandrov., Lidia Konoshenko., Olga Starova., Anna Malakhova., Tatyana Xhavner., Anna Vapeva. (2019). Implementation of the Inclusive Learning model in the Process of Physical Education of the Students with Physical Disabilities. *Journal of Physical Education and Sport*. 19 (3), 971-979. DOI:10.7752/jpes.2019.s3140
- Kurniaman, O., Noviana, E., Hermita, N., Maharani, D. S., & Marwan, A. (2019). Development Of Critical Thinking Test Instrument Reading. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*. 3 (5), 974-982. <http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v3i5.7809>.
- Kurniawan, Dea M.S., Agus Mahendra., Ucup Yusup. (2021). Effectiveness and Emphasis of the Concept Physical Activity in the Fundamental Movement

Skills of Primary Education Students. *The First International Conference on Government Education Management and Tourism (ICoGEMT)*. 364-372

Kustova, Irina A., Anna V. Starostina., Alexander V. Nikulin., Elena V. Sedunova. (2021). Adaptive Work Program of Physical Education Lessons for Elementary School Students with Disabilities. *SHS Web of Conferences* 97, 01029. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20219701029>.

Kusumawati, Selvi Atesya., Tandiyo Rahayu., Hari Amirullah R., Setya Rahayu. (2018). Game Model to Increase Fundamental Movement Skills in Children With Mild Intellectual Disability. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*. 247, 431-436.

Labeum, Susana. (2019). Proses Berpikir Anak Berkebutuhan Khusus (Slow Learner) di Kelas Inklusi dalam Memecahkan Masalah Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 2 (2), 43-50. DOI <https://doi.org/10.30598/jupitekvol2iss2pp43-50>

Lai, E.R. (2011). Critical thinking: A literature Review. *Pearson's Res.* 6, 40–41.

Lamin, Abubakarr. (2022). Investigation of Physical Provisions for Education of Children with Disabilities in Inclusive Primary Schools in Sierra Leone. *International Journal of Social Science Research and Review*. 5 (1), 115-126. <http://dx.doi.org/10.47814/ijssrr.v5i1.150>

Layne Case., Samantha Ross., Joonkoo Yun. (2020). Physical activity guideline compliance among a national sample of children with various developmental disabilities. *Disability and Health Journal*. 13 (2020) 100881. <https://doi.org/10.1016/j.dhjo.2019.100881>

Leasa, Maleny., Duran Corebima Aloysius., Hadi Suwono. (2017). Emotional Intelligence among Auditory, Reading and Kinesthetic Learning Styles of Elementary School Students in Ambon-Indonesia. *Internatuonal Electronic Journal of Elementary Education*. 10 (1), 83-91. DOI:10.26822/iejee.2017131889

Lee, Y.L. (2018). Nurturing Critical Thinking for Implementation Beyond the Classroom: Implications from Social Psychological Theories of Behavior Change. *Thinking Skills and Creativity*.. 27, 139–146. DOI:10.1016/j.tsc.2018.02.003.

Li, M. H., Sum, R. K. W., Tremblay, M., Sit, C. H. P., Ha, A. S. C., & Wong, S. H. S. (2020). Cross-validation of the Canadian Assessment of Physical Literacy Second Edition (CAPL-2): The Case of a Chinese Population. *Journal of Sports Sciences*, 38(24), 2850–2857. <https://doi.org/10.1080/02640414.2020.1803016>

- Liang X, Li M, Wu Y, Wu X, Hou X and Sit CH (2022) A Socio-Ecological Approach to Inclusive Physical Education in China: A Systematic Review. *Front. Public Health* 10:902791. doi: 10.3389/fpubh.2022.902791
- Livonen, K S et al. 2013. "Relationship between Fundamental Motor Skills and Physical Activity in 4 -Year-Old Preschool Children 1, 2, 3." 627–46.
- Llano, S. (2015). Debate's Relationship to Critical Thinking. In *The Palgrave Handbook of Critical Thinking in Higher Education*. Palgrave Macmillan: London, UK, pp. 139–152.
- Lombardi, Loredana., Frederick Jan Mednick., Free De Backer., Koen Lombaerts. (2021). Fostering Critical Thinking Across the Primary School's Curriculum in the European School System. *MDPI-Education Sciences*. 11 (505), 1-19. <https://doi.org/10.3390/educsci11090505>
- Luban, D.R. (2012). Fundamental Movement Skills in Children and Adolescents. *Journal Sport Medicine*. 40 (12), 1019-1035.
- Lujanac, A. (2019). School Library as The Active Learning Center of the School. *IASL Annual Conference Proceedings*. p1-3. <https://doi.org/10.29173/iasl7372>
- Lundvall, S., & Gerdin, G. (2021). Physical Literacy in Swedish Physical Education and Health (PEH): Hhat is (im)possible in Becoming and Being Physically Literate (Educated)? *Curriculum Studies in Health and Physical Education*. <https://doi.org/10.1080/25742981.2020.1869570>
- Mag, Alina Georgeta., Sandra Sinfield., Tom Burns. (2017). The Benefits of Inclusive Education: New Challanges for University Teachers. *MATEC We of Conferencess*. 121 (12011), 1-7. DOI: 10.1051/mateconf/201712112011.
- Malak R., Kotwicka M., Wasiełwska AK and W ME. (2013). Motor Skill, Cognitive Development and Balance Function of Children with Down Syndrom. *Annual of Agricultural and Environment Medicine*. 20 (803).
- McGrane, B., Belton, S., Powell, D., & Issartel, J. (2017).The Relationship between Fundamental Movement Skill Proficiency and Physical Self Confidence among Adolescents. *Journal of Sports Sciences*. 35 (17), 1-6. <https://doi.org/10.1080/02640414.2016.1235280>.
- Mckay, Loraine & Georgina Barton. (2018). Exploring How Arts-Based Reflection Can Support Teacher's Resilience and Well-Being. *Teaching and Teacher Education*. 75, 356-365.

- Mckay, Loraine (2015): Beginning teachers and inclusive education: frustrations, dilemmas and growth, *International Journal of Inclusive Education*, DOI: 10.1080/13603116.2015.1081635
- Mitiku, W., Alemu, Y., Mengsitu, S. (2014). Challenges and Opportunities to Implement Inclusive Education. *Asian Journal of Humanity*. 1 (2), 118-136.
- Molnar, A., Boninger, F., Fogarty, J. (2011). *The Educational Cost of Schoolhouse Commercialism*. NEPC: Boulder, CO, USA.
- Mularsih, Heni. (2019). Gambaran Pelaksanaan Pendidikan Inklusi Sekolah Dasar Negeri di Jakarta Barat. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*. 3 (1), 94-104.
- Mulnix, Jennifer Wilson. 2012. Thinking Critically about Critical Thinking. *Journal Educational Philosophy and Theory*, 44 (5): 4654-479.
- Murawaki, Linda M. (2014). Critical Thinking in the Classroom...and Beyond. *Journal of Learning in Higher Education*. 10 (1). 25-30.
- Musfiroh, T. 2008. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musyoka, Millicent., Mary Anne Gentry., David R. Meek. (2017). Perceptions of Teachers' Preparedness to Teach Deaf and Hard of Hearing Students with Additional Disabilities: A Qualitative Case Study. *Journal of Developmental and Physical Disabilities*. 29 (4), DOI:10.1007/s10882-017-9555-z
- Mutakinati, L., Anwari, I., & Yoshisuke, K. (2018). Analysis of Students' Critical Thinking Skill of Middle School through STEM Education Project-Based Learning. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7, 54-65. <https://doi.org/10.15294/jpii.v7i1.10495>
- Mwangi, Esther M & John Aluko Orodho. (2014). Challenges Facing Implementation of Inclusive Education in Public Primary Schools in Nyeri Town, Nyeri County, Kenya. *Journal of Education and Practice*. 5, 118-125.
- Neale, Dave., Kaili Clackson., Stanimira Georgieva., Hatice Dedetas., Melissa Scarpate., Sam Wass and Victoria Leong. (2018). Toward a Neuroscientific Understanding of Play: A Dimensional Coding Framework for Analyzing Infant-Adult Play Patterns. *Frontiers in Psychology*. 9 (273), 1-17.
- Nikula, Elina., Palvi Pihlaja., Petrie Tapio. (2021). Visions of an Inclusive School – Preferred Futures by Special Education Teacher Students. *International Journal of Inclusive Education*. p1-15. <https://doi.org/10.1080/13603116.2021.1956603>

- Nirwana, N., Rochman, S., & Zukmadini, A. Y. (2019). An assessment of Higher Order Thinking Skills (HOTS) Based on Rasch Models of Student in Physics Learning. 295(*ICETeP 2018*), 162–165. <https://doi.org/10.2991/icetep-18.2019.40>
- Novitasari, N., A Lukito., R Ekawati. (2018). Slow Learner Errors Analysis in Solving Fractions Problems in Inclusive Junior High School Class: *Journal of Physics: Conf. Series* 947. doi :10.1088/1742-6596/947/1/012035
- Oltean, Antoanela & Nicoleta Daniela Calota. (2018). Teaching Methodology of Adapted Physical Activities in Inclusive Education School Centers. *Journal of Sport and Kinetic Movement*. 1 (31), 33-35.
- Palmer KK, Miller AL, Meehan SK, & Robinson LE (2020). The Motor Skills At Playtime Intervention Improves Children’s Locomotor Skills: A Feasibility Study. *Child: Care, Health and Development*, 46(5), 599–606. doi: 10.1111/cch.12793
- Pambudi, Aris Fajar., Sugiyanto., Furqon Hidayatullah., Sapta Kunta Purnama. (2021). Physical Activity Model to Develop Basic Movement Skills in Kindergarten Students on Physical Literacy. *Teoriâ ta Metodika Fizičnogo Vihovannâ*. 21 (4), 323-329.
- Petrie, Kristen., Joel Devcich., Hayley Fitzgerald. (2018). Working Towards Inclusive Physical Education in a Primary School Days I Just Don’t Get It Right’. *Physical Education and Sport Pedagogy*. 23 (4), 345-357. DOI: <https://doi.org/10.1080/17408989.2018.1441391>
- Ping Sit, Cindy-Hui., Jane Jie Yu., Wendy Yajun Huang., Martin Chi-Sang Wong., Raymond Kim-Wai Sum., Mark S. Tremblay., Stephen Heung-Sang Wong. (2020). Result from Hong Kong’s 2019 Report Card on Physical Activity for Children and Youth with Special Education Needs. *Journal of Exercise Science & Fitness*. 18, 177-182. <https://doi.org/10.1016/j.jesf.2020.05.004>
- Prameswari, Salvina Wahyu., Suharno., Sarwanto. (2018). Inculcate Critical Thinking Skills in Primary Schools. National Seminar on Elementary Education (SNDP 2018). SHEs: Conference Series 1. P742-750.
- Praptiningrum, N. (2010). Fenomena Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Pendidikan Khusus*. 7 (2), 32-39.
- Praptono., Budiyanto dkk. (2014). *Strategi Umum Pembudayaan Pendidikan Inklusif di Indonesia*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar. Direktorat Pembinaan Pendidikan Khusus dan Layanan Khusus Pendidikan Dasar.

- Priyatno, D. (2018). SPSS Panduan Mudah Olah Data bagi Mahasiswa dan Umum. Yogyakarta: ANDI (Anggota IKAPI).
- Ramadhanti, A., & Agustini, R. (2021). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Melalui Model Inkuiri Terbimbing Pada Materi Laju Reaksi. Jurnal Kependidikan: *Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(2), 385. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i2.3458>
- Ramos, Jorge Rojo., Fernando Manzano-Redondo., Jose Carmelo Adsuar., Angel Acevado-Duque., Santiago Gomez-Paniagua., Sabina Barrios-Fernandez. (2022). Spanish Physical Education Teachers' Perceptions about Their Preparation for Inclusive Education. *MDPI-Children*. 9 (108), 1-11. [doi.org/10.3390/children9010108](https://doi.org/10.3390/children9010108)
- Rapisa, Dewi Ratih., Eviani Damastuti., Adelia Ananda Putri. (2021). Identification of Children with Special Needs in Inclusive Schools. *Journal ICSAR*. 5 (2, 15-20.
- Rodríguez-Larrad, A., Mañas, A., Labayen, I., González-Gross, M., Espin, A., Aznar, S., Serrano-Sánchez, J. A., Vera-Garcia, F. J., González-Lamuño, D., Ara, I., Carrasco-Páez, L., Castro-Piñero, J., Gómez-Cabrera, M. C., Márquez, S., Tur, J. A., Gusi, N., Benito, P. J., Moliner-Urdiales, D., Ruiz, J. R., ... Irazusta, J. (2021). Impact of COVID-19 Confinement on Physical Activity and Sedentary Behaviour in Spanish University Students: Ole of Gender. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(2), 1–14. <https://doi.org/10.3390/ijerph18020369>
- Roetert, E. P., & MacDonald, L. C. (2015). Unpacking the Physical Literacy Concept for K-12 Physical Education: What Should We Expect the Learner to Master? *Journal of Sport and Health Science*, 4(2), 108– 112. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2015.03.002>.
- Rulyansyah, Afib. (2023). The Perceptions of Critical Thinking and Inclusive Practice among Primary School Teachers. *JURNAL BASICEDU*. 7 (1), 177-188. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4593>
- Saefudin, Abdul Aziz. (2012). Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik dalam Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Matematika Realistik Indonesia (PMRI). *Al-Bidayah*. 4 (1), 37-48.
- Saeger, K. J. (2014). *The Development of Critical Thinking Skills in Undergraduate Students*. St. Cloud State University.

- Salmon, A.K. (2010). Engaging Young Children in Thinking Routines. *Childhood Education*. 86, 132–137.
- Sampurno, H. W., Lestari, A. T., & Widyawan, D. (2021). Gerak Anak Yang Dirancang Secara Universal Di Sdn 01 Pengadilan. *Jurnal Pendidikan Olahraga* Vol, 10(2), 162–175. <https://doi.org/10.31571/jpo.v10i2.3021>
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Santos, L. F. (2017). The Role of Critical Thinking in Science Education. *Journal of Education and Practice*, 8(20), 159–173.
- Saragih, S., & Zuhri, D. (2019). Teacher Behavior in students' critical thinking ability development. *Journal of Physics Conference Series*. 1320, 1-8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1320/1/012006>
- Sari, Ratna. (2019). The Implementation of Inclusive Education in Yogyakarta's Primary Schools. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. 399, 194-197.
- Sarwanto., Laksmi Evasufi Widi Fajari., Chumdari. (2021). Critical Thinking Skills and Their Impacts on Elementary School Students. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 18, No. 2 (July) 2021, p. 161-187
- Satria, E and W Spandi. (2019). Applying RADEC Model in Science Learning to Promoting Students' Critical Thinking in Elementary School. *Journal of Physics: Conferences Series*. 1321 032102. doi:10.1088/1742-6596/1321/3/032102
- Scholes, Laura., Lunn., Joanne Lunn Browblee., Susan Walker and Eva Johansson. (2017). Changes in Children's Reasoning About the Social Inclusion of Aggressive Children Over the Early Years of Elementary School. *International Journal of Inclusive Education*. 21 (10), 991-1010.
- Schulke, Marissa., Kylie Wilson., Kelly Ramela., Pamela Hodges Kulinna., Allison Poulos. (2024). A ap in perceived accessibility to play spaces for physical activity in Arizona elementary schools. *Disability and Health Journal*. <https://doi.org/10.1016/j.dhjo.2024.101595>
- Schwamberger, Benjamin & Oleg A Sinelnikov. (2015). Connecting Physical Education to Out-of-School Physical Activity through Sport Education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*. 86 (9), 39-44. DOI:10.1080/07303084.2015.1085344

- Setyawan, Feri Budi & Diyah Puspitarini. (2022). The potential for learning loss to basic movement skills in elementary school students during physical education learning during the pandemic. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*. 8 (3). [https://doi.org/10.29407/js\\_unpgri.v8i3.18795](https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v8i3.18795)
- Shearer, C., Goss, H. R., Boddy, L. M., Knowles, Z. R., Durden-Myers, E. J., & Fowweather, L. (2021). Assessments Related to the Physical, Affective and Cognitive Domains of Physical Literacy Amongst Children Aged 7–11.9 Years: A Systematic Review. *Sports Medicine - Open*, 7(1). <https://doi.org/10.1186/s40798-021-00324-8>
- Shepherd, A.J., Pintado, I.T., & Bean, M.H. (2011). “Physical Education and Academic Achievement: A Review”. *Delta Journal Education*, 1 (1): 16-23.
- Sightsavers, Itfaq Khaliq Khan & ShujahatHaider Hashmi. (2017). Inclusive Education in Government Primary Schools: Teacher Perceptions. *Journal of Education and Educational Development*. 4 (1), 32- 47.
- Simanjuntak, Afrida L., Neni Hemita., Zetra Hainul Putra. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Interaktif pada Perubahan Bentuk Materi dan Energi untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Keterampilan Siswa Sekolah Dasar. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*. Vol. 14, 4, Desember 2022, 7303-7318. DOI: 10.35445/alishlah.v14i4.2054
- Smith B, Netherway J, Jachyra P, et al. Infographic. Communicate physical activity guidelines for disabled children and disabled young people. *Br J Sports Med*. 2022;56 (10):588–589. <https://doi.org/10.1136/bjsports-2022-105411>
- Smith, H.; Higgins, S. (2006). Opening Classroom Interaction: The importance of Feedback. *Camb. J. Educ*. 36, 485–502.
- Snehi, N. (2011). Improving Teaching-Learning Process in Schools: A Challenge for the 21st Century. *Learn. Community-Int. J. Educ. Soc. Dev*. 2, 1–12
- Stobaugh, R. (2013). *Assesing Critical Thinking in Middle and High Schools: Meeting the Common Core*. New York: Routledge.
- Stodden, D., Langendorfer, S., & Robertson, M. A. (2009). The Association between Motor Skill Competence and Physical Fitness in Young Adults. *Research Quarterly for Exercise and Sport*. 80 (2), 223-229. <https://doi.org/10.1080/02701367.2009.10599556>
- Sugiyanto. (2018). Pengembangan Olahraga dan IPTEK Keolahragaan di Era Millenium. *Proceedings National Seminar of Sport Science UNS*. 1-15.

- Suherman, Wawan S., Dapan., Soni Nopembri., Nur Rohmah Muktiani. (2015). *Model Aktivitas Jasmani yang Edukatif dan Atraktif Berbasis Dolanan Anak*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sulistiyadi, H. K. (2014). Implementasi Kebijakan Penyelenggaraan Layanan Pendidikan Inklusif di Kabupaten Sidoarjo. *Kebijakan dan Manajemen Publik*. 2 (1), 1-10.
- Sumaryanti., Wara Kushartanti., Rachman Laksmi Ambardini. (2018). Inclusive Physical Education Implementation: Case Study in Yogyakarta Indonesia. *International Journal of Engineering and Technology/(UAE)*. 7 (3), 197-200. DOI:10.14419/ijet.v7i3.25.17546
- Sumiya, M & T. Nonaka. (2021). Does the Spatial Layout of a Playground Affect the Play Activities in Young Children? A Pilot Study. *Frontiers in Psychology*. DOI:10.3389/fpsyg.2021.627052
- Sun, H. (2015). Operationalizing Physical Literacy: The Potential of Active Video Games. *Journal of Sport and Health Science*. 4 (2), 145-149.
- Suparno. (2007). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Konsorsium Program S1 PGSD: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Supriadi, Dedi. (2019). Traditional Games Activities to Develop Fundamental Movement Skills of Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. 4 (1), 98-102. DOI: 10.17509/jpjo.v4i1.13873
- Susilo, B E., D Darhim., S Prabawanto. (2021). Students' Learning Difficulties in Integral Calculus Based on Critical Thinking Skills. *Journal of Physics: Conferences Series*. 1918 042058. doi:10.1088/1742-6596/1918/4/042058
- Suwono, H., Pratiwi, H. E., Susanto, H., & Susilo, H. (2018). Enhancement of Students' Biological Literacy and Critical Thinking of Biology Through Socio-Biological Case-Based Learning. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 6, 214-215. <https://doi.org/10.15294/jpii.v6i2.9622>
- Syafruddin, Alimuddin, Djam'an, Nurwati. (2019). *Deskripsi Proses Berpikir Kritis dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Ditinjau dari Gaya Kognitif Pada Peserta didik Smk Persada Wajo*. Artikel Ilmiah. Retrieved from: <http://eprints.unm.ac.id/11070/1/ARTIKEL.pdf>
- Taleb, H. M., & Chadwick, C. (2016). Enhancing Student Critical and Analytical Thinking Skills at a Higher Education Level in Developing Countries: Case Study of the British University in Dubai. *Journal of Education and Instructional Studies in the World*, 6, 67-77. <http://www.wjeis.org/>

- Talizaro, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahapeserta didik. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2), 103-114SA
- Tarantino, Glampiero., Kyriaki Makopoulou., Ross D. Neville. (2022). Inclusion of children with special educational needs and disabilities in physical education: A systematic review and meta-analysis of teachers' attitudes. *Educational Research Review*. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2022.100456>
- Terzieva, G. (2019). A Concept For Inclusive Physical Education Training Program for Future Pre-School and Primary-School Teachers. *Trakia Journal of Sciences*, No 2, pp 97-100. doi:10.15547/tjs.2019.02.001
- Timo Saloviita (2018): Attitudes of Teachers Towards Inclusive Education in Finland. *Scandinavian Journal of Educational Research*, DOI: 10.1080/00313831.2018.1541819
- Trede, F., McEwen, C. *Critical Thinking for Future Practice: Learning to Question. In The Palgrave Handbook of Critical Thinking in Higher Education*. Davies, M., Barnett, R., Eds. Palgrave Macmillan: London, UK, 2015; pp. 457–474.
- Trudeau, F., Shepard RJ. (2008). Physical Education, School Physical Activity, School Sport and Academic Performance. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*. 5 (1), 1-13.
- Tsangaridou, Niki. (2012). Educating Primary Teachers to Teach Physical Education. *European Physical Education Review*. 18 (3), 275-286. DOI:10.1177/1356336X12450788
- Ulrich DA (2019). *Test of Gross Motor Development-3rd Edition*. Austin, TX: Pro-Ed
- Una, Luxcya Martir Wona., Vioirentina Meo Soro., Veronika Yuliana Beku. (2023). Pendekatan Layanan Pendidikan Bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Pendidikan Inklusi*. Volume 1, Nomor 1, 2023.
- Urbanski ´ PK, Connors R, Tasiemski T. Leisure time physical activity in persons with spinal cord injury across the seasons. *Neurol Res*. 2021;43(1):22–28. <https://doi.org/10.1080/01616412.2020.1819071>
- Urbanski ´ PK, Kim Y, Connors RT, Nadolska A, Tasiemski T. Life satisfaction in persons with spinal cord injury across the seasons. *Spinal Cord*. 2021;59(2):193–200. <https://doi.org/10.1038/s41393-020-0532-5>
- Uzunddotoz, F. S., and Demirhan, G. The effect of creative drama on critical thinking in preservice physical education teachers, *Thinking Skills and Creativity* (2017), <http://dx.doi.org/10.1016/j.tsc.2017.02.018>

- Vanagosi, Kadek Dian. (2016). Konsep Gerak Dasar Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*. 1, 72-79.
- Virkki, J., & Chan, C. (2014). Perspectives for Sharing Photos of Children Online. *Journal of Social Sciences (COES&RJ-JSS)*. 3 (2), 357-366.
- Wang, F., & Boros, S. (2021). The Effect of Physical Activity on Sleep Quality: A Systematic Review. *In European Journal of Physiotherapy*. 23 (1), 11–18. <https://doi.org/10.1080/21679169.2019.1623314>
- Wegrzecka-Kowalewski E. (2018). *Critical Thinking in Intensive Language Programs for International Students in US Universities*. (Doctoral dissertation: University of Pittsburgh)
- Wei, R., & Liu, J. (2020). The research design of the 5Cs framework for twenty-first century key competences. *Journal of East China Normal University (Educational Science)*, (2), 20–28.
- Wen Yang, Stephen Heung-Sang Wong, Raymond Kim-Wai Sum, Cindy Hui-Ping Sit. (2021). The association between physical activity and mental health in children with special educational needs: A systematic review. *Preventive Medicine Reports*. <https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2021.101419>
- Whitehead, M. (2007). Physical Literacy: Philosophical Considerations in Relation to Developing a Sense of Self, Universality and Propositional Knowledge. *Sport, Ethics and Philosophy*, 1(3), 281–298. <https://doi.org/doi.org/10.1080/17511320701676916>
- Whitehead, M. (2010). *Physical Literacy*. New York: Taylor & Francis e-Library.
- Whitehead, M. (2019). *Physical Literacy Across the World*. New York: Taylor & Francis Group.
- Wick, K., Leeger-Aschmann, C. S., Monn, N. D., Radtke, T., Ott, L. V., Rebholz, C. E., Puder, J. J. (2017). Interventions to promote fundamental movement skills in childcare and kindergarten: A systematic review and meta-analysis. *Sports Medicine*, 47, 2045–2068
- Widodo, A. (2018). Makna Dan Peran Pendidikan Jasmani Dalam Pembentukan Insan Yang Melek Jasmaniah/Ter-Literasi Jasmaniahnya. *Motion: Jurnal Riset Physical Education*, 9(1), 53–60. <https://doi.org/10.33558/motion.v9i1.1432>
- Wijaya, Ma., I K B Astra., I W Artanayasa., S T Paramitha. (2019). Improving Fundamental Skills of Elementary School Students through Fundamental

Skills Card-Based Cooperative Learning Model. *Journal of Physics: Conference Series*. 1-7. Doi:10.1088/1742-6596/1387/1/012052

World Health Organization. (2010). WHO, 2010. World Health.

Wu, Hua., Wichai Eungpinichpong., Hui Ruan., Xinding Zhang. (2021). Relationship between Motor Fitness, Fundamental Movement Skills and Quality of Movement Patterns in Primary School Children. *Plos One*. 16 (5), 1-13. DOI:10.1371/journal.pone.0237760

Xue, Rui., Hongqin Cha., Lei Yao and Wangqian Fu. (2023). The Influence of School Inclusive Education Climate on Physical Education Teachers' Inclusive Education Competency: The Mediating Role of Teachers' Agency. *Frontiers in Psychology*. 14, 1-8. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1079853>

Yeni, Ety Mukhlesi. Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar (JUPENDAS)*. 2 (2), 1-10.

Zhang, Dong., Kim Geok Soh., Yoke Mun Chan., Zeinab Zaremohzzabieh. (2024). Effect of intervention programs to promote fundamental motor skills among typically developing children: A systematic review and meta-analysis. *Children and Youth Services Review*, 156 (2024) 107320. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2023.107320>

Zhang, Lei. Xihe Zhu., Justin A. Haegele., Dandan Wang., Xueping Wu. (2021). Effects of a one-year physical activity intervention on fundamental movement skills of boys with severe intellectual disabilities. *Research in Developmental Disabilities*, 114 (2021) 103980. <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2021.103980>

Zhao, Y., & Yuan, Z. (2018). Critical thinking is the foundation of future core literacy. *Shanghai Education*, (16), 7-9. +6

Zulfikar, Muhammad., Andi Hasriadi Hasyim., Ikadarny., Nur Indah Atifah Anwar. (2020). Penguasaan Keterampilan Gerak Dasar Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Sport Science*. 11 (1), 27-34. DOI: <http://dx.doi.org/10.17977/um057v11i1p27-34>

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Panduan Penggunaan Model Aktivitas Jasmani Berbasis *Physical Literacy*

### a. Permainan 3R

#### 1) Deskripsi Permainan

Permainan 3R merupakan bentuk aktivitas jasmani dalam bentuk bermain yang melatih keterampilan lokomotor khususnya berjalan dan berlari yang dilakukan secara berkelompok sehingga dapat meningkatkan kekompakan antar kelompok. Permainan ini disusun secara menarik dan sesuai dengan perkembangan peserta didik sekolah dasar inklusi sehingga dapat meningkatkan rasa kegembiraan. Permainan ini terdapat alternatif permainan untuk diberikan pada peserta didik berkebutuhan khusus sehingga seluruh peserta didik mendapatkan hak yang sama.

#### 2) Tujuan Permainan

Permainan 3R diberikan untuk peserta didik sekolah dasar inklusi kelas bawah yang bertujuan untuk meningkatkan:

Komponen	Tujuan
<i>Physical Literacy</i>	Meningkatkan motivasi dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kepercayaan diri dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kompetensi fisik berupa berjalan dan berlari
	Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang suatu gerak berjalan dan berlari
	Meningkatkan kemampuan untuk bertanggung jawab atas partisipasi aktivitas jasmani sehingga dapat terlibat dalam aktivitas jasmani seumur hidup

Kemampuan Berpikir Kritis	Meningkatkan indikator berpikir kritis yaitu analisis, inferensi, evaluasi, eksplanasi dan pengaturan diri
Keterampilan Gerak Dasar	Meningkatkan salah satu gerakan lokomotor yaitu berlari dan berjalan

### 3) Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan 3R cukup murah dan mudah di dapatkan yaitu cone. Cone yang dibutuhkan dalam permainan ini berjumlah 12 buah untuk 15 peserta didik yang dibagi menjadi 3 kelompok.

### 4) Alokasi Waktu

Permainan ini dapat di lakukan selama 10-25 menit.

### 5) Petunjuk Pelaksanaan Permainan

- a) Guru meletakkan cone di garis *start* dan *finish* yang berjarak 10-15 meter
- b) Guru meletakkan 2 buah cone di antara garis *start* dan *finish*
- c) Guru atau peserta didik memberikan contoh pelaksanaan permainan.
- d) Peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok dimana tiap kelompok terdiri dari 5 peserta didik dan membuat barisan berbanjar.
- e) Peserta didik berkebutuhan khusus berada di setiap kelompok.
- f) Peserta didik satu persatu berjalan berdasarkan peluit guru sampai ke garis *finish* yang ditandai dengan cone.

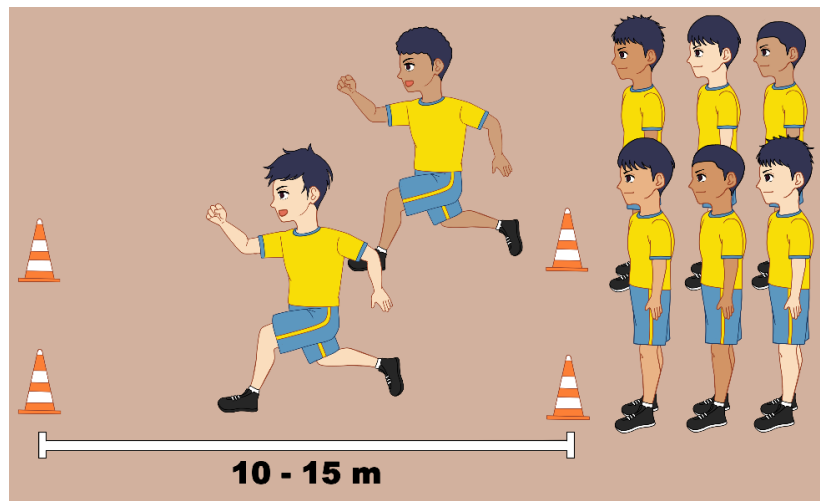
Contohnya peluit pendek, peserta didik reguler diminta untuk berjalan sedangkan peluit panjang, peserta didik diminta untuk berlari. Sedangkan peserta didik berkebutuhan khusus berjalan dari garis *start* sampai garis *finish*.

- g) Peserta didik pertama berlari sampai ke garis finish lalu kembali berlari dan menggandeng tangan peserta didik berikutnya (peserta didik kedua) yang kemudian berjalan/berlari bersama sampai ke garis *finish* dan seterusnya sampai semua peserta didik berjalan/berlari bersama sambil bergandengan tangan.
- h) Dahulukan peserta didik berkebutuhan khusus menjadi urutan ke-2.
- i) Jika semua peserta didik sudah melakukan maka kembali ke posisi semula.
- j) Permainan berikutnya yaitu satu persatu peserta didik reguler berlari melewati cone dengan cara lari zig-zag sedangkan peserta didik berkebutuhan khusus berjalan melewati cone.

Permainan 3R dilakukan secara estafet dan dalam bentuk perlombaan secara kelompok. Penentuan pemenang ditentukan berdasarkan kelompok yang paling cepat mencapai garis *finish* dan kelompok yang paling semangat dan menyemangati teman

kelompoknya. Cara bermain permainan 3R dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

**Gambar 3. Permainan 3R**



6) Alternatif Permainan

1. Peserta didik saling berpasangan antara peserta didik reguler dan peserta didik berkebutuhan khusus lalu berjalan dari garis *start* hingga garis *finish* atau berjalan mengelilingi lapangan
2. Peserta didik berjalan mengelilingi lapangan sambil bertepuk tangan atau benyanyi bersama

7) Catatan

Peserta didik reguler dan peserta didik berkebutuhan khusus memiliki peran dan pengalaman yang sama ketika melakukan permainan.

b. Permainan Joget Asik

1) Deskripsi Permainan

Permainan joget asik merupakan bentuk aktivitas jasmani dalam bentuk permainan yang menekankan pada keterampilan lokomotor yaitu berjalan dan berlari serta mengedepankan konsentrasi dan kecepatan. Permainan ini di iringi dengan musik sehingga peserta didik dapat bebas berekspresi sesuai keinginannya. Permainan ini juga terdapat alternatif permainan yang dapat diberikan pada peserta didik sekolah dasar inklusi sehingga seluruh peserta didik mendapatkan hak yang sama.

## 2) Tujuan Permainan

Permainan joget asik diberikan untuk peserta didik sekolah dasar inklusi kelas bawah yang bertujuan untuk meningkatkan:

Komponen	Tujuan
<i>Physical Literacy</i>	Meningkatkan motivasi dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kepercayaan diri dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kompetensi fisik berupa berjalan dan berlari
	Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang suatu gerak berjalan dan berlari
	Meningkatkan kemampuan untuk bertanggung jawab atas partisipasi aktivitas jasmani sehingga dapat terlibat dalam aktivitas jasmani seumur hidup
Kemampuan Berpikir Kritis	Meningkatkan indikator berpikir kritis yaitu analisis, inferensi, evaluasi, eksplanasi dan pengaturan diri
Keterampilan Gerak Dasar	Meningkatkan salah satu gerakan lokomotor yaitu jalan dan lari

### 3) Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini membutuhkan cone berjumlah 8 buah untuk di letakan di tiap titik sudut lapangan besar dan 4 cone untuk di letakkan di titik sudut lapangan kecil (berada di lapangan besar) serta speaker untuk menyalakan musik. Selain itu, permainan ini juga membutuhkan tulisan *stop* dan *go* atau berhenti dan mulai untuk membantu peserta didik tuna rungu.

### 4) Alokasi Waktu

Permainan ini dapat di lakukan selama 10-25 menit.

### 5) Petunjuk Pelaksanaan Permainan

- a) Guru meletakkan cone di 4 sudut lapangan yang membentuk persegi dengan jarak antar cone 5-7 meter.
- b) Guru meletakkan cone di 4 titik sudut lapangan yang berada di dalam lapangan yang sudah di buat sebelumnya
- c) Guru atau peserta didik memberikan contoh pelaksanaan permainan.
- d) Guru menyalakan musik dan peserta didik reguler diminta menari bebas mengikuti irama musik sedangkan peserta didik berkebutuhan khusus diminta untuk menggerakkan badannya ke kanan dan ke kiri
- e) Ketika musik berhenti, peserta didik reguler harus segera berlari ke cone yang telah disediakan di setiap sudut di

lapangan besar sedangkan peserta didik berkebutuhan khusus berjalan ke arah cone di lapangan yang lebih kecil.

- f) Bagi peserta didik tuna rungu, ketika musik dimulai guru mengangkat tulisan *start*/mulai sedangkan ketika musik berhenti guru mengangkat tulisan *stop*/berhenti
- g) Masing-masing cone hanya terdiri dari 3 peserta didik.
- h) Peserta didik yang tidak mendapatkan cone diminta berlari ditempat selama 5 detik.

Cara bermain permainan Joget Asik dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 4. Permainan Joget Asik



#### 6) Alternatif Permainan

- a) Peserta didik berada di dalam lapangan sebelum dimulai, setelah itu peserta didik bernyanyi bersama termasuk peserta didik berkebutuhan khusus. Hal ini digunakan apabila peserta didik berkebutuhan khusus sensitif akan suara keras

dari speaker dan agar peserta didik berkebutuhan khusus mengenali suara teman-temannya.

- b) Ketika nyanyian berhenti, peserta didik reguler berlari ke arah cone di lapangan luar sedangkan peserta didik berkebutuhan khusus berjalan ke arah cone di lapangan dalam.

#### 7) Catatan

Peserta didik reguler dan peserta didik berkebutuhan khusus memiliki peran dan pengalaman yang sama ketika melakukan permainan.

#### c. Permainan Kuda Berlari

##### 1) Deskripsi Permainan

Permainan kuda berlari merupakan salah aktivitas jasmani dalam bentuk permainan yang mengenalkan rangkaian gerak lari jingkat kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat menambah kosa kata gerak mereka. Berjingkat merupakan aktivitas berdiri atau berjalan dengan ujung jari kaki yang menjejak atau lompat bertumpu dan mendarat dengan menggunakan kaki yang sama. Permainan kuda berlari dilakukan secara berkelompok sehingga mengedepankan sikap kerjasama antar peserta didik. Permainan ini juga di lengkapi dengan alternatif permainan untuk membantu mempermudah

peserta didik berkebutuhan khusus melakukan aktivitas sehingga seluruh peserta didik berpartisipasi secara aktif.

## 2) Tujuan Permainan

Permainan kuda berlari diberikan untuk peserta didik sekolah dasar inklusi kelas bawah yang bertujuan untuk meningkatkan:

Komponen	Tujuan
<i>Physical Literacy</i>	Meningkatkan motivasi dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kepercayaan diri dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kompetensi fisik yaitu berlari
	Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang konsep suatu gerak lari jingkat
	Meningkatkan kemampuan untuk bertanggung jawab atas partisipasi aktivitas jasmani sehingga dapat terlibat dalam aktivitas jasmani seumur hidup
Kemampuan Berpikir Kritis	Meningkatkan indikator berpikir kritis yaitu analisis, inferensi, evaluasi, eksplanasi dan pengaturan diri
Keterampilan Gerak Dasar	Meningkatkan salah satu gerakan lokomotor yaitu lari jingkat

## 3) Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini membutuhkan cone sebanyak 15 buah dan 3 buah bola plastik untuk 15 peserta didik yang sudah di bagi menjadi 3 kelompok.

## 4) Alokasi Waktu

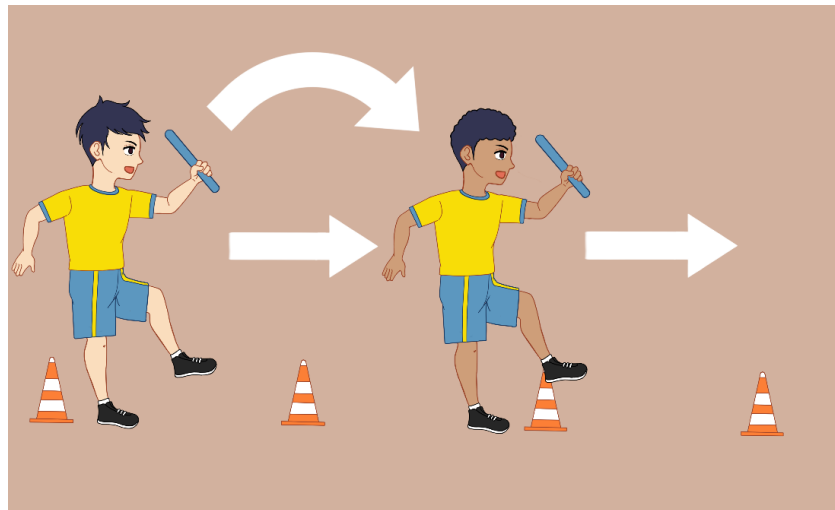
Permainan ini dapat di lakukan selama 10-25 menit.

## 5) Petunjuk Pelaksanaan Permainan

- a) Guru membuat garis *start* dan *finish* dengan jarak  $\pm$  15-20 meter (d disesuaikan dengan kondisi di sekolah) dan diberikan titik atau pos yang ditandai dengan cone (jarak antar cone disesuaikan).
- b) Guru memberikan contoh cara melakukan lari jingkat (*galloping*)
- c) Guru atau peserta didik memberikan contoh pelaksanaan permainan.
- d) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dengan 1 kelompok beranggotakan 4-5 peserta didik.
- e) Peserta didik reguler berdiri di beberapa titik pos.
- f) Peserta didik yang menjadi pelari pertama merupakan peserta didik berkebutuhan khusus membawa bola plastik kecil dan berjalan menuju peserta didik berikutnya dengan memberikan bola tersebut.
- g) Peserta didik kedua menerima bola dan berlari jingkat ke pelari ke 3 dan seterusnya.

Permainan Kuda Berlari dilakukan secara estafet dan dalam bentuk perlombaan secara kelompok. Penentuan pemenang ditentukan berdasarkan kelompok yang paling semangat dan menyemangati teman kelompoknya. Cara bermain permainan Kuda Berlari dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

**Gambar 5. Permainan Kuda Berlari**



6) Alternatif Permainan

- a) Permainan estafet bola ini dapat dilakukan dengan berjalan untuk peserta didik berkebutuhan khusus atau berlari untuk peserta didik reguler
- b) Permainan estafet ini bisa menggunakan tongkat estafet atau bola yang lebih berat seperti bola tenis lapangan untuk diberikan pada peserta didik reguler

7) Catatan

Peserta didik reguler dan peserta didik berkebutuhan khusus memiliki peran dan pengalaman yang sama ketika melakukan permainan.

d. Permainan Citah dan Kuda

1) Deskripsi Permainan

Permainan citah dan kuda merupakan salah aktivitas jasmani dalam bentuk permainan yang mengenalkan rangkaian gerak lari

jingkat kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat menambah kosa kata gerak mereka. Permainan citah dan kuda melatih kecepatan dan ketangkasan peserta didik. Permainan ini juga di lengkapi dengan alternatif permainan untuk membantu mempermudah peserta didik berkebutuhan khusus melakukan aktivitas sehingga seluruh peserta didik berpartisipasi secara aktif.

## 2) Tujuan Permainan

Permainan citah dan kuda diberikan untuk peserta didik sekolah dasar inklusi kelas bawah yang bertujuan untuk meningkatkan:

Komponen	Tujuan
<i>Physical Literacy</i>	Meningkatkan motivasi dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kepercayaan diri dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kompetensi fisik yaitu berlari
	Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang konsep suatu gerak lari jingkat ( <i>galloping</i> )
	Meningkatkan kemampuan untuk bertanggung jawab atas partisipasi aktivitas jasmani sehingga dapat terlibat dalam aktivitas jasmani seumur hidup
Kemampuan Berpikir Kritis	Meningkatkan indikator berpikir kritis yaitu analisis, inferensi, evaluasi, eksplanasi dan pengaturan diri
Keterampilan Gerak Dasar	Meningkatkan salah satu gerakan lokomotor yaitu lari jingkat

## 3) Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini menggunakan 4 buah cone yang di letakan di sudut lapangan

sebagai pembatas serta 1 buah bola tangan atau bola plastik seukuran bola tangan.

4) Alokasi Waktu

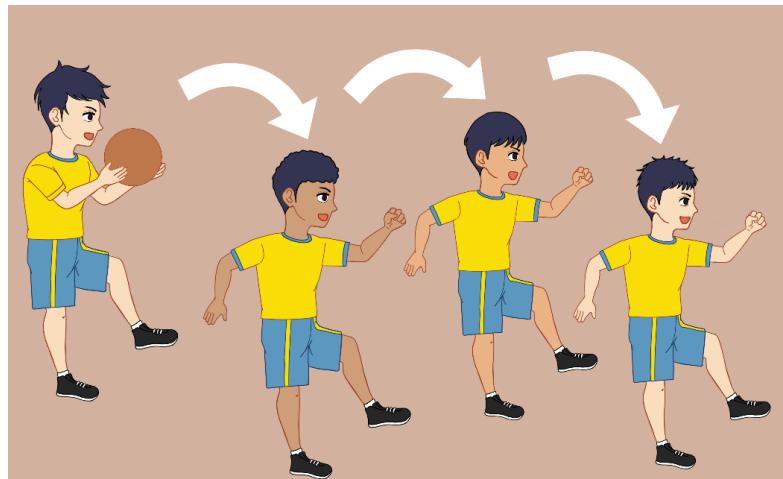
Permainan ini dapat dilakukan selama 10-25 menit.

5) Petunjuk Pelaksanaan Permainan

- a) Guru membuat lapangan dengan bentuk persegi panjang (jarak disesuaikan dengan kondisi di sekolah).
- b) Guru atau peserta didik memberikan contoh cara melakukan lari jingkat dan memberikan contoh dalam pelaksanaan permainan.
- c) Peserta didik berada di dalam garis lapangan.
- d) Guru menunjuk satu peserta didik untuk menjadi citah dan peserta didik yang lain menjadi kuda.
- e) Peserta didik yang menjadi citah membawa bola dan berusaha mengenai peserta didik yang menjadi kuda dengan cara melempar bola dari luar garis lapangan
- f) Peserta didik yang terkena bola akan menjadi citah dan bersama-sama melempar bola ke temannya yang menjadi kuda
- g) Semua peserta didik reguler harus berlari dengan cara lari jingkat sedangkan peserta didik bekebutuhan khusus dapat mengikuti permainan dengan berjalan

Cara bermain permainan Citah dan Kuda dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

**Gambar 6. Permainan Citah dan Kuda**



6) Alternatif Permainan

- a) Peserta didik berkebutuhan khusus memegang bola plastik yang kecil untuk dilemparkan kepada temannya
- b) Permainan ini juga bisa dilakukan dengan cara berlari biasa untuk peserta didik reguler dan berjalan untuk peserta didik berkebutuhan khusus

7) Catatan

Peserta didik reguler dan peserta didik berkebutuhan khusus memiliki peran dan pengalaman yang sama ketika melakukan permainan.

e. Permainan Estafet Lompat

1) Deskripsi Permainan

Permainan estafet lompat merupakan bentuk aktivitas jasmani berupa bermain yang mengedepankan gerak lokomotor yaitu melompat. Permainan ini dilakukan secara berkelompok dan dipertandingkan sehingga akan bekerjasama antar kelompoknya untuk memenangkan pertandingan. Permainan ini juga dilengkapi dengan alternatif permainan untuk membantu mempermudah peserta didik berkebutuhan khusus melakukan aktivitas sehingga seluruh peserta didik berpartisipasi secara aktif.

2) Tujuan Permainan

Permainan estafet lompat diberikan untuk peserta didik sekolah dasar inklusi kelas bawah yang bertujuan untuk meningkatkan:

Komponen	Tujuan
<i>Physical Literacy</i>	Meningkatkan motivasi dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kepercayaan diri dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kompetensi fisik yaitu melompat (tolakan menggunakan satu kaki)
	Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang suatu gerak melompat
	Meningkatkan kemampuan untuk bertanggung jawab atas partisipasi aktivitas jasmani sehingga dapat terlibat dalam aktivitas jasmani seumur hidup
Kemampuan Berpikir Kritis	Meningkatkan indikator berpikir kritis yaitu analisis, inferensi, evaluasi, eksplanasi dan pengaturan diri
Keterampilan Gerak Dasar	Meningkatkan salah satu gerakan lokomotor yaitu <i>hop</i> (lompatan dengan injitan kaki)

### 3) Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini memerlukan 3 buah cone, 9 buah simpai atau hula hoop dan 15 buah bola plastik kecil serta keranjang 3 buah. Peralatan ini digunakan untuk 15 peserta didik yang di bagi menjadi 3 kelompok.

### 4) Alokasi Waktu

Permainan ini dapat di lakukan selama 10-25 menit.

### 5) Petunjuk Pelaksanaan Permainan

- a) Guru meletakkan hula hoop berjumlah 6 secara berjajar ke depan dengan jarak  $\pm 50$  cm. Setelah hula hoop terakhir

letakkan keranjang plastik dengan jarak 3-4 meter dari hula hoop.

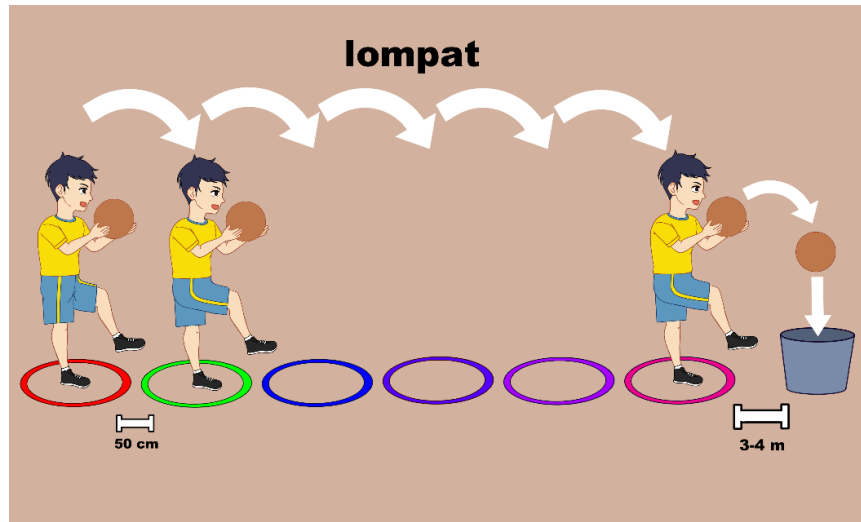
- b) Guru atau peserta didik memberikan contoh pelaksanaan permainan.
- c) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dengan 1 kelompok terdiri dari 5 peserta didik
- d) Tiap kelompok baris berbanjar dengan masing-masing membawa bola plastik.
- e) Peserta didik reguler melompati hula hoop dengan satu kaki bergantian kanan dan kiri sedangkan peserta didik berkebutuhan khusus berjalan melewati hula hoop tersebut
- f) Setelah melompati hula hoop peserta didik reguler melemparkan bola ke keranjang lalu berlari ke barisan paling belakang dan dilanjutkan oleh teman berikutnya.
- g) Sedangkan peserta didik berkebutuhan khusus meletakkan bola di dalam keranjang lalu berjalan kembali ke barisan belakang dan dilanjutkan oleh teman berikutnya
- h) Dahulukan peserta didik berkebutuhan khusus di urutan ke-

2. Teman kelompok diperbolehkan saling membantu.

Permainan dilakukan secara estafet dan dalam bentuk perlombaan secara kelompok. Penentuan pemenang ditentukan berdasarkan kelompok yang paling cepat mencapai garis finish dan kelompok yang paling banyak berhasil memasukan bola ke

keranjang serta kelompok yang paling semangat dan menyemangati teman kelompoknya. Cara bermain permainan Estafet Lompat dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

**Gambar 7. Permainan Estafet Lompat**



6) Alternatif Permainan

- a) Peserta didik berkebutuhan khusus berjalan biasa tanpa harus melewati simpai sambil membawa bola plastik kecil dan bola tersebut di letakkan di dalam keranjang

7) Catatan

Peserta didik reguler dan peserta didik berkebutuhan khusus memiliki peran dan pengalaman yang sama ketika melakukan permainan.

f. Permainan Es Krim

1) Deskripsi Permainan

Permainan es krim merupakan salah satu bentuk aktivitas jasmani untuk melatih tungkai dalam bertumpu menggunakan

satu kaki. Permainan ini juga dapat melatih keseimbangan peserta didik. Selain itu, permainan ini juga dilengkapi dengan alternatif permainan untuk membantu mempermudah peserta didik berkebutuhan khusus melakukan aktivitas sehingga seluruh peserta didik berpartisipasi secara aktif.

## 2) Tujuan Permainan

Permainan es krim diberikan untuk peserta didik sekolah dasar inklusi kelas bawah yang bertujuan untuk meningkatkan:

Komponen	Tujuan
<i>Physical Literacy</i>	Meningkatkan motivasi dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kepercayaan diri dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kompetensi fisik berupa tolakan menggunakan satu kaki dan meningkatkan keseimbangan peserta didik
	Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang suatu gerak melompat
	Meningkatkan kemampuan untuk bertanggung jawab atas partisipasi aktivitas jasmani sehingga dapat terlibat dalam aktivitas jasmani seumur hidup
Kemampuan Berpikir Kritis	Meningkatkan indikator berpikir kritis yaitu analisis, inferensi, evaluasi, eksplanasi dan pengaturan diri
Keterampilan Gerak Dasar	Meningkatkan salah satu gerakan lokomotor yaitu <i>hop</i> (lompatan dengan injitan kaki)

## 3) Alat dan Bahan

Alat yang digunakan dalam permainan ini membutuhkan 8 buah cone untuk di letakkan di titik sudut lapangan sedangkan 7-8

buah cone untuk di genggam oleh peserta didik serta 7-8 buah bola plastik ukuran sedang. Peralatan ini digunakan untuk 15 peserta didik yang di bagi menjadi 2.

#### 4) Alokasi Waktu

Permainan ini dapat di lakukan selama 10-25 menit.

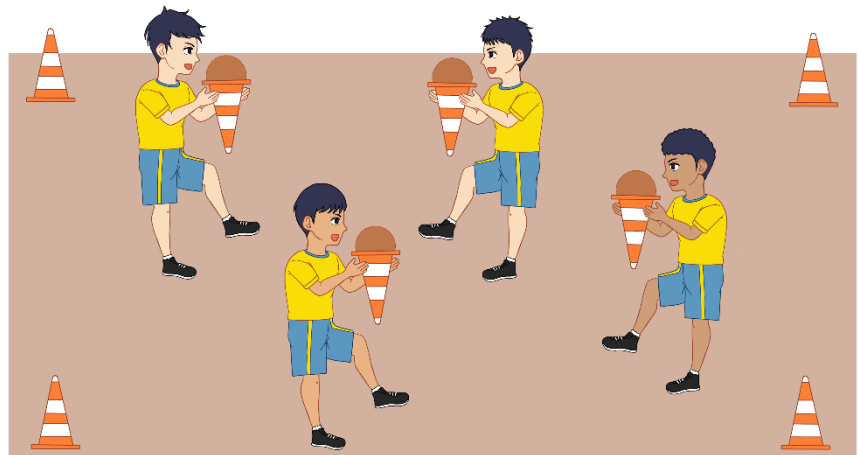
#### 5) Petunjuk Pelaksanaan Permainan

- a) Guru membuat lapangan dengan bentuk persegi panjang yang di batasi dengan cone. Jarak lapangan diseusiakan dengan kondisi di sekolah.
- b) Guru atau peserta didik memberikan contoh pelaksanaan permainan.
- c) Peserta didik berdiri di dalam lapangan dengan memegang cone terbalik yang diatasnya diberikan bola plastik dengan ukuran sedang.
- d) Semua peserta didik berusaha menjatuhkan bola temannya dengan cara mendorong cone dengan lompat jinjit (boleh bergantian kanan dan kiri).
- e) Sedangkan peserta didik berkebutuhan khusus membawa bola dari garis/cone 1 ke cone berikutnya. Bola yang digunakan berukuran kecil dan ringan
- f) Peserta didik juga harus mempertahankan bolanya sendiri.
- g) Peserta didik boleh membantu antar teman.

- h) Penentuan pemenang ditentukan berdasarkan peserta didik yang dapat bertahan paling lama.

Cara bermain permainan Es Krim dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

**Gambar 8. Permainan Es Krim**



- 6) Alternatif Permainan
- a) Dalam mengikuti permainan, peserta didik berkebutuhan khusus berdiri dan memegang cone saja atau diberikan bola plastik di atas cone
  - b) Cone bisa di ganti dengan kertas karton yang di buat mengerucut
  - c) Bola bisa diganti dengan ukuran yang lebih kecil dan lebih ringan

## 7) Catatan

Peserta didik reguler dan peserta didik berkebutuhan khusus memiliki peran dan pengalaman yang sama ketika melakukan permainan.

### g. Permainan Kelinciku

#### 1) Deskripsi Permainan

Permainan kelinciku merupakan salah satu bentuk aktivitas jasmani yang melatih kemampuan peserta didik dalam menggunakan kekuatan otot tungkai untuk meloncat ke depan dan di lanjut dengan berlari. Permainan ini dilakukan secara berkelompok sehingga memerlukan sikap kerjasama antar peserta didik. Selain itu, permainan ini juga dapat melatih aspek kognitif karena peserta didik harus menyesuaikan bola yang di bawa dan dimasukan ke tempat yang tersedia sesuai dengan warna bola dalam kelompok. Permainan ini juga terdapat alternatif permainan untuk membantu memudahkan peserta didik berkebutuhan khusus sehingga seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif selama proses pembelajaran.

#### 2) Tujuan Permainan

Permainan kelinciku diberikan untuk peserta didik sekolah dasar inklusi kelas bawah yang bertujuan untuk meningkatkan:

Komponen	Tujuan
<i>Physical Literacy</i>	Meningkatkan motivasi dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kepercayaan diri dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kompetensi fisik yaitu meloncat (menggunakan kedua untuk tolakan)
	Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang suatu gerak meloncat
	Meningkatkan kemampuan untuk bertanggung jawab atas partisipasi aktivitas jasmani sehingga dapat terlibat dalam aktivitas jasmani seumur hidup
Kemampuan Berpikir Kritis	Meningkatkan indikator berpikir kritis yaitu analisis, inferensi, evaluasi, eksplanasi dan pengaturan diri
Keterampilan Gerak Dasar	Meningkatkan salah satu gerakan lokomotor yaitu <i>jump</i> (lompat)

### 3) Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini yaitu seperti dibawah ini:

- a) Cone pendek berjumlah 9 buah
- b) Hula hoop atau simpai berjumlah 9 buah
- c) Bola plastik warna merah, kuning, atau hijau. Bisa juga warna disesuaikan dengan yang ada di sekolah
- d) Kardus yang sudah di tempel kertas bertuliskan “warna” sesuai dengan bola yang digunakan

Seperangkat peralatan di atas diperuntukan untuk 15 peserta didik yang di bagi menjadi 3 kelompok.

### 4) Alokasi Waktu

Permainan ini dapat di lakukan selama 10-25 menit.

#### 5) Petunjuk Pelaksanaan Permainan

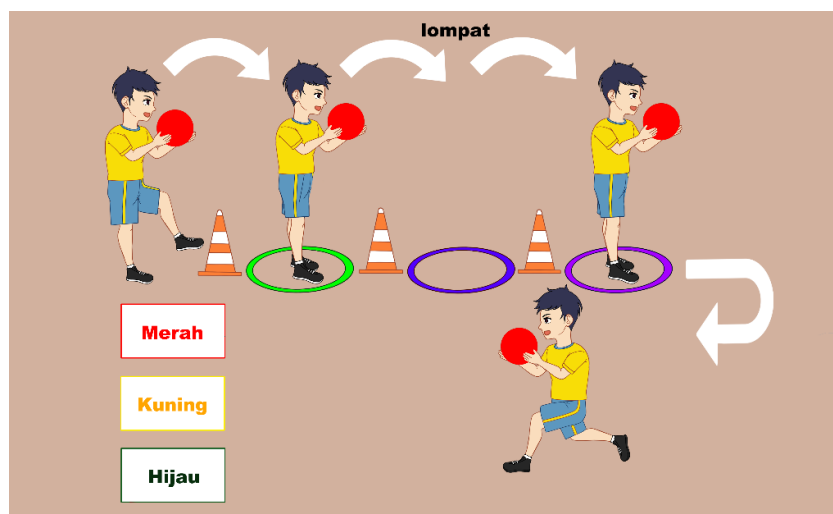
- a) Guru meletakkan cone pendek dan hulahoop secara bergantian dengan masing-masing 3 buah dan jarak disesuaikan dengan lapangan di sekolah.
- b) Letakkan 3 buah kardus yang sudah dituliskan dengan tulisan merah, kuning, dan hijau.
- c) Guru memberikan penjelasan terkait dengan konsep dan perbedaan antara melompat dengan meloncat
- d) Guru atau peserta didik memberikan contoh pelaksanaan permainan.
- e) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dengan setiap kelompok beranggotakan 5 peserta didik.
- f) Setiap kelompok baris berbanjar. Dahulukan peserta didik berkebutuhan khusus di urutan ke-2.
- g) Setiap peserta didik memegang 1 buah bola berwarna merah/kuning/hijau sesuai dengan kelompoknya
- h) Peserta didik reguler melompati cone dengan satu kaki, lalu meloncat ke hulahoop dengan 2 kaki sedangkan peserta didik berkebutuhan khusus berjalan melewati cone dan hulahoop sambil membawa bola
- i) Setelah itu, peserta didik reguler berlari ke barisan belakang untuk memasukkan bola yang sesuai dengan kardus yang sudah dituliskan merah, kuning, dan hijau sedangkan peserta

didik berkebutuhan khusus berjalan ke barisan semula untuk meletakkan bola di dalam kardus

j) Peserta didik boleh membantu antar teman kelompoknya.

Permainan Kelinciku dilakukan secara estafet dan dalam bentuk perlombaan secara kelompok. Penentuan pemenang ditentukan berdasarkan kelompok yang paling cepat mencapai garis finis dan kelompok yang paling semangat dan menyemangati teman kelompoknya. Cara bermain permainan Kelinciku dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

**Gambar 9. Permainan Kelinciku**



#### 6) Alternatif Permainan

- a) Dalam mengikuti permainan kelinciku, peserta didik berkebutuhan khusus dapat melangkahi cone dan hulahoop agar lebih tinggi tingkat kesulitannya
- b) Peserta didik berkebutuhan khusus cukup berjalan sekali ke depan lalu meletakkan bola di lantai

## 7) Catatan

Peserta didik reguler dan peserta didik berkebutuhan khusus memiliki peran dan pengalaman yang sama ketika melakukan permainan.

### h. Permainan Wrebeck~

#### 1) Deskripsi Permainan

Permainan wrebeck~ merupakan salah satu bentuk aktivitas jasmani yang melatih kemampuan peserta didik dalam menggunakan kekuatan otot tungkai untuk meloncat ke depan. Permainan ini dilakukan secara berkelompok sehingga dapat melatih sikap kerjasama bagi peserta didik. Permainan ini juga terdapat alternatif permainan untuk membantu memudahkan peserta didik berkebutuhan khusus sehingga seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif selama proses pembelajaran.

#### 2) Tujuan Permainan

Permainan wrebeck~ diberikan untuk peserta didik sekolah dasar inklusi kelas bawah yang bertujuan untuk meningkatkan:

Komponen	Tujuan
<i>Physical Literacy</i>	Meningkatkan motivasi dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kepercayaan diri dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kompetensi fisik yaitu meloncat (tolakan menggunakan kedua kaki)
	Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang suatu gerak meloncat
	Meningkatkan kemampuan untuk bertanggung jawab atas partisipasi aktivitas jasmani sehingga dapat terlibat dalam aktivitas jasmani seumur hidup
Kemampuan Berpikir Kritis	Meningkatkan indikator berpikir kritis yaitu analisis, inferensi, evaluasi, eksplanasi dan pengaturan diri
Keterampilan Gerak Dasar	Meningkatkan salah satu gerakan lokomotor yaitu jump (lompat)

### 3) Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini membutuhkan simpai berjumlah 12 untuk 15 peserta didik yang di bagi menjadi 3 kelompok.

### 4) Alokasi Waktu

Permainan ini dapat di lakukan selama 10-25 menit.

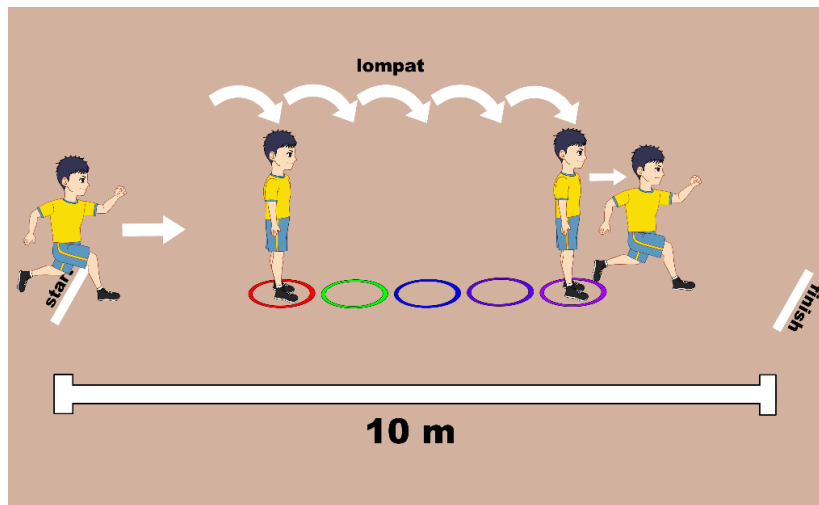
### 5) Petunjuk Pelaksanaan Permainan

- a) Guru membuat garis start dan finish dengan jarak kurang lebih 10 meter (d disesuaikan dengan kondisi lapangan di sekolah).
- b) Diantara garis start dan garis finish letakkan simpai berjumlah 4-5.

- c) Guru atau peserta didik memberikan contoh pelaksanaan permainan.
- d) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dengan setiap kelompok beranggotakan 5 peserta didik.
- e) Masing-masing kelompok baris berbanjar. Dahulukan peserta didik berkebutuhan khusus di urutan ke-2.
- f) Peserta didik reguler berlari dari garis start dan melompati hula hoop dengan 2 kaki dan berlari kembali sampai garis finish sedangkan peserta didik berkebutuhan khusus berjalan dan melangkahkan kaki di atas simpai sampai ke garis finish.
- g) Setelah sampai garis finish, peserta didik berlari bergantian melakukan sedangkan peserta didik berkebutuhan khusus berjalan kembali ke posisi semula
- h) Peserta didik boleh saling membantu antar teman kelompoknya.

Permainan Webeck~ dilakukan secara estafet dan dalam bentuk perlombaan secara kelompok. Penentuan pemenang ditentukan berdasarkan kelompok yang palng cepat mencapai garis finisih dan kelompok yang paling semangat dan menyemangati teman kelompoknya. Cara bermain permainan Wrebeck~ dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

**Gambar. Permainan Wreck~**



6) Catatan

Peserta didik reguler dan peserta didik berkebutuhan khusus memiliki peran dan pengalaman yang sama ketika melakukan permainan.

i. Permainan Wusshh!

1) Deskripsi Permainan

Permainan wusshh merupakan salah satu bentuk aktivitas jasmani yang mengenalkan peserta didik dalam hal memukul bola menggunakan alat sehingga peserta didik akan menambah kosa kata gerak yang dimilikinya. Permainan ini dipertandingkan antar 2 kelompok sehingga memicu rasa kompetitif dengan dilandasi sikap sportif setiap peserta didik. Selain itu, permainan ini juga akan meningkatkan kekompakan dalam kelompoknya.

## 2) Tujuan Permainan

Permainan wusshh diberikan untuk peserta didik sekolah dasar inklusi kelas bawah yang bertujuan untuk meningkatkan:

Komponen	Tujuan
<i>Physical Literacy</i>	Meningkatkan motivasi dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kepercayaan diri dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kompetensi fisik yaitu keterampilan gerak manipulatif
	Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang suatu gerak manipulatif yaitu memukul bola menggunakan alat
	Meningkatkan kemampuan untuk bertanggung jawab atas partisipasi aktivitas jasmani sehingga dapat terlibat dalam aktivitas jasmani seumur hidup
Kemampuan Berpikir Kritis	Meningkatkan indikator berpikir kritis yaitu analisis, inferensi, evaluasi, eksplanasi dan pengaturan diri
Keterampilan Gerak Dasar	Meningkatkan salah satu gerak dasar manipulatif yaitu <i>striking a stationary ball</i> atau memukul bola

## 3) Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini membutuhkan cone sebanyak 4 buah untuk di letakan di titik sudut lapangan dan 4 cone lagi untuk dijadikan gawang. Selain itu, permainan ini juga membutuhkan raket tenis meja sebanyak 6 buah dan 1 buah bola plastik.

## 4) Alokasi Waktu

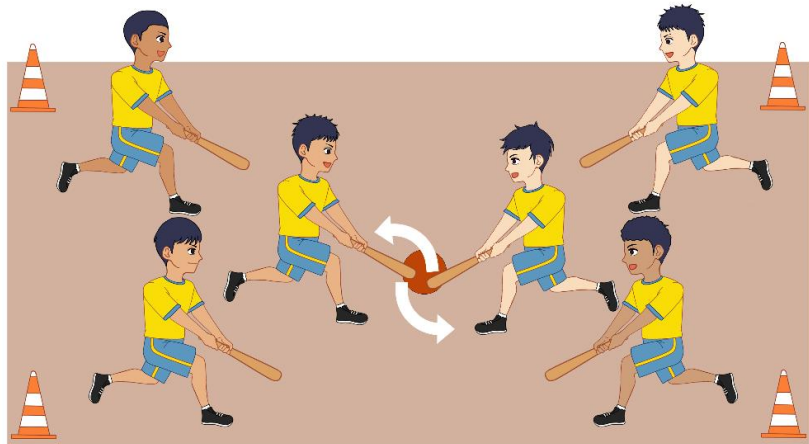
Permainan ini dapat di lakukan selama 10-25 menit.

#### 5) Petunjuk Pelaksanaan Permainan

- a) Guru membuat garis persegi panjang untuk membuat lapangan.
- b) Guru meletakkan cone untuk dijadikan gawang pada masing-masing tim di depan 2 garis lapangan.
- c) Guru atau peserta didik memberikan contoh pelaksanaan permainan.
- d) Peserta didik dibagi 2 kelompok.
- e) Setiap anggota kelompok mendorong atau memukul bola plastik yang diletakkan di dasar menggunakan tongkat kasti atau raket tenis meja menuju ke gawang lawan.
- f) Masing-masing kelompok berusaha memasukkan bola ke dalam gawang.
- g) Peserta didik berkebutuhan khusus harus memukul bola setidaknya sekali.
- h) Peserta didik harus saling membantu dan menyemangati teman kelompoknya.
- i) Penentuan pemenang di tentukan oleh kelompok yang paling banyak memasukan bola ke gawang.

Cara bermain permainan Wusshh! dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

**Gambar 11. Permainan Wusshh!**



6) Alternatif Permainan

- a) Raket tenis meja diganti menggunakan raket tenis kecil yang yang terbuat dari plastik sehingga dapat digunakan oleh seluruh peserta didik
- b) Peserta didik berkebutuhan khusus berjalan sambil memegang raket mengikuti teman setimnya

7) Catatan

Peserta didik reguler dan peserta didik berkebutuhan khusus memiliki peran dan pengalaman yang sama ketika melakukan permainan.

j. Permainan Lingkas

1) Deskripsi Permainan

Permainan lingkas merupakan salah satu bentuk aktivitas jasmani yang mengenalkan gerakan memukul dengan menggunakan alat sehingga akan menambah kota kata gerak

yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Permainan ini terdapat alternatif permainan untuk dapat diberikan pada peserta didik berkebutuhan khusus sehingga seluruh peserta didik dapat berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran.

## 2) Tujuan Permainan

Permainan lingkas diberikan untuk peserta didik sekolah dasar inklusi kelas bawah yang bertujuan untuk meningkatkan:

Komponen	Tujuan
<i>Physical Literacy</i>	Meningkatkan motivasi dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kepercayaan diri dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kompetensi fisik yaitu keterampilan gerak dasar manipulatif
	Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang suatu gerak dasar manipulatif
	Meningkatkan kemampuan untuk bertanggung jawab atas partisipasi aktivitas jasmani sehingga dapat terlibat dalam aktivitas jasmani seumur hidup
Kemampuan Berpikir Kritis	Meningkatkan indikator berpikir kritis yaitu analisis, inferensi, evaluasi, eksplanasi dan pengaturan diri
Keterampilan Gerak Dasar	Meningkatkan salah satu gerak dasar manipulatif yaitu <i>striking a stationary ball</i> atau memukul bola

## 3) Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini adalah sebagai berikut:

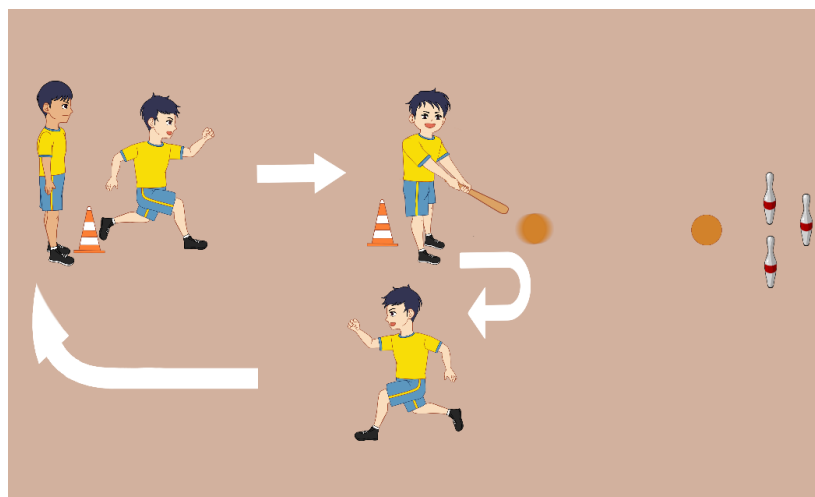
- a) Cone sebanyak 6 buah
- b) Tongkat kasti atau raket tenis meja sebanyak 3 buah

- c) Pin bowling sebanyak 9 buah atau bisa diganti menggunakan botol aqua bekas
  - d) Bola plastik ukuran sedang sebanyak 3 buah
- 4) Alokasi Waktu
- Permainan ini dapat di lakukan selama 10-25 menit.
- 5) Petunjuk Pelaksanaan Permainan
- a) Guru membuat garis start dan finish dan meletakkan 1 buah cone pada setiap garis.
  - b) Di depan garis finish guru meletakkan 1 buah bola plastik lalu meletakkan pin bowling plastik yang membentuk segitiga dengan jarak  $\pm 3$  meter.
  - c) Guru atau peserta didik memberikan contoh pelaksanaan permainan.
  - d) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dengan setiap kelompok beranggotakan 5 peserta didik.
  - e) Peserta didik baris berbanjar dengan kelompoknya. Dahulukan peserta didik berkebutuhan khusus di urutan ke-2.
  - f) Peserta didik berkebutuhan khusus berdiri paling depan dan berjalan menuju pin bowling lalu memukul bola menggunakan tongkat kasti dengan target pin bowling sampai jatuh atau langsung menggunakan bola yang dilempar ke arah pin bowling

- g) Sedangkan peserta didik reguler berdiri di urutan ke dua dan seterusnya berlari menuju pin bowling lalu memukul bola menggunakan tongkat kasti dengan target pin bowling
- h) Setelah memukul, kembali berlari ke barisan paling belakang dan dilanjutkan oleh teman setelahnya.
- i) Peserta didik diperbolehkan saling membantu antar teman kelompoknya.

Permainan lingkas dilakukan secara estafet dan dalam bentuk perlombaan secara kelompok. Penentuan pemenang ditentukan berdasarkan kelompok yang paling cepat mencapai garis finisih dan kelompok yang paling semangat dan menyemangati teman kelompoknya. Cara bermain permainan Lingkas dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

**Gambar 12. Permainan Lingkas**



#### 6) Alternatif Permainan

- a) Peralatan di dalam permainan ini dapat di ganti menggunakan botol plastik bekas yang di tata seperti pin bowling serta dalam permainan ini juga dapat merubuhkan botol tersebut langsung menggunakan bola yang di gelindingkan
- b) Peserta didik berkebutuhan khusus dapat mengikuti permainan ini dengan cara berjalan melewati cone lalu melempar atau mengenai botol plastik bekas menggunakan bola plastik kecil

#### 7) Catatan

Peserta didik reguler dan peserta didik berkebutuhan khusus memiliki peran dan pengalaman yang sama ketika melakukan permainan.

#### k. Permainan 3vs5

##### 1) Deskripsi Permainan

Permainan 3vs5 merupakan bentuk aktivitas jasmani dengan mengenalkan gerakan menggiring bola menggunakan tangan. Hal ini akan menambah kosa kata gerak yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Permainan ini dilakukan dengan membagi peserta didik menjadi 2 kelompok sehingga memicu rasa kerjasama, kompetitif, dan sportif pada setiap peserta didik.

## 2) Tujuan Permainan

Permainan 3vs5 diberikan untuk peserta didik sekolah dasar inklusi kelas bawah yang bertujuan untuk meningkatkan:

Komponen	Tujuan
<i>Physical Literacy</i>	Meningkatkan motivasi dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kepercayaan diri dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kompetensi fisik berupa menggiring bola
	Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang suatu gerak menggiring bola menggunakan tangan
	Meningkatkan kemampuan untuk bertanggung jawab atas partisipasi aktivitas jasmani sehingga dapat terlibat dalam aktivitas jasmani seumur hidup
Kemampuan Berpikir Kritis	Meningkatkan indikator berpikir kritis yaitu analisis, inferensi, evaluasi, eksplanasi dan pengaturan diri
Keterampilan Gerak Dasar	Meningkatkan salah satu gerak dasar manipulatif yaitu menggiring bola

## 3) Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini memerlukan 4 buah *cone* yang di letakkan di titik sudut lapangan serta 1 buah bola tangan.

## 4) Alokasi Waktu

Permainan ini dapat di lakukan selama 10-25 menit.

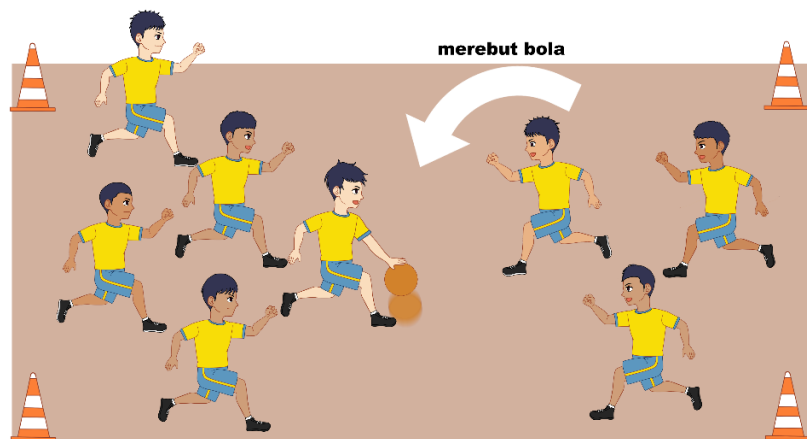
## 5) Petunjuk Pelaksanaan Permainan

- Guru meletakkan cone di 4 titik sudut lapangan.
- Guru meletakkan cone di kedua sisi lapangan untuk dijadikan gawang.

- c) Guru atau peserta didik memberikan contoh pelaksanaan permainan.
- d) Peserta didik melakukan permainan basket mini dengan 3 vs 5.
- e) Kelompok beranggotakan 3 orang berusaha merebut bola dari lawan.
- f) Kelompok yang beranggotakan 5 orang berusaha mempertahankan bola dan memasukkan bola ke gawang.
- g) Bola harus di giring, jika peserta didik tidak menggiring bola selama 5 detik maka bola berpindah ke kelompok lawan.

Cara bermain permainan 3vs5 dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

**Gambar 13. Permainan 3vs5**



- 6) Alternatif Permainan
  - a) Dalam melakukan permainan ini, peserta didik memantulkan bola ke lapangan

- b) Peserta didik reguler berlari sambil memantulkan bola dan melempar bola tersebut ke teman sekelompoknya sedangkan peserta didik berkebutuhan khusus membawa bola plastik untuk dibawa sambil berjalan

#### 7) Catatan

Peserta didik reguler dan peserta didik berkebutuhan khusus memiliki peran dan pengalaman yang sama ketika melakukan permainan.

### 1. Permainan Bentengan

#### 1) Deskripsi Permainan

Permainan bentengan merupakan salah satu bentuk aktivitas jasmani yang membagi kelas menjadi 2 kelompok untuk bertanding mempertahankan benteng dan merobohkan benteng lain. Benteng dalam permainan ini menggunakan cone yang disusun secara sejajar di garis belakang. Permainan ini melatih peserta didik dalam gerak lokomotor seperti berjalan, berlari dan gerak manipulatif seperti menggiring bola dan melempar bola. Karena permainan ini dilakukan dalam bentuk pertandingan, maka akan memunculkan rasa kompetitif, sportif, dan kerjasama antar peserta didik.

#### 2) Tujuan Permainan

Permainan Bentengan diberikan untuk peserta didik sekolah dasar inklusi kelas bawah yang bertujuan untuk meningkatkan:

Komponen	Tujuan
<i>Physical Literacy</i>	Meningkatkan motivasi dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kepercayaan diri dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kompetensi fisik berupa berlari, melempar, dan menggiring bola
	Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang suatu gerak menggiring bola
	Meningkatkan kemampuan untuk bertanggung jawab atas partisipasi aktivitas jasmani sehingga dapat terlibat dalam aktivitas jasmani seumur hidup
Kemampuan Berpikir Kritis	Meningkatkan indikator berpikir kritis yaitu analisis, inferensi, evaluasi, eksplanasi dan pengaturan diri
Keterampilan Gerak Dasar	Meningkatkan salah satu gerak dasar manipulatif yaitu <i>dribble</i> atau menggiring bola

### 3) Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini menggunakan cone sebanyak 8 buah dan 1 buah bola tangan.

### 4) Alokasi Waktu

Permainan ini dapat dilakukan selama 10-25 menit.

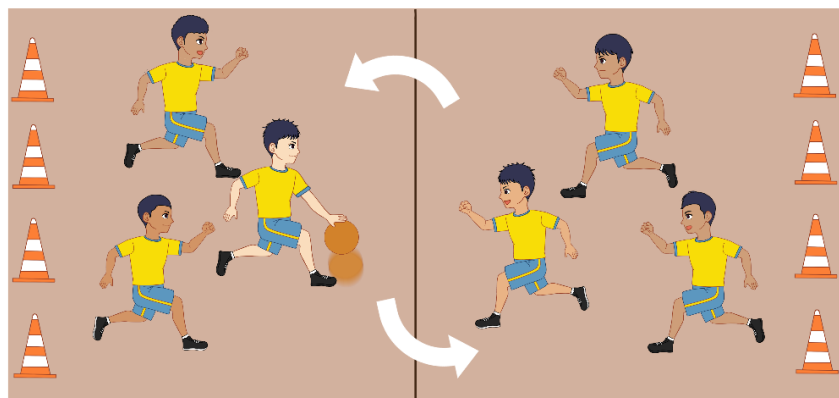
### 5) Petunjuk Pelaksanaan Permainan

- a) Guru membagi lapangan menjadi 2 bagian dan meletakkan cone di masing-masing bagian lapangan untuk digunakan sebagai benteng.
- b) Guru atau peserta didik memberikan contoh pelaksanaan permainan.
- c) Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok.

- d) Masing-masing kelompok berlari sambil menggiring bola untuk menerobos benteng pertahanan lawan sekaligus menghadang musuh untuk memasuki wilayahnya.
- e) Jika pemain terkena bola di bagian tubuhnya oleh pemain lawan, maka pemain tersebut keluar dari lapangan.
- f) Jika salah satu pemain berhasil menjatuhkan benteng (cone) maka permainan selesai.
- g) Peserta didik berkebutuhan khusus membawa bola plastik dan berjalan untuk merobohkan benteng lawan menggunakan tangan

Permainan dimenangkan oleh kelompok yang berhasil mempertahankan benteng. Cara bermain permainan Bentengan dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

**Gambar 14. Permainan Bentengan**



#### 6) Alternatif Permainan

- a) Bola tangan bisa diganti menggunakan bola tenis lapangan untuk peserta didik reguler dan bola plastik kecil untuk peserta didik berkebutuhan khusus
- b) Permainan ini juga dapat di ganti dengan cara peserta didik merobohkan benteng lawan langsung dengan menggunakan tangan sehingga lebih mudah untuk dilakukan

#### 7) Catatan

Peserta didik reguler dan peserta didik berkebutuhan khusus memiliki peran dan pengalaman yang sama ketika melakukan permainan.

#### m. Permainan BOM!

##### 1) Deskripsi Permainan

Permainan BOM merupakan salah satu bentuk aktivitas jasmani yang melatih kemampuan *overhead throw* atau lemparan atas. Permainan ini mudah dilakukan oleh seluruh peserta didik termasuk peserta didik berkebutuhan khusus karena permainan ini lebih banyak mengandalkan rangkaian gerak melempar bola ke atas tetapi jika peserta didik berkebutuhan khusus kesulitan, terdapat alternatif permainan untuk membantu memudahkan mereka dalam melakukan aktivitas sehingga seluruh peserta didik mendapatkan hak yang sama.

## 2) Tujuan Permainan

Permainan BOM! diberikan untuk peserta didik sekolah dasar inklusi kelas bawah yang bertujuan untuk meningkatkan:

Komponen	Tujuan
<i>Physical Literacy</i>	Meningkatkan motivasi dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kepercayaan diri dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kompetensi fisik yaitu lemparan atas
	Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang suatu gerak lemparan atas
	Meningkatkan kemampuan untuk bertanggung jawab atas partisipasi aktivitas jasmani sehingga dapat terlibat dalam aktivitas jasmani seumur hidup
Kemampuan Berpikir Kritis	Meningkatkan indikator berpikir kritis yaitu analisis, inferensi, evaluasi, eksplanasi dan pengaturan diri
Keterampilan Gerak Dasar	Meningkatkan salah satu gerak dasar manipulatif yaitu <i>catch and underhand throw</i> atau menangkap dan lemparan bawah

## 3) Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini membutuhkan cone sebanyak 4 buah untuk di letakkan di titik sudut lapangan, 1 buah bola yoga atau bola yang berdiameter lebar, dan bola tenis lapangan.

## 4) Alokasi Waktu

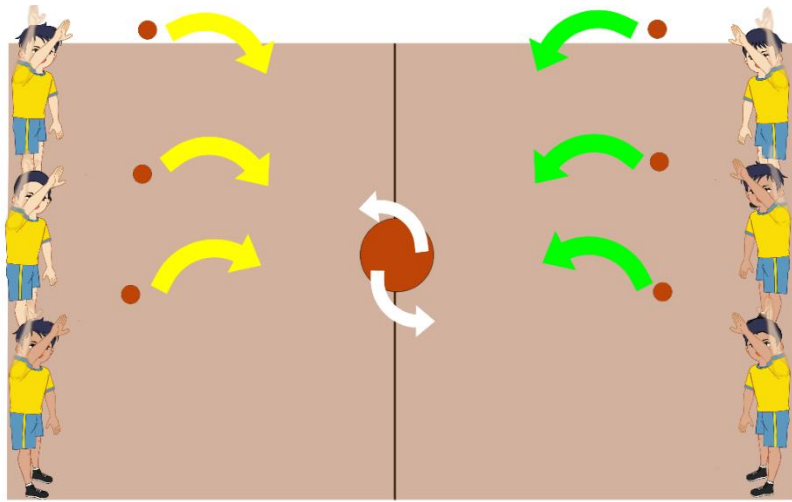
Permainan ini dapat di lakukan selama 10-25 menit.

#### 5) Petunjuk Pelaksanaan Permainan

- a) Guru membuat garis lapangan dengan pentuk persegi panjang lalu letakkan bola yoga atau bola yang ukurannya besar dengan bobot ringan di tengah lapangan.
- b) Guru atau peserta didik memberikan contoh pelaksanaan permainan.
- c) Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok yang ditentukan oleh guru.
- d) Setiap kelompok berdiri di garis lapangan dan saling berhadapan.
- e) Peserta didik reguler berusaha memasukan bola yoga ke dalam garis kelompok lawan dengan cara melempar bola tenis lapangan dengan cara lemparan atas ke bola yoga sedangkan peserta didik berkebutuhan khusus melempar menggunakan bola plastik kecil

Cara bermain permainan BOM! dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

**Gambar 15. Permainan BOM!**



6) Alternatif Permainan

- a) Bola yoga dapat diganti menggunakan bola plastik yang di letakkan di tengah garis lapangan
- b) Peserta didik melempar bola plastik kecil menggunakan lemparan atas dan arahkan ke arah bola plastik yang ada di tengah

7) Catatan

Peserta didik reguler dan peserta didik berkebutuhan khusus memiliki peran dan pengalaman yang sama ketika melakukan permainan.

n. Permainan Tebak Hewan

1) Deskripsi Permainan

Permainan tebak hewan merupakan bentuk aktivitas jasmani yang menggunakan keterampilan gerak lokomotor dan manipulatif dengan menggabungkan aspek kognitif dalam satu

permainan. Permainan ini dilakukan dalam bentuk berkelompok dan dipertandingkan sehingga akan memicu aspek kerjasama, dan sportif. Permainan ini juga terdapat alternatif permainan yang dapat diberikan pada peserta didik berkebutuhan khusus sehingga seluruh peserta didik mendapatkan hak yang sama dan dapat berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran.

## 2) Tujuan Permainan

Permainan Tebak Hewan diberikan untuk peserta didik sekolah dasar inklusi kelas bawah yang bertujuan untuk meningkatkan:

Komponen	Tujuan
<i>Physical Literacy</i>	Meningkatkan motivasi dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kepercayaan diri dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kompetensi fisik berupa gerak dasar lokomotor dan manipulatif
	Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang suatu gerak melempar, menangkap, dan meloncat
	Meningkatkan kemampuan untuk bertanggung jawab atas partisipasi aktivitas jasmani sehingga dapat terlibat dalam aktivitas jasmani seumur hidup
Kemampuan Berpikir Kritis	Meningkatkan indikator berpikir kritis yaitu analisis, inferensi, evaluasi, eksplanasi dan pengaturan diri
Keterampilan Gerak Dasar	Meningkatkan salah satu gerak dasar manipulatif yaitu <i>cath and underhand throw</i> atau menangkap dan lemparan bawah

## 3) Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini adalah sebagai berikut:

- a) Cone sebanyak 9 buah
- b) Kertas bergambar hewan misal (harimau, beruang, buaya)  
masing-masing gambar sebanyak 3 buah
- c) Keranjang plastik sebanyak 3 buah
- d) Bola tenis lapangan sebanyak 3 buah
- e) Meja sebanyak 3 buah
- f) Kardus yang sudah di tempel tulisan nama hewan
- g) Simpai atau hula hoop sebanyak 9 buah

Seperangkat peralatan di atas diperuntukkan untuk 15 peserta didik yang di bagi menjadi 3 kelompok.

#### 4) Alokasi Waktu

Permainan ini dapat di lakukan selama 10-25 menit.

#### 5) Petunjuk Pelaksanaan Permainan

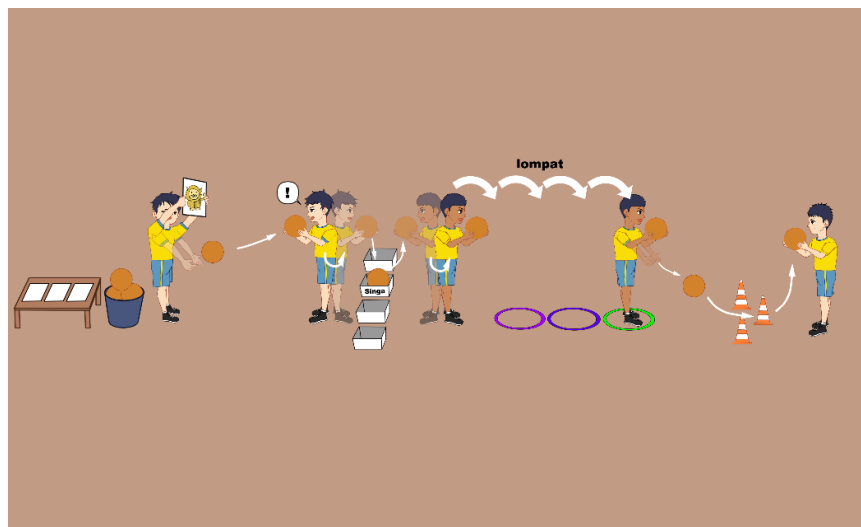
- a) Guru meletakkan kertas gambar hewan buas (misal: harimau, singa, beruang, serigala) di atas meja.
- b) Guru meletakkan keranjang berisi bola disamping meja.
- c) Guru meletakkan kardus bertuliskan masing-masing hewan buas tersebut secara berjajar di depan meja.
- d) Guru meletakkan letakkan 3 buah hula hoop di depan kardus.
- e) Letakkan cone dan susun seperti pin bowling di depan hula hoop. Jarak antar meja dengan kardus, kardus dengan hula hoop, hula hoop dengan cone dibuat sama  $\pm$  2-3 meter.

- f) Guru atau peserta didik memberikan contoh pelaksanaan permainan.
- g) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan peserta didik yang ikut berpartisipasi. Masing-masing kelompok beranggotakan 4 peserta didik. Pemilihan kelompok ditunjuk oleh guru.
- h) Peserta didik pertama mengambil bola di dalam keranjang dan satu buah kertas bergambar hewan buas lalu kertas tersebut diperlihatkan ke teman kelompoknya dengan cara diacungkan ke atas atau depan dan melempar bola ke teman yang kedua dengan lemparan bawah.
- i) Peserta didik kedua menangkap bola tersebut dan menyebutkan nama hewan sesuai dengan gambar yang dilihat, berapa jumlahnya, apa makanannya, cara berkembang biak dan hidupnya dimana.
- j) Lalu peserta didik tersebut memasukan bola dengan menggunakan lemparan bawah dalam kardus yang bertuliskan nama hewan yang dilihatnya.
- k) Peserta didik ketiga bertugas mengambil bola yang ada dalam kardus lalu melompati hula hoop dan melempar dengan lemparan bawah untuk menjatuhkan cone.
- l) Peserta didik keempat bertugas mengambil bola yang dilempar oleh peserta didik ketiga.

- m) Dahulukan peserta didik berkebutuhan khusus berada di urutan ke-2. Antar anggota kelompok diperbolehkan saling membantu.
- n) Permainan Tebak Hewan dilakukan secara estafet dan dalam bentuk perlombaan secara kelompok. Penentuan pemenang ditentukan berdasarkan kelompok yang paling cepat mencapai garis finisih dan kelompok yang paling semangat dan menyemangati teman kelompokknya.

Cara bermain permainan Tebak Hewan dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

**Gambar 16. Permainan Tebak Hewan**



- 6) Alternatif Permainan
  - a) Peserta didik berkebutuhan khusus menggunakan bola plastik untuk di bawa dan di lemparkan ke arah cone
  - b) Peserta didik berkebutuhan khusus melangkahkan kaki melewati simpai lalu berjalan kembali ke barisan semula

## 7) Catatan

Peserta didik reguler dan peserta didik berkebutuhan khusus memiliki peran dan pengalaman yang sama ketika melakukan permainan.

### o. Permainan Tangkap Tikus

#### 1) Deskripsi Permainan

Permainan tangkap tikus merupakan salah satu bentuk aktivitas jasmani yang melatih keterampilan gerak dasar lokomotor dan manipulatif serta meningkatkan aspek kecepatan dan kelincahan. Permainan ini juga terdapat alternatif permainan yang dapat diberikan pada peserta didik berkebutuhan khusus sehingga seluruh peserta didik mendapatkan hak yang sama dan dapat berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran.

#### 2) Tujuan Permainan

Permainan tangkap tikus diberikan untuk peserta didik sekolah dasar inklusi kelas bawah yang bertujuan untuk meningkatkan:

Komponen	Tujuan
<i>Physical Literacy</i>	Meningkatkan motivasi dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kepercayaan diri dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kompetensi fisik yaitu melempar dan berlari
	Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang suatu gerak melempar dan berlari
	Meningkatkan kemampuan untuk bertanggung jawab atas partisipasi aktivitas jasmani sehingga dapat terlibat dalam aktivitas jasmani seumur hidup
Kemampuan Berpikir Kritis	Meningkatkan indikator berpikir kritis yaitu analisis, inferensi, evaluasi, eksplanasi dan pengaturan diri
Keterampilan Gerak Dasar	Meningkatkan salah satu gerak dasar manipulatif yaitu <i>overhand throw</i> atau lemparan atas

### 3) Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini membutuhkan 4 buah cone untuk di letakkan pada titik sudut lapangan, serta 1 buah bola tangan.

### 4) Alokasi Waktu

Permainan ini dapat di lakukan selama 10-25 menit.

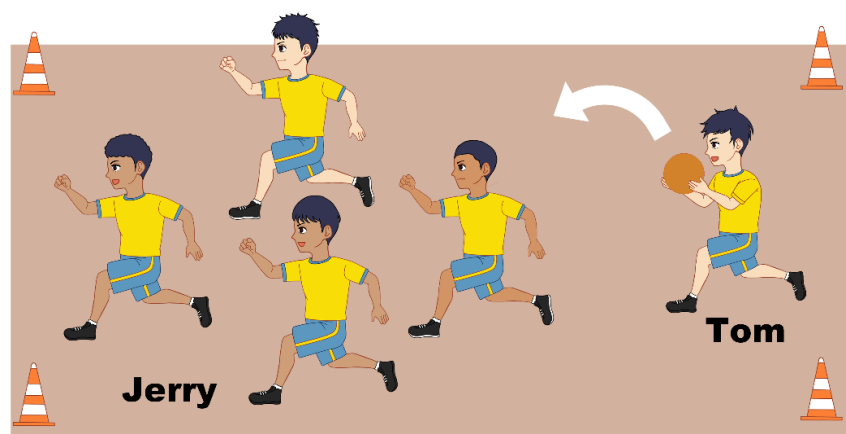
### 5) Petunjuk Pelaksanaan Permainan

- a) Guru meletakkan cone di 4 titik sudut lapangan.
- b) Guru atau peserta didik memberikan contoh pelaksanaan permainan.
- c) Salah satu peserta didik ditunjuk atau di undi untuk menjadi kucing sedangkan peserta didik lain menjadi tikus.

- d) Peserta didik yang menjadi kucing membawa bola dan berusaha mengenai bola ke peserta didik lain yang menjadi tikus dengan cara melemparkan bola mengenai salah satu anggota tubuh peserta didik di luar lapangan
- e) Peserta didik berkebutuhan khusus bergandengan dengan temannya untuk saling melindungi dari bola
- f) Peserta didik yang terkena bola akan ikut menjadi kucing
- g) Jika peserta didik berkebutuhan khusus terkena bola, maka peserta didik berkebutuhan khusus tersebut menggunakan bola plastik untuk di lempar ke temannya

Cara bermain permainan Tangkap Tikus dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

**Gambar 17. Permainan Tangkap Tikus**



#### 6) Alternatif Permainan

Bola tangan bisa di ganti menggunakan bola plastik kecil agar lebih ringan dan aman untuk digunakan peserta didik kelas bawah.

## 7) Catatan

Peserta didik reguler dan peserta didik berkebutuhan khusus memiliki peran dan pengalaman yang sama ketika melakukan permainan.

### p. Permainan Hutan Lindung

#### 1) Deskripsi Permainan

Permainan hutan lindung merupakan bentuk aktivitas jasmani yang melatih keterampilan manipulatif berupa melempar dan dimainkan secara berkelompok dan dipertandingkan sehingga dapat memicu kerjasama antar peserta didik dalam kelompoknya. Permainan ini juga terdapat alternatif permainan yang dapat diberikan pada peserta didik berkebutuhan khusus sehingga seluruh peserta didik mendapatkan hak yang sama dan dapat berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran.

#### 2) Tujuan Permainan

Permainan hutan lindung diberikan untuk peserta didik sekolah dasar inklusi kelas bawah yang bertujuan untuk meningkatkan:

Komponen	Tujuan
<i>Physical Literacy</i>	Meningkatkan motivasi dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kepercayaan diri dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kompetensi fisik berupa melempar
	Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang suatu gerak melempar
	Meningkatkan kemampuan untuk bertanggung jawab atas partisipasi aktivitas jasmani sehingga dapat terlibat dalam aktivitas jasmani seumur hidup
Kemampuan Berpikir Kritis	Meningkatkan indikator berpikir kritis yaitu analisis, inferensi, evaluasi, eksplanasi dan pengaturan diri
Keterampilan Gerak Dasar	Meningkatkan salah satu gerak dasar manipulatif yaitu <i>overhand throw</i> atau lemparan atas

### 3) Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang dibutuhkan pada permainan ini meliputi cone sebanyak 4 buah sebagai pembatas yang di letakkan di titik sudut, bola kecil plastik, dan 8 buah gawang aman. Peralatan tersebut diperuntukkan untuk 15 peserta didik.

### 4) Alokasi Waktu

Permainan ini dapat di lakukan selama 10-25 menit.

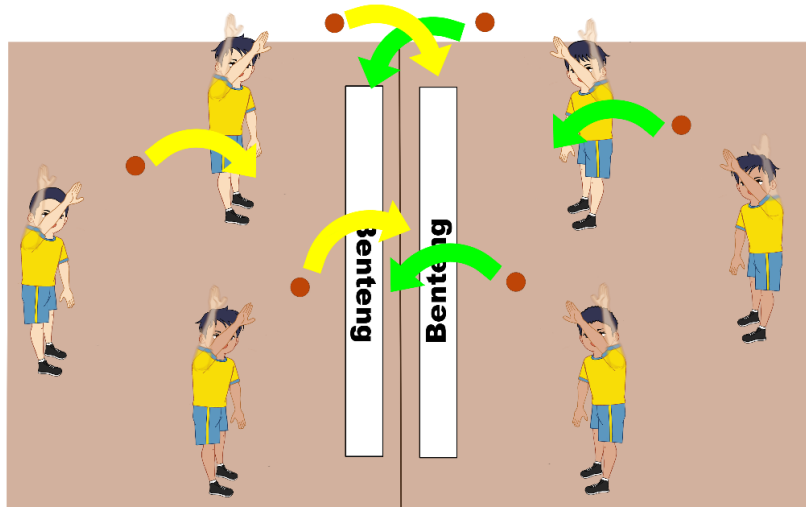
### 5) Petunjuk Pelaksanaan Permainan

- a) Guru membagi lapangan menjadi 2 bagian dengan ukuran yang sama.
- b) Di tengah lapangan diberi garis sebagai penanda masing-masing lapangan suatu kelompok.

- c) Guru atau peserta didik memberikan contoh pelaksanaan permainan.
- d) Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok dan masing-masing kelompok diberi bola tenis lapangan untuk peserta didik reguler sedangkan peserta didik berkebutuhan khusus menggunakan bola plastik kecil
- e) Setiap kelompok melempar bola dengan lemparan atas dan berusaha mengenai kelompok lawan.
- f) Tiap kelompok dibebaskan untuk membentuk benteng untuk melindungi dirinya sesuai dengan kreativitasnya.
- g) Peserta didik tidak boleh melewati garis lapangan.
- h) Antar anggota kelompok diperbolehkan untuk saling membantu dan melindungi.

Cara bermain permainan Hutan Lindung dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

**Gambar 18. Permainan Hutan Lindung**



6) Catatan

Peserta didik reguler dan peserta didik berkebutuhan khusus memiliki peran dan pengalaman yang sama ketika melakukan permainan.

q. Permainan Gurita Darat

1) Deskripsi Permainan

Permainan gurita darat merupakan bentuk aktivitas jasmani yang dilakukan secara berkelompok saling bergandengan tangan dan menendang bola untuk memasukan ke dalam gawang. Hal ini dapat melatih keterampilan gerak lokomotor dan manipulatif peserta didik serta dapat memunculkan aspek kerjasama. Permainan ini juga terdapat alternatif permainan yang dapat diberikan pada peserta didik berkebutuhan khusus sehingga seluruh peserta didik mendapatkan hak yang sama dan dapat berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran.

## 2) Tujuan Permainan

Permainan gurita darat diberikan untuk peserta didik sekolah dasar inklusi kelas bawah yang bertujuan untuk meningkatkan:

Komponen	Tujuan
<i>Physical Literacy</i>	Meningkatkan motivasi dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kepercayaan diri dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kompetensi fisik yaitu menendang bola
	Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang suatu gerak menendang bola
	Meningkatkan kemampuan untuk bertanggung jawab atas partisipasi aktivitas jasmani sehingga dapat terlibat dalam aktivitas jasmani seumur hidup
Kemampuan Berpikir Kritis	Meningkatkan indikator berpikir kritis yaitu analisis, inferensi, evaluasi, eksplanasi dan pengaturan diri
Keterampilan Gerak Dasar	Meningkatkan salah satu gerak dasar manipulatif yaitu <i>kicking</i> atau menendang

## 3) Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini membutuhkan 4 buah cone yang di letakkan di titik sudut lapangan serta 1 buah bola sepak atau bola plastik.

## 4) Alokasi Waktu

Permainan ini dapat di lakukan selama 10-25 menit.

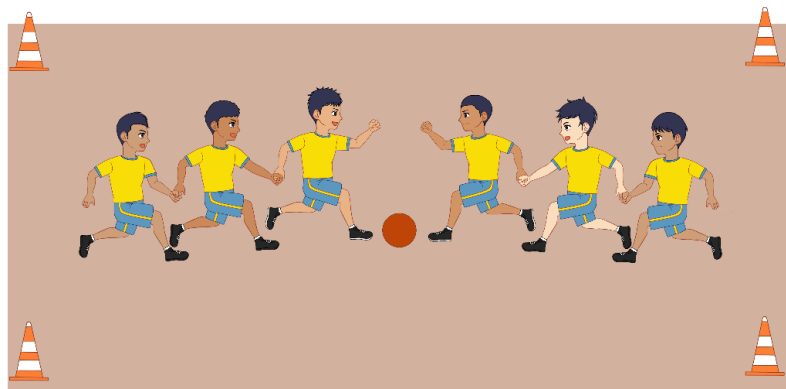
## 5) Petunjuk Pelaksanaan Permainan

- Guru membuat lapangan berbentuk persegi panjang dengan ukuran disesuaikan dengan keadaan di sekolah.

- b) Guru meletakkan cone di dua sisi lapangan untuk dijadikan sebagai gawang.
- c) Guru atau peserta didik memberikan contoh pelaksanaan permainan.
- d) Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok.
- e) Setiap kelompok bergandengan tangan dan berebut bola sampai memasukan bola ke gawang.
- f) Dahulukan peserta didik berkebutuhan khusus untuk berada di tengah dan di gandeng oleh peserta didik lain

Cara bermain permainan Gurita Darat dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

**Gambar 19. Permainan Gurita Darat**



#### 6) Catatan

Peserta didik reguler dan peserta didik berkebutuhan khusus memiliki peran dan pengalaman yang sama ketika melakukan permainan.

r. Permainan Pemburu

1) Deskripsi Permainan

Permainan pemburu merupakan bentuk aktivitas jasmani seperti bermain sepak bola hanya saja jumlah tim yang berbeda. Tim disini dibagi menjadi 3 peserta didik dan 5 peserta didik. Antar anggota akan berusaha untuk memasukan bola ke dalam gawang lawan dengan cara menendang bola. Hal ini dapat melatih keterampilan lokomotor dan manipulatif peserta didik. Permainan ini juga terdapat alternatif permainan yang dapat diberikan pada peserta didik berkebutuhan khusus sehingga seluruh peserta didik mendapatkan hak yang sama dan dapat berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran.

2) Tujuan Permainan

Permainan Pemburu diberikan untuk peserta didik sekolah dasar inklusi kelas bawah yang bertujuan untuk meningkatkan:

Komponen	Tujuan
<i>Physical Literacy</i>	Meningkatkan motivasi dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kepercayaan diri dalam melakukan aktivitas jasmani
	Meningkatkan kompetensi fisik lokomotor dan manipulatif yaitu berlari dan menendang bola
	Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang suatu gerak menendang bola
	Meningkatkan kemampuan untuk bertanggung jawab atas partisipasi aktivitas jasmani sehingga dapat terlibat dalam aktivitas jasmani seumur hidup
Kemampuan Berpikir Kritis	Meningkatkan indikator berpikir kritis yaitu analisis, inferensi, evaluasi, eksplanasi dan pengaturan diri
Keterampilan Gerak Dasar	Meningkatkan salah satu gerak dasar manipulatif yaitu <i>kicking</i> atau menendang

### 3) Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini adalah cone sebanyak 4 buah cone yang di letakkan di titik sudut lapangan, 4 buah cone untuk dijadikan 2 gawang dan 1 buah bola sepak atau bola plastik.

### 4) Alokasi Waktu

Permainan ini dapat di lakukan selama 10-25 menit.

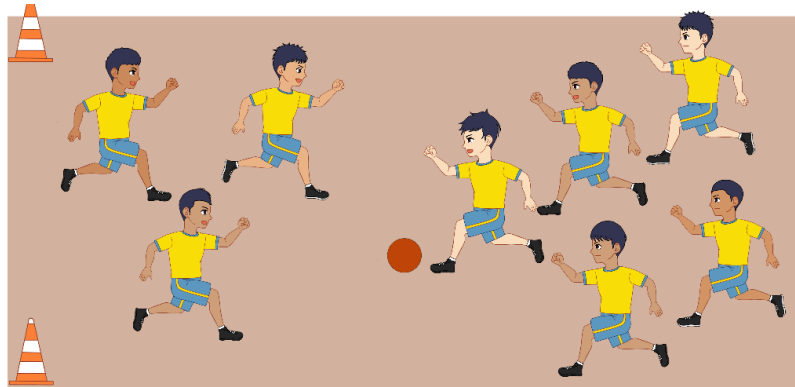
### 5) Petunjuk Pelaksanaan Permainan

- a) Guru membuat lapangan berbentuk persegi panjang dengan ukuran disesuaikan dengan keadaan di sekolah.
- b) Guru meletakkan cone di satu sisi lapangan untuk dijadikan sebagai gawang.
- c) Guru atau peserta didik memberikan contoh pelaksanaan permainan.
- d) Peserta didik menjadi dibagi 2 tim.
- e) 1 tim beranggotakan 5 peserta didik dan berusaha memasukkan bola ke gawang sedangkan tim satunya beranggotakan 3 orang dan berusaha merebut bola dari lawan.
- f) Peserta didik berkebutuhan khusus dapat menjadi bagian tim dengan cara membawa bola plastik dan berusaha memasukan bola ke gawang lawan

g) Peserta didik lain yang belum mendapat giliran menjadi pemandu sorak untuk kedua tim yang sedang bertanding.

Cara bermain permainan Pemburu dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

**Gambar 20. Permainan Pemburu**



Lampiran 2. Penilaian Ahli terhadap Model Aktivitas Jasmani Berbasis *Physical Literacy*



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

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Hermanto, M.Pd  
Jabatan/Pekerjaan : Dosen  
Instansi Asal : Univ. Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan Desain Aktivitas jasmani Berbasis  
Physical Literacy untuk Meningkatkan Kemampuan  
Berfikir Kritis - Gerak Dasar Suda SD Inklusi

dari mahasiswa:

Nama : Dewi Kiani Cahrawati  
NIM : 22609261005  
Prodi : S3. Pendidikan jasmani

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

1. Untuk substansi aktivitas jasmani lebih  
banyak yang ada di lingkungan perlu disiapkan  
sekaligus diferensiasi pembelajaran dari  
masing-masing aktivitas jasmani disiapkan.  
(bisa pada konten, proses, atau produksinya).

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

Yogyakarta, 1- NOV 2023  
Validator,

Prof. Dr. Hermanto, M. 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 : Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd., Jas. M.Or  
Jabatan/Pekerjaan : Dosen  
Instansi Asal : FIKK UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Model Aktivitas Jasmani Berbasis Physical Literacy untuk Meningkatkan  
Kemampuan ~~Gerak~~ Berpikir Kritis dan Gerak Dasar Peserta Didik  
Sekolah Dasar Inklusi

dari mahasiswa:

Nama : Dewi Kiani Cakrawati  
NIM : ~~99~~ 2209261005  
Prodi : S3 Pendidikan Jasmani

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

1. Diberi halaman sampul
2. Petunjuk penggunaan diperjelas
3. FYO

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

Yogyakarta, .....  
Validator,



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 Email: humas\_fikk@uny.ac.id

#### SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ermawan Rusanto, M.Pd.  
Jabatan/Pekerjaan : Lektor Kepala / Dosen  
Instansi Asal : FIKK UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Model Aktivitas Jasmani Berbasis Physical Literacy untuk Meningkatkan  
Kemampuan Berpikir Kritis dan Gerak Dasar Peserta Didik Sekolah Dasar  
Inklusif

dari mahasiswa:

Nama : Dwi Kiani Carrawali  
NIM : 22609261005  
Prodi : S3 Pendidikan Jasmani

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

1. Beri contoh produk softeneris dan petunjuk umum panduan pelaksanaan aktivitas jasmani
2. Arahkan dengan kompetensi dasar peserta didik SD
3. Ciri inklusi belum nampak dalam permainan, beri penjelasan di bagian mana inklusi nya

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

Yogyakarta, 30 Juli 2024  
Validator,

Dr. Ermawan Rusanto, M.Pd.  
Nip.19780702.200212.1004



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 : Prof. Dr. Sugeng Purwanlo,  
Jabatan/Pekerjaan : Dosen  
Instansi Asal : FIKK UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Model Aktivitas Jasmani Berbasis Physical Literacy untuk Meningkatkan  
Kemampuan Berpikir Kritis dan Dasar Dasar Peserta Didik Sekolah Dasar Inklusi

dari mahasiswa:

Nama : DEWI KIANI CAKRAWATI  
NIM : 22609261005  
Prodi : S3 Pendidikan Jasmani

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

1. Konsep inklusi di perjelas
2. FVD
- 3.

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

Yogyakarta, .....  
Validator,

- Persewaan Kuliag Asing bagaimana meragmati  
kuliag baliwa Indonesia:
- E.Y.P.

Disain aktivitas jasmani ini dinyatakan:

- (Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan yang didapatkan)

Evaluator

*[Signature]*

*[Signature]*

Lampiran 3. Penilaian Praktisi terhadap Model Aktivitas Jasmani Berbasis *Physical Literacy*

10	Penggunaan ilustrasi gambar pada disain aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> akan membantu dalam menjelaskan dan memberi gambaran tentang pelaksanaannya				✓
11	Peralatan yang digunakan dalam aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> sesuai dengan kondisi sarana prasarana yang dimiliki sekolah			✓	
12	Peralatan yang digunakan aman untuk siswa sekolah dasar inklusi			✓	
13	Peralatan yang digunakan mudah dan murah untuk digunakan			✓	
14	Peralatan yang digunakan menarik dan membangkitkan partisipasi siswa			✓	
15	Peralatan dapat digunakan secara individual dan kelompok			✓	

**Komentar dan Saran**

permainan ini sebaiknya menarik  
dan mudah di praktekan di sekolah  
kami

12	Peralatan yang digunakan aman untuk siswa sekolah dasar inklusi				✓	
13	Peralatan yang digunakan mudah dan murah untuk digunakan				✓	
14	Peralatan yang digunakan menarik dan membangkitkan partisipasi siswa				✓	
15	Peralatan dapat digunakan secara individual dan kelompok				✓	

#### Komentar dan Saran

Mungkin bisa ditambahkan gerakan berjalan selain dengan lompat jinjit. Sehingga lebih ada variasi gerak dasar lokomotor yang lain selain lompat jinjit.

Yogyakarta, 15 Mei 2024

Evaluator

  
 ROSALIA DEWI RAIMANINGSIH

12	Peralatan yang digunakan aman untuk siswa sekolah dasar inklusi					✓
13	Peralatan yang digunakan mudah dan murah untuk digunakan					✓
14	Peralatan yang digunakan menarik dan membangkitkan partisipasi siswa					✓
15	Peralatan dapat digunakan secara individual dan kelompok					✓

#### Komentar dan Saran

Materi 3R cukup sesuai dengan kondisi sekolah  
Tapi lebih kalau boleh menyarankan bisa kombinasi  
Saat lari tidak hanya lari lurus, karena  
terlalu monoton untuk anak-anak inklusi dan  
mudah bosan.

Yogyakarta, .....

Evaluator

.....

10	Penggunaan ilustrasi gambar pada disain aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> akan membantu dalam menjelaskan dan memberi gambaran tentang pelaksanaannya					✓
11	Peralatan yang digunakan dalam aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> sesuai dengan kondisi sarana prasarana yang dimiliki sekolah					✓
12	Peralatan yang digunakan aman untuk siswa sekolah dasar inklusi					✓
13	Peralatan yang digunakan mudah dan murah untuk digunakan					✓
14	Peralatan yang digunakan menarik dan membangkitkan partisipasi siswa					✓
15	Peralatan dapat digunakan secara individual dan kelompok					✓

#### Komentar dan Saran

permainan yang bagus dan menarik, mudah untuk dipraktikkan oleh siswa kelas bawah dan menyenangkan.

12	Peralatan yang digunakan aman untuk siswa sekolah dasar inklusi				✓	
13	Peralatan yang digunakan mudah dan murah untuk digunakan				✓	
14	Peralatan yang digunakan menarik dan membangkitkan partisipasi siswa				✓	
15	Peralatan dapat digunakan secara individual dan kelompok				✓	

#### Komentar dan Saran

Sarankan Peralatan yang lebih aman

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, .....

Evaluator

  
Andreas Choriando

Lampiran 4. Instrumen Penilaian Ahli Materi terhadap Model Aktivitas Jasmani Berbasis *Physical Literacy*

**A. Petunjuk Pengisian**

Lembar pertanyaan 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. Lembar pernyataan dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli materi tentang kelayakan produk penelitian
2. Rentang evaluasi meliputi **Sangat Sesuai (SS)**, **Sesuai (S)**, **Cukup Sesuai (CS)**, **Kurang Sesuai (KS)**, **Sangat Kurang Sesuai (SKS)** dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban beserta skor penilaian sebagai berikut:  
5 = Sangat Sesuai/Sangat Baik/Sangat Jelas/Sangat Tepat  
4 = Sesuai/Baik/Jelas/Tepat  
3 = Cukup Sesuai/Sedang/Cukup Mengembangkan  
2 = Kurang Sesuai/Kurang Baik/Kurang Jelas/Kurang Tepat  
1 = Sangat Kurang Sesuai/Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Jelas/Sangat Kurang Baik
3. Penilaian dari Bapak/Ibu bertujuan untuk meningkatkan kelayakan produk penelitian.
4. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dalam penelitian ini, diucapkan terimakasih.

**Instrumen Penilaian Permainan.....**

No	Aspek	SKS	KS	CS	S	SS
1	Model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> mudah dipahami					
2	Model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> menarik peserta didik untuk melakukan aktivitas jasmani					
3	Model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar inklusi					
4	Model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklus					
5	Model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> sesuai untuk peserta didik sekolah dasar kelas bawah					
6	Model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> sesuai untuk peserta didik dengan hambatan kognitif dan intelektual					
7	Model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> sesuai untuk peserta didik dengan hambatan sosial, emosional dan perilaku					
8	Model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> sesuai dengan teori <i>physical literacy</i>					
9	Model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> menarik dan memicu kesenangan					
10	Materi yang diberikan dalam model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> mudah dilakukan dan menyenangkan					
11	Materi dalam model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> aman untuk dilakukan					
12	Materi dalam model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> tidak diskriminatif berdasarkan suku, agama, ras dan/atau antar golongan					
13	Materi dalam model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> tidak mengandung pornografi					
14	Materi dalam model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> tidak mengandung unsur kekerasan					
15	Materi dalam model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> tidak mengandung ujaran kebencian					

16	Materi dalam model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> menggunakan kalimat instruksional untuk mempermudah memahami dan melaksanakan di lapangan					
17	Tata bahasa dan kalimat dalam model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> sudah tepat					
18	Kalimat yang digunakan tidak diskriminatif berdasarkan suku, agama, ras dan/atau antar golongan					
19	Peraturan permainan dalam model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> mudah dipahami dan dipraktekkan					
20	Petunjuk pelaksanaan pada model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> jelas dan dimungkinkan dapat dilaksanakan					

## 1. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## 2. Kesimpulan

Model aktivitas jasmani ini dinyatakan:

- ☐ Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak untuk digunakan

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan yang didapatkan)

Lampiran 5. Instrumen Penilaian Ahli Media terhadap Model Aktivitas Jasmani Berbasis *Physical Literacy*

**A. Petunjuk Pengisian**

Lembar pertanyaan 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. Lembar pernyataan dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli materi tentang kelayakan produk penelitian
2. Rentang evaluasi meliputi **Sangat Sesuai (SS)**, **Sesuai (S)**, **Cukup Sesuai (CS)**, **Kurang Sesuai (KS)**, **Sangat Kurang Sesuai (SKS)** dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban beserta skor penilaian sebagai berikut:  
5 = Sangat Sesuai/Sangat Baik/Sangat Jelas/Sangat Tepat  
4 = Sesuai/Baik/Jelas/Tepat  
3 = Cukup Sesuai/Sedang/Cukup Mengembangkan  
2 = Kurang Sesuai/Kurang Baik/Kurang Jelas/Kurang Tepat  
1 = Sangat Kurang Sesuai/Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Jelas/Sangat Kurang Baik
3. Penilaian dari Bapak/Ibu bertujuan untuk meningkatkan kelayakan produk penelitian.
4. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dalam penelitian ini, diucapkan terimakasih.

### Instrumen Penilaian Permainan.....

No	Aspek	SKS	KS	CS	S	SS
1	Penggunaan ilustrasi gambar model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> menarik secara visual					
2	Penggunaan ilustrasi gambar pada model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> dapat membantu dalam menjelaskan dan memberi gambaran tentang pelaksanaannya					
3	Penggunaan ilustrasi gambar tidak diskriminatif berdasarkan suku, agama, ras dan/atau antar golongan					
4	Penggunaan ilustrasi gambar tidak mengandung pornografi					
5	Penggunaan ilustrasi gambar tidak mengandung unsur kekerasan					
6	Penggunaan ilustrasi gambar tidak mengandung ujaran kebencian					
7	Petunjuk pelaksanaan pada model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> cukup jelas dan dimungkinkan dapat dilaksanakan					
8	Tata bahasa dan kalimat dalam model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> sudah tepat					
9	Kualitas gambar yang ditampilkan dengan materi yang diterapkan					
10	Kesesuaian pengaturan tata letak gambar serta tulisan pada model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i>					

### Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 6. Instrumen Penilaian Praktisi terhadap Model Aktivitas Jasmani Berbasis *Physical Literacy*

**A. Petunjuk Pengisian**

Lembar pertanyaan 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:

5. Lembar pernyataan dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari praktisi tentang keterlaksanaan produk penelitian
6. Rentang evaluasi meliputi **Sangat Sesuai (SS)**, **Sesuai (S)**, **Cukup Sesuai (CS)**, **Kurang Sesuai (KS)**, **Sangat Kurang Sesuai (SKS)** dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban beserta skor penilaian sebagai berikut:
  - 5 = Sangat Sesuai/Sangat Baik/Sangat Jelas/Sangat Tepat
  - 4 = Sesuai/Baik/Jelas/Tepat
  - 3 = Cukup Sesuai/Sedang/Cukup Mengembangkan
  - 2 = Kurang Sesuai/Kurang Baik/Kurang Jelas/Kurang Tepat
  - 1 = Sangat Kurang Sesuai/Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Jelas/Sangat Kurang Baik
7. Penilaian dari Bapak/Ibu bertujuan untuk meningkatkan kepraktisan produk penelitian.
8. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
9. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dalam penelitian ini, diucapkan terimakasih.

**Instrumen Penilaian Permainan.....**

No	Aspek	SKS	KS	CS	S	SS
1	Model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> mudah dipahami oleh guru					
2	Materi dalam model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar inklusi					
3	Materi dalam model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> sesuai dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar inklusi					
4	Materi dalam model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> sesuai dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar peserta didik sekolah dasar inklusi					
5	Materi dalam model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> aman untuk dilaksanakan					
6	Materi dalam model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> mudah dilakukan dan menyenangkan					
7	Materi dalam model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> meningkatkan motivasi dan kesenangan					
8	Petunjuk pelaksanaan pada model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> cukup jelas					
9	Penggunaan ilustrasi gambar pada model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> yang ditampilkan menarik secara visual					
10	Penggunaan ilustrasi gambar pada model aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> akan membantu dalam menjelaskan dan memberi gambaran tentang pelaksanaannya					
11	Peralatan yang digunakan dalam aktivitas jasmani berbasis <i>physical literacy</i> sesuai dengan kondisi sarana prasarana yang dimiliki sekolah					
12	Peralatan yang digunakan aman untuk peserta didik sekolah dasar inklusi					
13	Peralatan yang digunakan mudah dan murah untuk digunakan					

14	Peralatan yang digunakan menarik dan membangkitkan partisipasi peserta didik					
15	Peralatan dapat digunakan secara individual dan kelompok					

### Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## Lampiran 7. Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis

### A. Identitas

Nama :

Jenis Kelamin :

Asal Sekolah :

### B. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai.

Rentang penilaian meliputi **Sangat Baik (SB)**, **Baik (B)**, **Cukup Baik (CB)**, **Kurang Baik (KB)**, **Sangat Kurang Baik (SKB)**. Terdapat lima alternatif jawaban beserta skor penilaian sebagai berikut:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

### C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Butir Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Analisis	Peserta didik memahami informasi yang diterima					
		Peserta didik memilih strategi yang digunakan untuk memecahkan masalah					
		Peserta didik memahami dan membandingkan informasi yang berbeda					
2	Inferensi	Peserta didik mengungkapkan pendapat, merumuskan hipotesis dan membuat prediksi					
		Peserta didik mempertanyakan dan memperdebatkan pilihan yang berbeda					

		Peserta didik meningkatkan kerjasama antar peserta didik					
		Peserta didik bertanya kepada peserta didik lain					
3	Evaluasi	Peserta didik menarik kesimpulan					
		Peserta didik membuat keputusan berdasarkan informasi dan diskusi					
		Peserta didik membuat keputusan dalam kelompok					
4	Eksplanasi	Peserta didik mendeskripsikan proses yang mereka gunakan untuk membuat keputusan					
		Peserta didik meningkatkan strategi belajar dirinya					
		Peserta didik bernalar melalui cara menggambarkan sesuatu					
		Peserta didik menjelaskan pemikiran mereka					
5	Pengaturan Diri	Peserta didik menilai diri sendiri dan pengalaman yang di alami					

Lampiran 8. Instrumen Penilaian Keterampilan Gerak Dasar

Nama :

Usia :

Jenis Kelamin :

**Locomotor**

No	Keterampilan	Kriteria Penampilan	Tes 1	Tes 2	Score
1	<i>Run</i>	Periode singkat adalah ketika kedua kaki tidak menginjak tanah			
		Lengan bergerak berlawanan dengan kaki, siku dibengkokkan			
		Penempatan kaki dekat atau di atas garis (bukan mendarat dengan telapak kaki)			
		Kaki tidak dijadikan tumpuan membentuk 90 <sup>0</sup> (dekat dengan pantat)			
		<b>Jumlah</b>			
2	<i>Gallop</i>	Maju satu langkah dengan kaki pemula diikuti oleh satu langkah kaki yang mengayun menuju posisi di belakang atau berdekatan dengan kaki pemula			
		Periode singkat adalah ketika kedua kaki tidak menyentuh tanah			
		Lengan ditekuk dan diangkat setinggi pinggang			
		Mampu menggunakan kaki yang depan dengan kaki kanan dan kiri			
		<b>Jumlah</b>			
3	<i>Hop</i>	Kaki yang tidak menjadi tumpuan diangkat tetap pada belakang tubuh			
		Kaki yang tidak menjadi tumpuan berayun untuk menghasilkan dorongan			

		Lengan ditekuk pada siku dan mengayun pada saat ke atas			
		Mampu menggunakan kaki kanan dan kiri pada waktu hop			
		<b>Jumlah</b>			
4	<i>Leap</i>	Loncatan dimulai dengan satu kaki mendarat dengan kaki yang berlawanan			
		Periode ketika kedua kaki tidak menyentuh tanah haruslah lebih panjang dan berlari			
		Maju dengan tangan bergerak berlawanan dengan kaki			
		<b>Jumlah</b>			
5	<i>Horizontal Jump</i>	Gerakan persiapan awal termasuk kelenturan lutut dengan tangan terentang di atas tubuh			
		Lengan direntangkan kuat ke atas dan ke bawah mencapai rentangan maksimal di atas kepala			
		Melompat dan mendarat dengan kedua kaki			
		Lengan mengarah ke bawah ketika mendarat			
		<b>Jumlah</b>			
6	<i>Slide</i>	Tubuh bergeser, sehingga bahu sejajar dengan garis lantai			
		Satu langkah bergeser kesamping diikuti oleh bergesernya kaki yang lain menuju ke posisi kaki pendahulu			
		Minimum anak melakukan 4 <i>step-slide</i> yang menerus ke kanan			
		Minimum anak melakukan 4 <i>step slide</i> yang menerus ke kiri			
		<b>Jumlah</b>			

**Object Control Skill**

No	Keterampilan	Kriteria Penampilan	Tes 1	Tes 2	Score
1	<i>Striking a Stationary Ball</i>	Cara memegang tongkat pemukul. Dimana tangan yang dominan memegang tongkat di atas tangan yang tidak dominan			
		Bagian tubuh dan kaki pada sisi yang tidak dominan berada di depan, berlawanan dengan tongkat dan tubuh menghadap ke arah tongkat			
		Pinggul dan bahu berputar ketika anak mengayunkan pukulan			
		Memindahkan tumpuan badan ke kaki depan			
		Pemukul mengenai bola			
		<b>Jumlah</b>			
2	<i>Stationary Dribble</i>	Kontak antara tangan dan bola terjadi di atas pinggang			
		Mendorong bola menggunakan buku jari bukan dipukul dengan telapak tangan			
		Bola mendarat pada tanah di depan kaki			
		Mempunyai kontrol terhadap bola minimal pada 4 pantulan yang berturut-turut tanpa harus menggunakan posisi kaki			
		<b>Jumlah</b>			
3	Menangkap	Fase persiapan dimana tangan berada di depan badan dan siku menempel pada tubuh			
		Lengan maju ketika menangkap bola			
		Bola ditangkap hanya dengan tangan			
		<b>Jumlah</b>			
4	Menendang	Kecepatan yang stabil untuk sampai ke bola			
		Mengambil langkah panjang atau melompat ketika menyentuh bola			
		Kaki yang tidak digunakan untuk menendang bola diletakkan di belakang bola			

		Menendang bola dengan ujung jari kaki ataupun punggung kaki			
		<b>Jumlah</b>			
5	<i>Overhead Throw</i>	Ayunan tangan dimulai dengan mengayunkan tangan dan lengan dari bawah			
		Pinggang dan bahu berputar ke arah bagian tubuh yang tidak melakukan pelemparan menghadap ke tembok			
		Tumpuan berat badan dipindahkan dengan cara melangkah kaki yang berlawanan dari tangan yang melempar			
		<b>Jumlah</b>			
6	<i>Underhand Roll</i>	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			
		Membangkitkan lutut untuk merendahkan badan			
		Melepaskan bola ketika bola berada dekat dengan lintai sehingga bola tidak memantul lebih dari 4 inci			
		<b>Jumlah</b>			

Lampiran 9. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis

		Correlations															
		x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8	x9	x10	x11	x12	x13	x14	x15	total
x1	Pearson Correlation	1	.368	.233	.233	.233	.436*	.233	.436*	1.000**	.233	.368	.436*	.233	.368	1.000**	.634**
	Sig. (2-tailed)		.070	.263	.263	.263	.029	.263	.029	<.001	.263	.070	.029	.263	.070	<.001	<.001
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
x2	Pearson Correlation	.368	1	.271	.271	.271	.377	.271	.377	.368	.271	1.000**	.377	.271	1.000**	.368	.625**
	Sig. (2-tailed)	.070		.190	.190	.190	.063	.190	.063	.070	.190	<.001	.063	.190	<.001	.070	<.001
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
x3	Pearson Correlation	.233	.271	1	1.000**	1.000**	.250	1.000**	.250	.233	1.000**	.271	.250	1.000**	.271	.233	.808**
	Sig. (2-tailed)	.263	.190		<.001	<.001	.228	<.001	.228	.263	<.001	.190	.228	<.001	.190	.263	<.001
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
x4	Pearson Correlation	.233	.271	1.000**	1	1.000**	.250	1.000**	.250	.233	1.000**	.271	.250	1.000**	.271	.233	.808**
	Sig. (2-tailed)	.263	.190	<.001		<.001	.228	<.001	.228	.263	<.001	.190	.228	<.001	.190	.263	<.001
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

x5	Pearson Correlation	.233	.271	1.000**	1.000**	1	.250	1.000**	.250	.233	1.000**	.271	.250	1.000**	.271	.233	.808**
	Sig. (2-tailed)	.263	.190	<,001	<,001		.228	<,001	.228	.263	<,001	.190	.228	<,001	.190	.263	<,001
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
x6	Pearson Correlation	.436*	.377	.250	.250	.250	1	.250	1.000**	.436*	.250	.377	1.000**	.250	.377	.436*	.640**
	Sig. (2-tailed)	.029	.063	.228	.228	.228		.228	<,001	.029	.228	.063	<,001	.228	.063	.029	<,001
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
x7	Pearson Correlation	.233	.271	1.000**	1.000**	1.000**	.250	1	.250	.233	1.000**	.271	.250	1.000**	.271	.233	.808**
	Sig. (2-tailed)	.263	.190	<,001	<,001	<,001	.228		.228	.263	<,001	.190	.228	<,001	.190	.263	<,001
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
x8	Pearson Correlation	.436*	.377	.250	.250	.250	1.000**	.250	1	.436*	.250	.377	1.000**	.250	.377	.436*	.640**
	Sig. (2-tailed)	.029	.063	.228	.228	.228	<,001	.228		.029	.228	.063	<,001	.228	.063	.029	<,001
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
x9	Pearson Correlation	1.000**	.368	.233	.233	.233	.436*	.233	.436*	1	.233	.368	.436*	.233	.368	1.000**	.634**

	Sig. (2-tailed)	<,001	.070	.263	.263	.263	.029	.263	.029		.263	.070	.029	.263	.070	<,001	<,001
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
x10	Pearson Correlation	.233	.271	1.000**	1.000**	1.000**	.250	1.000**	.250	.233	1	.271	.250	1.000**	.271	.233	.808**
	Sig. (2-tailed)	.263	.190	<,001	<,001	<,001	.228	<,001	.228	.263		.190	.228	<,001	.190	.263	<,001
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
x11	Pearson Correlation	.368	1.000**	.271	.271	.271	.377	.271	.377	.368	.271	1	.377	.271	1.000**	.368	.625**
	Sig. (2-tailed)	.070	<,001	.190	.190	.190	.063	.190	.063	.070	.190		.063	.190	<,001	.070	<,001
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
x12	Pearson Correlation	.436*	.377	.250	.250	.250	1.000**	.250	1.000**	.436*	.250	.377	1	.250	.377	.436*	.640**
	Sig. (2-tailed)	.029	.063	.228	.228	.228	<,001	.228	<,001	.029	.228	.063		.228	.063	.029	<,001
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
x13	Pearson Correlation	.233	.271	1.000**	1.000**	1.000**	.250	1.000**	.250	.233	1.000**	.271	.250	1	.271	.233	.808**
	Sig. (2-tailed)	.263	.190	<,001	<,001	<,001	.228	<,001	.228	.263	<,001	.190	.228		.190	.263	<,001
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

x14	Pearson Correlation	.368	1.000**	.271	.271	.271	.377	.271	.377	.368	.271	1.000**	.377	.271	1	.368	.625**
	Sig. (2-tailed)	.070	<,001	.190	.190	.190	.063	.190	.063	.070	.190	<,001	.063	.190		.070	<,001
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
x15	Pearson Correlation	1.000**	.368	.233	.233	.233	.436*	.233	.436*	1.000**	.233	.368	.436*	.233	.368	1	.634**
	Sig. (2-tailed)	<,001	.070	.263	.263	.263	.029	.263	.029	<,001	.263	.070	.029	.263	.070		<,001
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
total	Pearson Correlation	.634*	.625*	.808*	.808*	.808*	.640*	.808*	.640*	.634*	.808*	.625*	.640*	.808*	.625*	.634*	1
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.928	15

Lampiran 10. Hasil Penilaian Ahli Materi terhadap Model Aktivitas Jasmani Berbasis *Physical Literacy*

Permainan 3R														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
2	5	5	5	4	5	4	4	4	3	4	19	20	0,95	TINGGI
3	5	4	5	4	5	4	3	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
4	4	4	5	5	5	3	3	4	4	4	18	20	0,9	TINGGI
5	4	5	5	5	5	3	4	4	4	4	19	20	0,95	TINGGI
6	4	4	4	4	5	3	3	3	3	4	16	20	0,8	TINGGI
7	4	4	4	4	5	3	3	3	3	4	16	20	0,8	TINGGI
8	4	5	5	5	4	3	4	4	4	3	18	20	0,9	TINGGI
9	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
10	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
11	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
12	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
13	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
14	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
15	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
16	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
17	4	5	4	5	5	3	4	3	4	4	18	20	0,9	TINGGI
18	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
19	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
20	5	5	4	5	4	4	4	3	4	3	18	20	0,9	TINGGI
OVERALL	94	96	95	96	97	74	76	75	76	77	378		0,95	TINGGI

Permainan Joget Asik														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\Sigma s$	n(C-1)	V	KET
1	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
2	5	5	5	4	5	4	4	4	3	4	19	20	0,95	TINGGI
3	5	4	5	4	5	4	3	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
4	4	4	5	5	5	3	3	4	4	4	18	20	0,9	TINGGI
5	4	5	5	5	5	3	4	4	4	4	19	20	0,95	TINGGI
6	4	4	4	4	5	3	3	3	3	4	16	20	0,8	TINGGI
7	4	4	4	4	5	3	3	3	3	4	16	20	0,8	TINGGI
8	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
9	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
10	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
11	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
12	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
13	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
14	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
15	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
16	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
17	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
18	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
19	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
20	5	5	4	5	4	4	4	3	4	3	18	20	0,9	TINGGI
OVERALL	96	96	95	96	97	76	76	75	76	77	380		0,95	TINGGI

Permainan Kuda Berlari														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\Sigma s$	n(C-1)	V	KET
1	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
2	5	5	5	4	5	4	4	4	3	4	19	20	0,95	TINGGI
3	5	4	5	4	5	4	3	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
4	4	4	5	5	5	3	3	4	4	4	18	20	0,9	TINGGI
5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
6	4	4	4	5	5	3	3	3	4	4	17	20	0,85	TINGGI
7	4	4	4	5	5	3	3	3	4	4	17	20	0,85	TINGGI
8	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
9	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
10	5	4	5	5	5	4	3	4	4	4	19	20	0,95	TINGGI
11	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
12	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
13	5	5	5	4	5	4	4	4	3	4	19	20	0,95	TINGGI
14	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
15	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
16	4	5	4	5	5	3	4	3	4	4	18	20	0,9	TINGGI
17	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
18	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
19	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
20	5	5	4	5	4	4	4	3	4	3	18	20	0,9	TINGGI
OVERALL	96	95	95	97	97	76	75	75	77	77	380		0,95	TINGGI

Permainan Citar dan Kuda														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\Sigma s$	n(C-1)	V	KET
1	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
2	5	5	5	4	5	4	4	4	3	4	19	20	0,95	TINGGI
3	5	4	5	4	5	4	3	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
4	4	4	5	5	5	3	3	4	4	4	18	20	0,9	TINGGI
5	4	5	5	5	5	3	4	4	4	4	19	20	0,95	TINGGI
6	4	5	4	4	4	3	4	3	3	3	16	20	0,8	TINGGI
7	4	5	4	4	4	3	4	3	3	3	16	20	0,8	TINGGI
8	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
9	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
10	5	4	5	5	5	4	3	4	4	4	19	20	0,95	TINGGI
11	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
12	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
13	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
14	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
15	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
16	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
17	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
18	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
19	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
20	5	5	4	5	4	4	4	3	4	3	18	20	0,9	TINGGI
OVERALL	96	97	95	96	94	76	77	75	76	74	378		0,95	TINGGI

Permainan Estafet Lompat														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
2	5	5	5	4	5	4	4	4	3	4	19	20	0,95	TINGGI
3	5	4	5	4	5	4	3	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
4	4	4	5	5	5	3	3	4	4	4	18	20	0,9	TINGGI
5	4	5	5	5	5	3	4	4	4	4	19	20	0,95	TINGGI
6	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	15	20	0,75	SEDANG
7	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	15	20	0,75	SEDANG
8	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
9	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
10	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
11	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
12	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
13	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
14	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
15	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
16	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
17	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
18	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
19	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
20	5	5	4	5	4	4	4	3	4	3	18	20	0,9	TINGGI
OVERALL	96	96	95	96	95	76	76	75	76	75	378		0,95	TINGGI

Permainan Es Krim														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
2	5	5	5	4	5	4	4	4	3	4	19	20	0,95	TINGGI
3	5	4	5	4	5	4	3	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
4	4	5	5	5	5	3	4	4	4	4	19	20	0,95	TINGGI
5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
6	4	4	5	4	4	3	3	4	3	3	16	20	0,8	TINGGI
7	4	5	4	4	4	3	4	3	3	3	16	20	0,8	TINGGI
8	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
9	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
10	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
11	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
12	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
13	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
14	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
15	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
16	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
17	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
18	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
19	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
20	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
OVERALL	97	98	97	96	95	77	78	77	76	75	383		0,96	TINGGI

Permainan Kelinciku														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
2	5	5	5	4	5	4	4	4	3	4	19	20	0,95	TINGGI
3	5	4	5	4	5	4	3	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
4	4	4	5	5	5	3	3	4	4	4	18	20	0,9	TINGGI
5	4	5	5	5	5	3	4	4	4	4	19	20	0,95	TINGGI
6	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	15	20	0,75	SEDANG
7	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	15	20	0,75	SEDANG
8	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
9	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
10	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
11	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
12	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
13	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
14	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
15	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
16	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
17	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
18	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
19	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
20	5	5	4	5	4	4	4	3	4	3	18	20	0,9	TINGGI
OVERALL	96	96	95	96	95	76	76	75	76	75	378		0,95	TINGGI

Permainan Wrebeck~														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
2	5	5	5	4	5	4	4	4	3	4	19	20	0,95	TINGGI
3	5	4	5	4	5	4	3	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
4	4	4	5	5	5	3	3	4	4	4	18	20	0,9	TINGGI
5	4	5	5	5	5	3	4	4	4	4	19	20	0,95	TINGGI
6	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	15	20	0,75	SEDANG
7	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	15	20	0,75	SEDANG
8	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
9	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
10	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
11	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
12	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
13	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
14	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
15	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
16	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
17	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
18	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
19	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
20	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
OVERALL	96	96	96	96	96	76	76	76	76	76	380		0,95	TINGGI

Permainan wusshh														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\Sigma s$	n(C-1)	V	KET
1	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
2	5	5	5	4	5	4	4	4	3	4	19	20	0,95	TINGGI
3	5	4	5	4	5	4	3	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
4	4	4	5	5	5	3	3	4	4	4	18	20	0,9	TINGGI
5	4	5	5	5	5	3	4	4	4	4	19	20	0,95	TINGGI
6	4	5	4	4	4	3	4	3	3	3	16	20	0,8	TINGGI
7	4	4	5	4	4	3	3	4	3	3	16	20	0,8	TINGGI
8	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
9	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
10	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
11	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
12	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
13	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
14	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
15	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
16	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
17	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
18	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
19	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
20	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
OVERALL	96	97	97	96	96	76	77	77	76	76	382		0,96	TINGGI

Permainan Lingkas														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\Sigma s$	n(C-1)	V	KET
1	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
2	5	5	5	4	5	4	4	4	3	4	19	20	0,95	TINGGI
3	5	4	5	4	5	4	3	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
4	4	4	5	5	5	3	3	4	4	4	18	20	0,9	TINGGI
5	4	5	5	5	5	3	4	4	4	4	19	20	0,95	TINGGI
6	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	15	20	0,75	SEDANG
7	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	15	20	0,75	SEDANG
8	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
9	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
10	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
11	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
12	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
13	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
14	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
15	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
16	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
17	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
18	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
19	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
20	5	5	4	5	4	4	4	3	4	3	18	20	0,9	TINGGI
OVERALL	96	96	95	96	95	76	76	75	76	75	378		0,95	TINGGI

Permainan 3vs5														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\Sigma s$	n(C-1)	V	KET
1	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
2	5	5	5	4	5	4	4	4	3	4	19	20	0,95	TINGGI
3	5	4	5	4	5	4	3	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
4	4	4	5	5	5	3	3	4	4	4	18	20	0,9	TINGGI
5	4	5	5	5	5	3	4	4	4	4	19	20	0,95	TINGGI
6	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	15	20	0,75	SEDANG
7	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	15	20	0,75	SEDANG
8	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
9	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
10	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
11	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
12	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
13	5	5	5	4	5	4	4	4	3	4	19	20	0,95	TINGGI
14	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
15	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
16	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
17	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
18	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
19	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
20	5	5	4	5	4	4	4	3	4	3	18	20	0,9	TINGGI
OVERALL	96	96	95	95	95	76	76	75	75	75	377		0,94	TINGGI

Permainan Bentengan														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\Sigma s$	n(C-1)	V	KET
1	5	4	5	5	4	4	3	4	4	3	18	20	0,9	TINGGI
2	5	5	5	4	5	4	4	4	3	4	19	20	0,95	TINGGI
3	5	4	5	4	5	4	3	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
4	4	4	5	5	5	3	3	4	4	4	18	20	0,9	TINGGI
5	4	5	5	5	5	3	4	4	4	4	19	20	0,95	TINGGI
6	4	4	4	5	5	3	3	3	4	4	17	20	0,85	TINGGI
7	4	4	4	5	5	3	3	3	4	4	17	20	0,85	TINGGI
8	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
9	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
10	5	4	5	5	5	4	3	4	4	4	19	20	0,95	TINGGI
11	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
12	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
13	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
14	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
15	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
16	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
17	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
18	4	5	5	4	5	3	4	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
19	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
20	4	5	4	5	4	3	4	3	4	3	17	20	0,85	TINGGI
OVERALL	94	94	95	97	96	74	74	75	77	76	376		0,94	TINGGI

Permainan BOM!														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
2	5	5	5	4	5	4	4	4	3	4	19	20	0,95	TINGGI
3	5	4	5	4	5	4	3	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
4	4	4	5	5	5	3	3	4	4	4	18	20	0,9	TINGGI
5	4	5	5	5	5	3	4	4	4	4	19	20	0,95	TINGGI
6	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	15	20	0,75	SEDANG
7	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	15	20	0,75	SEDANG
8	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
9	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
10	5	4	5	5	5	4	3	4	4	4	19	20	0,95	TINGGI
11	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
12	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
13	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
14	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
15	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
16	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
17	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
18	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
19	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
20	5	5	4	5	4	4	4	3	4	3	18	20	0,9	TINGGI
OVERALL	96	95	95	96	95	76	75	75	76	75	377		0,94	TINGGI

Permainan Tebak Hewan														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\Sigma s$	n(C-1)	V	KET
1	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	15	20	0,75	SEDANG
2	5	5	5	4	5	4	4	4	3	4	19	20	0,95	TINGGI
3	5	4	5	4	5	4	3	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
4	4	4	5	5	5	3	3	4	4	4	18	20	0,9	TINGGI
5	4	5	5	5	5	3	4	4	4	4	19	20	0,95	TINGGI
6	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	15	20	0,75	SEDANG
7	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	15	20	0,75	SEDANG
8	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
9	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
10	5	4	5	5	5	4	3	4	4	4	19	20	0,95	TINGGI
11	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
12	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
13	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
14	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
15	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
16	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
17	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
18	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
19	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
20	5	5	4	5	4	4	4	3	4	3	18	20	0,9	TINGGI
OVERALL	95	94	94	95	94	75	74	74	75	74	372		0,93	TINGGI

Permainan Tangkap Tikus														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\Sigma s$	n(C-1)	V	KET
1	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
2	5	5	5	4	5	4	4	4	3	4	19	20	0,95	TINGGI
3	5	4	5	4	5	4	3	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
4	4	4	5	5	5	3	3	4	4	4	18	20	0,9	TINGGI
5	4	5	5	5	5	3	4	4	4	4	19	20	0,95	TINGGI
6	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	15	20	0,75	SEDANG
7	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	15	20	0,75	SEDANG
8	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
9	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
10	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
11	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
12	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
13	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
14	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
15	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
16	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
17	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
18	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
19	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
20	5	5	4	5	4	4	4	3	4	3	18	20	0,9	TINGGI
OVERALL	96	96	95	96	95	76	76	75	76	75	378		0,95	TINGGI

Permainan Hutan Lindung														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\Sigma s$	n(C-1)	V	KET
1	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
2	5	5	5	4	5	4	4	4	3	4	19	20	0,95	TINGGI
3	5	4	5	4	5	4	3	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
4	4	4	5	5	5	3	3	4	4	4	18	20	0,9	TINGGI
5	4	5	5	5	5	3	4	4	4	4	19	20	0,95	TINGGI
6	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	15	20	0,75	SEDANG
7	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	15	20	0,75	SEDANG
8	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
9	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
10	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
11	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
12	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
13	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
14	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
15	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
16	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
17	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
18	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
19	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
20	5	5	4	5	4	4	4	3	4	3	18	20	0,9	TINGGI
OVERALL	96	96	95	96	95	76	76	75	76	75	378		0,95	TINGGI

Permainan Gurita Darat														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\Sigma s$	n(C-1)	V	KET
1	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
2	5	5	5	4	5	4	4	4	3	4	19	20	0,95	TINGGI
3	5	4	5	4	5	4	3	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
4	4	4	5	5	5	3	3	4	4	4	18	20	0,9	TINGGI
5	4	5	5	5	5	3	4	4	4	4	19	20	0,95	TINGGI
6	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	15	20	0,75	SEDANG
7	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	15	20	0,75	SEDANG
8	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
9	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
10	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
11	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
12	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
13	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
14	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
15	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
16	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
17	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
18	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
19	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
20	5	5	4	5	4	4	4	3	4	3	18	20	0,9	TINGGI
OVERALL	96	96	95	96	95	76	76	75	76	75	378		0,95	TINGGI

Permainan Pemburu														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\Sigma s$	n(C-1)	V	KET
1	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
2	5	5	5	4	5	4	4	4	3	4	19	20	0,95	TINGGI
3	5	4	5	4	5	4	3	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
4	5	4	5	5	5	4	3	4	4	4	19	20	0,95	TINGGI
5	4	5	5	5	5	3	4	4	4	4	19	20	0,95	TINGGI
6	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	15	20	0,75	SEDANG
7	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	15	20	0,75	SEDANG
8	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
9	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
10	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
11	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
12	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
13	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
14	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
15	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
16	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
17	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
18	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
19	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,95	TINGGI
20	5	5	4	5	4	4	4	3	4	3	18	20	0,9	TINGGI
OVERALL	97	96	95	96	95	77	76	75	76	75	379		0,95	TINGGI

Lampiran 11. Hasil Penilaian Ahli Media terhadap Model Aktivitas Jasmani Berbasis *Physical Literacy*

Permainan 3R														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	Σs	n(C-1)	V	KET
1	4	5	5	4	5	3	4	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
2	4	4	5	4	5	3	3	4	3	4	17	20	0,85	TINGGI
3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
6	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
7	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	15	20	0,75	SEDANG
8	5	4	4	4	5	4	3	3	3	4	17	20	0,85	TINGGI
9	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	18	20	0,9	TINGGI
10	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
OVERALL	47	47	47	45	48	37	37	37	35	38	184		0,92	TINGGI

Permainan Joget Asik														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\Sigma s$	n(C-1)	V	KET
1	4	5	5	4	5	3	4	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
2	4	4	5	4	5	3	3	4	3	4	17	20	0,85	TINGGI
3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
6	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
7	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	16	20	0,8	TINGGI
8	5	4	4	4	5	4	3	3	3	4	17	20	0,85	TINGGI
9	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	18	20	0,9	TINGGI
10	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
OVERALL	48	47	47	45	48	38	37	37	35	38	185		0,93	TINGGI

Permainan Kuda Berlari														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\Sigma s$	n(C-1)	V	KET
1	4	5	5	4	5	3	4	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
2	4	4	5	4	5	3	3	4	3	4	17	20	0,85	TINGGI
3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
6	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
7	5	4	5	4	4	4	3	4	3	3	17	20	0,85	TINGGI
8	5	4	4	4	5	4	3	3	3	4	17	20	0,85	TINGGI
9	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	18	20	0,9	TINGGI
10	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
OVERALL	48	47	48	45	48	38	37	38	35	38	186		0,93	TINGGI

Permainan Citar dan Kuda														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\Sigma s$	n(C-1)	V	KET
1	4	5	5	4	5	3	4	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
2	4	4	5	4	5	3	3	4	3	4	17	20	0,85	TINGGI
3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
6	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
7	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	16	20	0,8	TINGGI
8	5	4	4	4	5	4	3	3	3	4	17	20	0,85	TINGGI
9	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	18	20	0,9	TINGGI
10	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
overall	48	47	47	45	48	38	37	37	35	38	185		0,93	TINGGI

Permainan Estafet Lompat														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\Sigma s$	n(C-1)	V	KET
1	4	5	5	4	5	3	4	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
2	4	4	5	4	5	3	3	4	3	4	17	20	0,85	TINGGI
3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
6	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
7	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	16	20	0,8	TINGGI
8	5	4	4	4	5	4	3	3	3	4	17	20	0,85	TINGGI
9	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	18	20	0,9	TINGGI
10	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
overall	48	47	47	45	48	38	37	37	35	38	185		0,93	TINGGI

Permainan Es Krim														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\Sigma s$	n(C-1)	V	KET
1	4	5	5	4	5	3	4	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
2	4	4	5	4	5	3	3	4	3	4	17	20	0,85	TINGGI
3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
6	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
7	5	4	4	5	4	4	3	3	4	3	17	20	0,85	TINGGI
8	5	4	4	4	5	4	3	3	3	4	17	20	0,85	TINGGI
9	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	18	20	0,9	TINGGI
10	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
overall	48	47	47	46	48	38	37	37	36	38	186		0,93	TINGGI

Permainan Kelinciku														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	4	5	5	5	5	3	4	4	4	4	19	20	0,95	TINGGI
2	4	4	5	4	5	3	3	4	3	4	17	20	0,85	TINGGI
3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
6	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
7	5	4	5	4	4	4	3	4	3	3	17	20	0,85	TINGGI
8	5	4	4	4	5	4	3	3	3	4	17	20	0,85	TINGGI
9	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	18	20	0,9	TINGGI
10	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
overall	48	47	48	46	48	38	37	38	36	38	187		0,94	TINGGI

Permainan Wrebeck~														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\Sigma s$	n(C-1)	V	KET
1	4	5	5	4	5	3	4	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
2	4	4	5	4	5	3	3	4	3	4	17	20	0,85	TINGGI
3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
6	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
7	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	16	20	0,8	TINGGI
8	5	4	4	4	5	4	3	3	3	4	17	20	0,85	TINGGI
9	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	18	20	0,9	TINGGI
10	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
overall	48	47	47	45	48	38	37	37	35	38	185		0,93	TINGGI

Permainan Wusshh!														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	4	5	5	4	5	3	4	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
2	4	4	5	4	5	3	3	4	3	4	17	20	0,85	TINGGI
3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
6	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
7	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	16	20	0,8	TINGGI
8	5	4	4	4	5	4	3	3	3	4	17	20	0,85	TINGGI
9	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	18	20	0,9	TINGGI
10	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
overall	48	47	47	45	48	38	37	37	35	38	185		0,93	TINGGI

Permainan Lingkas														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	4	5	5	4	5	3	4	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
2	4	4	5	4	5	3	3	4	3	4	17	20	0,85	TINGGI
3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
6	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
7	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	16	20	0,8	TINGGI
8	5	4	4	4	5	4	3	3	3	4	17	20	0,85	TINGGI
9	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	18	20	0,9	TINGGI
10	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
overall	48	47	47	45	48	38	37	37	35	38	185		0,93	TINGGI

Permainan 3vs5														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\Sigma s$	n(C-1)	V	KET
1	4	5	5	4	5	3	4	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
2	4	4	5	4	5	3	3	4	3	4	17	20	0,85	TINGGI
3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
6	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
7	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	16	20	0,8	TINGGI
8	5	4	4	4	5	4	3	3	3	4	17	20	0,85	TINGGI
9	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	18	20	0,9	TINGGI
10	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
overall	48	47	47	45	48	38	37	37	35	38	185		0,93	TINGGI

Permainan Bentengan														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	4	5	5	4	5	3	4	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
2	4	4	5	4	5	3	3	4	3	4	17	20	0,85	TINGGI
3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
6	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
7	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	16	20	0,8	TINGGI
8	5	4	4	4	5	4	3	3	3	4	17	20	0,85	TINGGI
9	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	18	20	0,9	TINGGI
10	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
overall	48	47	47	45	48	38	37	37	35	38	185		0,93	TINGGI

Permainan BOM!														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	4	5	5	4	5	3	4	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
2	4	4	5	4	5	3	3	4	3	4	17	20	0,85	TINGGI
3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
6	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
7	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	16	20	0,8	TINGGI
8	5	4	4	4	5	4	3	3	3	4	17	20	0,85	TINGGI
9	4	5	5	4	4	3	4	4	3	3	17	20	0,85	TINGGI
10	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
overall	47	47	47	45	48	37	37	37	35	38	184		0,92	TINGGI

Permainan Tebak Hewan														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	4	5	5	4	5	3	4	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
2	4	4	5	4	5	3	3	4	3	4	17	20	0,85	TINGGI
3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
6	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
7	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	16	20	0,8	TINGGI
8	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	16	20	0,8	TINGGI
9	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	18	20	0,9	TINGGI
10	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
overall	48	47	47	45	47	38	37	37	35	37	184		0,92	TINGGI

Permainan Tangkap Tikus														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\Sigma s$	n(C-1)	V	ket
1	4	5	5	4	5	3	4	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
2	4	4	5	4	5	3	3	4	3	4	17	20	0,85	TINGGI
3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
6	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
7	5	4	5	5	4	4	3	4	4	3	18	20	0,9	TINGGI
8	5	4	4	4	5	4	3	3	3	4	17	20	0,85	TINGGI
9	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	18	20	0,9	TINGGI
10	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
overall	48	47	48	46	48	38	37	38	36	38	187		0,94	TINGGI

Permainan Hutan Lindung														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	4	5	5	4	5	3	4	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
2	4	4	5	4	5	3	3	4	3	4	17	20	0,85	TINGGI
3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
6	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
7	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	16	20	0,8	TINGGI
8	5	4	4	4	5	4	3	3	3	4	17	20	0,85	TINGGI
9	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	18	20	0,9	TINGGI
10	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
overall	48	47	47	45	48	38	37	37	35	38	185		0,93	TINGGI

Permainan Gurita Darat														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	4	5	5	4	5	3	4	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
2	4	4	5	4	5	3	3	4	3	4	17	20	0,85	TINGGI
3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
6	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
7	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	16	20	0,8	TINGGI
8	5	4	4	4	5	4	3	3	3	4	17	20	0,85	TINGGI
9	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	18	20	0,9	TINGGI
10	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
overall	48	47	47	45	48	38	37	37	35	38	185		0,93	TINGGI

Permaunan Pemburu														
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	AHLI 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	4	5	5	4	5	3	4	4	3	4	18	20	0,9	TINGGI
2	4	4	5	4	5	3	3	4	3	4	17	20	0,85	TINGGI
3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
6	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	TINGGI
7	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	16	20	0,8	TINGGI
8	5	4	4	4	5	4	3	3	3	4	17	20	0,85	TINGGI
9	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	18	20	0,9	TINGGI
10	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	19	20	0,95	TINGGI
overall	48	47	47	45	48	38	37	37	35	38	185		0,93	TINGGI

Lampiran 12. Hasil Penilaian Praktisi pada Uji Coba Skala Kecil

Permainan 3R								
	AHLI 1	AHLI 2	s1	s2	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
2	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
3	4	4	3	3	6	8	0,75	SEDANG
4	3	5	2	4	6	8	0,75	SEDANG
5	4	4	3	3	6	8	0,75	SEDANG
6	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
7	4	4	3	3	6	8	0,75	SEDANG
8	4	4	3	3	6	8	0,75	SEDANG
9	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
10	5	4	4	3	7	8	0,875	TINGGI
11	4	4	3	3	6	8	0,75	SEDANG
12	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
13	4	4	3	3	6	8	0,75	SEDANG
14	4	4	3	3	6	8	0,75	SEDANG
15	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
							0,67	SEDANG

Permainan Joget Asik								
	AHLI 1	AHLI 2	s1	s2	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
2	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
3	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
4	3	4	2	3	5	8	0,625	SEDANG
5	4	4	3	3	6	8	0,75	SEDANG
6	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
7	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
8	3	4	2	3	5	8	0,625	SEDANG
9	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
10	4	4	3	3	6	8	0,75	SEDANG
11	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
12	4	4	3	3	6	8	0,75	SEDANG
13	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
14	4	4	3	3	6	8	0,75	SEDANG
15	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
							0,62	SEDANG

Permainan Kuda Berlari								
	AHLI 1	AHLI 2	s1	s2	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	5	3	4	2	6	8	0,75	SEDANG
2	3	4	2	3	5	8	0,625	SEDANG
3	4	4	3	3	6	8	0,75	SEDANG
4	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
5	3	4	2	3	5	8	0,625	SEDANG
6	3	4	2	3	5	8	0,625	SEDANG
7	3	4	2	3	5	8	0,625	SEDANG
8	3	4	2	3	5	8	0,625	SEDANG
9	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
10	3	4	2	3	5	8	0,625	SEDANG
11	3	4	2	3	5	8	0,625	SEDANG
12	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
13	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
14	4	4	3	3	6	8	0,75	SEDANG
15	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
							0,63	SEDANG

Permainan Citah dan Kuda								
	AHLI 1	AHLI 2	s1	s2	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	3	5	2	4	6	8	0,75	SEDANG
2	3	4	2	3	5	8	0,625	SEDANG
3	4	4	3	3	6	8	0,75	SEDANG
4	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
5	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
6	4	4	3	3	6	8	0,75	SEDANG
7	3	4	2	3	5	8	0,625	SEDANG
8	3	4	2	3	5	8	0,625	SEDANG
9	4	5	3	4	7	8	0,875	TINGGI
10	3	4	2	3	5	8	0,625	SEDANG
11	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
12	3	4	2	3	5	8	0,625	SEDANG
13	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
14	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
15	3	4	2	3	5	8	0,625	SEDANG
							0,64	SEDANG

Permainan Estafet Lompat								
	AHLI 1	AHLI 2	s1	s2	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
2	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
3	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
4	3	5	2	4	6	8	0,75	SEDANG
5	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
6	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
7	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
8	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
9	3	4	2	3	5	8	0,625	SEDANG
10	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
11	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
12	5	4	4	3	7	8	0,875	TINGGI
13	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
14	5	3	4	2	6	8	0,75	SEDANG
15	3	4	2	3	5	8	0,625	SEDANG
							0,62	SEDANG

Permainan Es Krim								
	AHLI 1	AHLI 2	s1	s2	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	4	4	3	3	6	8	0,75	SEDANG
2	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
3	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
4	4	4	3	3	6	8	0,75	SEDANG
5	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
6	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
7	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
8	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
9	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
10	3	5	2	4	6	8	0,75	SEDANG
11	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
12	5	3	4	2	6	8	0,75	SEDANG
13	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
14	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
15	4	4	3	3	6	8	0,75	SEDANG
							0,59	SEDANG

Permainan Kelinciku								
	AHLI 1	AHLI 2	s1	s2	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	3	5	2	4	6	8	0,75	SEDANG
2	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
3	4	4	3	3	6	8	0,75	SEDANG
4	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
5	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
6	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
7	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
8	3	4	2	3	5	8	0,625	SEDANG
9	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
10	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
11	3	4	2	3	5	8	0,625	SEDANG
12	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
13	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
14	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
15	4	5	3	4	7	8	0,875	TINGGI
							0,59	SEDANG

Permainan Wrebeck~								
	AHLI 1	AHLI 2	s1	s2	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
2	3	5	2	4	6	8	0,75	SEDANG
3	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
4	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
5	3	4	2	3	5	8	0,625	SEDANG
6	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
7	5	3	4	2	6	8	0,75	SEDANG
8	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
9	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
10	3	4	2	3	5	8	0,625	SEDANG
11	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
12	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
13	3	4	2	3	5	8	0,625	SEDANG
14	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
15	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
							0,58	SEDANG

Permainan Wusshh!								
	AHLI 1	AHLI 2	s1	s2	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
2	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
3	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
4	3	4	2	3	5	8	0,625	SEDANG
5	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
6	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
7	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
8	3	4	2	3	5	8	0,625	SEDANG
9	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
10	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
11	3	4	2	3	5	8	0,625	SEDANG
12	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
13	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
14	3	4	2	3	5	8	0,625	SEDANG
15	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
							0,57	SEDANG

Permainan Lingkas								
	AHLI 1	AHLI 2	s1	s2	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
2	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
3	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
4	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
5	3	4	2	3	5	8	0,625	SEDANG
6	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
7	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
8	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
9	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
10	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
11	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
12	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
13	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
14	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
15	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
							0,52	SEDANG

Permainan 3vs5								
	AHLI 1	AHLI 2	s1	s2	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	3	4	2	3	5	8	0,625	SEDANG
2	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
3	4	5	3	4	7	8	0,875	TINGGI
4	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
5	3	5	2	4	6	8	0,75	SEDANG
6	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
7	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
8	3	4	2	3	5	8	0,625	SEDANG
9	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
10	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
11	3	5	2	4	6	8	0,75	SEDANG
12	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
13	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
14	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
15	3	4	2	3	5	8	0,625	SEDANG
							0,61	SEDANG

Permainan Bentengan								
	AHLI 1	AHLI 2	s1	s2	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	3	4	2	3	5	8	0,625	SEDANG
2	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
3	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
4	3	4	2	3	5	8	0,625	SEDANG
5	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
6	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
7	3	5	2	4	6	8	0,75	SEDANG
8	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
9	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
10	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
11	3	5	2	4	6	8	0,75	SEDANG
12	5	3	4	2	6	8	0,75	SEDANG
13	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
14	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
15	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
							0,58	SEDANG

Permainan BOM!								
	AHLI 1	AHLI 2	s1	s2	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
2	5	4	4	3	7	8	0,875	TINGGI
3	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
4	3	5	2	4	6	8	0,75	SEDANG
5	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
6	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
7	3	5	2	4	6	8	0,75	SEDANG
8	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
9	4	4	3	3	6	8	0,75	SEDANG
10	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
11	3	5	2	4	6	8	0,75	SEDANG
12	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
13	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
14	4	5	3	4	7	8	0,875	TINGGI
15	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
							0,63	SEDANG

Permainan Tebak Hewan								
	AHLI 1	AHLI 2	s1	s2	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	3	5	2	4	6	8	0,75	SEDANG
2	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
3	4	5	3	4	7	8	0,875	TINGGI
4	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
5	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
6	3	5	2	4	6	8	0,75	SEDANG
7	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
8	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
9	3	5	2	4	6	8	0,75	SEDANG
10	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
11	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
12	3	4	2	3	5	8	0,625	SEDANG
13	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
14	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
15	4	4	3	3	6	8	0,75	SEDANG
							0,63	SEDANG

Permainan Tangkap Tikus								
	AHLI 1	AHLI 2	s1	s2	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
2	5	3	4	2	6	8	0,75	SEDANG
3	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
4	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
5	5	4	4	3	7	8	0,875	TINGGI
6	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
7	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
8	5	3	4	2	6	8	0,75	SEDANG
9	3	4	2	3	5	8	0,625	SEDANG
10	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
11	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
12	5	5	4	4	8	8	1	TINGGI
13	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
14	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
15	4	5	3	4	7	8	0,875	TINGGI
							0,63	SEDANG

Permainan Hutan Lindung								
	AHLI 1	AHLI 2	s1	s2	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	5	5	4	4	8	8	1	TINGGI
2	3	5	2	4	6	8	0,75	SEDANG
3	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
4	5	3	4	2	6	8	0,75	SEDANG
5	3	5	2	4	6	8	0,75	SEDANG
6	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
7	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
8	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
9	5	4	4	3	7	8	0,875	TINGGI
10	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
11	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
12	4	4	3	3	6	8	0,75	SEDANG
13	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
14	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
15	5	4	4	3	7	8	0,875	TINGGI
							0,65	SEDANG

Permainan Gurita Darat								
	AHLI 1	AHLI 2	s1	s2	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	5	4	4	3	7	8	0,875	TINGGI
2	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
3	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
4	5	3	4	2	6	8	0,75	SEDANG
5	3	5	2	4	6	8	0,75	SEDANG
6	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
7	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
8	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
9	3	5	2	4	6	8	0,75	SEDANG
10	4	3	3	2	5	8	0,625	SEDANG
11	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
12	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
13	4	5	3	4	7	8	0,875	TINGGI
14	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
15	4	5	3	4	7	8	0,875	TINGGI
							0,64	SEDANG

Permainan Pemburu								
	AHLI 1	AHLI 2	s1	s2	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	4	4	3	3	6	8	0,75	SEDANG
2	4	4	3	3	6	8	0,75	SEDANG
3	5	3	4	2	6	8	0,75	SEDANG
4	5	4	4	3	7	8	0,875	TINGGI
5	3	5	2	4	6	8	0,75	SEDANG
6	4	5	3	4	7	8	0,875	TINGGI
7	5	3	4	2	6	8	0,75	SEDANG
8	4	5	3	4	7	8	0,875	TINGGI
9	4	5	3	4	7	8	0,875	TINGGI
10	5	4	4	3	7	8	0,875	TINGGI
11	3	4	2	3	5	8	0,625	SEDANG
12	3	3	2	2	4	8	0,5	SEDANG
13	4	5	3	4	7	8	0,875	TINGGI
14	3	5	2	4	6	8	0,75	SEDANG
15	4	4	3	3	6	8	0,75	SEDANG
							0,78	SEDANG

Lampiran 13. Hasil Penilaian Praktisi pada Uji Coba Skala Besar

Permainan 3R												
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	s1	s2	s3	s4	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	5	4	5	5	4	3	4	4	15	16	0,9375	TINGGI
2	5	4	5	4	4	3	4	3	14	16	0,875	TINGGI
3	4	3	4	4	3	2	3	3	11	16	0,6875	SEDANG
4	4	4	5	4	3	3	4	3	13	16	0,8125	TINGGI
5	4	4	4	5	3	3	3	4	13	16	0,8125	TINGGI
6	4	4	4	4	3	3	3	3	12	16	0,75	SEDANG
7	4	4	5	5	3	3	4	4	14	16	0,875	TINGGI
8	5	4	4	4	4	3	3	3	13	16	0,8125	TINGGI
9	4	5	5	4	3	4	4	3	14	16	0,875	TINGGI
10	5	4	5	3	4	3	4	2	13	16	0,8125	TINGGI
11	5	4	4	4	4	3	3	3	13	16	0,8125	TINGGI
12	4	5	4	5	3	4	3	4	14	16	0,875	TINGGI
13	5	4	4	5	4	3	3	4	14	16	0,875	TINGGI
14	4	3	5	4	3	2	4	3	12	16	0,75	SEDANG
15	4	5	4	5	3	4	3	4	14	16	0,875	TINGGI
											0,83	TINGGI

Permainan Joget Asik												
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	s1	s2	s3	s4	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	5	4	3	5	4	3	2	4	13	16	0,8125	TINGGI
2	5	4	5	4	4	3	4	3	14	16	0,875	TINGGI
3	4	3	4	4	3	2	3	3	11	16	0,6875	SEDANG
4	4	4	5	4	3	3	4	3	13	16	0,8125	TINGGI
5	4	5	4	5	3	4	3	4	14	16	0,875	TINGGI
6	4	4	4	4	3	3	3	3	12	16	0,75	SEDANG
7	4	4	5	5	3	3	4	4	14	16	0,875	TINGGI
8	5	4	4	4	4	3	3	3	13	16	0,8125	TINGGI
9	4	5	5	4	3	4	4	3	14	16	0,875	TINGGI
10	5	4	5	3	4	3	4	2	13	16	0,8125	TINGGI
11	5	4	4	4	4	3	3	3	13	16	0,8125	TINGGI
12	4	5	4	5	3	4	3	4	14	16	0,875	TINGGI
13	5	4	4	5	4	3	3	4	14	16	0,875	TINGGI
14	4	3	5	4	3	2	4	3	12	16	0,75	SEDANG
15	4	3	4	5	3	2	3	4	12	16	0,75	SEDANG
											0,82	TINGGI

Permainan Kuda Berlari												
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	s1	s2	s3	s4	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	5	3	3	5	4	2	2	4	12	16	0,75	SEDANG
2	5	4	5	4	4	3	4	3	14	16	0,875	TINGGI
3	4	3	4	4	3	2	3	3	11	16	0,6875	SEDANG
4	4	4	5	4	3	3	4	3	13	16	0,8125	TINGGI
5	4	5	4	5	3	4	3	4	14	16	0,875	TINGGI
6	5	4	4	4	4	3	3	3	13	16	0,8125	TINGGI
7	4	4	5	5	3	3	4	4	14	16	0,875	TINGGI
8	5	4	4	4	4	3	3	3	13	16	0,8125	TINGGI
9	4	5	5	4	3	4	4	3	14	16	0,875	TINGGI
10	5	5	5	5	4	4	4	4	16	16	1	TINGGI
11	5	4	4	4	4	3	3	3	13	16	0,8125	TINGGI
12	4	5	4	5	3	4	3	4	14	16	0,875	TINGGI
13	5	4	4	5	4	3	3	4	14	16	0,875	TINGGI
14	4	3	5	4	3	2	4	3	12	16	0,75	SEDANG
15	4	3	4	5	3	2	3	4	12	16	0,75	SEDANG
											0,83	TINGGI

Permainan Citah dan Kuda												
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	s1	s2	s3	s4	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	5	3	5	5	4	2	4	4	14	16	0,875	TINGGI
2	5	4	5	4	4	3	4	3	14	16	0,875	TINGGI
3	4	3	4	4	3	2	3	3	11	16	0,6875	SEDANG
4	4	4	5	4	3	3	4	3	13	16	0,8125	TINGGI
5	4	5	4	5	3	4	3	4	14	16	0,875	TINGGI
6	5	5	4	4	4	4	3	3	14	16	0,875	TINGGI
7	4	4	5	5	3	3	4	4	14	16	0,875	TINGGI
8	5	4	4	4	4	3	3	3	13	16	0,8125	TINGGI
9	4	5	5	4	3	4	4	3	14	16	0,875	TINGGI
10	5	5	5	5	4	4	4	4	16	16	1	TINGGI
11	5	4	3	4	4	3	2	3	12	16	0,75	SEDANG
12	4	5	4	5	3	4	3	4	14	16	0,875	TINGGI
13	5	4	4	5	4	3	3	4	14	16	0,875	TINGGI
14	4	4	5	4	3	3	4	3	13	16	0,8125	TINGGI
15	4	5	4	5	3	4	3	4	14	16	0,875	TINGGI
											0,85	TINGGI

Permainan Estafet Lompat												
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	s1	s2	s3	s4	$\Sigma s$	n(C-1)	V	KET
1	5	5	5	5	4	4	4	4	16	16	1	TINGGI
2	5	4	5	4	4	3	4	3	14	16	0,875	TINGGI
3	4	4	4	4	3	3	3	3	12	16	0,75	SEDANG
4	4	4	5	4	3	3	4	3	13	16	0,8125	TINGGI
5	4	5	4	5	3	4	3	4	14	16	0,875	TINGGI
6	5	4	4	4	4	3	3	3	13	16	0,8125	TINGGI
7	4	4	5	5	3	3	4	4	14	16	0,875	TINGGI
8	5	4	4	4	4	3	3	3	13	16	0,8125	TINGGI
9	4	5	5	4	3	4	4	3	14	16	0,875	TINGGI
10	5	5	5	5	4	4	4	4	16	16	1	TINGGI
11	5	4	5	4	4	3	4	3	14	16	0,875	TINGGI
12	4	5	4	5	3	4	3	4	14	16	0,875	TINGGI
13	5	4	4	5	4	3	3	4	14	16	0,875	TINGGI
14	4	5	5	4	3	4	4	3	14	16	0,875	TINGGI
15	4	5	4	5	3	4	3	4	14	16	0,875	TINGGI
											0,87	TINGGI

Permainan Es Krim												
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	s1	s2	s3	s4	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	5	5	5	5	4	4	4	4	16	16	1	TINGGI
2	5	4	5	4	4	3	4	3	14	16	0,875	TINGGI
3	4	4	4	4	3	3	3	3	12	16	0,75	SEDANG
4	4	4	5	4	3	3	4	3	13	16	0,8125	TINGGI
5	4	5	4	5	3	4	3	4	14	16	0,875	TINGGI
6	5	4	5	4	4	3	4	3	14	16	0,875	TINGGI
7	4	4	5	5	3	3	4	4	14	16	0,875	TINGGI
8	5	4	4	4	4	3	3	3	13	16	0,8125	TINGGI
9	4	5	5	4	3	4	4	3	14	16	0,875	TINGGI
10	5	5	5	5	4	4	4	4	16	16	1	TINGGI
11	5	4	5	4	4	3	4	3	14	16	0,875	TINGGI
12	4	5	5	5	3	4	4	4	15	16	0,9375	TINGGI
13	5	4	4	5	4	3	3	4	14	16	0,875	TINGGI
14	5	5	5	4	4	4	4	3	15	16	0,9375	TINGGI
15	5	5	4	5	4	4	3	4	15	16	0,9375	TINGGI
											0,89	TINGGI

Permainan Kelinciku												
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	s1	s2	s3	s4	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	5	4	5	5	4	3	4	4	15	16	0,9375	TINGGI
2	5	4	5	4	4	3	4	3	14	16	0,875	TINGGI
3	4	4	4	4	3	3	3	3	12	16	0,75	SEDANG
4	4	4	5	4	3	3	4	3	13	16	0,8125	TINGGI
5	4	5	4	5	3	4	3	4	14	16	0,875	TINGGI
6	5	4	5	4	4	3	4	3	14	16	0,875	TINGGI
7	4	4	5	5	3	3	4	4	14	16	0,875	TINGGI
8	5	4	4	4	4	3	3	3	13	16	0,8125	TINGGI
9	4	5	4	4	3	4	3	3	13	16	0,8125	TINGGI
10	5	5	5	5	4	4	4	4	16	16	1	TINGGI
11	5	4	5	4	4	3	4	3	14	16	0,875	TINGGI
12	4	5	4	5	3	4	3	4	14	16	0,875	TINGGI
13	5	4	4	4	4	3	3	3	13	16	0,8125	TINGGI
14	5	5	4	4	4	4	3	3	14	16	0,875	TINGGI
15	5	5	4	5	4	4	3	4	15	16	0,9375	TINGGI
											0,87	TINGGI

Permainan Wrebeck~												
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	s1	s2	s3	s4	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	5	5	5	5	4	4	4	4	16	16	1	TINGGI
2	5	4	5	5	4	3	4	4	15	16	0,9375	TINGGI
3	4	4	4	4	3	3	3	3	12	16	0,75	SEDANG
4	4	4	5	4	3	3	4	3	13	16	0,8125	TINGGI
5	4	5	4	5	3	4	3	4	14	16	0,875	TINGGI
6	5	4	5	4	4	3	4	3	14	16	0,875	TINGGI
7	4	4	5	5	3	3	4	4	14	16	0,875	TINGGI
8	5	4	4	4	4	3	3	3	13	16	0,8125	TINGGI
9	5	5	4	4	4	4	3	3	14	16	0,875	TINGGI
10	5	5	5	5	4	4	4	4	16	16	1	TINGGI
11	5	4	5	4	4	3	4	3	14	16	0,875	TINGGI
12	4	5	4	5	3	4	3	4	14	16	0,875	TINGGI
13	5	4	5	4	4	3	4	3	14	16	0,875	TINGGI
14	5	5	4	4	4	4	3	3	14	16	0,875	TINGGI
15	5	5	4	5	4	4	3	4	15	16	0,9375	TINGGI
											0,88	TINGGI

Permainan Wusshh!												
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	s1	s2	s3	s4	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	5	5	5	5	4	4	4	4	16	16	1	TINGGI
2	5	4	5	4	4	3	4	3	14	16	0,875	TINGGI
3	4	4	4	4	3	3	3	3	12	16	0,75	SEDANG
4	4	4	5	4	3	3	4	3	13	16	0,8125	TINGGI
5	4	3	4	3	3	2	3	2	10	16	0,625	SEDANG
6	5	4	5	4	4	3	4	3	14	16	0,875	TINGGI
7	4	4	5	5	3	3	4	4	14	16	0,875	TINGGI
8	5	4	4	4	4	3	3	3	13	16	0,8125	TINGGI
9	5	5	4	4	4	4	3	3	14	16	0,875	TINGGI
10	5	5	5	5	4	4	4	4	16	16	1	TINGGI
11	5	4	5	4	4	3	4	3	14	16	0,875	TINGGI
12	4	5	4	5	3	4	3	4	14	16	0,875	TINGGI
13	5	4	5	4	4	3	4	3	14	16	0,875	TINGGI
14	5	5	4	4	4	4	3	3	14	16	0,875	TINGGI
15	5	5	4	5	4	4	3	4	15	16	0,9375	TINGGI
											0,86	TINGGI

Permainan Lingkas												
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	s1	s2	s3	s4	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	4	4	4	5	3	3	3	4	13	16	0,8125	TINGGI
2	5	4	5	4	4	3	4	3	14	16	0,875	TINGGI
3	4	4	4	4	3	3	3	3	12	16	0,75	SEDANG
4	4	4	5	4	3	3	4	3	13	16	0,8125	TINGGI
5	4	3	4	3	3	2	3	2	10	16	0,625	SEDANG
6	5	4	5	4	4	3	4	3	14	16	0,875	TINGGI
7	4	4	3	5	3	3	2	4	12	16	0,75	SEDANG
8	5	4	4	4	4	3	3	3	13	16	0,8125	TINGGI
9	5	3	4	4	4	2	3	3	12	16	0,75	SEDANG
10	5	5	5	5	4	4	4	4	16	16	1	TINGGI
11	5	4	4	4	4	3	3	3	13	16	0,8125	TINGGI
12	4	5	4	5	3	4	3	4	14	16	0,875	TINGGI
13	5	4	4	4	4	3	3	3	13	16	0,8125	TINGGI
14	5	3	4	4	4	2	3	3	12	16	0,75	SEDANG
15	5	4	4	5	4	3	3	4	14	16	0,875	TINGGI
											0,81	TINGGI

Permainan 3vs5												
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	s1	s2	s3	s4	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	4	5	5	4	3	4	4	3	14	16	0,875	TINGGI
2	5	4	5	4	4	3	4	3	14	16	0,875	TINGGI
3	4	5	4	4	3	4	3	3	13	16	0,8125	TINGGI
4	4	4	5	4	3	3	4	3	13	16	0,8125	TINGGI
5	4	5	4	5	3	4	3	4	14	16	0,875	TINGGI
6	5	4	5	4	4	3	4	3	14	16	0,875	TINGGI
7	4	3	5	5	3	2	4	4	13	16	0,8125	TINGGI
8	5	5	4	4	4	4	3	3	14	16	0,875	TINGGI
9	5	5	4	4	4	4	3	3	14	16	0,875	TINGGI
10	5	5	5	5	4	4	4	4	16	16	1	TINGGI
11	5	4	4	4	4	3	3	3	13	16	0,8125	TINGGI
12	4	4	4	5	3	3	3	4	13	16	0,8125	TINGGI
13	5	5	4	4	4	4	3	3	14	16	0,875	TINGGI
14	5	5	4	4	4	4	3	3	14	16	0,875	TINGGI
15	5	4	4	5	4	3	3	4	14	16	0,875	TINGGI
											0,86	TINGGI

Permainan Bentengan												
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	s1	s2	s3	s4	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	4	5	5	4	3	4	4	3	14	16	0,875	TINGGI
2	5	4	5	4	4	3	4	3	14	16	0,875	TINGGI
3	4	4	4	4	3	3	3	3	12	16	0,75	SEDANG
4	4	4	5	4	3	3	4	3	13	16	0,8125	TINGGI
5	4	5	4	5	3	4	3	4	14	16	0,875	TINGGI
6	5	4	5	4	4	3	4	3	14	16	0,875	TINGGI
7	4	3	5	5	3	2	4	4	13	16	0,8125	TINGGI
8	5	5	4	4	4	4	3	3	14	16	0,875	TINGGI
9	5	3	4	4	4	2	3	3	12	16	0,75	SEDANG
10	5	5	5	5	4	4	4	4	16	16	1	TINGGI
11	5	4	4	4	4	3	3	3	13	16	0,8125	TINGGI
12	4	4	4	5	3	3	3	4	13	16	0,8125	TINGGI
13	5	4	4	4	4	3	3	3	13	16	0,8125	TINGGI
14	5	5	4	4	4	4	3	3	14	16	0,875	TINGGI
15	5	4	4	5	4	3	3	4	14	16	0,875	TINGGI
											0,85	TINGGI

Permainan BOM!												
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	s1	s2	s3	s4	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	4	4	4	4	3	3	3	3	12	16	0,75	SEDANG
2	5	4	5	4	4	3	4	3	14	16	0,875	TINGGI
3	4	4	4	4	3	3	3	3	12	16	0,75	SEDANG
4	4	4	5	4	3	3	4	3	13	16	0,8125	TINGGI
5	4	5	4	5	3	4	3	4	14	16	0,875	TINGGI
6	5	4	5	4	4	3	4	3	14	16	0,875	TINGGI
7	4	3	3	5	3	2	2	4	11	16	0,6875	SEDANG
8	5	3	4	4	4	2	3	3	12	16	0,75	SEDANG
9	5	3	4	4	4	2	3	3	12	16	0,75	SEDANG
10	5	5	5	5	4	4	4	4	16	16	1	TINGGI
11	5	4	4	4	4	3	3	3	13	16	0,8125	TINGGI
12	4	4	4	5	3	3	3	4	13	16	0,8125	TINGGI
13	5	4	4	4	4	3	3	3	13	16	0,8125	TINGGI
14	5	3	4	4	4	2	3	3	12	16	0,75	SEDANG
15	5	4	4	5	4	3	3	4	14	16	0,875	TINGGI
											0,81	TINGGI

Permainan Tebak Hewan												
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	s1	s2	s3	s4	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	4	3	3	5	3	2	2	4	11	16	0,6875	SEDANG
2	5	4	5	4	4	3	4	3	14	16	0,875	TINGGI
3	4	4	4	4	3	3	3	3	12	16	0,75	SEDANG
4	4	4	5	4	3	3	4	3	13	16	0,8125	TINGGI
5	4	3	4	3	3	2	3	2	10	16	0,625	SEDANG
6	5	4	5	4	4	3	4	3	14	16	0,875	TINGGI
7	4	4	3	5	3	3	2	4	12	16	0,75	SEDANG
8	5	4	4	4	4	3	3	3	13	16	0,8125	TINGGI
9	5	3	4	4	4	2	3	3	12	16	0,75	SEDANG
10	5	5	5	5	4	4	4	4	16	16	1	TINGGI
11	5	4	4	4	4	3	3	3	13	16	0,8125	TINGGI
12	4	5	4	5	3	4	3	4	14	16	0,875	TINGGI
13	5	4	4	4	4	3	3	3	13	16	0,8125	TINGGI
14	5	3	4	4	4	2	3	3	12	16	0,75	SEDANG
15	5	4	4	5	4	3	3	4	14	16	0,875	TINGGI
											0,80	TINGGI

Permainan Tangkap Tikus												
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	s1	s2	s3	s4	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	4	5	5	5	3	4	4	4	15	16	0,9375	TINGGI
2	5	4	5	4	4	3	4	3	14	16	0,875	TINGGI
3	4	4	4	4	3	3	3	3	12	16	0,75	SEDANG
4	4	4	5	4	3	3	4	3	13	16	0,8125	TINGGI
5	4	3	4	3	3	2	3	2	10	16	0,625	SEDANG
6	4	4	5	4	3	3	4	3	13	16	0,8125	TINGGI
7	5	5	3	5	4	4	2	4	14	16	0,875	TINGGI
8	4	4	4	4	3	3	3	3	12	16	0,75	SEDANG
9	5	3	4	4	4	2	3	3	12	16	0,75	SEDANG
10	3	5	4	4	2	4	3	3	12	16	0,75	SEDANG
11	4	4	4	4	3	3	3	3	12	16	0,75	SEDANG
12	4	5	4	5	3	4	3	4	14	16	0,875	TINGGI
13	4	4	4	4	3	3	3	3	12	16	0,75	SEDANG
14	5	5	4	4	4	4	3	3	14	16	0,875	TINGGI
15	4	4	4	5	3	3	3	4	13	16	0,8125	TINGGI
											0,80	TINGGI

Permainan Hutan Lindung												
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	s1	s2	s3	s4	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	4	5	4	4	3	4	3	3	13	16	0,8125	TINGGI
2	5	4	5	4	4	3	4	3	14	16	0,875	TINGGI
3	4	4	4	4	3	3	3	3	12	16	0,75	SEDANG
4	4	4	5	4	3	3	4	3	13	16	0,8125	TINGGI
5	4	4	4	3	3	3	3	2	11	16	0,6875	SEDANG
6	4	4	5	4	3	3	4	3	13	16	0,8125	TINGGI
7	5	5	4	5	4	4	3	4	15	16	0,9375	TINGGI
8	4	4	4	4	3	3	3	3	12	16	0,75	SEDANG
9	5	4	4	4	4	3	3	3	13	16	0,8125	TINGGI
10	3	5	4	4	2	4	3	3	12	16	0,75	SEDANG
11	4	4	4	4	3	3	3	3	12	16	0,75	SEDANG
12	4	5	4	5	3	4	3	4	14	16	0,875	TINGGI
13	4	4	5	4	3	3	4	3	13	16	0,8125	TINGGI
14	5	5	4	4	4	4	3	3	14	16	0,875	TINGGI
15	4	4	4	5	3	3	3	4	13	16	0,8125	TINGGI
											0,81	TINGGI

Permainan Gurita Darat												
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	s1	s2	s3	s4	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	4	4	5	4	3	3	4	3	13	16	0,8125	TINGGI
2	5	4	5	4	4	3	4	3	14	16	0,875	TINGGI
3	4	4	4	4	3	3	3	3	12	16	0,75	SEDANG
4	4	4	5	4	3	3	4	3	13	16	0,8125	TINGGI
5	4	4	4	3	3	3	3	2	11	16	0,6875	SEDANG
6	4	4	5	4	3	3	4	3	13	16	0,8125	TINGGI
7	3	5	4	5	2	4	3	4	13	16	0,8125	TINGGI
8	4	4	4	4	3	3	3	3	12	16	0,75	SEDANG
9	5	4	4	4	4	3	3	3	13	16	0,8125	TINGGI
10	4	5	4	4	3	4	3	3	13	16	0,8125	TINGGI
11	4	4	4	4	3	3	3	3	12	16	0,75	SEDANG
12	4	4	4	5	3	3	3	4	13	16	0,8125	TINGGI
13	4	4	5	4	3	3	4	3	13	16	0,8125	TINGGI
14	5	5	4	4	4	4	3	3	14	16	0,875	TINGGI
15	4	4	4	5	3	3	3	4	13	16	0,8125	TINGGI
											0,80	TINGGI

Permainan Pemburu												
	AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	AHLI 4	s1	s2	s3	s4	$\sum s$	n(C-1)	V	KET
1	4	4	5	4	3	3	4	3	13	16	0,8125	TINGGI
2	5	4	5	4	4	3	4	3	14	16	0,875	TINGGI
3	5	4	4	4	4	3	3	3	13	16	0,8125	TINGGI
4	4	4	5	4	3	3	4	3	13	16	0,8125	TINGGI
5	4	4	4	3	3	3	3	2	11	16	0,6875	SEDANG
6	4	4	5	4	3	3	4	3	13	16	0,8125	TINGGI
7	5	5	5	5	4	4	4	4	16	16	1	TINGGI
8	4	4	4	4	3	3	3	3	12	16	0,75	SEDANG
9	5	4	5	4	4	3	4	3	14	16	0,875	TINGGI
10	4	5	4	4	3	4	3	3	13	16	0,8125	TINGGI
11	4	4	4	4	3	3	3	3	12	16	0,75	SEDANG
12	4	4	4	5	3	3	3	4	13	16	0,8125	TINGGI
13	4	4	5	4	3	3	4	3	13	16	0,8125	TINGGI
14	5	5	4	4	4	4	3	3	14	16	0,875	TINGGI
15	4	4	3	5	3	3	2	4	12	16	0,75	SEDANG
											0,82	TINGGI

Lampiran 14. Hasil Uji Efektivitas

Kemampuan Berpikir Kritis

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	40.73	15	3.845	.993
	posttest	61.60	15	4.339	1.120

Paired Samples Test										
		Paired Differences							Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	pretest - posttest	-20.867	2.875	.742	-22.459	-19.274	-28.108	14	<,001	<,001

# Keterampilan Gerak Dasar

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	65.73	15	5.637	1.456
	posttest	85.87	15	4.926	1.272

Paired Samples Test

		Paired Differences							Significance	
				95% Confidence Interval						
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	pretest - posttest	-20.133	3.270	.844	-21.944	-18.322	-23.843	14	<,001	<,001

Lampiran 14. Dokumentasi







