

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK, KERJASAMA,
DAN KEDISIPLINAN PADA PESERTA DIDIK
SEKOLAH DASAR KELAS ATAS**



**Oleh:
RESTI MOLINA FIZI
NIM 21609261002**

**Disertasi ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Untuk Mendapatkan Gelar Doktor Pendidikan**

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

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK, KERJASAMA, DAN KEDISIPLINAN PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS

RESTI MOLINA FIJI
NIM 21609261002

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Dewan Pengaji Keyakan Disertasi
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal.....



Nama/Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

Prof. Dr. Sri Winarni, M.Pd.
(Promotor)
Prof. Dr. Guntur, M.Pd.
(Kopromotor)

Dekan

Koordinator Program Studi

Prof. Dr. Ahmad Masrulloh, S.Or., M.Or. Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D.
NIP. 198306262008121002 NIP. 19911122003121002

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Resti Molina Fizi
NIM : 21609261002
Program Studi : Program Studi Pendidikan Jasmani
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Judul TAS : Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik, Kerjasama, dan Kedisiplinan pada Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas

menyatakan bahwa Disertasi ini benar-benar karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Doktor di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam Disertasi 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, November 2024
Yang membuat pernyataan,



Resti Molina Fizi
NIM 21609261002

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK, KERJASAMA,
DAN KEDISIPLINAN PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR
KELAS ATAS**

**RESTI MOLINA FIZI
NIM 21609261002**

Telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji Ujian Tertutup Disertasi
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal 12 November 2024

DEWAN PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or (Ketua/Pengaji)	
Dr. Yudanto, M.Pd. (Sekretaris/Pengaji)	
Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed. (Pengaji I)	
Dr. Hari Yuliarto, M.Kes. (Pengaji II)	
Prof. Dr. Sri Winarni, M.Pd. (Promotor/Pengaji)	
Prof. Dr. Guntur, M.Pd. (Kopromotor/Pengaji)	

Yogyakarta, 28 Juni 2024
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP. 197006262008121002

MOTTO

“Tanda sejati dari kecerdasan bukan pengetahuan melainkan imajinasi”
(Albert Einstein)

"Jauhi orang-orang negatif, mereka punya masalah untuk setiap solusi."
(Albert Einstein)

"Tujuan pendidikan itu untuk mempertajam kecerdasan, memperkuat kemauan
serta memperhalus perasaan"
(Tan Malaka)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur kepada Alah SWT, saya persesembahkan karya sederhana ini kepada :

1. Kedua orang tua saya, Bapak dan Ibu yang selalu memberi nasihat, motivasi, dukungan serta doa yang mengiringi setiap langkah saya.
2. Kepada suami dan anak yang selalu memberi semangat dan dukungan dalam penggerjaan skripsi ini.
3. Sahabat-sahabat saya yang siap sedia memberikan bantuan, semangat, dukungan dan perjuangan yang kita lewati bersama sampai detik ini.

ABSTRAK

RESTI MOLINA FIZI: *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik, Kerjasama, dan Kedisiplinan pada Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas. Disertasi. Yogyakarta: Doktor Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2024.*

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menghasilkan konstruksi model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas. (2) Mengetahui tingkat kelayakan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas. (3) Mengetahui efektivitas model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* dengan desain ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Subjek penelitian yaitu ahli berjumlah 5 validator, subjek uji coba skala kecil berjumlah 2 guru PJOK, subjek uji coba skala besar berjumlah 5 guru PJOK, dan subjek uji efektivitas berjumlah 46 peserta didik. Instrumen yang digunakan yaitu wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Hasil produk akhir yaitu lima jenis model pembelajaran berbasis permainan sederhana yaitu Permainan Bola Estafet, Bola Persahabatan, Nelayan Menjaring Ikan, Melempar Botol, *SOS Challenge* yang mudah diajarkan guru PJOK, menyenangkan jika peserta didik melakukan permainan, permainan tersebut aman bagi peserta didik, serta dapat merangsang peserta didik untuk meningkatkan kemampuan motorik, bekerjasama dengan peserta didik lain, dan kedisiplinan. Model ini berisi petunjuk bagi guru untuk diterapkan ke peserta didik, berupa aktivitas pendahuluan yaitu pemanasan, aktivitas inti yaitu terdapat lima jenis permainan yang memuat tujuan aktivitas, cara bermain, sarana dan prasarana, area permainan, standar ketertiban dan keselamatan kemudian yang terakhir berupa pendinginan. (2) Model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas layak. Berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 80,24%, ahli media sebesar 88,26%, uji coba skala kecil sebesar 85,63%, dan uji coba skala besar sebesar 80,97%. (3) Model pembelajaran berbasis permainan efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik ($p\text{-value } 0.000 < 0.05$), kerjasama ($p\text{-value } 0.000 < 0.05$), dan kedisiplinan ($p\text{-value } 0.000 < 0.05$) pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas. Model pembelajaran yang dikembangkan valid dan reliabel, sehingga sangat efektif digunakan oleh guru PJOK untuk proses pembelajaran.

Kata kunci: *model pembelajaran berbasis permainan, kemampuan motorik, kerjasama, kedisiplinan*

ABSTRACT

RESTI MOLINA FIZI: *Development of a Game-Based Learning Model to Improve Motor Skills, Cooperation, and Discipline in Upper Grade Elementary School Learners.* Dissertation. Yogyakarta: Doctor of Physical Education, Faculty of Sport and Health Sciences, Yogyakarta State University, 2024.

This research aims to: (1) Produce a game-based learning model construction to improve motor skills, cooperation, and discipline in upper grade elementary school students. (2) To determine the feasibility level of game-based learning model to improve motor skills, cooperation, and discipline in upper grade elementary school students. (3) To determine the effectiveness of the game-based learning model to improve motor skills, cooperation, and discipline in upper grade elementary school students.

This type of research is Research and Development with ADDIE design (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The research subjects were experts totaling 5 validators, small-scale trial subjects totaling 2 PJOK teachers, large-scale trial subjects totaling 5 PJOK teachers, and effectiveness test subjects totaling 46 students. The instruments used were interviews, questionnaires, and learning outcomes tests. Data analysis used descriptive and inferential statistics.

The results showed that (1) The results of the final product are five types of simple game-based learning models, namely the relay ball game, friendship ball, fishermen netting fish, throwing bottles, SOS Challenge which are easy for PJOK teachers to teach, fun if students play the game, the game is safe for students, and can stimulate students to improve motor skills, cooperate with other students, and discipline. This model contains instructions for teachers to apply to students, in the form of introductory activities, namely warm-up, core activities, namely there are five types of games that contain activity objectives, how to play, facilities and infrastructure, game areas, order and safety standards then the last is cooling. (2) Game-based learning models to improve motor skills, cooperation, and discipline in upper grade elementary school students are feasible. Based on the assessment of material experts of 80.24%, media experts of 88.26%, small-scale trials of 85.63%, and large-scale trials of 80.97%. (3) The game-based learning model is effective for improving motor skills (p -value $0.000 < 0.05$), cooperation (p -value $0.000 < 0.05$), and discipline (p -value $0.000 < 0.05$) in upper grade elementary school students. The developed learning model is valid and reliable, so it is very effective to be used by PJOK teachers for the learning process.

Keywords: *game-based learning model, motor skills, cooperation, discipline*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas kasih dan karunia-Nya, sehingga penyusunan Disertasi dapat terselesaikan dengan baik. Disertasi yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik, Kerjasama, dan Kedisiplinan pada Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas“ ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Doktor.

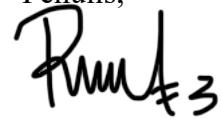
Penulis menyadari bahwa Disertasi ini tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa bimbingan dan bantuan serta dukungan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang sedalam-dalamnya kepada Ibu Prof. Dr. Sri Winarni, M.Pd., selaku Promotor dan Bapak Prof. Dr. Guntur, M.Pd., selaku Kopromotor yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing, dan memberikan dorongan sampai Disertasi ini terwujud. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
2. Bapak Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Disertasi ini.

3. Sekretaris dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Disertasi ini.
4. Kepala Sekolah, Guru, dan Peserta Didik yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Disertasi ini.
5. Teman teman selama saya kuliah, yang selalu menjadi teman setia menemani, hingga saya dapat menyelesaikan kuliah ini
6. Teman teman yang selalu menjadi teman dan mensupport hingga saya dapat menyelesaikan kuliah ini
7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Disertasi ini.

Semoga bantuan yang telah diberikan semua pihak dapat menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Penulis berharap semoga Disertasi ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta,.....November 2024
Penulis,



Resti Molina Fizi
NIM 21609261002

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT.</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	17
C. Pembatasan Masalah.....	18
D. Rumusan Masalah.....	18
E. Tujuan Pengembangan	18
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	19
G. Manfaat Pengembangan	20
H. Asumsi Pengembangan	21
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	23
A. Kajian Teori	23
1. Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas	23
2. Model Pembelajaran	28
a. Pengertian Model Pembelajaran.....	28
b. Unsur-Unsur Model Pembelajaran	35
c. Ciri-Ciri Model Pembelajaran	44

3.	Pembelajaran PJOK	46
a.	Pengertian Pembelajaran PJOK.....	46
b.	Tujuan Pembelajaran PJOK.....	54
4.	Permainan	62
a.	Pengertian Permainan	62
b.	Faktor yang Mempengaruhi Anak dalam Permainan	67
c.	Manfaat Permainan.....	71
5.	Kemampuan motorik	80
a.	Pengertian Kemampuan Motorik.....	80
b.	Fungsi Kemampuan Motorik.....	84
c.	Unsur-Unsur Kemampuan Motorik.....	87
d.	Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik.....	91
6.	Karakter	93
a.	Pengertian Karakter	93
b.	Pendidikan Karakter	99
7.	Kerjasama	105
a.	Pengertian Kerjasama	105
b.	Indikator Kerjasama	108
8.	Disiplin	110
a.	Pengertian Disiplin	110
b.	Tujuan Disiplin	114
c.	Indikator Disiplin.....	116
9.	Model Pembelajaran Berbasis Permainan	118
a.	<i>Grand Theory</i>	118
b.	Model Konseptual Pembelajaran Berbasis Permainan.....	124
B.	Hasil Penelitian yang Relevan.....	127
C.	Kerangka Pikir.....	140
D.	Pertanyaan Penelitian	143
BAB III. METODE PENELITIAN	144
A.	Model Pengembangan	144
B.	Prosedur Pengembangan.....	144

C. Desain Uji Coba Produk	148
1. Desain Uji Coba.....	148
2. Subjek Uji Coba.....	148
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	149
4. Teknik Analisis Data	153
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	159
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	159
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	159
2. <i>Design</i> (Desain)	161
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	168
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	177
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	181
B. Kajian Produk Akhir.....	184
1. Produk Akhir	184
2. Uji Efektivitas.....	201
C. Pembahasan	205
D. Keterbatasan Penelitian	214
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	215
A. Simpulan tentang Produk.....	215
B. Saran Pemanfaatan Produk	216
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	218
DAFTAR PUSTAKA	220
LAMPIRAN	242

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	147
Tabel 2. Kisi-Kisi Penilaian untuk Ahli Materi.....	150
Tabel 3. Kisi-Kisi Penilaian untuk Ahli Media	151
Tabel 4. Kisi-Kisi Penilaian untuk Guru	151
Tabel 5. Kisi-Kisi Angket Kerjasama	152
Tabel 6. Kisi-Kisi Angket Kedisiplinan	153
Tabel 7. Skala Interpretasi dengan <i>Rating Scale</i>	156
Tabel 8. Draft Model Permainan 1	163
Tabel 9. Draft Model Permainan 2	164
Tabel 10. Draft Model Permainan 3	165
Tabel 11. Draft Model Permainan 4	166
Tabel 12. Draft Model Permainan 5	167
Tabel 13. Keterangan Dosen Validasi	169
Tabel 14. Data Hasil Penilaian Ahli Materi	170
Tabel 15. Data Hasil Penilaian Ahli Media.....	172
Tabel 16. Saran dan Masukan Ahli	174
Tabel 17. Hasil Validitas Aiken.....	175
Tabel 18. Hasil Reliabilitas <i>Inter-Rater Reliability (IRR)</i>	176
Tabel 19. Data Hasil Penilaian pada Uji Coba Skala Kecil	178
Tabel 20. Data Hasil Penilaian pada Uji Coba Skala Besar.....	180
Tabel 21. Model Permainan Bola Estafet.....	187
Tabel 22. Model Permainan Bola Persahabatan.....	189
Tabel 23. Model Permainan Nelayan Menjaring Ikan	191
Tabel 24. Model Permainan Melempar Botol	193
Tabel 25. Model Permainan <i>SOS Challenge</i>	195
Tabel 26. Langkah-Langkah Pembelajaran.....	197
Tabel 27. Instrumen Kerjasama Peserta Didik	200
Tabel 28. Instrumen Kedisiplinan Peserta Didik	201
Tabel 29. Deskriptif Statistik	202

Tabel 30.	Hasil Uji Normalitas	203
Tabel 31.	Hasil Uji Homogenitas	203
Tabel 32.	Hasil Uji Hipotesis	204

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.	Bagan Kerangka Pikir
Gambar 2.	Tahapan Model ADDIE
Gambar 3.	<i>Flowchart</i> Model Pembelajaran Berbasis Permainan
Gambar 4.	Draft Model Permainan 1
Gambar 5.	Draft Model Permainan 2
Gambar 6.	Draft Model Permainan 3
Gambar 7.	Draft Model Permainan 4
Gambar 8.	Draft Model Permainan 5
Gambar 9.	Diagram Hasil Penilaian Ahli Materi
Gambar 10.	Diagram Hasil Penilaian Ahli Media
Gambar 11.	Diagram Hasil Penilaian pada Uji Coba Skala Kecil
Gambar 12.	Diagram Hasil Penilaian pada Uji Coba Skala Besar
Gambar 13.	Bagian <i>Cover</i> Buku
Gambar 14.	Bagian Kata Pengantar dan Pendahuluan
Gambar 15.	Biografi Penulis
Gambar 16.	Permainan Bola Estafet
Gambar 17.	Permainan Bola Persahabatan
Gambar 18.	Permainan Nelayan Menjaring Ikan
Gambar 19.	Permainan Melempar Botol
Gambar 20.	Permainan <i>SOS Challenge</i>

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Keterangan Validasi Ahli.....	143
Lampiran 2. Hasil Penilaian Ahli	148
Lampiran 3. Instrumen Validasi Materi	257
Lampiran 4. Instrumen Validasi Media.....	260
Lampiran 5. Instrumen Tanggapan Guru PJOK.....	262
Lampiran 6. Hasil Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media	265
Lampiran 7. Data Uji Coba Skala Kecil dan Skala Besar	266
Lampiran 8. Data Uji Efektivitas.....	267
Lampiran 9. Hasil Analisis Deskriptif Statistik.....	269
Lampiran 10. Hasil Analisis Uji Normalitas	270
Lampiran 11. Hasil Analisis Homogenitas.....	271
Lampiran 12. Hasil Analisis Uji <i>Paired Sample Test</i>	272
Lampiran 13. Tabel Validitas Aiken	273
Lampiran 11. Dokumentasi	274

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peran yang besar dalam pembentukan karakter bangsa Indonesia. Pendidikan tidak hanya mentransformasikan pengetahuan saja, tetapi juga mempunyai peran dalam membentuk karakter bangsa. Khudoiberganova (2020, p. 932) mengemukakan pendapatnya bahwa dalam arti luas pendidikan menunjuk pada suatu tindakan atau pengalaman yang mempunyai pengaruh yang berhubungan dengan pertumbuhan atau perkembangan jiwa (*mind*), watak (*character*), atau kemampuan fisik (*physical ability*) individu. Pendidikan juga merupakan suatu bentuk wujud nyata akan usaha manusia menjadi makhluk yang beradab. Hasanah & Deiniatur (2020, p. 29) menegaskan bahwa pendidikan merupakan proses dalam mana potensi-potensi, kemampuan-kemampuan, kapasitas-kapasitas manusia yang mudah dipengaruhi oleh kebiasaan-kebiasaan, disempurnakan dengan kebiasaan-kebiasaan yang baik, dengan alat (media) yang disusun sedemikian rupa, dan digunakan oleh manusia untuk menolong orang lain atau dirinya sendiri dalam pencapaian tujuan-tujuan yang ditetapkan.

Pendidikan di sekolah dilaksanakan secara langsung dengan kegiatan pembelajaran dan terjadinya interaksi antar guru dengan peserta didik agar suatu tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Pendidikan di sekolah meliputi kegiatan belajar mengajar, berdiskusi, dan menemukan hal-hal baru.

Pendidikan di luar sekolah dapat terjadi antar peserta didik dengan masyarakat dan lingkungan sekitar. Pendidikan dicapai agar peserta didik memiliki kesadaran untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadiannya. Sesuai dengan pendapat Khadir & Suud (2020, p. 51) pendidikan merupakan usaha sadar untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadian anak, berlangsung baik dalam keluarga, sekolah maupun di masyarakat dan berlaku seumur hidup.

Selama ini, pendidikan informal terutama dalam lingkungan keluarga belum memberikan kontribusi berarti dalam mendukung pencapaian kompetensi dan pembentukan karakter peserta didik (Malik, *et al.*, 2019, p. 2). Kesibukan dan aktivitas kerja orang tua yang relatif tinggi, kurangnya pemahaman orang tua dalam mendidik anak di lingkungan keluarga, pengaruh pergaulan di lingkungan sekitar dan pengaruh teknologi yang akhir ini berkembang sangat cepat yang tidak diawasi oleh orang tua berpengaruh negatif terhadap perkembangan anak. Faktor keluarga sangat berperan dalam membentuk karakter anak, namun, kematangan emosi sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekolah sejak usia dini sampai usia remaja.

Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pendidikan karakter di sekolah. Pendidikan karakter adalah proses pemberian tuntunan anakdidik agar menjadi manusia berkarakter dalam dimensi hati, pikir, raga, serta rasa, dan karsa (Zulela, *et al.*, 2022, p. 371). Pengertian pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan,

kesadaran kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan, sehingga menjadi manusia beradab dan berbudaya (Tohri, *et al.*, 2022, p. 333; Kusmawati, *et al.*, 2022, p. 11; Dewi & Alam, 2020, p. 12). Diungkapkan Apriwandi, *et al.*, (2019, p. 381) pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti plus, yang melibatkan aspek pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*). Tanpa ketiga aspek ini, maka pendidikan karakter tidak akan efektif dan pelaksanaannya harus dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan. Seorang anak dengan pendidikan karakter, akan menjadi cerdas emosinya. Kecerdasan emosi adalah bekal penting dalam mempersiapkan anak menyongsong masa depan. Seseorang dengan kecerdasan emosi, akan dapat berhasil dalam menghadapi segala macam tantangan, termasuk tantangan untuk berhasil secara akademis.

Pendidikan karakter dalam sistem pendidikan nasional telah terintegrasi di berbagai mata pelajaran, salah satunya Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Dewasa ini, nilai-nilai dalam olahraga dan PJOK telah mengalami metamorfosis sesuai dengan situasi dan kondisi yang terjadi di sekelilingnya. Pada hakikatnya PJOK adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, dan emosional (Wright & Richards, 2021, p. 21; Brusseau, *et al.*, 2020, p. 32). PJOK menanamkan kebiasaan gaya hidup sehat, karena perlu mempertimbangkan, di antara

aspek-aspek lainnya, motivasi dan kesenangan dalam pengembangannya untuk mempromosikan peserta didik yang aktif secara fisik (Trigueros-Ramos *et al.*, 2019; De Vargas *et al.*, 2020). Adamčák, *et al.*, (2023, p. 63) menyatakan bahwa kurangnya aktivitas fisik di kalangan anak-anak semakin memprihatinkan, dengan data yang menunjukkan penurunan partisipasi dalam pembelajaran PJOK. Mencapai hal ini, penting bahwa PJOK mengupayakan transfer antara apa yang dipelajari di kelas dan apa yang apa yang dipelajari di luar kelas dan pengembangan keterampilan yang dibutuhkan untuk yang diperlukan untuk berpartisipasi secara efektif dalam aktivitas fisik.

Program PJOK yang berkualitas, guru menyediakan tugas belajar yang sesuai dengan perkembangan, membantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan dengan memberikan umpan balik dan dorongan, mengembangkan pengalaman belajar secara berurutan yang menghasilkan kemajuan dan peningkatan. Program yang kualitas mengajarkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap untuk aktif secara jasmani seumur hidup. Sebaliknya, program PJOK di bawah standar adalah program di mana tidak ada pengajaran yang sebenarnya terjadi, yaitu, tidak ada umpan balik, tidak ada demonstrasi, dan tidak ada proses pengajaran. Peserta didik dalam program ini melihat tidak ada hubungan antara PJOK di sekolah dan aktivitas jasmani di luar sekolah (Parker, *et al.*, 2018, p. 449).

PJOK juga merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada tingkat Sekolah Dasar (SD). PJOK yang dilaksanakan pada anak SD merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan anak melalui rangsangan yang

terintegrasi, sehingga dapat berkembang dengan optimal. Peserta didik SD kelas atas adalah anak yang berusia antara 10-12 tahun. Aspek yang menonjol adalah perkembangan sosial dan intelegensi. Perkembangan kemampuan fisik yang tampak pada masa anak besar atau anak yang berusia 10-12 tahun, selain muncul kekuatan yang juga mulai menguasai apa yang yang disebut fleksibilitas dan keseimbangan (Blegur, 2019, p. 34). Guru dituntut kreatif dalam melakukan pembelajaran agar tujuan tersebut tercapai. Guru diharapkan menciptakan suasana pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik agar tidak bosan dan dapat mengikuti pembelajaran secara maksimal. Peran seorang pengajar PJOK sangat penting untuk membantu memaksimalkan pertumbuhan peserta didik sekolah dasar melalui PJOK.

Pendapat Jetzke & Mutz (2020, p. 15) bahwa olahraga tidak dipandang sebagai selingan untuk mengisi waktu luang, melainkan sebagai kegiatan yang integral dari sisi kehidupan sehari-hari yang mempunyai hubungan dengan aspek psikososial. PJOK memberikan kesempatan untuk terikat dan terhubung dengan orang lain. Temuan menunjukkan bahwa partisipasi dalam PJOK memupuk rasa keterbukaan antar pribadi ketimbang rasa terisolasi (Haegele & Maher, 2022, p. 51). PJOK berhubungan dengan pengalaman sosial, kesehatan dan kebugaran jasmani, pengalaman yang berhubungan dengan nilai estetika dan berhubungan dengan karakter seseorang (Zaman, *et al.*, 2018, p. 10). Keterlibatan dalam aktivitas jasmani akan memberi individu perasaan memiliki, rasa kebersamaan, dan membuat

merasa menjadi salah satu anggota dari kelompok (Morgan, *et al.*, 2019, p. 2; Brittain, *et al.*, 2020, p. 209; Leisterer & Jekauc, 2019, p. 10).

Selain itu, PJOK juga memberi kesempatan pada individu untuk meningkatkan keterampilan sosial dan memperluas pengalaman sosial. Beberapa penelitian di antaranya Shahidi, *et al.*, (2020); Yarimkaya & Esentürk (2022); Antunes, *et al.*, (2020) menyatakan bahwa dengan partisipasi dalam aktivitas jasmani membuka kesempatan untuk mempelajari keterampilan interpersonal penting yang mampu meningkatkan interaksi sosial. Lebih lanjut diungkapkan Chiva-Bartoll & Fernández-Rio (2020, p. 545) bahwa PJOK membantu seseorang untuk belajar bekerjasama, memberikan kesempatan untuk belajar tentang orang lain, dan mengajarkan satu cara untuk mengukur orang lain. Selain itu sering disebutkan bahwa dengan berpartisipasi membantu peserta didik untuk berhadapan dengan situasi soaial di luar konteks aktivitas jasmani. Seseorang dengan aktif berolahraga, akan memperoleh rasa kerja tim dan kepemimpinan.

PJOK sebagai komponen terpadu dalam kurikulum, sehingga mempunyai potensi besar dalam memelihara dan mengembangkan kompetensi motorik peserta didik. Rendahnya tingkat kompetensi motorik telah dilaporkan terjadi pada anak-anak dan remaja di banyak negara (Lorås, 2020, p. 2; Sheehan & Lienhard, 2019, p. 89). Kemampuan motorik sangat penting diajarkan kepada peserta didik sekolah dasar. Gagasan ini diperkuat oleh Sutapa *et al.*, (2021, p. 3) perkembangan motorik pada anak sekolah dasar merupakan salah satu yang perlu dirangsang dan perkembangan

motorik berkaitan dengan kemampuan anak dalam menggunakan anggota gerak untuk melakukan gerakan yang melibatkan sistem saraf, otot, dan rangka atau tulang.

Program PJOK yang berkualitas dirancang untuk memperkenalkan peserta didik pada kemampuan motorik fundamental yang merupakan blok bangunan partisipasi yang menyenangkan dalam aktivitas jasmani dan olahraga yang diperlukan untuk mendukung dalam olahraga, permainan, atau aktivitas fisik spesifik konteks lainnya (Logan, *et al.*, 2018, p. 781). PJOK adalah disiplin akademis yang secara tradisional dianggap sebagai disiplin praktis, yang berorientasi pada pengajaran keterampilan dan kemampuan motorik (Echeverría, *et al.*, 2023, P. 90). Pratomo & Gumantan (2020, p. 11) menyatakan bahwa proses motorik adalah gerakan yang langsung melibatkan otot untuk bergerak dan proses persyaratan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan anggota tubuh (tangan, kaki, dan anggota tubuh). Perkembangan motorik anak adalah suatu proses kematangan yang berhubungan dengan aspek deferensial bentuk atau fungsi termasuk perubahan sosial emosional (Cook, *et al.*, 2019, p. 2; Fathirezaie, *et al.*, 2021, p. 157; Brown, *et al.*, 2020, p. 2).

Gerakan motorik merupakan dasar dan fondasi yang kuat dalam mendukung kegiatan belajar, bermain, sosialisasi, dan juga menjadi salah satu bentuk untuk membangun kepercayaan diri anak (Weiss, 2020, p. 315; Akbar & Tohar, 2021, p. 2364). Kemampuan motorik berguna bagi anak untuk perkembangan kognitif anak (Veldman, *et al.*, 2019, p. 39; Lee, *et al.*, 2020,

p. 733). Kemampuan motorik merupakan faktor penting dalam perkembangan anak, yang mencakup berbagai aspek seperti perkembangan sosial, fisiologis, psikologis, dan kognitif. Namun, penelitian menunjukkan adanya penurunan tingkat kemampuan motorik anak yang memprihatinkan (Brian *et al.*, 2019; Rechtik *et al.*, 2019).

Penelitian juga menunjukkan bahwa penilaian kemampuan motorik kasar di beberapa negara, termasuk negara berpenghasilan rendah dan menengah, berada pada tingkat rata-rata atau lebih rendah dari rata-rata (Jakiwa & Suppiah, 2020). Kondisi yang mengkhawatirkan ini tidak hanya terjadi di negara-negara berpenghasilan rendah atau menengah. Negara-negara seperti Republik Ceko (Rechtik *et al.*, 2019) dan Singapura (Mukherjee *et al.*, 2017) juga menghadapi masalah yang sama terkait motivasi untuk pendidikan jasmani dan aktivitas fisik bagi peserta didik. Hilangnya minat terhadap gerakan dan aktivitas fisik juga menjadi perhatian yang signifikan. Kemampuan motorik kasar sangat penting untuk perkembangan fisik dan aktivitas sehari-hari anak-anak. Keterampilan ini melibatkan gerakan seluruh tubuh yang membutuhkan otot-otot besar, seperti berlari, melompat, dan memanjat.

Saat anak memasuki fase sekolah, anak menjalankan kegiatan di sekolah dengan performa yang baik apabila pondasi fisiknya kuat. Hal ini dapat berdampak besar pada pencapaian akademik nantinya. Anak dengan kemampuan motorik yang baik akan membuat anak nyaman bergerak dan lebih percaya diri dalam melakukan kegiatan dalam perkembangannya,

sehingga dapat berdampak pada prestasi. Meningkatkan kemampuan motorik peserta didik penting untuk pertumbuhan dan perkembangan normal, diperlukan model pembelajaran yang tepat untuk memfasilitasi perkembangan motorik. Mengembangkan kemampuan motorik kasar sangat penting bagi anak-anak keterampilan bermain dan olahraga. Menurut sebuah penelitian, anak-anak yang telah mencapai kemampuan motorik dasar terbukti berhasil berpartisipasi dalam berbagai kegiatan olahraga dan aktivitas gerak (Field & Temple, 2017).

Proses pembelajaran PJOK, kerjasama memiliki peranan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Kemampuan bekerjasama perlu dikembangkan agar peserta didik terbiasa memecahkan masalah yang bersifat kompleks. Kerjasama sangat diperlukan dalam kegiatan berkelompok. Setiap peserta didik di dalam kelompok akan saling berinteraksi. Kerjasama mampu mengatasi berbagai rintangan, bertindak mandiri dan dengan penuh tanggung jawab, mengandalkan bakat setiap anggota kelompok, mempercayai orang lain, mengeluarkan pendapat, dan mengambil keputusan. Nilai kerjasama sangat penting, baik dalam pembelajaran PJOK maupun dalam kehidupan sehari-hari, karena semua peserta didik tanpa melihat tingkat kemampuan, harus bertindak bersama agar menjadikan pelajaran bermanfaat bagi masing-masing individu (Azimovna, 2020, p. 99).

Kerjasama akan mendorong peserta didik untuk berinteraksi sosial dengan peserta didik lain selama pembelajaran. Agusta, *et al.*, (2018)

menyatakan bahwa kerjasama sebagai unsur penting untuk dikembangkan karena dapat menanamkan keterampilan sosial, kemampuan menghargai serta bertanggung jawab pada diri peserta didik. Kerjasama akan memungkinkan peserta didik untuk saling menghargai, menolong satu dengan yang lain dan memberikan kepercayaan antar anggota kelompok, sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Melihat pentingnya kerjasama peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani, maka sikap ini perlu dikembangkan.

Keberhasilan seorang guru dalam proses pembelajaran akan terlihat jika peserta didik selalu mengikuti instruksi guru, serius dalam mengaplikasikan yang telah diajarkan dan selalu disiplin saat proses pembelajaran berlangsung dan peserta didik yang tergabung dituntut untuk selalu disiplin baik itu bersikap ataupun tingkah laku. Peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar di sekolah tidak akan lepas dari berbagai peraturan dan tata tertib yang diberlakukan di sekolahnya, dan setiap peserta didik dituntut untuk dapat berperilaku sesuai dengan aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolahnya. Kepatuhan dan ketiaatan peserta didik terhadap berbagai aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolahnya itu biasa disebut kedisiplinan peserta didik.

Hal ini sesuai dengan pendapat Kardias, *et al.*, (2018, p. 2) bahwa “Disiplin dapat dilihat dari sikap, tingkah laku dan perbuatannya yang sesuai dengan peraturan organisasi baik tertulis maupun tidak”. Disiplin merupakan suatu ketiaatan yang sungguh-sungguh dan didukung oleh kesadaran untuk menunaikan tugas dan kewajiban serta sikap dan perilaku sesuai dengan

aturan atau tata kelakuan yang semestinya di dalam suatu lingkungan tertentu. Sekolah merupakan wadah dimana peserta didik mencari jati dirinya, untuk itu guru sebagai panutan harus bekerja sama dalam menumbuhkan sikap disiplin peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi pada bulan Maret 2022 yang penulis lakukan pada 5 Sekolah Dasar (SD) di Kabupaten Sleman, pembelajaran kebanyakan dilaksanakan pada tahapan pengajaran, yaitu sebagai bentuk transfer ilmu, yang hanya menekankan domain kognitif saja, kreativitas guru kurang, belum ada model pembelajaran yang mampu meningkatkan karakter peserta didik di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, sehingga perubahan perilaku yang diharapkan tidak tercapai. Dari hasil wawancara peneliti dengan Guru PJOK, dapat disimpulkan bahwa dari sebagian besar peserta didik mempunyai kemampuan motorik yang rendah. Rendahnya kemampuan motorik peserta didik ditunjukkan saat pembelajaran PJOK berlangsung, peserta didik dalam hal gerakan-gerakan yang bersifat kemampuan motorik kasar seperti meloncat, kemampuan koordinasi, dan keseimbangan tubuh yang kurang maksimal.

Berdasarkan hasil penelitian Sofyan, *et al.*, (2022) terhadap 30 peserta didik sekolah dasar terkait kemampuan motorik fundamental, diperoleh hasil sebagai berikut: 15 (50%) dengan kemampuan motorik fundamental kurang, 10 (33,3%) sedang dan 5 (16,7%) dikategorikan baik. Hasil penelitian Akbar, *et al.*, (2019) menunjukkan bahwa kemampuan motorik peserta didik kelas IV dan V di SDN 1 Karang Dapo pada kategori sangat baik yaitu 3 orang

(8,33%), sampel yang berada pada kategori baik sebanyak 3 orang (8,33%), sampel yang berada pada kategori cukup sebanyak 21 orang (58,33%), sampel yang berada pada kategori kurang sebanyak 9 orang (25%) dan sampel yang berada pada kategori sangat kurang tidak ada (0%). Selanjutnya, anak-anak obesitas mempunyai kemampuan lebih rendah seperti koordinasi, keseimbangan, kecepatan lari, kelincahan, kemampuan motorik halus dan kasar. Selain itu, memiliki kompetensi kemampuan motorik yang buruk mengurangi motivasi anak-anak obesitas untuk berpartisipasi dalam PJOK dengan teman sebaya (Han, *et al.*, 2018, p. 89).

Selanjutnya, Guru PJOK menyatakan bahwa aktivitas yang melibatkan peserta didik dalam bekerja sama sangat kurang, peserta didik masih senang bermain sendiri, peserta didik masih banyak yang tidak mau berbagi dengan temannya, sehingga peserta didik kurang diberi kesempatan untuk bereksplorasi secara langsung yang melibatkan kurangnya interaksi dan cenderung individual. Hasil penelitian Maulida, *et al.*, (2020) menunjukkan bahwa awal pertemuan siklus I beberapa kelompok masih belum bekerjasama dengan baik. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peserta didik yang kurang menghargai pendapat teman kelompoknya, sehingga membuat peserta didik enggan berkomunikasi.

Hasil penelitian Nahar (2022) menunjukkan bahwa lemahnya keterampilan kerjasama peserta didik di sekolah ditandai dengan rendahnya kemampuan peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran kelompok dan rendahnya saling menghargai perbedaan pendapat. Peserta didik memiliki

pikiran tertutup dan tidak mengakomodasi satu sama lain. Peserta didik tidak bersedia berbagi peran dan tanggung jawab dalam mengerjakan proyek pendidikan bersama. Motivasi dan semangat yang rendah dalam mengerjakan tugas dan sangat kurang dalam memberikan penghargaan untuk prestasi kepada temannya (Harackiewicz *et al.*, 2018). Pendapat Gillies (2019, p. 200) yang menyebutkan bahwa belajar dengan kerjasama, yang melebihi cara otak manusia berfungsi, memungkinkan peserta didik untuk mendengarkan suara anggota kelompok yang lain.

Permasalahan lain yang sering terjadi yaitu kurangnya kedisiplinan peserta didik. Rendahnya kedisiplinan peserta didik ditunjukkan dengan kurangnya ketataan terhadap peraturan, kurang patuh terhadap perintah guru, serta peserta didik masih sering berbicara dengan teman ketika pembelajaran berlangsung. Guru juga menyatakan bahwa masih ada peserta didik yang tidak memakai baju seragam olahraga yang seharusnya ketika pembelajaran. Dari 10 Guru yang diobservasi, 7 guru menyatakan kurang adanya model pembelajaran berbasis aktivitas bermain untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan peserta didik Sekolah Dasar.

Hasil penelitian Purwaningsih & Herwin (2020) ditemukan mengenai kedisiplinan peserta didik yang masih rendah. Rendahnya kedisiplinan peserta didik dibuktikan dengan masih adanya peserta didik yang terlambat datang ke sekolah, peserta didik tidak lengkap dalam mengenakan atribut sekolah ketika upacara, peserta didik terlambat mengumpulkan bahkan ada yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, dan masih

ditemukannya peserta didik yang tidak masuk ketika hari Jumat-Sabtu. Selanjutnya penelitian Putra, *et al.*, (2019) menemukan beberapa perilaku yang tidak disiplin yang melanggar tata tertib sekolah. Peserta didik masih ada yang datang terlambat padahal proses pembelajaran sudah dimulai. Peneliti juga menemukan perilaku yang tidak disiplin yaitu ketika jam pelajaran guru memberikan tugas kepada peserta didik dan karena suatu kepentingan guru meninggalkan kelas sebentar namun terdapat beberapa peserta didik yang gaduh dan keluar kelas bahkan ada seorang peserta didik yang jajan ke kantin. Perilaku yang tidak disiplin lainnya peneliti menemukan perilaku peserta didik setelah jam olahraga selesai dan masuk kepelajaran yang lain di dalam kelas peserta didik tidak memakai sepatu.

Dari gagasan di atas dapat diasumsikan bahwa untuk membangun kemampuan motorik, karakter peserta didik Sekolah Dasar, maka harus terlaksanakannya pembelajaran PJOK yang efektif agar maksimal. Guru diharapkan dapat menstimulasi peserta didik supaya aktif mengikuti pembelajaran PJOK secara maksimal, salah satunya melalui model pembelajaran berbasis permainan. Permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak anak kenal sampai pada yang anak ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Yani (2021, p. 31) menyatakan bahwa permainan sangat cocok diberikan pada anak usia Sekolah Dasar karena dapat

merangsang pertumbuhan dan perkembangan motorik peserta didik, dalam PJOK materi permainan anak-anak banyak ragam dan jenisnya. Permainan pada masa sekarang masih menjadi metode yang tepat untuk merangsang perkembangan anak. Anak melalui permainan secara alami akan menjadi senang, sehingga dapat mengembangkan sistem interperatif organik, *neuromuscular*, sosial, dan emosional (Sutapa *et al.*, 2021, p. 2434).

Aktivitas fisik yang dilakukan di sekolah dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik, kebugaran, kepribadian, disiplin, kejujuran, dan tanggung jawab kerjasama dengan menggunakan model yang tepat. Model pembelajaran yang paling tepat dengan cara menerapkan pendekatan permainan karena dengan pembelajaran yang menyenangkan akan membuat peserta didik tidak jemu dan hasil pembelajaran akan tercapai secara maksimal (Sutapa & Suharjana, 2019, p. 544). Pengembangan model pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk membantu menyelesaikan permasalahan terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran PJOK di sekolah. Pengembangan model pembelajaran PJOK yang dilakukan oleh para guru PJOK dapat membawa suasana pembelajaran yang inovatif dan kreatif, sehingga pembelajaran dapat menyenangkan serta memberi motivasi peserta didik untuk lebih berpeluang mengeksplorasi gerak secara luas dan bebas sesuai tingkat kemampuan yang dimiliki.

Studi terdahulu diantaranya yang dilakukan Masyhuri & Suherman (2020) menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Model pembelajaran

berbasis permainan aman, menyenangkan dan efektif untuk mengembangkan karakter jujur, disiplin, dan tanggung jawab. Studi yang dilakukan Hartt *et al.*, (2019) bertujuan mengkaji keefektifan teknik pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan persepsi peserta didik tentang pembelajaran, keterlibatan, dan kerja sama tim. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan telah terbukti menarik motivasi intrinsik, kesenangan, dan keterlibatan emosional. Pembelajaran berbasis permainan dapat menggunakan komponen motivasi intrinsik untuk memotivasi peserta didik menuju pembelajaran atau melatih keterampilan yang diinginkan.

Lamrani & Abdelwahed (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa bermain sangat penting untuk perkembangan sosial, emosional, linguistik, dan kemampuan intelektual anak. Bermain adalah cara yang bagus untuk menemukan dunia dan berkembang. Melalui bermain, anak lebih percaya diri, mandiri, dan lebih senang memperoleh hal baru akademik dan bakat sosial. Selama bermain, anak melakukan aksi yang menyenangkan, akan lebih termotivasi dan ingin tahu untuk menemukan dunia di sekitarnya sambil mengadopsi sikap yang positif. Penelitian terkait bermain untuk meningkatkan motorik anak yang dilakukan oleh Sutapa, Pratama *et al.*, (2021, p. 6). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motorik anak dengan melakukan model pembelajaran bermain. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pra dan pasca pelatihan unsur kemampuan motorik anak usia dini dengan tingkat signifikan p -value $< 0,05$.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik, Kerjasama, dan Kedisiplinan pada Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut.

1. Pendidikan kebanyakan dilaksanakan pada tahapan pengajaran, yaitu sebagai bentuk transfer ilmu, yang hanya menekankan domain kognitif.
2. Belum ada model pembelajaran yang mampu meningkatkan karakter peserta didik di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, sehingga perubahan perilaku yang diharapkan tidak tercapai.
3. Sebagian besar peserta didik mempunyai kemampuan motorik yang rendah.
4. Aktivitas yang melibatkan peserta didik dalam bekerja sama sangat kurang, peserta didik masih senang bermain sendiri.
5. Peserta didik kurang diberi kesempatan untuk bereksplorasi secara langsung yang melibatkan kurangnya interaksi dan cenderung individual.
6. Rendahnya kedisiplinan peserta didik ditunjukkan dengan kurangnya ketataan terhadap peraturan.
7. Kurangnya model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan peserta didik Sekolah Dasar.

C. Pembatasan Masalah

Perlu adanya pembatasan masalah dalam penelitian ini mengingat luasnya masalah yang telah diidentifikasi agar masalah yang dikaji lebih fokus dan tidak meluas. Adapun masalah dalam penelitian ini dibatasi tentang pengembangan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah konstruksi model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas?
2. Bagaimanakah kelayakan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas?
3. Bagaimanakah keefektifan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Menghasilkan konstruksi model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas.
2. Mengetahui tingkat kelayakan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas.
3. Mengetahui efektivitas model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas, dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas ini menghasilkan video pembelajaran yang berisi langkah-langkah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk CD dan buku panduan.
2. Produk model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas melibatkan guru dan peserta didik. Model

pembelajaran berbasis permainan menyenangkan dan dapat membuat seluruh peserta didik aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran PJOK.

3. Produk ini menyediakan materi pembelajaran berupa gambar, area permainan, dan teks penjelas yang menarik perhatian serta memotivasi peserta didik.
4. Produk model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas, model ini berisi petunjuk bagi guru untuk diterapkan ke peserta didik, berupa aktivitas pendahuluan yaitu pemanasan, aktivitas inti yaitu terdapat 5 jenis permainan yang memuat tujuan aktivitas, cara bermain, sarana dan prasarana, area permainan, standar ketertiban dan keselamatan kemudian yang terakhir berupa pendinginan.

G. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak baik secara teoretis maupun praktis, yaitu:

1. Teoretis
 - a. Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai landasan teori dalam mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas.

- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan, referensi, dan panduan untuk penelitian lanjutan pada periode berikutnya.
 - c. Hasil penelitian ini nantinya dapat digunakan sebagai data untuk penelitian lebih lanjut tentang pengembangan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas.

2. Praktis

- a. Bagi penulis penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperluas pengetahuan baru dan memahami langkah-langkah mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas.
- b. Bagi guru produk model permainan dapat dijadikan guru sebagai acuan dalam meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas.

H. Asumsi Pengembangan

PJOK salah satu alat pembelajaran untuk peserta didik dalam memberikan suatu pengayaan karakter di sekolah untuk diterapkan di tengah masyarakat. PJOK membantu seseorang untuk belajar bekerjasama, memberikan kesempatan untuk belajar tentang orang lain, kedisiplinan, dan mengajarkan satu cara untuk mengukur orang lain. Selain itu sering

disebutkan bahwa dengan berpartisipasi membantu peserta didik untuk berhadapan dengan situasi sosial di luar konteks aktivitas jasmani.

Model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas, merupakan model pembelajaran yang valid, praktis dan sangat efektif digunakan oleh guru PJOK untuk proses pembelajaran di sekolah dasar. Model pembelajaran melalui permainan ini diharapkan mampu menjembatani pergeseran nilai karakter peserta didik ke arah yang baik, seiring perkembangan games dan teknologi yang sangat kuat magnetnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas

Masa Sekolah Dasar merupakan masa perkembangan, di mana baik untuk pertumbuhan anak dan perkembangan anak. Lisnawati, *et al.* (2021, p. 880) menyatakan bahwa “masa usia sekolah dasar merupakan masa di mana peserta didik harus lebih banyak bermain daripada berdiam diri. Pada masa ini juga seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa, sehingga semua informasi akan terserap lebih cepat dan akan menjadi dasar terbentuknya karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitifnya”.

Sekolah Dasar kelas atas merupakan masa peserta didik usia 10-12 tahun. Anak usia sekolah ini merupakan masa dimana terjadi perubahan yang bervariasi pada pertumbuhan dan perkembangan anak yang akan mempengaruhi pembentukan karakteristik dan kepribadian anak. Pendapat Khadijah (2020, p. 37) bahwa usia 10-12 tahun merupakan waktu yang tepat untuk mengembangkan kemampuan kontrol dan otot atas gerakannya. Yusuf (2018, p. 25) menyatakan bahwa “masa usia Sekolah Dasar sering disebut masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Pada masa keserasian bersekolah ini secara relatif, anak lebih mudah dididik daripada masa sebelum dan sesudahnya”. Pendapat

Desmita (2018, p. 45) bahwa ciri-ciri anak usia 8-12 tahun atau disebut juga dengan remaja awal adalah:

- a. Pertumbuhan dan perkembangan fisik (pada anak laki-laki mulai memperlihatkan penonjolan otot-otot pada dada, lengan, paha, betis yang mulai nampak, dan pada wanita mulai menunjukkan mekar tubuh yang membedakan dengan kanak-kanak, pada akhir masa remaja awal sudah mulai muncul jerawat)
- b. Seks (Sudah ada rasa tertarik dengan lawan jenis terutama pada akhir masa remaja awal)
- c. Otak (Pertumbuhan otak pada anak wanita meningkat lebih cepat dalam usia 11 tahun dibandingkan dengan otak pria)
- d. Emosi (Usia ini anak peka terhadap ejekan-ejekan ataupun kritikan yang kurang berkenan terhadap dirinya, dan gembira pada saat mendapat pujian, karena masa ini anak belum dapat mengontrol emosi dengan baik)
- e. Minat/ Cita-cita (Minat bersosial, minat rekreasi, minat terhadap agama, dan minat terhadap sekolah sangat kuat dan meningkat)
- f. Pribadi, sosial dan moral (Remaja putri seringkali menilai dirinya lebih tinggi dan remaja laki-laki menilai lebih rendah, sudah mulai dapat mengetahui konsep-konsep yang baik dan buruk, layak dan tidak layak).

Pendapat Pratiwi & Nugraha (2023, p. 38) bahwa fase anak besar antara usia 6-12 tahun, aspek yang menonjol adalah perkembangan sosial

dan intelegensi. Perkembangan kemampuan fisik yang tampak pada masa anak besar atau anak yang berusia 6-12 tahun, selain mucul kekuatan yang juga mulai menguasai apa yang yang disebut fleksibilitas dan keseimbangan. Hambali (2019, p. 28) menyatakan bahwa ciri-ciri atau karakteristik usia SD terutama kelas atas adalah sebagai berikut: (1) Senang melakukan aktivitas yang aktif. (2) Meningkatnya perbuatan untuk melakukan olahraga kompetitif. (3) Meningkatnya minat terhadap permainan yang terorganisir. (4) Rasa kebanggaan atas keterampilan yang dikuasainya. (5) Selalu berusaha menarik perhatian orang dewasa. (6) Mempercayai orang dewasa. (7) Memperoleh kepuasan yang besar bila mencapai.

Masa peralihan banyak perubahan yang terjadi dalam diri peserta didik. Perubahan kognisi, psikologis, emosi, perasaan, perilaku seksual dan lain-lain memberi dampak yang sangat besar terhadap pengaruh kualitas karakter peserta didik. Transisi keluar dari masa kanak-kanak menjadikan peserta didik untuk tumbuh dan berkembang dengan resiko yang cukup besar. Sebagian peserta didik kesulitan menangani begitu banyak perubahan yang terjadi dalam satu waktu dan mungkin membutuhkan perhatian untuk menghadapi perubahan-perubahan tersebut (Bausad & Musrifin, 2019, p. 3).

Pendapat Sepriadi (2020, p. 14) bahwa karakteristik peserta didik sekolah dasar usia 10-12 tahun terbagi menjadi empat bagian terdiri atas:

- a. Fisik/Jasmani
 - 1) Pertumbuhan lambat dan teratur.
 - 2) Anak perempuan biasanya lebih tinggi dan lebih berat disbanding laki-laki dengan usia yang sama.
 - 3) Anggota-anggota badan memanjang sampai akhir masa ini.
 - 4) Peningkatan koordinasi besar dan otot-otot halus.
 - 5) Pertumbuhan tulang, tulang sangat sensitif terhadap kecelakaan.
 - f) Pertumbuhan gigi tetap, gigi susu tanggal, nafsu makan besar, senang makan dan aktif.
 - 6) Fungsi penglihatan normal, timbul haid pada akhir masa ini.
- b. Emosi
 - 1) Suka berteman, ingin sukses, ingin tahu, bertanggung jawab terhadap tingkah laku dan diri sendiri, mudah cemas jika ada kemalangan di dalam keluarga.
 - 2) Tidak terlalu ingin tahu terhadap lawan jenis.
- c. Sosial
 - 1) Senang berada di dalam kelompok, berminat di dalam permainan yang bersaing, mulai menunjukkan sikap kepemimpinan, mulai menunjukkan penampilan diri, jujur, sering punya kelompok teman-teman tertentu.
 - 2) Sangat erat dengan teman-teman sejenis, laki-laki dan perempuan bermain sendiri-sendiri.

d. Intelektual

- 1) Suka berbicara dan mengeluarkan pendapat minat besar dalam belajar dan keterampilan, ingin coba-coba, selalu ingin tahu sesuatu.
- 2) Perhatian terhadap sesuatu sangat singkat.

Perkembangan fisik anak usia 10-12 tahun yaitu (1) menunjukkan peningkatan dalam kelincahan, kecepatan, koordinasi dan keseimbangan. (2) Mulai menunjukkan tanda-tanda pubertas seperti kulit berminyak, peningkatan keringat, dan pertumbuhan rambut di area genital dan di bawah lengan. Pada anak perempuan, mungkin akan mulai mengalami menstruasi, sedangkan anak laki-laki menjadi lebih berotot. (3) Memiliki koordinasi otot kecil yang lebih baik (Maharani, *et al.*, 2020, p. 2).

Karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas atas adalah sebagai berikut: (1) adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, (2) realistik, mempunyai rasa ingin tahu dan ingin belajar, (3) menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal atau mata pelajaran khusus, para ahli yang mengikuti teori faktor ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor, (4) pada umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugasnya dan memenuhi keinginannya; setelah kira-kira umur 11 tahun pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha menyelesaikannya sendiri, (5) pada masa ini anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-

baiknya) mengenai prestasi sekolah, (6) anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Di dalam permainan ini biasanya anak tidak lagi terikat kepada aturan permainan yang tradisional; anak membuat peraturan sendiri.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak SD kelas atas sudah mulai ada perubahan dari segi mental, sosial, agama, dan psikomotor anak. Selain itu juga ditunjang dengan perkembangan perubahan fisik yang semakin lama tumbuh dan berkembang. Peserta didik pada usia 10-12 tahun merupakan tahap peralihan dari masa kanak-kanak ke masa remaja awal yang merupakan kondisi dimana pertumbuhan dan perkembangan peserta didik akan mengalami banyak perubahan.

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model adalah upaya untuk mengkonkretkan sebuah teori sekaligus juga merupakan sebuah analogi dan representasi dari variabel-variabel yang terdapat di dalam teori tersebut. Model yaitu suatu bentuk yang secara konseptual sama dengan bentuk aslinya, bentuknya dapat berupa fisik, suatu deskripsi verbal atau bentuk grafik yang sama dengan sesungguhnya atau yang seharusnya, dan model merupakan bentuk tiruan (Ananda & Amiruddin, 2019, p. 31). Model adalah representasi realitas yang disajikan dengan tingkat struktur dan keteraturan dan model adalah bentuk ideal yang

disederhanakan dari sebuah realitas (Anas & Rambe, 2019, p. 334; Susilawati & Khaira, 2021, p. 3063).

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

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

bahwa model pembelajaran harus benar-benar jelas agar pembelajaran efektif dan akan menghasilkan hasil yang baik (Edelson, 2021, p. 781).

Model kaitannya dengan pembelajaran yang biasa disebut dengan model pembelajaran diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajar dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan dan bertahap. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan belajar mengajar (Hendracipta, 2021, p. 46).

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

diartikan sebagai suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi peserta didik, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dala setting pengajaran atau setting lainnya. Bermain juga bermanfaat bagi anak untuk belajar bergerak dan belajar mengenai tubuhnya. Anak sangat aktif dalam melakukan aktivitas bermain dan bergerak, sehingga model pembelajaran disesuaikan dengan sifat anak tersebut (McClelland & Cameron, 2019, p. 143).

Model pembelajaran merupakan suatu rencana mengajar yang memperhatikan pola pembelajaran tertentu. Model adalah “seperangkat prosedur dan berurutan untuk mewujudkan suatu proses” dengan demikian model pembelajaran adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk melaksanakan proses pembelajaran. Djamaludin & Wardana (2019, p. 34) menjelaskan ada empat rumpun model pembelajaran yakni; (1) Rumpun model interaksi sosial, yang lebih berorientasi pada kemampuan memecahkan berbagai persoalan sosial ke masyarakat. (2) Model pemrosesan informasi, yakni rumpun pembelajaran yang lebih berorientasi pada pengusaan disiplin ilmu. (4) Model pengembangan pribadi, rumpun model ini lebih berorientasi pada pengembangan kepribadian peserta belajar. (4) *Behaviorism* yakni model yang berorientasi pada perubahan prilaku.

Akhiruddin, *et al.*, (2020, p. 104) berpendapat bahwa model adalah representasi dari suatu objek, benda, atau ide-ide dalam bentuk yang disederhanakan dari kondisi atau fenomena alam. Model berisi informasi-informasi tentang suatu fenomena yang dibuat dengan tujuan untuk mempelajari fenomena sistem yang sebenarnya. Model dapat merupakan tiruan dari suatu benda, sistem atau kejadian yang sesungguhnya yang hanya berisi informasi-informasi yang dianggap penting untuk ditelaah. Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Model pembelajaran adalah kerangka berpikir yang membimbing seseorang untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran untuk membantu peserta didik untuk memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berpikir, dan makna dari ekspresinya. Bentuk operasional model pembelajaran adalah perangkat pembelajaran. Setiap model pembelajaran mengarah pada desain pembelajaran yang membantu peserta didik mencapai pembelajaran tujuan (Rusmansyah, *et al.*, 2019, p. 60).

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

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

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam

merencanakan aktivitas belajar mengajar (Zappone, *et al.*, 2019, p. 7331).

Pendapat Purba *et al.*, (2019, p. 87) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial termasuk penentuan perangkat-perangkat pembelajaran yang dibutuhkan seperti buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran yaitu buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain, jadi melalui model pembelajaran mampu mendesain pembelajaran yang membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuan, sintaks, lingkungan, dan sistem pengelolaannya (Yanti *et al.*, 2020, p. 62).

Pendapat Nguyen & Yukawa (2019, p. 286) bahwa guru yang menerapkan model pembelajaran yang tepat cenderung membuat peserta didik lebih puas dalam kegiatan belajar mengajar dibandingkan guru yang mengutamakan atau menggunakan model pembelajaran tradisional. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa setiap model yang akan

digunakan dalam pembelajaran menentukan perangkat yang dipakai dalam pembelajaran tersebut. Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode, atau prosedur (Marbun, 2021, p. 130).

Model pembelajaran berguna dalam mengembangkan efisiensi sosial, kemampuan pribadi, kemampuan kognitif dan aspek perilaku peserta didik. Ini membantu dalam memilih dan merangsang situasi yang menyebabkan perubahan yang diinginkan pada peserta didik (Siagaan, *et al.*, 2019, p. 331; Supena, *et al.*, 2021, p. 873). Berdasarkan beberapa pendapat pakar di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu gambaran yang dapat memperjelas berbagai kaitan di antara unsur-unsur pembelajaran yang merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Bentuk operasional model pembelajaran adalah perangkat pembelajaran. Setiap model pembelajaran mengarah pada desain pembelajaran yang membantu peserta didik mencapai pembelajaran tujuan.

b. Unsur-Unsur Model Pembelajaran

Model pembelajaran di dalamnya terdapat unsur-unsur yang harus dipenuhi. Seperti yang diungkapkan Limatahu & Mubarok (2020, p. 20) bahwa model pembelajaran seharusnya memiliki lima unsur dasar, yaitu:

- 1) *Syntax* yaitu langkah-langkah operasional pembelajaran,

- 2) *Social system* yaitu suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran,
- 3) *Principles of reaction* yaitu menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan, dan merespons peserta didik,
- 4) *Support system* yaitu segala sarana, bahan, alat, atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran, dan
- 5) *Instructional* dan *nurturant effect* yaitu hasil belajar yang diperoleh langsung berdasarkan tujuan yang disasar (*instructional effect*).

Pratiwi & Suhery (2021, p. 103) mengungkapkan komponen model pembelajaran terdiri atas: (1) konsep, (2) tujuan pembelajaran, (3) materi/kompetensi dasar yang akan dipelajari, (4) sintaks atau langkah-langkah pembelajaran, (5) kegiatan guru dan peserta didik, dan (6) penilaian hasil pembelajaran. Komponen model pembelajaran terdiri atas: (1) konsep, (2) kompetensi dasar/indikator, (3) tujuan pembelajaran, (4) materi, (5) sintaks, (6) kegiatan guru dan peserta didik, dan (7) penilaian hasil pembelajaran.

Model pembelajaran harus memiliki beberapa unsur yang wajib dipenuhi seperti yang dikatakan oleh Ramadhani (2021, p. 23), setiap model pembelajaran memiliki unsur-unsur seperti sintak, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dan dampak instruksional dan pengiring. Setiap model pembelajaran memiliki

lima unsur karakteristik model, yaitu sintak, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dan dampak instruksional dan pengiring. Kelima unsur tersebut dijelaskan seperti berikut.

1) Sintak

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, harus ada langkah-langkah yang akan dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Langkah-langkah ini mengakomodasi tentang apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Langkah-langkah tersebut dalam model pembelajaran disebut sintak. Jadi sintak dalam model pembelajaran dimaknai sebagai tahap-tahap kegiatan dari setiap model. Hal penting yang dapat membedakan model dengan komponen proses pembelajaran yang lain adalah bahwa urutan tahap-tahap sintak dalam model tidak bisa dibolak-balik. Hal yang perlu diperhatikan ketika menggunakan model adalah bahwa langkah-langkah atau tahap-tahap kegiatan model dalam kegiatan belajar mengajar dimunculkan dalam kegiatan inti.

2) Sistem Sosial

Sistem sosial memaparkan bagaimana lingkungan dapat berkembang dan berinteraksi kooperatif dengan ideal. Keberhasilan akhir dari simulasi, tergantung pada kerjasama dan partisipasi dari anak. Setiap model pembelajaran mensyaratkan situasi atau suasana dan norma tertentu. Situasi atau suasana dan

norma yang berlaku dalam suatu model pembelajaran disebut sistem sosial. Ketika menerapkan model pembelajaran tertentu harus mempertimbangkan kemungkinan sistem sosial model yang ditetapkan cocok dengan situasi atau suasana di kelas atau lingkungan belajar yang dimiliki. Dalam kegiatan belajar mengajar guru mengendalikan aktivitas pembelajaran, tetapi dapat dikembangkan menjadi kegiatan dialog bebas dalam fase itu. Interaksi antar pelajar dipandu atau digerakkan oleh pembelajar.

3) Prinsip Reaksi

Peranan guru dan peserta didik dalam setiap model bisa berubah-ubah. Dalam beberapa model perubahan peranan guru bisa sebagai pembimbing, fasilitator, atau motivator dan bahkan pada kesempatan lainnya peran guru bisa sebagai pemberi tugas atau yang lainnya. Pola kegiatan guru dalam memperlakukan atau memberikan respon pada peserta didiknya tersebut disebut prinsip reaksi. Oleh karena itu, ketika menerapkan atau menggunakan model pembelajaran tertentu, harus mempunyai kemampuan cara memberikan respon pada peserta didik sesuai dengan pola atau prinsip reaksi yang berlaku dalam model tersebut.

4) Sistem Pendukung

Sistem pendukung perlu mendapatkan perhatian. Sistem ini berada diluar model permainan akan tetapi bisa menjadi persyaratan yang ikut menentukan berhasil tidaknya model-model permainan itu dilaksanakan. Agar kegiatan pembelajaran berjalan efektif dan efisien, maka diperlukan sistem yang mendukung. Sistem pendukung itu bisa berupa sarana, alat dan bahan yang diperlukan dalam melaksanakan model pembelajaran tersebut. Hal yang perlu diperhatikan adalah tidak bisa menerapkan model pembelajaran tertentu secara efektif dan efisien apabila sistem pendukungnya tidak memenuhi. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan sistem pendukung model pembelajaran sebelum model itu ditetapkan.

5) Dampak instruksional dan dampak pengiring

Memelihara dan mengajarkan berbagai jenis keterampilan dari hasil pendidikan yang terkonsep: kerjasama dan kompetisi. Pemikiran kritis dan pengambilan keputusan, empati, pengetahuan tentang sistem politik, sosial, dan ekonomi, keefektifan, kesadaran peran kesempatan, dan konsekuensi yang dihadapi. Dampak instruksional adalah hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan para peserta didik pada tujuan yang diharapkan. Namun demikian, dalam kegiatan belajar mengajar ada dampak pembelajaran yang muncul tanpa

direncanakan terlebih dahulu. Dampak pembelajaran yang tidak direncanakan tersebut dikatakan sebagai dampak pengiring. Jadi dapat dikatakan bahwa dampak pengiring adalah hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses belajar mengajar, sebagai akibat terciptanya suasana belajar yang dialami langsung oleh para peserta didik tanpa pengarahan langsung dari guru.

Barba-Martín, *et al.*, (2020, p. 2) mengusulkan serangkaian tahapan untuk pengembangan model. Melalui prosedur ini, mereka mencoba menjelaskan, selangkah demi selangkah, bagaimana guru dapat membantu peserta didik melewati berbagai level untuk mencapai pemahaman mendalam tentang sebuah permainan. Tahapan tersebut adalah:

- 1) Peserta didik harus mampu memahami bentuk permainan terlebih dahulu. Untuk itu, pada tahun-tahun awal sekolah perlu mengenalkan anak pada berbagai bentuk permainan sesuai dengan usia dan pengalamannya;
- 2) Secara bertahap peserta didik harus belajar mengapresiasi permainan. Sejak awal, anak-anak harus memahami peran permainan yang dimainkan, betapapun sederhananya;
- 3) Setelah memahami peraturan, penting bagi peserta didik untuk memperoleh kesadaran taktis—cara dan sarana untuk menciptakan ruang dan menolak ruang harus ditemukan untuk

mengatasi pertentangan. Pengambilan keputusan: terdapat perbedaan antara keputusan berdasarkan “apa yang harus dilakukan” dan “bagaimana melakukannya”, yang memungkinkan peserta didik dan guru untuk mengenali dan mengaitkan kekurangan dalam pengambilan keputusan;

- 4) Pelaksanaan keterampilan juga penting, namun harus selalu dilihat dalam konteks pembelajaran dan permainan; dan terakhir,
- 5) Ketika peserta didik sudah siap mereka harus mampu melakukan tindakan dalam konteks permainan. Ini adalah hasil observasi dari proses sebelumnya yang diukur berdasarkan kriteria yang tidak bergantung pada peserta didik. Ini harus menjadi ukuran kesesuaian respon serta efisiensi teknik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, unsur-unsur model pembelajaran antara lain, (1) konsep, (2) sintaks, (3) prinsip reaksi, (4) sistem sosial, (5) sistem pendukung, dan (6) penilaian hasil pembelajaran. Model pembelajaran dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1) Konsep

Produk model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas, model ini berisi petunjuk bagi guru untuk diterapkan ke peserta didik, berupa aktivitas pendahuluan yaitu pemanasan, aktivitas inti yaitu

terdapat 5 jenis permainan yang memuat tujuan aktivitas, cara bermain, sarana dan prasarana, area permainan, standar ketertiban dan keselamatan kemudian yang terakhir berupa pendinginan. Model pembelajaran melalui permainan ini diharapkan mampu menjembatani pergeseran nilai karakter peserta didik ke arah yang baik, seiring perkembangan games dan teknologi yang sangat kuat magnetnya.

2) Sintak

Produk model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas terdapat langkah-langkah untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Langkah-langkah ini mengakomodasi tentang apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

3) Sistem Sosial

Sistem sosial yang dimaksud pada komponen model pembelajaran mencakup beberapa hal yaitu: mendeskripsikan beragam peranan guru dan siswa; menyajikan secara deskripsi hubungan yang hirarki antara guru dan siswa; serta berkaitan dengan beragam hal maupun kaidah yang mendorong atau memotivasi siswa dalam roses pembelajaran. Dengan kata lain, unsur sistem sosial ini tidak memiliki urutan yang terstruktur jika dibandingkan dengan sintaks (langkah-langkah) pembelajaran.

4) Prinsip Reaksi

Pada dasarnya prinsip reaksi ini menggambarkan tentang reaksi yang ditunjukkan guru atas aktivitas-aktivitas yang ditunjukkan siswa dalam proses belajar di kelas. Sebagai contoh, sebuah model pembelajaran A pada fase ketiga guru menyajikan permasalahan yang hendak diselesaikan siswa, sedangkan pada model pembelajaran B, pada fase pertamanya justru guru yang terlibat dalam penyelesaian masalah yang diberikan. Dalam hal ini, prinsip reaksi sangat membantu untuk menentukan reaksi-reaksi yang efektif dilakukan siswa.

5) Sistem Pendukung

Komponen sistem pendukung ini lebih mengarah pada kondisi yang dibutuhkan oleh model pembelajaran agar dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran. Sistem pendukung ini lebih mengarah pada fasilitas-fasilitas teknis, keterampilan atau kemampuan guru, serta tuntutan yang ingin dicapai siswa sehingga terciptanya kondisi khusus sebagai ciri dari model pembelajaran.

6) Dampak instruksional dan dampak pengiring

Memelihara dan mengajarkan berbagai jenis keterampilan dari hasil pendidikan yang terkonsep: kerjasama dan kompetisi. Pemikiran kritis dan pengambilan keputusan, empati, pengetahuan tenang sistem politik, sosial, dan ekonomi,

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

c. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran mempunyai ciri-ciri tertentu. Mahmudah (2021, p. 129) menyatakan bahwa model pembelajaran memiliki ciri-ciri antara lain, sebagai berikut.

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu sebagai contoh. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
- 2) Memiliki misi dan tujuan pendidikan tertentu.
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas
- 4) Memiliki bagian model yang dinamakan: (a) urutan langkah belajar, (b) adanya prinsip reaksi, (c) sistem sosial, dan (d)

sistem pendukung. Keempat komponen tersebut merupakan pedoman praktis untuk melaksanakan model pembelajaran.

- 5) Memiliki dampak dari penerapan model pembelajaran tersebut.
- 6) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Pendapat Aidah (2021, p. 34) model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dipunyai oleh strategi atau metode tertentu. Ciri-ciri khusus model pembelajaran, yaitu:

- 1) Rasional teoretik yang logis yang disusun oleh penciptanya atau pengembangnya. Model pembelajaran mempunyai teori berpikir yang masuk akal. Maksudnya para pencipta atau pengembang membuat teori dengan mempertimbangkan teorinya dengan kenyataan sebenarnya serta tidak secara fiktif dalam menciptakan dan mengembangkannya;
- 2) Tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar). Model pembelajaran mempunyai tujuan yang jelas tentang apa yang akan dicapai, termasuk di dalamnya apa dan bagaimana peserta didik belajar dengan baik serta cara memecahkan suatu masalah pembelajaran;
- 3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil. Model pembelajaran mempunyai tingkah laku mengajar yang diperlukan sehingga

apa yang menjadi cita-cita mengajar selama ini dapat berhasil dalam pelaksanaannya;

- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Model pembelajaran mempunyai lingkungan belajar yang kondusif serta nyaman, sehingga suasana belajar dapat menjadi salah satu aspek penunjang apa yang selama ini menjadi tujuan pembelajaran. Pada akhirnya setiap model pembelajaran memerlukan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang berbeda. Setiap pendekatan memberikan peran yang berbeda kepada peserta didiki, pada ruang fisik, dan pada sistem sosial kelas.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri model pembelajaran adalah memiliki misi dan tujuan pendidikan tertentu, dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, memiliki bagian model, memiliki dampak dari penerapan model pembelajaran tersebut.

3. Pembelajaran PJOK

a. Pengertian Pembelajaran PJOK

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diselenggarakan di sekolah-sekolah manapun, yaitu sebagai mata pelajaran pokok yang harus diikuti oleh seluruh peserta didik. Mata pelajaran ini mempunyai kekhasan tersendiri dibandingkan dengan mata pelajaran

lainnya, yaitu digunakannya aktivitas gerak fisik sebagai sarana/media dalam mendidik peserta didik serta memerlukan alat dan tempat yang luas (Pratiwi & Asri, 2020, p. 3). PJOK dianggap sebagai sarana untuk meningkatkan aktivitas fisik siswa untuk mencapai kebugaran jasmani yang memadai. Pengalaman belajar melalui PJOK diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan perkembangan psikis yang lebih baik, serta membentuk gaya hidup sehat dan bugar sepanjang hayat. Oleh karena itu, terobosan-terobosan baru perlu dilakukan terutama terkait masalah peningkatan kualitas pembelajaran PJOK di sekolah. Salah satu contohnya adalah memotivasi anak untuk belajar melalui cara yang membuat siswa tertarik untuk belajar PJOK (Astutik, *et al.*, 2024, p. 52).

PJOK, selain sebagai disiplin ilmu yang berhubungan dengan tubuh, juga bekerja pada pendidikan kewarganegaraan peserta didik. Oleh karena itu, PJOK harus diberi nilai yang sama dengan mata pelajaran lainnya. Pembelajaran PJOK harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melampaui kecerdasan praktis (Ruiz-Ariza, *et al.*, 2021, p. 157; Martin & Martin, 2021, p. 524). PJOK adalah salah satu cara yang paling efisien yang paling efisien untuk mempromosikan belajar-mengajar dengan cara yang lengkap, kompleks, dan menyenangkan, selain dapat, melalui gerakan itu sendiri, menyoroti budaya, tubuh, dan gerakan itu

sendiri, menyoroti perbedaan budaya, tubuh dan perbedaan sosial dari populasi yang terlibat (Custodio & Pintor, 2021, p. 189).

PJOK pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan secara menyeluruh dalam kualitas individu, yang mencakup fisik, mental, serta emosional. PJOK memperlakukan anak sebagai suatu kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya (Ridwan & Astuti, 2021, p. 3). PJOK merupakan media untuk mendorong perkembangan kemampuan motorik, kemampuan fisik, dan pengetahuan. Peserta didik melalui PJOK akan memperoleh berbagai ungkapan yang erat kaitanya dengan pesan pribadi yang menyenangkan (Francesco, *et al.*, 2019, p. 2; García-Hermoso, *et al.*, 2020, p. 2).

Hakikatnya, sebuah pendidikan yang mengedepankan jasmani merupakan suatu bidang kajian ilmu yang tidak terbatas hanya pada satu aspek saja. Meski terfokus pada kegiatan aktivitas peningkatan pada gerak manusia, namun lebih terarah lagi, PJOK berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya seperti hubungan antara perkembangan tubuh atau fisik dengan pikiran dan jiwanya. Fokusnya pada pengaruh perkembangan fisik terhadap wilayah pertumbuhan dan perkembangan aspek lain dari manusia itulah yang menjadikannya

unik. Tidak ada bidang tunggal lainnya seperti PJOK yang berkepentingan dengan perkembangan total manusia (Ridwan & Astuti, 2021, p. 3).

PJOK adalah bagian integral dari pendidikan keseluruhan, memiliki ciri khas yang sangat mendasar membedakan pendidikan jasmani dengan mata pelajaran lainnya yang ditumbuhkan dengan adanya indikasi keterlibatan komponen fisik, seperti daya tahan, kekuatan, kelenturan, kecepatan, dan komponen fisik lainnya yang terangkum dalam tujuan yang hendak dicapai. Di samping itu, melalui pembelajaran gerak dalam pendidikan jasmani dan olahraga permainan dapat diperoleh kesenangan dan tantangan, serta dapat mengekspresikan diri dalam suasana yang khas dalam interaksi dengan lingkungannya. Bahkan salah satu tokoh PJOK, yaitu Herbert Spencer mengemukakan bahwa PJOK adalah upaya penyaluran kelebihan tenaga pada anak-anak maupun orang dewasa. Kelebihan tenaga ini jika tidak disalurkan dalam aktivitas jasmani bukan tidak mungkin akan berimbang dalam aktivitas yang tidak bermanfaat (Muzakki, 2022, p. 8).

PJOK juga salah satu mata pelajaran yang wajib diselenggarakan di sekolah-sekolah manapun, yaitu sebagai mata pelajaran pokok yang harus diikuti oleh seluruh peserta didik. Mata pelajaran ini mempunyai kekhasan tersendiri dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, yaitu digunakannya aktivitas gerak fisik

sebagai sarana/media dalam mendidik peserta didik serta memerlukan alat dan tempat yang luas. Dominanya aktivitas gerak fisik jasmani ini bukan semata-mata untuk tujuan jangka pendek, yaitu untuk mencapai gambaran peserta didik yang terlatih fisiknya saja, tetapi lebih dari itu yang utama adalah pembentukan manusia seutuhnya, yaitu manusia seperti dideskripsikan dalam tujuan pendidikan (Ridwan & Astuti, 2021, p. 3).

Peserta didik pada umumnya menyukai pembelajaran PJOK dan merasa termotivasi untuk mempraktikkannya. Motivasi ini sebagian besar berasal dari fakta bahwa PJOK memiliki komponen permainan yang kuat, dan, sebagai tambahan, pelajaran ini dapat memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menghadapi tantangan, berurusan dengan orang lain sesuai dengan peraturan, berusaha, berolahraga dalam kelompok dan individu, berkomitmen dan mencapai tujuan, menghadapi kesulitan dengan optimisme dan watak yang baik. Penting untuk mengenali nilai disiplin ini di dalam sekolah, terutama di tahun-tahun awal kehidupan peserta didik, karena kepribadian, karakter, moral, pengetahuan tentang tubuh mereka sendiri sedang dibangun (Chacón, *et al.*, 2021; Riviera, *et al.*, 2021, p. 831)

Pendapat Purwanto & Susanto (2019, p. 5) bahwa PJOK adalah sejumlah aktivitas jasmani manusiawi yang terpilih, sehingga dilaksanakan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Pengertian

ini didukung oleh adanya pemahaman bahwa: manakala pikiran (mental) dan tubuh disebut sebagai dua unsur yang terpisah, pendidikan, PJOK yang menekankan pendidikan fisikal melalui pemahaman sisi kealamianan fitrah manusia ketika sisi keutuhan individu adalah suatu fakta yang tidak dapat dipungkiri, pendidikan jasmani diartikan sebagai pendidikan melalui fisikal. Pemahaman ini menunjukkan bahwa PJOK juga terkait dengan respon emosional, hubungan personal, perilaku kelompok, pembelajaran mental, intelektual, emosional, dan estetika.

Fuentes-Rubio, *et al.*, (2024, p. 323) menyatakan bahwa pendidikan jasmani telah menunjukkan bahwa kurikulum mata pelajaran ini, di beberapa negara, telah memasukkan pengembangan keterampilan sosial, termasuk tanggung jawab pribadi dan sosial untuk berkontribusi pada kesetaraan. Disebutkan juga bahwa mata pelajaran ini, mengingat potensinya untuk berkontribusi pada pembelajaran proses kerja sama, kondusif untuk pengembangan keterampilan pro-sosial, partisipasi, dan kolaborasi timbal balik.

PJOK adalah disiplin ilmu yang secara tradisional dianggap sebagai disiplin ilmu praktis, yang berorientasi pada pengajaran keterampilan dan kemampuan motorik. Namun, terlepas dari pentingnya gerakan dan latihan fisik untuk pembentukan individu yang integral (Echeverría, *et al.*, 2023, p. 583). Pembelajaran PJOK dari perspektif perilaku motorik, aspek-aspek seperti kognisi, emosi,

komunikasi, dan budaya dapat diatasi, yang merupakan hal mendasar bagi pembentukan individu secara integral (López-Pastor et. al., 2016; Rodríguez-Rodríguez et. al., 2021).

PJOK diakui sebagai salah satu kegiatan penting untuk mengembangkan kebiasaan aktif dan sehat bagi perkembangan anak (Hung et al., 2018). Tujuan pembelajaran PJOK dirancang untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan individu, yang dapat berkontribusi pada terciptanya masyarakat yang sehat, sejahtera, dan produktif (Gonzalez Espinosa et al., 2017; Sierra-Díaz et al., 2019). Selama di sekolah, hanya pada saat mata pelajaran PJOK peserta didik dapat melakukan aktivitas fisik seperti berolahraga, sehingga sangat tepat jika semua pihak turun tangan untuk membantu meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan PJOK.

Mata pelajaran PJOK juga dirancang untuk menanamkan rasa percaya diri (Wainwright et al., (2018), membantu peserta didik memahami pentingnya aturan dan mematuhiinya sebagai sebagai cara untuk mempromosikan disiplin dan kerja sama tim, meningkatkan keterampilan (Barker et al., 2021) dan menumbuhkan semangat kerja sama di antara peserta didik (Yakoop, et al., 2023). PJOK juga berperan penting dalam menyediakan peserta didik yang sehat sehat dan bugar agar peserta didik dapat fokus penuh selama kegiatan belajar dan pembelajaran di kelas (Ramos-Perez et al, 2021).

Berdasarkan asumsi bahwa PJOK harus diajarkan dari pendekatan holistik dan komprehensif, PJOK harus diajarkan dari pendekatan holistik dan integral, PJOK harus diajarkan dari pendekatan holistik dan integral. dari pendekatan yang holistik dan integral, perlu dicatat bahwa pendekatan Pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan didasarkan pada pendekatan pendidikan yang berusaha mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan nilai-nilai pada individu, sehingga mereka dapat bertindak dengan cara yang bertanggung jawab dan berkomitmen dalam membangun masa depan yang berkelanjutan (Brandt *et al.*, 2019, p. 630). Dalam hal ini, Pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan merupakan pendekatan yang menjadi pusat kontemporer, karena pembangunan berkelanjutan merupakan tantangan global yang mempengaruhi semua. Pembangunan berkelanjutan merupakan tantangan global yang mempengaruhi kita semua dan membutuhkan keterlibatan aktif masyarakat secara keseluruhan (Martínez-Lirola, 2018, p. 41).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa PJOK adalah proses pendidikan yang di dalamnya terdapat aktivitas fisik melalui program pembelajaran yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan menyeluruh yang mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pada dasarnya PJOK memberikan kontribusi yang cukup besar terhadap perubahan peserta didik, terutama pada kebugaran jasmani,

perubahan sikap, dan perubahan pada kemampuan memahami dalam aspek kognitif.

b. Tujuan Pembelajaran PJOK

Pada dasarnya konsep PJOK merupakan bagian penting dari proses pendidikan, artinya PJOK bukan hanya dekorasi atau ornamen pelengkap yang ditempel pada program sekolah sebagai alat untuk menambah kegiatan pada anak didik saja. Lebih dari itu, PJOK adalah bagian penting dari pendidikan itu sendiri dan semestinya dapat terlaksana dengan acuan dan standar yang jelas sehingga dapat memacu keterampilan pada anak didik sebagaimana materi pembelajaran yang lainnya pada kurikulum di sekolah. PJOK yang diatur dan dilaksanakan dengan baik, maka anak-anak dapat mengembangkan keterampilan yang bermanfaat pada kegiatan di waktu senggangnya, dengan keterlibatan dalam aktivitas yang kondusif dan produktif untuk mengembangkan gaya hidup sehat, berkembang secara sosial, serta menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya (Ridwan & Astuti, 2021, p. 2).

Pembelajaran PJOK tidak hanya berkontribusi pada perkembangan fisik siswa, tetapi juga membantu untuk meningkatkan kepercayaan diri sekaligus mengurangi stres dan kecemasan. PJOK berkontribusi pada sosialisasi individu dengan kepercayaan diri kelompok. Karena strukturnya, PJOK tentu saja mencakup banyak kegiatan di mana siswa berinteraksi satu sama

lain. Kegiatan-kegiatan ini membuka jalan bagi siswa untuk bersenang-senang satu sama lain dan berkumpul. Telah diketahui bahwa kegiatan aktivitas fisik memiliki efek positif positif terhadap perkembangan hubungan teman sebaya (Uğraş & Özen, 2020, p. 48).

Tujuan PJOK hampir sama halnya dengan, pengertian pendidikan jasmani, tujuan PJOK pun ering dituturkan dalam redaksi yang beragam. Namun, keragaman tujuan penuturan tujuan PJOK tersebut pada dasarnya bermuara pada pengertian PJOK itu sendiri. Oleh karena itu, tujuan yang ingin dicapai melalui PJOK pun mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya, cakupan PJOK tidak hanya terfokus pada aspek fisik saja, melainkan juga aspek mental, emosional, sosial dan spiritual. Pratiwi & Oktaviani (2018, p. 5) menyatakan bahwa secara umum tujuan PJOK dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu:

- 1) Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).
- 2) Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan untuk melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna (*skillfull*).
- 3) Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan

pengetahuan tentang PJOK ke dalam lingkungannya, sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab peserta didik.

- 4) Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan peserta didik dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Sebagaimana telah dibahas sebelumnya, bahwa tujuan dilaksanakannya PJOK adalah untuk meningkatkan kualitas peserta didik dalam aspek kognitif, afektif, dan pisikomotornya. Lebih khusus lagi, PJOK berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya: hubungan dari perkembangan tubuh-fisik dengan pikiran dan jiwanya. Fokusnya pada pengaruh perkembangan fisik terhadap wilayah pertumbuhan dan perkembangan aspek lain dari manusia itulah yang menjadikannya unik. Tidak ada bidang tunggal lainnya seperti PJOK yang berkepentingan dengan perkembangan total manusia.

Tujuan PJOK mempertimbangkan adanya tujuan pembelajaran, kemampuan peserta didik, metode pembelajaran, materi, sarana dan prasarana, serta aktivitas pembelajaran. Salah satu tujuan utama dari PJOK adalah untuk mendorong motivasi terhadap subjek untuk meningkatkan prestasi akademik atau latihan latihan fisik (Quintas-Hijós, 2019, p. 20). Tujuan dari PJOK adalah untuk meningkatkan taraf kesehatan anak yang baik dan tidak bisa

disangkal pula ada yang mengatakan bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Dengan demikian proses pembelajaran PJOK dapat membentuk karakter yang kuat untuk peserta didik, baik fisik, mental maupun sosial, sehingga di kemudian hari diharapkan peserta didik memiliki budi pekerti yang baik, bermoral, serta mandiri dan bertanggung jawab (Mahardhika, *et al.*, 2018, p. 12).

Pendapat Muzakki (2022, p. 8) bahwa PJOK penting untuk perkembangan mental, fisik, sosial, emosional dan moral individu. Dalam pembelajaran yang dibentuk sesuai dengan kebutuhan peserta didik, aktivitas individu berdasarkan tujuan dan hasil individu ditekankan. Dengan aktivitas yang ditawarkan oleh ruang terbuka dan di mana permainan itu penting, peserta didik diharapkan untuk melampaui dirinya sendiri daripada perlombaan kinerja antar individu. Kegiatan dengan kata lain adalah untuk pengembangan individu. Mendefinisikan konsep PJOK menurut pandangan eksistensial; peserta didik memiliki kebebasan untuk memilih berbagai kegiatan dalam program. Kegiatan individu harus memastikan bahwa peserta didik menjadi sadar akan realitas mereka dan mengambil tanggung jawab.

Aktivitas fisik pada anak-anak dan remaja meningkatkan pertumbuhan yang sehat, meningkatkan tingkat kinerja sekolah dan memperkuat tubuh. Dalam integrasi sosial, sangat penting untuk

memastikan bahwa anak memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dalam pengambilan keputusan yang melibatkan pengorganisasian kegiatan olahraga di komunitas sekolah dan di lingkungan luar sekolah. Salah satu tujuan PJOK adalah untuk meningkatkan kemungkinan anak muda mengadopsi gaya hidup aktif dan mempertahankannya sebagai orang dewasa, maka PJOK harus mengasumsikan semakin penting dalam kesehatan individu dan dapat dianggap sebagai kebutuhan biologis manusia. PJOK juga memungkinkan peserta didik untuk berkembang melalui rangsangan dari olahraga dan aktivitas fisik, memungkinkan peningkatan prosedur perilaku motorik dasar (berlari, melompat, melempar, menggenggam, dan lain-lain) dan pengembangan keterampilan olahraga yang terkait dengan olahraga praktik hidup sehat (Martins, *et al.*, 2023, p. 43).

PJOK bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani, pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, dan banyak lagi tujuan lainnya. Muzakki (2022, p. 12) menyatakan bahwa secara sederhana, PJOK memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk:

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

Secara umum tujuan PJOK dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu: (1) Perkembangan fisik, (2) Perkembangan gerak, (3) Perkembangan mental, dan (4) perkembangan social. Perkembangan fisik, tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*). Perkembangan

gerak, tujuan ini berhubungan dengan kemampuan untuk melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah dan sempurna (*skillfull*). Perkembangan mental, tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang PJOK ke dalam lingkungannya, sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap dan tanggung jawab peserta didik. Perkembangan sosial, tujuan ini berhubungan dengan kemampuan peserta didik dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat (Pratiwi & Asri, 2020, p. 4).

Purwanto & Susanto (2019, p. 7) menyatakan PJOK dilaksanakan melalui media fisikal, yaitu: beberapa aktivitas fisikal atau beberapa tipe gerakan tubuh. Meskipun para peserta didik mendapat keuntungan dari proses aktivitas fisikal ini, tetapi keuntungan bagi peserta didik tidak selalu harus berupa fisikal, non-fisikal pun bisa diraih seperti: perkembangan intelektual, sosial, dan estetika, seperti juga perkembangan kognitif dan afektif. Secara utuh, pemahaman yang harus ditangkap adalah: PJOK menggunakan media fisikal untuk mengembangkan kesejahteraan total setiap orang. Karakteristik PJOK seperti ini tidak terdapat pada mata pelajaran lain, karena hasil kependidikan dari pengalaman belajar fisikal tidak terbatas hanya pada perkembangan tubuh saja. Konteks melalui aktivitas jasmani yang dimaksud adalah konteks yang utuh menyangkut semua dimensi tentang manusia, seperti halnya

hubungan tubuh dan pikiran. Tentu, PJOK tidak hanya menyebabkan seseorang terdidik fisiknya, tetapi juga semua aspek yang terkait dengan kesejahteraan total manusia, seperti yang dimaksud dengan konsep “kebugaran jasmani sepanjang hayat”. Seperti diketahui, dimensi hubungan tubuh dan pikiran menekankan pada tiga domain pendidikan, yaitu: psikomotor, afektif, dan kognitif.

Lebih lanjut dijelaskan bahwa Tujuan PJOK yang ingin diharapkan bersifat menyeluruh, meliputi aspek fisik, intelektual, emosional, sosial, dan moral. Di samping itu terdapat pula tujuan untuk pembinaan kesehatan dan kesadaran tentang lingkungan hidup. Beberapa tujuan PJOK yang lain yang bisa dirangkum antara lain:

- 1) Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam PJOK.
- 2) Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis, dan agama.
- 3) Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran PJOK.
- 4) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani.

- 5) Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, akuatik (aktivitas air) dan pendidikan luar kelas (*outdoor education*).
- 6) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani
- 7) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
- 8) Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran, dan pola hidup sehat.
- 9) Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan PJOK adalah mengembangkan peserta didik secara keseluruhan melalui kegiatan jasmani, bukan hanya mengembangkan fisik saja, melainkan juga mengembangkan mental, sosial, emosional, intelektual, dan kesehatan secara keseluruhan.

4. Permainan

a. Pengertian Permainan

Permainan adalah dunia yang menyenangkan bagi anak-anak.

Di dalamnya terdapat banyak unsur yang akan membentuk rohani

ataupun jasmani dari anak-anak. Salah satu sifat permainan adalah menyenangkan. Hal itulah yang membuat anak-anak tertawa lepas tiada beban untuk melakukan kegiatan permainan. Permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Studi telah menunjukkan bahwa permainan dapat berdampak positif pada keterampilan dasar, kebugaran fisik umum, dan faktor terkait (Bhamani, *et al.*, 2020, p. 10). Studi Hinkley, *et al.*, (2018) temuan menunjukkan bahwa menonton televisi/DVD/video mungkin merugikan, dan permainan di luar ruangan menguntungkan, terkait dengan keterampilan sosial anak-anak prasekolah.

Permainan juga sebagai alat stimulasi yang sangat tepat bagi anak. Melalui kegiatan permainan, daya pikir anak terangsang untuk menggunakan aspek emosional, sosial, dan fisiknya (Cornejo, *et al.*, 2021, p. 375). Permainan juga dapat meningkatkan kemampuan fisik, pengalaman, dan pengetahuannya serta berkembang unsur keseimbangan mental anak (Purwanto, 2020, p. 2). Muliawan (2019, p. 42) mengemukakan dunia anak-anak adalah dunia permainan, bagaimanapun permainan membutuhkan energi dan konsentrasi yang cukup menguras. Melalui permainan anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra tubuh, mengeksplorasi, merespons dunia sekitar, serta menemukan seperti apa dunia ini dan diri mereka sendiri.

Permainan merupakan kebutuhan emosional yang penting bagi anak. Sesuai dengan kebutuhan anak permainan dianggap penting, bahkan vital, karena kebutuhannya akan makanan, cinta, dan tempat tinggal. Permainan merupakan sarana belajar paling dasar pada anak usia dini. Permainan adalah kegiatan sadar dan persiapan untuk kehidupan. Namun, permainan tidak boleh terlalu melelahkan atau tanpa pemikiran (Köcer, 2021, p. 3). Akinci & Yildirim (2021, p. 3) mendefinisikan permainan sebagai kebutuhan anak dan menyatakan bahwa kebutuhan ini harus bertemu dengan cara yang terbaik. Dia juga melihat permainan sebagai alat penting untuk sosialisasi anak.

Permainan memiliki arti penting yang berbeda dalam setiap periode kehidupan, terutama pada anak usia dini. Ada jenis permainan yang dinikmati atau dimainkan oleh individu dari semua kelompok umur. Diketahui bahwa pada anak usia dini, anak-anak kebanyakan suka beraktivitas peran dalam permainan dan mereka ingin mengubah setiap pengalaman mereka menjadi permainan. Namun, yang membedakan permainan dengan periode lain pada periode ini adalah anak-anak menggunakan permainan sebagai alat untuk memahami dan memaknai hidup (Singh, *et al.*, 2020, p. 12).

Pendapat Simbolon, *et al.*, (2020, p. 271) bahwa permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja,

dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Aktivitas fisik yang dilakukan di sekolah dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik, kebugaran, kepribadian, disiplin, kejujuran, dan tanggung jawab kerjasama dengan menggunakan model yang tepat. Model pembelajaran yang paling tepat dengan cara menerapkan pendekatan permainan karena dengan pembelajaran yang menyenangkan akan membuat peserta didik tidak jemu dan hasil pembelajaran akan tercapai secara maksimal (Sutapa & Suharjana, 2019, p. 544).

Permainan merupakan aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sukarela dan bersungguh-sungguh untuk memperoleh kesenangan. Permainan dilakukan dengan peraturan yang sederhana, kedaerahan, tidak resmi, merupakan kesepakatan bersama dan bukan dari induk olahraga yang resmi (Utama, 2020, p. 20). Suasana permainan, memungkinkan individu berpikir dan bertindak imajinatif dan penuh daya khayal. Hal ini memungkinkan anak untuk menguasai kemampuan motorik dan mengenali nilai-nilai sosial yang dianut oleh lingkungannya. Kecerdasan dan kreativitas anak pada usia SD dapat ditingkatkan dengan mengembangkan berbagai kegiatan dan suasana permainan.

Potensi aktivitas fisik, seperti koordinasi, kekuatan, dan kepercayaan diri akan didapat dengan mudah ketika anak-anak terlibat secara langsung dalam kegiatan fisik yang menyenangkan (Gipit *et al.*, 2017, p. 925-926). Dini (2022, p. 558) mengungkapkan permainan memberikan banyak manfaat salah satunya dengan bergerak (motorik) yang akan memengaruhi tumbuh kembang dan kesehatan badan anak tersebut. Mobilitas gerak dasar dapat diserap dalam berbagai permainan, olahraga, dan aktivitas fisik yang dilakukan setiap hari.

Melalui kegiatan permainan diharapkan dapat mengembangkan kemampuan dasar peserta didik sekolah dasar, karena atas dasar kegiatan dunia permainan. Selain itu juga melalui kegiatan permainan dapat memberikan kesegaran pada kesenangan fisik dan psikis, sehingga dapat dapat menimbulkan rasa senang bagi peserta didik dalam melakukan gerakan. Permainan pada masa sekarang masih menjadi metode yang tepat untuk merangsang perkembangan anak. Melalui permainan secara alami anak akan menjadi senang, sehingga dapat mengembangkan sistem interperatif organik, *neuromuscular*, sosial, dan emosional (Sutapa *et al.*, 2021, p. 2434)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, permainan dapat disimpulkan sebagai kegiatan yang banyak unsur yang akan membentuk pribadi ataupun raga dari anak-anak. Permainan adalah

hal penting bagi seorang anak, permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Permainan sangat berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks. Permainan akan merangsang anak untuk menggunakan serta mengembangkan segala aspek emosional, sosial, serta fisiknya. Permainan juga memperkenalkan dunia baru dan hal baru bagi anak. Dengan mempelajari hal-hal baru, anak akan belajar untuk mengontrol emosi, memanajemen waktu, bergaul, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya. Melalui permainan pun, fisik anak akan terlatih, kemampuan kognitif dan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang juga.

b. Faktor yang Mempengaruhi Anak dalam Permainan

Permainan adalah kegiatan yang dilakukan seorang anak untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi anak dalam permainan. Permainan mempunyai kekuatan positif untuk membantu perkembangan anak terutama permainan imajinatif bagi anak. Permainan juga memberikan masukan bagi anak mengenai mamajukan kecepatan masuknya stimulus baik dari dalam maupun dari dunia luar, yaitu aktivitas otak yang secara konstan memainkan kembali dan merekam pengalaman-pengalaman. Ada beberapa

faktor yang memengaruhi anak dalam permainan adalah: (1) kesehatan, (2) intelegensi, (3) jenis kelamin, (4) lingkungan, dan (5) status sosial dan ekonomi (Jafar & Satriana, 2018, p. 51). Permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Melalui permainan anak dapat mengoptimalkan laju kecepatan stimulus karena mengalami emosi atau perasaan yang menyenangkan (Utama, 2020, p. 15).

Pendapat Tameon (2018, p. 27-30) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan permainan antara lain:

1) Faktor Sosial-Budaya

Anak-anak melakukan permainan, umumnya hasil refleksi dari gambaran kehidupan lingkungan sosial budaya, di mana anak tinggal. Anak adalah individu-individu yang cerdas, karena telah mampu untuk mengobservasi dan meniru perilaku-perilaku orang dewasa lalu mempraktekkannya dalam kehidupan permainan. Nilai sosial budaya sangat mempengaruhi corak permainan anak dimana anak tinggal. Karena itu, jenis dan bentuk permainan di tiap-tiap daerah berbeda. Permainan anak yang merupakan tiruan aktivitas orang dewasa yang anak lihat, atau dengar dari cerita orang dewasa. Anak-anak permainan untuk bersenang-senang namun permainan tersebut berfungsi sebagai latihan bagi anak-anak untuk dilakukan saat dewasa”.

Ini berarti, saat permainan anak tidak hanya mendapat kesenangan, kegembiraan, rileks, tapi anak dilatih untuk menjalankan permainan ini dengan serius pada saat dewasa nanti.

2) Faktor Gender dan Teman Permainan

Anak cenderung memilih teman permainan yang dapat diajak kerjasama dan saling pengertian. Pemilihan teman permainan dimulai dari dalam kehidupan keluarga kemudian di luar keluarga. Anak laki-laki lebih sadar daripada anak perempuan tentang kesesuaian mainannya dengan jenis kelamin. Anak laki-laki juga menunjukkan minat permainan yang lebih luas daripada anak perempuan.

3) Faktor Media Massa

Televisi merupakan media elektronik yang sangat mempengaruhi anak dalam permainan. Banyak stasiun televisi yang menayangkan program acara yang menarik untuk anak-anak. Berbagai informasi yang diperoleh dari televisi akan diserap, diingat dan digunakan untuk pengembangan kegiatan permainan anak-anak. Banyak ide permainan anak dilakukan oleh anak berasal dari penayangan program acara televisi. Menonton televisi adalah salah satu kegiatan permainan yang populer pada masa awal kanak-kanak.

4) Faktor Ketersediaan Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana permainan harus memadai bagi anak. Kegiatan permainan yang modern dengan tujuan untuk pengembangan kreativitas dan intelektual anak seringkali mengeluarkan biaya mahal, karena orang tua harus menyediakan alat-alat permainan tersebut. Tetapi untuk permainan tradisional, orangtua tidak perlu mengeluarkan biaya yang mahal. Anak yang dilahirkan dari keluarga yang status sosial tinggi, lebih banyak menyediakan alat-alat permainan yang lengkap jika dibandingkan dengan anak yang dilahirkan dari keluarga dengan status sosial rendah. Banyaknya alat permainan yang dimiliki oleh anak, akan memotivasi anak untuk berkreasi dengan mainan yang ada, anak makin menyukai dan semakin banyak main dengan mainan tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak faktor yang memengaruhi anak dalam permainan. Pertama, semakin sehat anak semakin banyak energi sehingga anak aktif permainan. Kedua, perkembangan motorik yang akan berpengaruh pada jenis permainan yang dimainkan. Ketiga, intelegensi akan memengaruhi keaktifan anak dalam permainan. Keempat, jenis kelamin juga memengaruhi jenis permainan yang dipilih. Kelima, lingkungan anak akan memengaruhi anak dalam permainan. Keenam, keadaan sosial ekonomi akan memengaruhi

anak dalam memilih permainan. Ketujuh, jumlah waktu permainan akan memengaruhi kesempatan anak dalam permainan, serta peralatan akan memengaruhi permainan yang dilakukan oleh anak.

c. Manfaat Permainan

Permainan memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak baik dalam ranah fisik, motorik, kognitif, bahasa, sosial dan emosional. Aktivitas permainan secara bersamaan tidak hanya memiliki manfaat tunggal saja melainkan manfaat ganda. Dalam permainan olahraga, anak banyak menggunakan energi fisik sehingga sangat membantu perkembangan kebugaran jasmani. Selain itu, permainan banyak bermanfaat dalam tumbuh kembang anak, anak dapat belajar bersosialisasi, belajar sportif, dan belajar menjadi pemimpin. Dunia anak adalah dunia permainan, melalui kegiatan permainan semua aspek perkembangan anak ditumbuhkan, sehingga anak bisa menjadi lebih sehat sekaligus cerdas (Susilawati, *et al.*, 2018, p. 130). Aspek perkembangan anak dapat dikembangkan secara maksimal dan optimal melalui kegiatan permainan, hal ini memengaruhi daya pikir anak terangsang untuk mendayagunakan aspek emosional, sosial, dan fisiknya.

Setiap bentuk kegiatan permainan pada anak pra sekolah mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya. Anak di dalam permainan memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang anak rasakan dan pikirkan. Dengan

permainan, anak sebenarnya sedang mempraktekkan keterampilan dan anak mendapatkan kepuasan dalam permainan, yang berarti mengembangkan dirinya sendiri. Anak dalam permainan dapat mengembangkan motorik kasar dan motorik halus, meningkatkan penalaran, dan memahami lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi, dan kreativitas (Andayani, 2021, p. 231).

Secara keseluruhan permainan bagi anak mempunyai manfaat yang besar bagi anak, seperti yang dijelaskan Wahyuni & Azizah (2020, p. 159-161) yaitu sebagai berikut:

1) Permainan memicu kreativitas

Permainan yang aman dan menyenangkan memicu anak untuk permainan dan menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya. Hasil penelitian mendukung dugaan bahwa permainan dan kreativitas saling berkaitan karena baik permainan maupun kreativitas mengandalkan kemampuan anak menggunakan simbol-simbol. Kreativitas dipandang sebagai sebuah aspek pemecahan masalah dari akar dasar dalam permainan. Di saat anak menggunakan daya khayalnya, entah itu dengan alat maupun tidak, kreativitas mereka lebih menonjol.

2) Permainan bermanfaat mencerdaskan otak

Permainan suatu media yang sangat crucial dalam proses berfikir anak. Perkembangan kognitif anak tidak bisa terlepas

dari proses yang dinamakan dengan permainan. Rasa senang dalam permainan membantu perkembangan intelektual atau kecerdasan berpikir anak yang nantinya akan mendapat berbagai pengalaman, sehingga dapat memperkaya cara berpikir mereka.

3) Permainan bermanfaat menanggulangi konflik

Pada anak usia dini, tingkah laku yang sering muncul adalah tingkah laku kontra sosial, misalnya, egois, agresif, hiperaktif, bersaing, marah, meniru, bertengkar, dan mau menang sendiri. Tetapi harus dapat dimengerti tingkah tersebut tidak dapat dihindarkan, tingkah yang kontra sosial justru malah dibutuhkan kemunculannya untuk dapat mengarahkan anak pada sikap prososial. Sekolah memberikan peluang besar bagi anak untuk pengarahan-pengarahan ke dalam hal positif melalui permainan dalam konflik yang terjadi. Permainan sandiwara, drama bebas, dan cerita melalui berbagai metode adalah kegiatan yang dimaksudkan.

4) Permainan bermanfaat untuk melatih empati

Empati adalah suatu perasaan seseorang yang ikut merasakan apa yang dirasakan orang lain. Dengan mempunyai sifat empati anak akan pandai menempatkan dirinya pada keadaan orang lain, dan akan muncul sifat tenggang rasa pada anak. Sifat empati ini adalah sifat yang menunjukkan jiwa sosial anak, sehingga bisa dikatakan bahwa sifat empati bisa

mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini yaitu sosial emosional. Contoh pengembangan sifat empati pada anak yaitu dengan metode permainan peran. Anak memerankan suatu peran tertentu dan cerita tertentu, maka anak tersebut bisa terbangun sifat-sifat yang ada dalam cerita tersebut.

5) Permainan Bermanfaat Mengasah Pancaindra

Panca indera seorang anak yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman, peraba dan pengucapan harus di asah dan di stimulus dengan baik dari sejak bayi. Kenapa panca indera tersebut harus di stimulus dengan baik, karena ketika anak mempunya panca indera yang bagus maka anak tersebut akan cepat menyerap pembelajaran yang ada di sekolah. Contohnya, indera penglihatan dan pendengaran, apabila kedua indera tersebut berkembang dengan baik maka akan mudah manangkap apa yang diperintahkan guru, akan mudah menyerap apa yang diajarkan guru. Selain itu anak juga gampang peka terhadap apa yang terjadi lingkungan sekitarnya. Banyak metode pembelajaran yang bisa mengasah panca indera secara optimal, sehingga perkembangan kepekaan panca indera akan berkembang secara baik. Seperti permainan “kotak aroma” untuk latihan indra pencium, permainan “suara apa” untuk latihan indra pendengar, gambar-gambar di buku untuk latihan indra penglihatan, nyanyian “apa rasanya” dan permainan merasakan

berbagai rasa makanan dengan mata tertutup untuk melatih indra pengecapan, dan banyak lagi.

6) Permainan sebagai media terapi (pengobatan)

Permainan merupakan salah satu cara untuk pemecahan konflik dan mengatasi kecemasan yang terjadi pada anak. Ini dikemukakan oleh bapak psikoanalisis, Sigmund Freud, yaitu permainan bisa dijadikan sebuah terapi, disebut sebagai terapi permainan. Terapi permainan dijadikan alat diagnosis bagi anak-anak yang mempunyai masalah yang harus dipecahkan. Akan tetapi terapi ini tidak semua orang bisa melakukannya karena harus melalui pelatihan dan pendidikan khusus.

7) Permainan itu melakukan penemuan

Dengan permainan anak akan menemukan hal-hal baru yang mungkin sebelumnya belum pernah dia temui. Anak selalu ingin tahu dan selalu bertanya ketika ada sesuatu hal yang belum mereka pahami saat permainan. Seorang guru harus membebaskan anak untuk permainan dan bereksplorasi sepuasnya dengan tetap mengkontrolnya.

Tameon (2018, p. 29-31) menjelaskan ada beberapa manfaat permainan bagi anak menurut para ahli psikologi permainan, yakni:

1) Mengembangkan kreativitas

Permainan sebagai kegiatan yang membutuhkan daya imajinasi, penalaran logika, maupun pemikiran untuk memecahkan suatu

masalah. Setiap anak dituntut untuk kreatif dalam permainan agar dapat mengimbangi kegiatan permainan anak yang lain. setiap anak bersikap kompetitif tetapi masih dalam kerangka pola aturan kesepakatan kelompok sosial. Oleh sebab itu, kreativitas permainan harus tetap sportif, menjunjung nilai-nilai kejujuran, mau mengakui kekalahan dan menerima kekalahan orang lain.

2) Mengembangkan keterampilan psikomotorik

Kegiatan permainan banyak menggunakan keterampilan psikomotorik kasar seperti permainan sepak bola, petak umpet, galasin. Secara aktif kegiatan permainan tersebut menguras energi fisik dan cukup menantang karena memberi rasa senang dan menggembirakan. Karena itu, permainan dirasa sebagai suatu aktivitas yang tidak membosankan tetapi menyenangkan, memberi kepuasan, dan prosesnya sering diulang. Kemampuan motorik yang berkembang baik mendorong anak menjadi kreatif dan aktif dalam permainan sedangkan anak yang kemampuan motoriknya buruk akan menghabiskan waktunya permainan dengan hiburan.

3) Mengembangkan kemampuan Bahasa

Dalam permainan terjadi interaksi antara satu dengan yang lain. Keterampilan sosial yang baik memerlukan kemampuan bahasa yang baik. Dengan permainan anak membutuhkan

perbendaharaan kata, pengolahan kalimat dan mengungkapkan eskpresi emosi, pikiran atau pendapat kepada orang lain melalui bahasa. Sebab itu, permainan akan memberi manfaat bagi pengembangan bahasa anak.

- 4) Sebagai sarana terapi untuk mengatasi masalah-masalah psikologis

Permainan merupakan kegiatan untuk mengekspresikan hal-hal yang berhubungan dengan ranah afektif, perasaan, emosi, pikiran maupun kognitif setiap anak. Permainan memberi pengaruh terhadap psikoterapis bagi anak-anak yang sedang menghadapi masalah secara psikoemosional. Selain pemahaman di atas, manfaat permainan yakni (a) kesehatan, anak-anak yang sehat memiliki banyak energi untuk permainan jika dibandingkan dengan anak yang kurang sehat. Permainan bermanfaat bagi segi kesehatan, karena dengan permainan anak dapat menyalurkan kelebihan energi yang ada pada anak tersebut; (b) intelegensi, anak-anak yang cerdas lebih aktif bila dibandingkan dengan anak yang kurang cerdas. Anak yang cerdas lebih senang dengan permainan yang bersifat intelektual atau yang merangsang daya pikir anak. Permainan dipandang sebagai suatu potensi yang baik untuk mendidik, membuat anak sehat dan penting untuk perkembangan anakanak, karena

permainan adalah bentuk aktivitas alami, hak dan juga kebutuhan anak.

5) Mengembangkan keterampilan social

Permainan melibatkan kemampuan untuk berkomunikasi, kerjasama, menghargai dan menerima orang lain dan dapat menyesuaikan diri dengan aturan-aturan kelompok sosial. Oleh sebab itu, permainan dapat melatih kemampuan untuk mengontrol diri, mengurangi sifat-sifat egois dan mengembangkan keterampilan berkomunikasi dengan orang lain. Kemampuan tersebut erat hubungannya dengan kemampuan menyesuaikan diri dengan kelompok sosial yang lain. Searah dengan hal ini, perkembangan sosial hanyalah salah satu konsekuensi dari aktivitas permainan. Permainan juga merupakan cara yang berguna untuk:

- a) Mengembangkan pemahaman simbolik, sehingga anak memahami bahwa objek mainan dapat mewakili yang nyata dan anak mampu menggunakan simbol lingkungan mereka, serta menempatkan struktur yang diperlukan untuk bahasa;
- b) Anak menguji bagaimana benda material bekerja dan bagaimana sebuah tindakan dapat mengubah hasil, misalnya apa yang terjadi jika saya menuangkan air dari gelas ini ke dalam cangkir kecil;

- c) Mencoba ide-ide yang menakutkan dengan aman, misalnya serigala jahat bersembunyi dan dia akan menangkap saya jika saya membuat suara;
- d) Membangun hubungan antara anak yang satu dengan anak yang lain, bagaimana berperilaku dan apa yang diharapkan dalam situasi tertentu, misalnya permainan dokter, keluarga, guru;
- e) Mengekspresikan imajinasi dan kreativitas melalui musik, menari, menggambar, permainan dan lain-lain, memberi anak rasa penghargaan dan kebanggaan atas prestasinya;
- f) Menghidupkan kembali situasi sehari-hari menggunakan mainan dan menerapkan alur cerita yang berbeda dengan konsekuensi.

Selain itu, permainan juga akan membuat anak melepaskan ketegangan yang dialami sekaligus memenuhi kebutuhan dan dorongan dari dalam diri, dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, percaya diri dan harga diri karena mempunyai kompetensi tertentu (Zarotis, 2019, p. 53). Anak menjadi aktif, kritis, kreatif, dan bukan sebagai anak yang acuh, pasif, dan tidak peka terhadap lingkungannya (Hasan & Squaires, 2020, p. 56). Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan akan memberikan beberapa fungsi bagi anak dalam proses tumbuh kembangnya. Fungsi permainan terhadap sensor

motoris sangat penting untuk mengembangkan otot-otot tubuh dan energi yang ada.

5. Kemampuan motorik

a. Pengertian Kemampuan motorik

Kemampuan motorik berasal dari bahasa Inggris, yaitu *motor skill*. Gerak (*motor*) merupakan suatu aktivitas yang sangat penting bagi manusia karena dengan gerak (*motor*) manusia dapat meraih sesuatu yang menjadi harapannya. Kemampuan motorik adalah kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud gerak otomatisasi. Kemampuan motorik yang dimaksud adalah keterampilan dalam melakukan gerakan-gerakan fisik yang memerlukan koordinasi antara otot dan syaraf untuk menghasilkan gerakan-gerakan yang terotomatisasi (Randjelović, *et al.*, 2019, p. 611; Uysal & Düger, 2020, p. 443).

Syahputri & Sukoco (2020, p. 8) menyatakan bahwa pembelajaran motorik di sekolah dasar saat ini menjadi perhatian banyak kalangan, melalui pembelajaran motorik di sekolah dasar akan berpengaruh terhadap beberapa aspek kehidupan para peserta didik seperti: (1) melalui pembelajaran motorik anak mendapatkan hiburan dan memperoleh kesenangan, (2) melalui pembelajaran motorik anak dapat beranjak dari kondisi lemah menuju kondisi independen, (3) melalui pembelajaran motorik anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan, (4) melalui pembelajaran

motorik akan menunjang keterampilan anak dalam berbagai hal, dan (5) melalui pembelajaran motorik akan mendorong anak bersikap mandiri, sehingga dapat menyelesaikan segala persoalan yang dihadapinya.

Motorik dapat didefinisikan sebagai akuisisi dari penggunaan masa otot besar dan kecil. Kemampuan motorik terdiri atas kemampuan motorik kasar dan kemampuan motorik halus (Escolano-Pérez, *et al.*, 2020, p. 1044). Kemampuan motorik adalah proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh. Untuk itu anak belajar dari guru tentang beberapa pola gerakan yang dapat mereka lakukan yang dapat melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan serta ketepatan koordinasi tangan dan mata. Mengembangkan kemampuan motorik sangat diperlukan anak agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Kemampuan motorik adalah terminologi yang digunakan dalam berbagai keterampilan yang mengarah ke penguasaan ketrampilan gerak dasar aktivitas kesegaran jasmani (Basman, 2019, p. 722).

Kemampuan motorik merupakan kualitas hasil gerak individu dalam melakukan gerak, baik gerak yang bukan olahraga maupun gerak dalam olahraga atau kematangan penampilan kemampuan motorik. Semakin tinggi kemampuan motorik seseorang, maka dimungkinkan daya kerja akan menjadi lebih tinggi, dan sebaliknya. Oleh karena itu, kemampuan gerak dapat dipandang sebagai sumber

keberhasilan dalam melakukan tugas keterampilan gerak (Matheis & Estabillo, 2018, p. 467).

Kemampuan motorik lebih tepat merupakan kapasitas dari seseorang yang berkaitan dengan pelaksanaan dan peragaan suatu keterampilan yang relatif melekat setelah anak-anak. Faktor biologis dianggap sebagai kekuatan utama yang berpengaruh terhadap motorik dasar seseorang. Motorik dasar itulah yang kemudian berperan sebagai landasan bagi perkembangan keterampilan. Kemampuan motorik adalah kemampuan seseorang dalam menampilkan gerak sampai gerak lebih kompleks. Kemampuan motorik tersebut merupakan suatu kemampuan umum seseorang yang berkaitan dengan berbagai keterampilan atau tugas gerak (Newell., 2020, p. 280).

Krakauer, *et al.*, (2019, p. 613) menyatakan bahwa kemampuan motorik dapat diuraikan dengan kata seperti otomatis, cepat, dan akurat. Setiap pelaksanaan suatu yang terlatih, merupakan suatu rangkaian koordinasi beratus-ratus otot yang rumit yang melibatkan perbedaan isyarat dan koreksi kesalahan yang berkesinambungan. Kemampuan motorik yang sederhana bisa melibatkan sebagian kecil koneksi, sementara dalam keterampilan yang kompleks membutuhkan beberapa koneksi motorik.

Kemampuan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat

gerak. Gerakan ini secara jelas dibedakan menjadi gerak kasar dan halus. Keadaan sekitar sangat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan motorik anak, terutama lingkungan keluarga. Selain itu perkembangan motorik juga berarti perkembangan gerak pengendalian jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot-otot yang terkoordinasi (Adolph & Hoch, 2019, p. 141).

Pendapat Bahridah & Neviyarni (2021, p. 13) bahwa kemampuan motorik merupakan sebuah proses dimana seseorang mengembangkan seperangkat respons kedalam suatu gerak yang terkoordinasi, dan terpadu. Oleh sebab itu, kemampuan gerak dapat dipandang sebagai landasan keberhasilan di masa yang akan datang di dalam melakukan tugas keterampilan gerak. Kemampuan motorik adalah kapabilitas seseorang untuk melakukan gerak jasmani (otot) secara terpadu dan terkoordinasi. Sikap adalah kapabilitas yang dimiliki seseorang berupa kecenderungan dengan menerima atau menolak suatu objek berdasarkan penilaian obyek tersebut (Kiranida, 2019, p. 319).

Kemampuan motorik terdiri atas kemampuan motorik kasar dan kemampuan motorik halus. Ren & Wu (2019, p. 3885) menyatakan bahwa gerak motorik kasar adalah gerakan yang dikendalikan oleh kelompok otot-otot besar. Otot-otot ini merupakan bagian integral dalam memproduksi berbagai gerak, seperti berjalan, berlari, dan melompat-lompat. Gerak motorik halus adalah gerakan

yang diatur oleh otot-otot kecil atau kelompok otot. Seperti gerakan menggambar, mengetik, atau memainkan alat musik adalah gerakan motorik halus.

Jumareng, *et al.*, (2021, p. 111) menyatakan kemampuan motorik kasar melibatkan kemampuan otot-otot besar, seperti leher, lengan, dan kaki. Kemampuan motorik kasar meliputi berjalan, berlari, menangkap, dan melompat. Gerak dasar motorik kasar pada anak memacu kemampuan anak saat beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besarnya. Pendapat yang sama dinyatakan Badriyah, *et al.*, (2020, p. 2) bahwa kemampuan motorik kasar adalah keterampilan fisik yang melibatkan otot besar.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik merupakan sebuah proses dimana seseorang mengembangkan respons ke suatu gerak dan tindakan yang berupa serangkainan gerakan-gerakan yang sukarela hasil kontrol dari bagian-bagian tubuh yang melatari tindakan tersebut. Prinsip yang digunakan untuk proses perkembangan motorik adalah terjadinya perubahan baik fisik maupun mental sesuai dengan masa pertumbuhan dan perkembangannya.

b. Fungsi Kemampuan motorik

Fungsi utama kemampuan motorik adalah untuk mengembangkan kesanggupan dan kemampuan setiap individu yang berguna untuk mempertinggi daya kerja. Dengan mempunyai

kemampuan motorik yang baik, maka individu mempunyai landasan untuk menguasai tugas kemampuan motorik yang khusus. Semua unsur-unsur kemampuan motorik pada peserta didik Sekolah Dasar dapat berkembang melalui kegiatan pendidikan jasmani dan aktivitas bermain yang melibatkan otot. Salman & Darsi (2020, p. 47) menyatakan bahwa fungsi utama kemampuan motorik adalah untuk mengembangkan kesanggupan dan kemampuan setiap individu yang berguna untuk mempertinggi daya kerja.

Anak dengan kemampuan motorik yang baik, tentu mempunyai landasan untuk menguasai tugas kemampuan motorik yang khusus. Semua unsur-unsur motorik pada setiap anak dapat berkembang melalui kegiatan olahraga dan aktivitas bermain yang melibatkan otot. Semakin banyak anak mengalami gerak tentu unsur-unsur kemampuan motorik semakin terlatih dengan banyaknya pengalaman motorik yang dilakukan tentu akan menambah kematangannya dalam melakukan aktivitas motorik. Secara umum tujuan pembelajaran motorik adalah agar anak memiliki keterampilan gerak yang memadai, sekaligus mengembangkan aspek kognitif, aspek fisik, dan aspek afektif/sosial (Sepriadi, 2020, p. 35).

Fungsi pengembangan motorik kasar pada anak sebagai berikut: (1) Melatih kelenturan koordinasi otot jari tangan (2). Memacu pertumbuhan dan perkembangan fisik/motorik, rohani, dan kesehatan anak (3). Membentuk, membangun, dan memperkuat

tubuh anak (4). Melatih keterampilan/ketangkasan gerak dan berpikir anak (5). Meningkatkan perkembangan emosional anak (6). Meningkatkan perkembangan sosial anak (7). Menumbuhkan perasaan menyenangi dan memahami manfaat kesehatan pribadi (Yudaparmita & Adnyana, 2021, p. 83).

Pengalaman dan praktik intensif dalam berbagai kemampuan motorik akan menghasilkan kemudahan dalam penguasaan keterampilan. Oleh karena itu, pada masa kecilnya anak memiliki berbagai pengalaman pola gerak dasar dan berbagai aktivitas, akan lebih mudah melakukan berbagai kemampuan motorik. Dengan demikian keterampilan gerak dasar (motorik kasar dan halus) dalam bentuk gerak lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif yang diberikan pada anak sekolah dasar akan menjadi dasar dalam pembelajaran motorik yang baru atau menuju kepada kualitas keterampilan jasmani pada tingkat selanjutnya (Hidayatullah & Hasbi, 2021, p. 2).

Pembelajaran motorik di sekolah dasar saat ini menjadi perhatian banyak kalangan, melalui pembelajaran motorik di sekolah dasar akan berpengaruh terhadap beberapa aspek kehidupan para peserta didik seperti: (1) melalui pembelajaran motorik anak mendapatkan hiburan dan memperoleh kesenangan, (2) melalui pembelajaran motorik anak dapat beranjak dari kondisi lemah menuju kondisi independen, (3) melalui pembelajaran motorik anak

dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan, (4) melalui pembelajaran motorik akan menunjang keterampilan anak dalam berbagai hal, dan (5) melalui pembelajaran motorik akan mendorong anak bersikap mandiri, sehingga dapat menyelesaikan segala persoalan yang dihadapinya (Abdillah, 2019, p. 138).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa semakin banyak peserta didik mengalami aktivitas gerak tentu unsur-unsur kemampuan motorik semakin terlatih. Pengalaman ini disimpan dalam ingatan untuk dipergunakan dalam kesempatan lain, jika melakukan gerak yang sama. Dengan banyaknya pengalaman motorik yang dilakukan oleh peserta didik tentu akan menambah kematangannya dalam melakukan aktivitas motorik.

c. Unsur-Unsur Kemampuan motorik

Kemampuan motorik setiap orang pada dasarnya berbeda-beda, tergantung pada banyaknya gerakan yang dikuasainya. Memperhatikan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar, unsur-unsurnya identik dengan unsur yang dikembangkan dalam kebugaran jasmani pada umumnya. Perkembangan motorik merupakan perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Ada hubungan yang saling mempengaruhi antara kebugaran tubuh, keterampilan, dan kontrol motorik (Primayana, 2020, p. 91).

Keterampilan dasar merupakan sifat khas perkembangan anak umur 6 sampai 12 tahun dan meliputi keterampilan lokomotor meliputi jalan, lari, lompat, loncat, dan keterampilan menguasai bola seperti melempar, menendang, dan memantulkan bola. Kemampuan motorik dasar dikembangkan pada masa anak sekolah dan pada masa sekolah awal dan ini akan menjadi bekal awal untuk mempraktikkan keterampilan gerak yang efisien bersifat umum dan selanjutnya akan diperlukan sebagai dasar untuk perkembangan kemampuan motorik yang lebih khusus yang semuanya ini merupakan bagian integral prestasi bagi anak dalam segala umur dan tingkatan. Pengembangan pola gerak dasar merupakan fungsi kematangan dan pengalaman.

Hakiki & Khotimah (2020, p. 22) menyatakan unsur-unsur kemampuan motorik kasar pada anak usia 6 tahun ke atas terdapat dalam kegiatan fisik berupa menangkap bola besar dengan tangan, berdiri dengan satu kaki selama 5 detik, mengendarai sepeda roda tiga melalui tikungan, melompat sejauh 1 meter atau lebih dari posisi berdiri semula, menggunakan bahu dan siku pada saat melempar bola 3 meter, dan melompat dengan satu kaki.

Gerakan motorik kasar pada anak merupakan kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan yang timbul dan terjadi pada motorik kasar merupakan gerakan yang terjadi dan melibatkan otot-otot besar dari bagian tubuh, dan memerlukan tenaga yang cukup besar (Pahrunisa &

Nurjaman, 2019). Perkembangan motorik pada proses seorang anak adalah belajar untuk terampil menggerakan anggota tubuh. Kemampuan tersebut terbentuk saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir seperti orang dewasa, yaitu melibatkan otot-otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak serta gerakan mengandalkan kematangan dalam koordinasi.

Irianto (2018, p. 66), ada lima biomotorik dasar (motorik kasar) yakni:

- 1) Kekuatan adalah kemampuan otot atau sekelompok otot untuk mengatasi tahanan.
- 2) Daya tahan adalah kemampuan melakukan kerja dalam waktu lama.
- 3) Kecepatan adalah perbandingan antara jarak dan waktu atau kemampuan untuk bergerak dalam waktu singkat.
- 4) Kelentukan adalah kemampuan persendian untuk melakukan gerakan melalui jangkauan yang luas.
- 5) Koordinasi adalah kemampuan melakukan gerakan pada berbagai tingkat kesukaran dengan cepat dan tepat secara efisien.

Pendapat Anggraini & Dwi (2022, p. 44) menyatakan bahwa unsur-unsur kemampuan motorik di antaranya: (1) kekuatan, (2) koordinasi, (3) kecepatan, (4) keseimbangan, dan (5) kelincahan. Adapun penjelasan dari beberapa faktor di atas sebagai berikut:

- 1) Kekuatan adalah keterampilan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi. Kekuatan otot harus dimiliki anak sejak dini. Apabila anak tidak memiliki kekuatan otot tentu anak tidak dapat melakukan aktivitas bermain yang menggunakan fisik seperti: berjalan, berlari, melompat, melempar, memanjat, bergantung, dan mendorong.
- 2) Koordinasi adalah keterampilan untuk mempersatukan atau memisahkan dalam satu tugas yang kompleks. Dengan ketentuan bahwa gerakan koordinasi meliputi kesempurnaan waktu antara otot dengan sistem syaraf. Sebagai contoh: anak dalam melakukan lemparan harus ada koordinasi seluruh anggota tubuh yang terlibat. Anak dikatakan baik koordinasi gerakanya apabila anak mampu bergerak dengan mudah, lancar dalam rangkaian dan irama gerakannya terkontrol dengan baik.
- 3) Kecepatan adalah sebagai keterampilan yang berdasarkan kelentukan dalam satuan waktu tertentu. Misal: berapa jarak yang ditempuh anak dalam melakukan lari empat detik, semakin jauh jarak yang ditempuh anak, maka semakin tinggi kecepatanya.
- 4) Keseimbangan adalah keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi. Keseimbangan di bagi menjadi dua bentuk yaitu: keseimbangan statis dan dinamis. Keseimbangan statis merujuk kepada menjaga

keseimbangan tubuh ketika berdiri pada suatu tempat.

Keseimbangan dinamis adalah keterampilan untuk menjaga keseimbangan tubuh ketika berpindah dari suatu tempat ke tempat lain.

- 5) Kelincahan adalah keterampilan seseorang mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik ke titik lain. Misalnya: bermain menjala ikan, bermain kucing dan tikus, bermain hijau hitam, dan permainan lainnya. Semakin cepat waktu yang ditempuh untuk menyentuh maupun kecepatan untuk menghindar, maka semakin tinggi kelincahannya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar meliputi diantaranya kelincahan, keseimbangan, koordinasi, kecepatan, kekuatan, dan lain-lain. komponen-komponen kemampuan motorik di atas, tidaklah berarti bahwa semua orang harus dapat mengembangkan secara keseluruhan komponen kemampuan motorik. Tiap orang mempunyai kelebihan dan kekurangan dalam mendapat komponen-komponen kemampuan motorik. Bagaimanapun juga, faktor yang berasal dari dalam dan luar selalu mempunyai pengaruh.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik

Dalam perkembangan anak, setiap anak cenderung mempunyai perkembangan yang relatif sama, akan tetapi banyak

variasi yang dapat mempengaruhi perbedaan pola perkembangan motorik anak. Perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh gizi, status kesehatan, dan perlakuan motorik yang sesuai dengan masa perkembangannya. Lebih lanjut dikatakan bahwa tahapan perkembangan motorik anak prasekolah yaitu tahap verbal kognitif, tahap asosiatif, dan tahap otomatisasi (Fitriani & Adawiyah, 2018, p. 25).

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik di antaranya: (1) sifat dasar genetik, termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan (2) keadaan awal kehidupan pasca lahir tanpa hambatan, kondisi lingkungan yang menguntungkan, (3) kondisi pra lahir, termasuk asupan gizi yang dimakan ibunya, (4) jenis kelamin, dan (5) kelahiran yang sukar, sehingga merusak struktur otak akan memperlambat perkembangan motorik. Definisi senada tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik juga dikemukakan oleh Samio (2018, p. 36) menyatakan bahwa perkembangan fisik anak dipengaruhi oleh faktor keturunan dalam keluarga, jenis kelamin, gizi, kesehatan, status sosial ekonomi, dan gangguan emosional. Lebih lanjut dijelaskan bahwa tubuh ini secara langsung akan menentukan keterampilan gerak anak, dan secara tidak langsung akan mempengaruhi cara anak dalam memandang dirinya sendiri dan memandang orang lain.

Beberapa faktor yang mempengaruhi pengembangan kemampuan gerak yaitu faktor tampilan dan faktor lingkungan. Lebih lanjut dijelaskan bahwa faktor tampilan paling sering berpengaruh pada kemampuan gerak tertentu, faktor tampilan dapat berupa ukuran tubuh, pertumbuhan fisik, kekuatan, dan berat tubuh serta sistem syaraf. Ada beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi perbedaan kemampuan motorik diantaranya: pengaruh keluarga, gizi, gangguan emosional, jenis kelamin, suku bangsa, kecerdasan, status sosial ekonomi, kesehatan, fungsi endokrin, pengaruh pra lahir, dan pengaruh tubuh (Rahmawati, *et al.*, 2019, p. 245).

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak, yaitu: (1) sifat dasar genetik, termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan (2) keadaan awal kehidupan pasca lahir tanpa hambatan, kondisi lingkungan yang menguntungkan, (3) kondisi pra lahir, termasuk asupan gizi yang dimakan ibunya, (4) jenis kelamin, dan (5) kelahiran yang sukar.

6. Karakter

a. Pengertian Karakter

Karakter merupakan unsur pokok dalam diri manusia yang dengannya membentuk karakter psikologis seseorang dan membuatnya berperilaku sesuai dengan dirinya dan nilai yang cocok dengan dirinya dalam kondisi yang berbeda-beda. Kata karakter

berasal dari bahasa Yunani *charassein*, yang berarti mengukir sehingga terbentuk pola. Mempunyai ahlak mulia adalah tidak secara otomatis dimiliki oleh manusia begitu ia dilahirkan, tetapi melalui proses panjang pengasuhan dan pendidikan (proses “pengukiran”) (Purba, *et al.*, 2020, p. 146). Karakter merupakan watak, tabiat, akhlak, atau keperibadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak.

Pendapat Mardiyah (2019, p. 127) bahwa karakter berasal dari Bahasa Yunani yang berarti “*to mark*” (menandai) dan memfokuskan bagaimana mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku. Orang yang berperilaku jujur, adil dan suka menolong dikatakan sebagai orang yang berkarakter mulia, sementara orang yang tidak jujur, tidak adil, kejam, rakus dan korup dikatakan sebagai orang yang berkarakter jelek. Jadi istilah karakter erat hubungannya dengan keperibadian seseorang. Seseorang bisa dikatakan berkarakter (*a person of character*) apabila perilakunya sesuai dengan kaidah moral. Banicki (2017, p. 50) juga menyinggung tentang karakter sebagai berikut “*character is personality evaluated and personality is character evaluated*”.

Pendapat Mubarok (2019, p. 215) bahwa karakter (*character*) mengacu pada serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behaviors*),

motivasi (*motivation*), dan keterampilan (*skills*). Karakter meliputi sikap seperti keinginan untuk melakukan yang terbaik kapasitas intelektual seperti berpikir kritis dan alasan moral, perilaku seperti jujur dan tanggung jawab, mempertahankan prinsip-prinsip moral dalam situasi penuh ketidak adilan, kecakapan interpersonal dan emosional yang memungkinkan seseorang berinteraksi secara efektif dalam berbagai keadaan, komitmen untuk berkontribusi dengan komunitas dan masyarakatnya.

Kata karakter dan akhlak hampir memiliki kesamaan dalam pengertianya, untuk menambah pemahaman tentang karakter maka diberikan penjelasan tentang akhlak. Akhlak merupakan bentuk jamak dari *khuluk* secara etimologi akhlak adalah budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat. Secara terminologi adalah ilmu yang menentukan batas antara baik dan buruk, antara yang terbaik dan yang tercela, tentang perkataan atau perbuatan manusia lahir dan batin (Manun, *et al.*, 2018, p. 3). Karakter merupakan suatu penilaian subjektif terhadap kepribadian seseorang yang berkaitan dengan atribut kepribadian yang dapat atau tidak dapat di terima oleh masyarakat (Anglim, *et al.*, 2020, p. 279). Karakter berarti tabiat atau kepribadian. Karakter merupakan keseluruhan disposisi kodrat dan disposisi yang telah dikuasai secara stabil yang mendefinisikan seseorang individu dalam keseluruhan tata perilaku psikisnya yang menjadikannya tipikal dalam cara berpikir dan bertindak.

Karakter adalah sebuah cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menjadi ciri khas seseorang yang menjadi kebiasaan orang dalam kehidupan bermasyarakat. Karakter adalah kualitas atau kekuatan mental atau moral, akhlak atau budi pekerti individu yang merupakan kepribadian khusus, yang menjadi pendorong dan penggerak, serta membedakannya dengan individu lain. Pendidikan karakter merupakan langkah awal untuk menanamkan kesadaran kepada peserta didik dalam menamakan jiwa bela negara, sehingga perlu dikembangkan pada peserta didik kesadaran diri, niat, kemampuan, dan perilaku dalam bela negara (Nurjanah, *et al.*, 2021, p. 498).

Istilah karakter memiliki dua pengertian tentang karakter. Pertama, dia menunjukkan bagaimana seseorang bertingkah laku. Apabila seseorang berprilaku tidak jujur, kejam atau anarkis, tentulah orang tersebut dimanifestasikan perilaku buruk. Kedua istilah karakter erat kaitannya dengan *personality*. Seseorang baru bisa disebut orang yang berkarakter (*a person of character*) apabila tingkah lakunya sesuai dengan kaidah moral (Mubarok, 2019, p. 215). Karakter yaitu keselarasan individu dengan pola-pola kelompok sosial tempat individu itu hidup sebagai hasil dari kontrol hati nurani terhadap tingkah laku individu. Pola-pola kelompok dapat mencakup pola-pola tingkah laku *overt* dan *covert*. Pola tingkah laku *overt* (terbuka bagi observasi) utamanya meliputi

kencederungan, kebiasaan, kesiapan untuk perbuatan-perbuatan yang dapat diobservasi dengan mata telanjang. Adapun pola tingkah laku *covert* (tersembunyi bagi observasi) mencakup tingkah laku kognitif dan afektif, tingkah laku mental atau kesadaran.

Karakter dapat dimaknai sebagai nilai dasar yang membangun pribadi seseorang, terbentuk baik karena pengaruh hereditas maupun pengaruh lingkungan, yang membedakannya dengan orang lain, serta diwujudkan dalam sikap dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari (Anatasya & Dewi, 2021, p. 292). Karakter adalah ciri khas yang dimiliki oleh suatu benda atau individu. Ciri khas tersebut asli dan mengakar pada kepribadian benda atau individu tersebut, dan merupakan mesin yang mendorong bagaimana seseorang bertindak, bersikap, berujar, dan merespon sesuatu. Selanjutnya, menurut Palupi, *et al.*, (2023, p. 31) yang dimaksud karakter adalah ciri khas setiap individu berkenaan dengan jati dirinya (daya qalbu), yang merupakan saripati kualitas batiniah/rohaniah, cara berpikir, cara berperilaku (sikap dan perbuatan lahiriah) hidup seseorang dan bekerja sama baik dalam keluarga, masyarakat, bangsa maupun negara.

Pendidikan karakter adalah suatu sistem nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME), diri

sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan, sehingga menjadi manusia yang insan kamil. Melalui pendidikan karakter diharapkan dapat membentuk individu yang baik sesuai dengan apa yang diinginkan, individu yang bersikap sesuai dengan nilai-nilai yang positif dan norma yang berlaku dalam kehidupan masyarakat. Penerapan pendidikan karakter di dalamnya terdapat komponen penting yang dibutuhkan untuk mencapai nilai-nilai yang diharapkan (Ismail, *et al.*, 2020, p. 77).

Chowdhury (2018, p. 4) menekankan pentingnya tiga komponen karakter yang baik, komponen tersebut diantaranya yaitu *moral knowing* (pengetahuan tentang moral), *moral feeling* (perasaan tentang moral), dan *moral action* (tindakan moral). Pendidikan karakter dimulai dari dalam keluarga, karena pertama kali dalam lingkungan keluarga anak mulai berinteraksi dengan manusia lainnya. Usia anak-anak sangat menentukan kemampuan anak dalam mengembangkan potensinya, maka pendidikan karakter sebaiknya diterapkan sejak usia kanak-kanak. Menurut pendapat para ahli pendidikan, sekitar 50% variabilitas kecerdasan orang dewasa sudah terjadi ketika anak berusia 4 tahun. Peningkatan 30% berikutnya terjadi pada usia 8 tahun, dan 20% sisanya pada pertengahan atau akhir dasawarsa kedua (Albab, 2020, p. 232).

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa karakter adalah nilai-nilai yang melandasi cara pikir, sikap, dan

perilaku manusia berdasarkan norma agama, kebudayaan, hukum atau konstitusi, adat istiadat, dan estetika yang diperoleh melalui proses yang panjang dan memerlukan kebiasaan atau pembentukan (pengukiran) dan dilaksanakan secara konsisten.

b. Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter adalah usaha sadar yang dilakukan pendidik kepada peserta didik untuk membentuk kepribadian peserta didik yang mengajarkan dan membentuk moral, etika, dan rasa berbudaya yang baik serta berakhhlak mulia yang menumbuhkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik dan buruk serta mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan cara melakukan pendidikan, pengajaran, bimbingan dan pelatihan. Pendidikan karakter adalah usaha sengaja (sadar) untuk mewujudkan kebijakan yaitu kualitas kemanusiaan yang baik secara objektif, bukan hanya baik untuk individu perseorangan, tetapi juga baik untuk masyarakat secara keseluruhan (Putry, 2019, p. 39).

Membantu perkembangan karakter peserta didik harus melibatkan seluruh komponen di sekolah baik dari aspek kurikulum, proses pembelajaran, kualitas hubungan, penanganan mata pelajaran, pelaksanaan aktivitas ko-kulikuner, serta etos seluruh lingkungan sekolah. Tujuan pendidikan adalah untuk pembentukan karakter yang terwujud dalam kesatuan esensial si subyek dengan perilaku dan sikap hidup yang dimilikinya. Karakter merupakan sesuatu yang

mengualifikasi seorang pribadi. Karakter menjadi identitas yang mengatasi pengalaman kontingen yang selalu berubah. Dari kematangan karakter inilah, kualitas seorang pribadi diukur (Murjani & Nurjaman, 2022, p. 142).

Thomas Lickona (Pike, *et al.*, 2021, p. 449) membahas mengenai bagaimana cara mendidik peserta didik agar dapat membentuk karakter yang baik, dan bagaimana caranya agar lembaga pendidikan atau sekolah mampu mengajarkan sikap hormat dan tanggung jawab. Pendidikan karakter merupakan usaha sungguh-sungguh agar seseorang dapat memahami, peduli, serta bertindak berdasarkan etika. Pendidikan karakter merupakan proses penanaman nilai-nilai keimanan kepada Allah yang dapat dilakukan dengan membiasakan diri berperilaku baik, menanamkan nilai-nilai karakter di dalam hati, kemudian diterapkan dalam kehidupan sehari-hari melalui pancha indera. Pendidikan karakter tidak bisa dibiarkan begitu saja tanpa adanya kontribusi dari pihak yang bertanggung jawab terhadap pendidikan. Tanpa adanya kontribusi dan upaya-upaya cerdas dari pihak terkait tidak akan menghasilkan manusia yang pandai sekaligus menggunakan kepandaianya dalam bersikap dan berperilaku.

Nilai-nilai karakter dan budaya bangsa berasal dari teori-teori pendidikan, psikologi pendidikan, nilai-nilai sosial budaya, ajaran agama, Pancasila dan UUD 1945, dan UU No. 20 Tahun 2003

tentang Sistem Pendidikan Nasional, serta pengalaman terbaik dan praktik nyata dalam kehidupan sehari-hari. Kemendiknas mengidentifikasi ada 18 nilai untuk pendidikan budaya dan karakter bangsa sebagai berikut ini:

- 1) Religius: sikap dan perilaku patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, serta hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
- 2) Jujur: perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan.
- 3) Toleransi: sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
- 4) Disiplin: tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
- 5) Kerja Keras: perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
- 6) Kreatif: berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari apa yang telah dimiliki.
- 7) Mandiri: sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas

- 8) Demokratis: cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
- 9) Rasa Ingin Tahu: sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
- 10) Semangat Kebangsaan: cara berpikir, bertindak, dan wawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
- 11) Cinta Tanah Air: cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsanya.
- 12) Menghargai Prestasi: sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, dan menghormati keberhasilan orang lain.
- 13) Bersahabat dan Komunikatif: tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerjasama dengan orang lain.
- 14) Cinta Damai: sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadirannya.
- 15) Gemar Membaca: kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan baginya.

- 16) Peduli Lingkungan: sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
- 17) Peduli Sosial: sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan bagi orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
- 18) Tanggung jawab: sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan alam, sosial, dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Pelaksanaan di lapangan atau penerapan di sekolah, pendidikan karakter dilaksanakan dengan totalitas psikologis yang mencakup seluruh potensi individu manusia (kognitif, afektif, psikomotorik) dan fungsi totalitas sosiokultural pada konteks interaksi dalam keluarga, satuan pendidikan serta masyarakat. Dari totalitas psikologis dan sosiokultural tersebut terbentuklah ruang lingkup pendidikan karakter, yaitu: (1) Olah pikir yang meliputi cerdas, kritis, kreatif, inovatif, ingin tahu, berpikir terbuka, produktif, berorientasi ipteks, dan reflektif. (2) Olah raga yang meliputi bersih dan sehat, disiplin, sportif, tangguh, andal, berdaya tahan, bersahabat, kooperatif, determinatif, kompetitif, ceria, dan gigih. (3) Olah hati yang meliputi beriman dan bertakwa, jujur, amanah, adil, bertanggung jawab, berempati, berani mengambil resiko, pantang

menyerah, rela berkorban, dan berjiwa patriotik. 4) Olah rasa/karsa meliputi ramah, saling menghargai, toleran, peduli, suka menolong, gotong royong, nasionalis, kosmopolit, mengutamakan kepentingan umum, bangga menggunakan bahasa dan produk Indonesia, dinamis, kerja keras, dan beretos kerja (Edison, 2019, p. 66).

Sementara itu, Mubarok (2019, p. 216) berpendapat bahwa terdapat 9 pilar karakter yang berasal dari nilai-nilai luhur universal, yaitu: cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya, kemandirian dan tanggungjawab, kejujuran atau amanah, hormat dan santun, dermawan, suka tolong menolong dan gotong royong atau kerjasama, percaya diri dan pekerja keras, kepemimpinan dan keadilan, baik dan rendah hati, dan toleransi, kedamaian, dan kesatuan. Adapun komponen-komponen karakter yaitu: aspek kepribadian, standar moral dan ajaran moral, pertimbangan nilai, upaya dan keinginan individu, hati nurani, pola-pola kelompok, dan tingkah laku individu dan kelompok. Pendidikan karakter adalah pendidikan tentang nilai, yang mencakup 9 nilai dasar yang saling berkaitan. Adapun Sembilan nilai dasar tersebut, adalah: *responsibility* (tanggung jawab), *respect* (rasa hormat), *fairness* (keadilan), *courage* (keberanian), *honesty* (kejujuran), *citizenship* (rasa kebangsaan), *self-discipline* (disiplin diri), *caring* (peduli), dan *perseverance* (ketekunan).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah usaha sadar yang dilakukan pendidik kepada peserta didik untuk membentuk kepribadian peserta didik yang mengajarkan dan membentuk moral, etika, dan rasa berbudaya yang baik serta berakhlak mulia yang menumbuhkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik dan buruk serta mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan cara melakukan pendidikan, pengajaran, bimbingan dan pelatihan. Adapun karakter yang dapat ditanamkan kepada peserta didik yaitu cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya, kemandirian dan tanggungjawab, kejujuran atau amanah, hormat dan santun, dermawan, suka tolong menolong dan gotong royong atau kerjasama, percaya diri dan pekerja keras, kepemimpinan dan keadilan, baik dan rendah hati, dan toleransi, kedamaian, dan kesatuan.

7. Kerjasama

a. Pengertian Kerjasama

Kemampuan kerjasama merupakan salah satu komponen dari kemampuan dalam bidang sosial emosional merupakan hal yang penting untuk dikembangkan. Kemampuan kerjasama atau biasa disebut sikap kooperatif memiliki arti penting dalam membentuk hubungan pertemanan yang positif yang perlu dibiasakan sejak usia dini. Apabila seorang anak tidak dibekali sikap kerjasama sejak dini,

maka akan berpengaruh terhadap kondisi psikologis anak (Dewita, 2020, p. 188). Peserta didik dalam kelompok kerjasama terlibat dalam perilaku verbal yang umumnya dianggap sebagai membantu dan mendukung upaya kelompok daripada rekan-rekan di kelompok-kelompok kerja saja.

Kerjasama merupakan bentuk proses sosial yang di dalamnya terdapat aktivitas tertentu, yang ditujukan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami terhadap aktivitas masing-masing (Le *et al.*, 2018, p. 103). Kerjasama merupakan kemampuan bekerjasama dengan orang lain untuk memperoleh suatu imbalan bersama (Wang, *et al.*, 2018, p. 2). Aktivitas kerjasama akan terjadi apabila ada dua atau lebih orang dalam melakukan suatu aktivitas secara bersama-sama untuk menyelesaikan sesuatu (Langer-Osuna, 2020, p. 514). Aktivitas tersebut apabila dilakukan hanya satu orang saja maka tidak dapat dikatakan kerjasama, begitu pula sebaliknya. Adanya satu tujuan yang sama di dalamnya juga menentukan layak tidaknya aktivitas tersebut dikatakan sebagai kerjasama.

Pendapat Apriana, *et al.*, (2019, p. 12) bahwa kemampuan kerjasama adalah perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya mampu menjalin hubungan dengan orang lain dalam melaksanakan tindakan dan pekerjaan. Kerjasama adalah hubungan dua orang atau lebih untuk melakukan aktivitas bersama yang

dilakukan secara terpadu untuk mencapai suatu target atau tujuan tertentu. Bekerjasama melatih anak untuk dapat menekan kepribadian individual dan lebih mengutamakan kepentingan kelompok. Silva, *et al.*, (2021, p. 2) berpendapat bahwa kerjasama dalam kelompok dapat menciptakan sikap saling ketergantungan positif seperti mampu berinteraksi, saling membantu, dan bertanggung jawab dengan temannya. Sikap ketergantungan positif merupakan inti dari belajar dalam kelompok. Tujuan sikap saling ketergantungan positif yaitu menekankan suatu konsep tentang tujuan bersama yang dibangun bersama-sama, maka masing-masing akan merasa bahwa mereka hanya akan bisa mencapai tujuan bersama apabila tujuan dicapai secara bekerjasama.

Kerjasama dapat berlangsung jika individu-individu yang bersangkutan memiliki kepentingan yang sama dan memiliki kesadaran untuk bekerjasama guna mencapai kepentingan. Kerjasama adalah suatu bentuk proses sosial, dimana didalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditunjukkan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami aktivitas masing-masing (Nofianti & Suryandari, 2020, p. 110). Pendapat tersebut menjelaskan bahwa kerjasama merupakan suatu bentuk hubungan sosial yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan bersama.

Berdasarkan dari pengertian kemampuan dan kerjasama sehingga dapat dididefinisikan kemampuan kerjasama merupakan kapasitas kesanggupan seseorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam sebuah pekerjaan dengan cara bekerjasama dengan orang lain untuk memperoleh suatu imbalan bersama. Adapun kemampuan kerjasama yang dimaksud dalam penelitian adalah suatu kesanggupan anak dalam melakukan aktivitas secara bersama-sama dengan teman-teman yang lain.

b. Indikator Kerjasama

Keterampilan bekerja sama termasuk salah satu nilai pendidikan karakter yang tersirat dalam aspek bersahabat/komunikatif. Kerjasama merupakan proses bregu (berkelompok) yang anggota-anggotanya mendukung dan saling mengandalkan untuk mencapai suatu hasil mufakat. Aspek-aspek dalam kerjasama kelompok meliputi komunikasi, koordinasi, kooperasi, dan saling tukar informasi. Indikator-indikator bekerjasama adalah sebagai berikut: (1) Tanggung jawab secara bersama-sama menyelesaikan pekerjaan, yaitu dengan pemberian tanggung jawab dapat tercipta kerja sama yang baik. (2) Saling berkontribusi, yaitu dengan saling berkontribusi baik tenaga maupun pikiran akan terciptanya kerja sama. (3) Penggerahan kemampuan secara maksimal, yaitu dengan mengerahkan kemampuan masing-

masing anggota tim secara maksimal, kerja sama akan lebih kuat dan berkualitas (Rusyaid & Salim, 2021, p. 91).

Ada beberapa indikator-indikator kerjasama. Pertiwi (2021, p. 68) menyampaikan indikator kerjasama yaitu: (1) tanggung jawab secara bersama-sama menyelesaikan pekerjaan, yaitu dengan pemberian tanggung jawab dapat tercipta kerja sama yang baik. (2) saling berkontribusi. Dengan saling berkontribusi baik tenaga maupun pikiran akan terciptanya kerja sama. (3) penggerahan kemampuan secara maksimal, yaitu dengan mengerahkan kemampuan atau kekompakkan masing-masing anggota tim secara maksimal. Satria, *et al.*, (2021, p. 11) menyatakan indikator kerjasama peserta didik antara lain: (1) saling membantu, (2) ingin semua bermain, (3) bekerjasama untuk meraih tujuan, (4) menghargai orang lain, (5) saling memberi dukungan.

Avcarina, *et al.*, (2019, p. 150) berpendapat bahwa indikator dalam kemampuan kerjasama adalah (1) anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman. (2) anak mau berbagi dengan teman yang lain. (3) anak mau menghadapi masalah bersama-sama. (4) mau menunggu giliran. (5) belajar mengendalikan diri. (6) mau berbagi. Ada beberapa indikator-indikator kemampuan kerjasama yaitu: (1) tanggung jawab, secara bersama-sama menyelesaikan pekerjaan, yaitu dengan pemberian tanggung jawab dapat tercipta kerjasama yang baik. (2) saling berkontribusi, yaitu

dengan saling berkontribusi baik tenaga maupun pikiran akan terciptanya kerjasama. Pengarahan kemampuan secara maksimal, yaitu dengan mengerahkan kemampuan atau kekompakkan masing-masing anggota tim secara maksimal.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kerjasama mempunyai beberapa indikator, yaitu ada tanggung jawab, saling berkontribusi, dan pengerahan kemampuan secara maksimal. Tanggung jawab merupakan anak dapat menyelesaikan tugas secara bersama-sama, sedangkan saling berkontribusi merupakan anak dapat mengarahkan kemampuan secara maksimal, sehingga dalam pengerjaan tugas yang diberikan anak memiliki kekompakkan. Pengerahan kemampuan secara maksimal, yaitu dengan mengerahkan kemampuan atau kekompakkan masing-masing anggota tim secara maksimal. Indikator tersebut akan digunakan untuk membuat kisi-kisi instrumen kerjasama peserta didik dalam penelitian ini.

8. Disiplin

a. Pengertian Disiplin

Sebagai seorang peserta didik sangat perlu menanamkan sikap disiplin adalah hal belajar, hal ini akan menjadi kebiasaan baik yang tertanam dalam diri peserta didik tersebut. Peserta didik perlu memperhatikan disiplin belajarnya di sekolah agar mereka belajar dengan teratur, sehingga memperoleh hasil yang baik di sekolah.

Berbicara tentang disiplin belajar akan tiada habis-habisnya, karena merupakan hal yang kompleks dan banyak kaitannya, yaitu terkait dengan pengetahuan, kepribadian, dorongan atau motivasi. Disiplin dapat mempengaruhi peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada prestasi atau hasil belajarnya. Kedisiplinan berasal dari kata dasar disiplin. Disiplin berdasarkan dapat diartikan sebagai “sikap seseorang sesuai dengan peraturan” (Uge, *et al.*, 2019, p. 375).

Kata disiplin berasal dari bahasa latin *discipulus* yang berarti “pembelajar”. Disiplin sesungguhnya adalah proses melatih pikiran dan karakter anak secara bertahap, sehingga menjadi seseorang yang memiliki kontrol diri dan berguna bagi masyarakat. Orang tua yang memahami hal ini menyadari betul bahwa proses pendisiplinan adalah proses yang berjalan seiring dengan waktu dan memerlukan pengulangan serta pematangan kesadaran diri dari kedua pihak, yakni anak dan orang tua (Syah, 2019, p. 147).

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

tingkah laku. Kedisiplinan merupakan sikap seseorang yang menunjukkan ketataan atau kepatuhan terhadap peraturan atau tata tertib yang telah ada dan dilakukan dengan senang hati dan kesadaran diri (Laugi, 2019, p. 239).

Disiplin merupakan hal yang sangat penting, terutama bagi orang-orang yang ingin mencapai suatu cita-cita. Orang yang terbiasa disiplin akan mempunyai program harian dan aturan, dan dia berkomitmen terhadap program yang telah dia buat tersebut. Jika belum terbiasa, tentu disiplin ini akan terasa berat, karena itulah disiplin ini tidak semudah membalikkan telapak tangan, melainkan butuh proses yang cukup panjang serta perjuangan yang gigih. Dalam belajar orang juga harus menerapkan kedisiplinan, terutama dalam menyusun strategi belajar. Orang menggunakan berbagai strategi dalam belajar tujuannya hanya agar belajarnya dapat disiplin dan terarah sesuai dengan yang diharapkan. Hampir dapat dipastikan, bahwa strategi belajar akan konsisten pada kepentingan diri dan pertahanan diri, yang semuanya ditujukan untuk menghindarkan diri dari kesulitan dan ketakutan (Mulyono & Wekke, 1018, p. 12).

Disiplin adalah seseorang atau kelompok yang menjamin adanya kepatuhan terhadap perintah-perintah dan berinisiatif untuk memenuhi suatu tindakan seandainya tidak ada perintah. Sikap disiplin dapat membawa seseorang mencapai tujuan yang akan

dicapainya (Haryani, 2020, p. 2). Oleh sebab itu, disiplin merupakan kunci sukses, sebab dengan disiplin tersebut orang menjadi berkeyakinan bahwa disiplin membawa manfaat dan dibuktikan dengan tindakan itu sendiri, karena itulah besar pengaruhnya terhadap suksesnya studi. Disiplin merupakan pengaruh yang dirancang untuk membantu anak mampu menghadapi lingkungan. Cahyati, *et al.*, (2023, p. 3) menyatakan disiplin tumbuh dari kebutuhan menjaga keseimbangan antara kecenderungan dan keinginan individu untuk berbuat agar memperoleh sesuatu, dengan pembatasan atau peraturan yang diperlukan oleh lingkungan terhadap dirinya. Dalam arti luas disiplin adalah mencakup setiap macam pengaturan yang ditujukan untuk membantu setiap peserta didik agar dia dapat memenuhi dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan juga penting tentang penyelesaiannya tuntutan yang ini ditujukan kepada peserta didik terhadap lingkungannya.

Rohman (2018, p. 2) menyatakan disiplin ialah suatu aturan dan tata tertib yang digunakan dalam menjalankan sebuah sekolah atau rumah tangga. Setiap sekolah dan rumah tangga harus mempunyai disiplin. Rumah tangga dan sekolah tanpa disiplin akan mengalami kesukaran. Disiplin pada hakikatnya adalah sikap mental dari individu maupun masyarakat yang mencerminkan rasa ketiaatan dan kepatuhan yang didukung oleh kesadaran dalam menjalankan tugas dan kewajiban untuk mencapai tujuan tertentu. Disiplin yang

berhubungan dengan hukuman adalah disiplin yang ada hubungannya dengan orang lain. Hukuman disini berarti konsekuensi yang harus dihadapi ketika kita melakukan pelanggaran hukum. Disiplin seperti ini penting mengingat manusia memang harus dipaksa. Di sekolah, disiplin berarti taat kepada peraturan sekolah, seorang murid dikatakan berdisiplin apabila ia mengikuti peraturan yang ada di sekolah.

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

b. Tujuan Disiplin

Tujuan disiplin ialah membentuk perilaku sedemikian rupa, sehingga akan sesuai dengan peran-peran yang ditetapkan ke kelompok budaya, tempat individu itu diidentifikasi, karena tidak ada pula budaya tunggal, tidak ada pula salah satu falsafah pendidikan anak yang menyeluruh untuk mempengaruhi cara menanamkan disiplin. Biasanya konsep disiplin memakai istilah “*negative*” disiplin berarti pengendalian dengan kekuasaan luar yang biasanya ditetapkan secara sembarang, merupakan bentuk

penegakan melalui cara yang tidak disukai dan menyakitkan hal ini sama dengan hukuman. Konsep “positif” disiplin ialah sama dengan pendidikan dan bimbingan karena menekankan pertumbuhan disiplin diri dan pengendalian diri hal ini kemudian akan melahirkan motivasi dari dalam dan menumbuhkan kematangan anak (Rohman, 2018, p. 2).

Tujuan disiplin adalah untuk perkembangan anak, karena ia memenuhi beberapa kebutuhan tertentu. Dengan demikian disiplin memperbesar kebahagiaan dan penyesuaian pribadi dan sosial anak. Tujuan disiplin adalah merupakan pengganti untuk motivasi. Disiplin ini diperlukan dalam rangka menggunakan pemikiran sehat untuk menentukan jalannya tindakan yang terbaik yang menentang hal-hal yang lebih dikehendaki. Perilaku ini adalah ketika motivasi ditundukan oleh tujuan-tujuan yang lebih terpikirkan melakukan apa yang dipikirkan sebagai yang terbaik dan melakukannya itu dengan hati senang (Ma'ruf, *et al.*, 2021, p. 253).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan disiplin adalah usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk membentuk perilaku anak yang baik. Anak yang berdisiplin diri akan memiliki andangan hidup dan sikap hidup yang berguna bagi diri sendiri dan orang lain. Tujuan disiplin adalah merupakan pengganti untuk motivasi.

c. Indikator Disiplin

Kedisiplinan peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor internal yang meliputi, minat, dan emosi. Sedangkan faktor eksternal, meliputi sanksi dan hukuman, dan situasi dan kondisi sekolah. Indikator kedisiplinan peserta didik yaitu: (1) internal, a) minat, b) emosi, c) perbuatan. (2) eksternal, a) sanksi dan hukuman, b) rewards/pujian, c) situasi dan kondisi, d) disiplin makan (Irawati, *et al.*, 2020, p. 2).

Pendapat Romadhani, *et al.*, (2022, p. 4) indikator disiplin adalah:

- 1) Bertanggung jawab

Kedisiplinan yang tinggi dalam diri peserta didik berdampak pada usaha mematuhi peraturan yang tersedia di sekolah dengan melaksanakan penuh rasa tanggung jawab.

- 2) Murah hati

Dalam kesadaran berdisiplin membuat individu mempunyai ketulusan dalam membantu orang lain, dalam murah hati disini ialah salah satu sikap yang dilaksanakan seseorang kemauan hati nurani dalam menolong orang lain tanpa imbalan,

- 3) Kejujuran sikap

Peserta didik yang mempunyai kedisiplinan diri akan melakukan perbuatan yang jujur, mematuhi semua peraturan yang ada tanpa adanya segala bentuk pelanggaran dalam dirinya.

4) Berani menjunjung tinggi kebenaran

Peserta didik yang memiliki kedisiplinan yang tinggi selalu berusaha mewujudkan keadaan sesuai dengan aturan yang berlaku. Pelanggar kedisiplinan akan ditindak tegas oleh peserta didik yang memiliki keberanian untuk menegakkan kebenaran

Pendapat Hudaya (2018, p. 2) indikator-indikator kedisiplinan peserta didik yaitu:

- 1) Disiplin waktu, mencakup: a) Tepat waktu belajar, meliputi datang dan pulang sekolah tepat waktu, mulai dari selesai belajar di rumah dan di sekolah tepat waktu. b) tidak meninggalkan kelas/absen ketika pembelajaran. c) menuntaskan tugas layak waktu yang ditentukan.
- 2) Disiplin tindakan, mencakup: a) patuh dan tidak membantah tata tertib yang berlaku. b) tidak malas belajar. c) tidak memerintah orang lain berprofesi demi dirinya. d) tidak berdusta. e) tingkah laku menyenangkan, tidak mencontek, tidak membuat kegaduhan, dan tidak mengganggu orang lain yang sedang belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa indikator disiplin adalah bertanggung jawab, murah hati, kejujuran sikap, dan berani menjunjung tinggi kebenaran. Indikator tersebut akan digunakan untuk membuat kisi-kisi instrumen kedisiplinan peserta didik dalam penelitian ini.

9. Model Pembelajaran Berbasis Permainan

a. *Grand Theory*

Teori utama yang melandasi penelitian ini adalah Teori Belajar Konstruktivisme. Penerapan teori konstruktivisme dalam pembelajaran, guru hendaklah mampu menciptakan pembelajaran dengan suasana yang nyaman dan kondusif, mengarahkan serta membimbing peserta didik dalam memecahkan suatu masalah. Melalui teori konstruktivisme ini peserta didik dapat berpikir untuk menyelesaikan suatu masalah, mencari ide dan membuat keputusan. Hal tersebut akan menjadikan peserta didik memahami materi dan mampu mengaplikasikan dalam berbagai situasi karena keterlibatan langsung dalam mencari dan mempelajari informasi baru (Suparlan, 2019, p. 79).

Teori konstruktivisme merupakan satu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan di dalam benaknya tetapi guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini dengan memberi kesempatan peserta didik untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan mengajar peserta didik menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar (Akbar, 2020, p. 3). Teori belajar konstruktivisme mengungkapkan pengetahuan merupakan hal yang diperoleh melalui suatu proses pembentukan (kontruksi). Teori konstruktivisme ini berkaitan

dengan teori perkembangan mental Piaget. Piaget mengungkapkan pengetahuan itu tidak diperoleh secara pasif, melainkan melalui sebuah tindakan yang berinteraksi dengan lingkungannya (Gusnariib & Rosnawati, 2021, p. 14).

Kusumaningpuri & Fauziati (2021, p. 103) menyatakan konstruktivisme memberikan kerangka pemikiran bahwa belajar itu sebagai proses sosial atau yang disebut belajar kolaboratif dan kooperatif. Belajar merupakan hasil dari interaksi sosial. Lingkungan sosial anak sangat berpengaruh dalam proses belajar anak, dengan adanya integrasi kemampuan kolaboratif dan kooperatif akan dapat meningkatkan konsep anak. Pengalaman dalam konteks sosial merupakan peran penting dalam perkembangan pemikiran peserta didik.

Teori belajar konstruktivisme ini sesuai untuk pembelajaran sekarang, karena dalam perkembangan pembelajaran tidak hanya didominasi oleh guru saja tetapi lebih dari itu. Peserta didik mempunyai peran dalam belajar, sehingga terjadilah interaksi dalam proses belajar. Selain itu menurut teori ini, satu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada peserta didik tetapi peserta didik harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya. Konstruktivisme berpegang kepada pandangan keaktifan peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan berdasarkan interaksinya

dalam pengalaman belajar yang diperoleh. Pengajar dan peserta didik dalam hal ini sama-sama aktif, peserta didik aktif mengkonstruksi pengetahuan pengajar dan pengajar sebagai fasilitator.

Midle theory dalam penelitian ini adalah Teori Belajar Behavioristik. Teori belajar behavioristik merupakan salah satu aliran teori belajar yang menekankan pada tingkah laku (*behavior*) yang dapat diamati, yang mana menurut aliran behavioristik pada hakekatnya belajar adalah pembentukan asosiasi yang ditangkap panca indera dengan kecenderungan bertindak antara stimulus dan respons (S-R), sehingga teori ini juga dinamakan teori Stimulus-Respons dengan upaya membentuk hubungan stimulus dan respons sebanyak-banyaknya (Sulaswari, *et al.*, 2021, p. 131).

Rangsang (stimulus) dan diakhiri dengan suatu reaksi (respons) terhadap rangsang, maka akan berpengaruh pada proses-proses psikologis. Oleh karena itu, menurutnya tingkah laku manusia merupakan merupakan hasil belajar *conditioning*, yakni pengalaman dan lingkungan yang membentuk kepribadiannya. Sama halnya dengan Skinner, ia percaya bahwa tingkah laku dapat diukur dan diobservasi, namun ia menambahkan unsur *reinforcement*, yakni bahwa hadiah (*reward*) dan hukuman (*punishment*) juga akan menentukan tingkah laku manusia.

Stimulus adalah perubahan dari lingkungan luar yang merupakan indikasi untuk bereaksi atau bertindak, sedangkan respon adalah setiap perilaku yang muncul dalam rangka perbaikan (Amsari, 2018, p. 12). Thorndike merekomendasikan bahwa hubungan antara dorongan dan reaksi mematuhi hukum yang menyertainya:

- 1) Hukum persiapan, (*law of readiness*) khususnya semakin siap seseorang untuk mendapatkan perubahan sosial, perilaku langsung akan mendukung kepuasan individu, sehingga aliansi pada umumnya akan diperkuat.
- 2) Hukum latihan, (*law of exercise*) khususnya semakin teratur suatu tindakan diulang/siap (dimanfaatkan), semakin membumi koneksinya.
- 3) Hukum dampak, (*law of effect*) misalnya, hubungan antara stimulus dan respon pada umumnya akan diperkuat jika hasilnya bagus dan biasanya akan melemah dengan asumsi hasilnya tidak memuaskan.

Sari, *et al.*, (2023, p. 2) menyatakan bahwa teori behavioristik merupakan sebuah teori pembelajaran yang mempelajari tingkah laku manusia. Teori behavioristik merupakan teori dalam pembelajaran untuk memahami tingkah laku manusia dengan menggunakan pendekatan objektif, mekanistik, dan materialistik. Oleh karena itu, tingkah laku peserta didik dapat dilakukan

perubahan melalui upaya pengkondisian. Dalam teori behavioristik pengamatan diutamakan, karena pengamatan merupakan hal penting untuk melihat adanya perubahan tingkah laku dari proses pembelajaran.

Grand theory selanjutnya yaitu hukum latihan (*law of exercise*). Hukum latihan (*law of exercise*) yaitu semakin sering suatu tingkah laku diulang/dilatih (digunakan), maka asosiasi tersebut akan semakin kuat. Hukum ini menjelaskan kemungkinan kuat dan lemahnya hubungan stimulus dan respons. Hubungan atau koneksi antara kondisi (perangsang) dengan tindakan akan menjadi lebih kuat karena adanya latihan (*law of use*), dan koneksi-koneksi itu akan menjadi lemah karena latihan tidak dilanjutkan atau dihentikan (*Law of Disuse*). Hukum ini menunjukkan bahwa hubungan stimulus dan respons akan semakin kuat manakala terus-menerus dilatih atau diulang, sebaliknya hubungan stimulus respons akan semakin lemah manakala tidak pernah diulang, maka akan semakin dikuasailah pelajaran tersebut (Amsari, 2018, p. 52).

Hukum ini dapat juga diartikan, suatu tindakan yang diikuti akibat yang menyenangkan, maka tindakan tersebut cenderung akan diulangi pada waktu yang lain. Sebaliknya, suatu tindakan yang diikuti akibat yang tidak menyenangkan, maka tindakan tersebut cenderung akan tidak diulangi pada waktu yang lain. Implikasi hukum *low of exercise* salah satu teori hukum yang digunakan

pembelajaran di sekolah, dengan menggunakan teori tersebut sama halnya dengan membentuk pola pikir peserta didik melalui pemberian stimulus. Interpretasi dari hukum ini adalah semakin sering suatu pengetahuan itu dibentuk, maka akan mengakibatkan terjadinya asosiasi antara stimulus dan respon akan semakin kuat. Jadi, hukum ini menunjukkan prinsip utama belajar adalah pengulangan. Semakin sering suatu materi pelajaran diulangi, maka materi pelajaran tersebut akan semakin kuat tersimpan dalam ingatan (memori).

Antara, *et al.*, (2019, p. 51) menyatakan bahwa pendekatan behavioristik dimanfaatkan untuk memahami dan menyembuhkan pola tingkah laku abnormal dengan berusaha memanfaatkan pengetahuan teoritis dan empiris secara sistematis dengan menggunakan metode eksperimen. Hasil eksperimental baik secara deskriptif maupun eksperimental dapat digunakan untuk pencegahan dan penyembuhan abnormalitas. Pendekatan behavioristik bertujuan agar pola tingkah laku yang tidak sesuai dapat dihilangkan dan kemudian membentuk tingkah laku baru sebagaimana yang diharapkan. Selain itu, juga digunakan untuk menyembuhkan berbagai gangguan tingkah laku individu maupun kelompok, baik dari yang sederhana sampai kompleks.

Aliran behavioristik berpandangan bahwa hasil belajar (perubahan perilaku) tidak diberasal dari kapasitas batin manusia

(*insight*) melainkan karena faktor perbaikan yang menimbulkan respon, akibatnya, dapat mencapai hasil belajar yang maksimal, maka dari itu, sebaiknya menggunakan dorongan yang terencana, sehingga dapat menimbulkan respon positif dari peserta didik. Peserta didik dengan cara ini akan mendapatkan hasil belajar jika dapat menemukan hubungan antara stimulus (S) dan respon (R). Keterkaitan antara teori ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah peneliti memberikan stimulus (S) berupa model pembelajaran berbasis permainan untuk memunculkan respon (R) meningkatnya kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan peserta didik Sekolah Dasar.

b. Model Konseptual Pembelajaran Berbasis Permainan

PJOK juga merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada tingkat Sekolah Dasar (SD). PJOK yang dilaksanakan pada anak SD merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan anak melalui rangsangan yang terintegrasi, sehingga dapat berkembang dengan optimal. Peserta didik SD kelas atas adalah anak yang berusia antara 10-12 tahun. Agar tujuan tersebut tercapai, maka guru dituntut untuk kreatif dalam melakukan pembelajaran. Guru diharapkan menciptakan suasana pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik agar tidak bosan dan dapat mengikuti pembelajaran secara maksimal. Peran seorang pengajar PJOK sangat penting untuk

membantu memaksimalkan pertumbuhan peserta didik sekolah dasar melalui PJOK.

PJOK sebagai komponen terpadu dalam kurikulum, sehingga mempunyai potensi besar dalam memelihara dan mengembangkan kompetensi motorik peserta didik. Gerakan motorik merupakan dasar dan fondasi yang kuat dalam mendukung kegiatan belajar, bermain, sosialisasi, dan juga menjadi salah satu bentuk untuk membangun kepercayaan diri anak (Weiss, 2020, p. 315; Akbar & Tohar, 2021, p. 2364). Anak dengan kemampuan motorik yang baik akan membuat anak nyaman bergerak dan lebih percaya diri dalam melakukan kegiatan dalam perkembangannya, sehingga dapat berdampak pada prestasi.

Proses pembelajaran PJOK, kerjasama memiliki peranan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Kemampuan bekerjasama perlu dikembangkan agar peserta didik terbiasa memecahkan masalah yang bersifat kompleks. Kerjasama sangat diperlukan dalam kegiatan berkelompok. Setiap peserta didik di dalam kelompok akan saling berinteraksi. Kerjasama mampu mengatasi berbagai rintangan, bertindak mandiri dan dengan penuh tanggung jawab, mengandalkan bakat setiap anggota kelompok, mempercayai orang lain, mengeluarkan pendapat, dan mengambil keputusan. Nilai kerjasama sangat penting, baik dalam pembelajaran PJOK maupun dalam kehidupan sehari-hari, karena

semua peserta didik tanpa melihat tingkat kemampuan, harus bertindak bersama agar menjadikan pelajaran bermanfaat bagi masing-masing individu (Azimovna, 2020, p. 99).

Dari gagasan di atas dapat diasumsikan bahwa untuk membangun kemampuan motorik, karakter peserta didik Sekolah Dasar, maka harus terlaksanakannya pembelajaran PJOK yang efektif agar maksimal. Guru diharapkan dapat menstimulasi peserta didik supaya aktif mengikuti pembelajaran PJOK secara maksimal, salah satunya melalui model pembelajaran berbasis permainan. Permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak anak kenal sampai pada yang anak ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya.

Yani (2021, p. 31) menyatakan bahwa permainan sangat cocok diberikan pada anak usia Sekolah Dasar karena dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan motorik peserta didik, dalam PJOK materi permainan anak-anak banyak ragam dan jenisnya. Permainan pada masa sekarang masih menjadi metode yang tepat untuk merangsang perkembangan anak. Melalui permainan secara alami anak akan menjadi senang, sehingga dapat

mengembangkan sistem interperatif organik, *neuromuscular*, sosial, dan emosional (Sutapa *et al.*, 2021, p. 2434).

Penelitian ini, peneliti mengembangkan model pembelajaran PJOK berbasis permainan, yang terdiri atas lima jenis model pembelajaran PJOK berbasis permainan. Model pembelajaran PJOK berbasis permainan dikemas dalam bentuk buku, di dalamnya terdapat kajian pustaka mengenai variabel-variabel penting yang berkaitan dengan model. Model pembelajaran PJOK berbasis permainan dapat dijadikan guru sebagai acuan dalam meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Berikut adalah beberapa hasil penelitian yang relevan serta dapat digunakan sebagai bahan untuk mengembangkan penelitian ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Himawan (2020) berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Aktivitas Jasmani Untuk Karakter Demokratis Tema 2 Subtema 1 Bagi Peserta didik Kelas IV SDN Bendan Ngisor Semarang”. Penelitian ini diawali dari sebagian besar peserta didik yang masih banyak dalam karakter anak masih kurang mulai dari berbicara sendiri tidak mematuhi peraturan dan tidak mendengarkan gurunya dalam pembelajaran penjas. Permasalahan tersebut menjadi pertimbangan bagi peneliti untuk melakukan penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model pembelajaran

aktivitas jasmani dengan menggunakan permainan tradisional. Penelitian ini dilakukan kepada peserta didik kelas IV di SD Bendan Ngisor Semarang. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang diadaptasi dari Borg and Gall yang kemudian pada tahap pengembangan dibagi menjadi beberapa langkah-langkah yaitu (a) penyusunan *draft* model awal pembelajaran, (b) validasi ahli, (c) uji coba skala kecil, (4) uji coba skala besar, dan (e) produk operasioanl terbatas. Hasil dari penelitian berdasarkan perhitungan normatif berkategori baik, berkategori baik artinya model yang dikembangkan dapat mengembangkan karakter peserta didik, dan model yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik dan pembelajaran penjas.

Persamaan penelitian Himawan (2020) dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada jenis penelitian untuk mengembangkan sebuah model pembelajaran. Perbedaannya, yaitu pada model pembelajaran yang akan dikembangkan, serta tujuan penelitian. Penelitian Himawan (2020) untuk meningkatkan karakter demokratis, sedangkan penelitian yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan.

2. Penelitian yang dilakukan Widodo & Lumintuарso (2017) berjudul “Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada peserta didik SD kelas atas”. Penelitian ini mengadaptasi penelitian dan pengembangan pendidikan model Borg & Gall dengan menyederhanakan menjadi 2 tahapan sebagai berikut (1) tahap pra-

pengembangan, tahapan ini meliputi (a) kajian literatur dan penelitian relevan dan (b) studi lapangan, (2) tahap pengembangan, tahapan ini meliputi (a) penyusunan draf, (b) validasi ahli, (c) uji coba model skala kecil, (d) uji coba model skala besar, dan (e) produk akhir. Uji coba skala kecil dilakukan terhadap 30 anak kelas atas SDN Aditirto Pejagoan Kebumen, Provinsi Jawa Tengah. Uji coba skala besar dilakukan terhadap 130 anak kelas atas dari SD Negeri 1 Karangpoh, 26 peserta didik SD Negeri 1 Logede, 22 peserta didik SD Negeri 4 Pejagoan, 24 peserta didik SD Negeri 1 Kebulusan, dan 30 peserta didik SD Negeri 3 Kebulusan Kecamatan Pejagoan, Kabupaten Kebumen, Provinsi Jawa Tengah. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah wawancara, kuisioner penilaian karakter permainan tradisional, kuisioner observasi pengembangan permainan tradisional, kuisioner observasi keefektifan model permainan tradisional, kuisioner penilian observasi ahli media, dan kuisioner evaluasi peserta didik. Hasil penelitian berupa pengembangan model permainan tradisional terdiri dari 3 jenis permainan yaitu: (1) permainan goteng, (2) lari papan/segi empat, dan (3) kasti tangan. Berdasarkan penilaian para ahli materi dan guru Penjasorkes dapat disimpulkan bahwa pengembangan model permainan tradisional yang disusun sangat baik dan efektif, sehingga model permainan layak digunakan untuk pembelajaran pendidikan jasmani pada peserta didik kelas atas.

Persamaan penelitian Widodo & Lumintuarso (2017) dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada jenis penelitian untuk mengembangkan sebuah model pembelajaran. Perbedaannya, yaitu pada model pembelajaran yang akan dikembangkan, serta tujuan penelitian. Penelitian Widodo & Lumintuarso (2017) untuk meningkatkan karakter, sedangkan penelitian yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan.

3. Penelitian yang dilakukan Gholy, *et al.*, (2021) berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran PJOK Melalui Program SIBBER Untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani Berkarakter Sportivitas”. Model pembelajaran berbasis SIBBER (Peserta didik Bugar Berkarakter) diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), untuk menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dengan tepat sasaran sebagaimana tujuan pembelajaran PJOK itu sendiri. Tujuan pengembangan ini, adalah untuk menghasilkan Buku Pedoman Model Pembelajaran PJOK berbasis SIBBER. Penelitian ini menggunakan desain penelitian. Pengumpulan data kualitatif dengan teknik trianggulasi dan kuantitatif dengan deskriptif persentase. Sedangkan hasil belajar tes dan pengukuran serta observasi/pengamatan dianalisis menggunakan uji *paired t test* menggunakan SPSS versi 25. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba produk diperoleh, ahli desain pembelajaran 92.3%, ahli materi PJOK 89.6%, dan pendidik bidang studi PJOK 95.1%, hasil dari ketiga validator tersebut, telah memenuhi kriteria

sangat baik dan tidak perlu direvisi. Sedangkan hasil analisis uji coba kelompok kecil 75.50%, kelompok besar 88.30%. Selanjutnya hasil belajar kebugaran jasmani dan karakter sportivitas menunjukkan nilai sig. 0.00.

Persamaan penelitian Gholy, *et al.*, (2021) dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada jenis penelitian untuk mengembangkan sebuah model pembelajaran. Perbedaannya, yaitu pada model pembelajaran yang akan dikembangkan, serta tujuan penelitian. Penelitian Gholy, *et al.*, (2021) untuk meningkatkan karakter sportivitas, sedangkan penelitian yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan.

4. Penelitian yang dilakukan Lestari (2021) berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Aktivitas Jasmani Melalui Permainan Tradisional Bagi Peserta didik Sekolah Dasar. Pada penelitian ini bertujuan untuk (1). Menghasilkan model pengembangan pembelajaran berbasis aktivitas jasmani dalam karakter disiplin yang disajikan sesuai dengan tema pembelajaran kelas III SD, (2) Menguji keterlaksanaan model pengembangan pembelajaran berbasis aktivitas jasmani dalam karakter disiplin yang disajikan sesuai dengan tema pembelajaran kelas III sekolah dasar, (3) Menguji ketertarikan peserta didik terhadap model pengembangan pembelajaran berbasis aktivitas jasmani dalam karakter disiplin yang disajikan sesuai dengan tema pembelajaran kelas III sekolah dasar. Teknik pengumpulan data menggunakan pedoman

observasi Pengumpulan data yaitu dengan observasi, terhadap pembelajaran Pendidikan Jasmani di SD N Sendangmulyo 01 Semarang Kelas III, Wawancara kepada guru Pendidikan PJOK, studi dokumentasi, angket atau kuisioner, rekaman video kegiatan pembelajaran ketika di lapangan kemudian dikonversikan ke data pengembangan kualitatif. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas III di SD N 01 Sendangmulyo Semarang. Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil validasi yang dilakukan diperoleh persentase rata-rata penilaian sebesar 85,25% diterima dengan baik. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran aktivitas jasmani melalui permainan tradisional bagi peserta didik sekolah dasar dapat meningkatkan rasa senang dan percaya diri pada peserta didik.

Persamaan penelitian Lestari (2021) dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada jenis penelitian untuk mengembangkan sebuah model pembelajaran. Perbedaannya, yaitu pada model pembelajaran yang akan dikembangkan. Penelitian Lestari (2021) untuk menghasilkan model pengembangan pembelajaran berbasis aktivitas jasmani dalam karakter disiplin yang disajikan sesuai dengan tema pembelajaran kelas III SD, sedangkan penelitian yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan.

5. Penelitian yang dilakukan Ashar (2019) berjudul “Model Pembelajaran Penjasorkes Melalui Aktivitas Bermain untuk Membangun Karakter Peserta Didik; Disain dan Pengembangan”. Penelitian ini bertujuan

mengamati dan menggambarkan kondisi penyelenggaraan pembelajaran dalam membangun nilai-nilai karakter yang sedang berlangsung saat ini pada jenjang Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah model *Research and Development* (R&D) dengan prosedur pengembangan model *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE). Sampel ditetapkan 50 orang peserta didik kelas V SD dari tiga sekolah dengan teknik *probability sampling*. Disain model pembelajaran ini dirancang dengan melihat kebutuhan proses pembelajaran penjasorkes sejauh mana nilai karakter sudah dimiliki peserta didik dengan data studi pendahuluan yang dikumpulkan menggunakan angket dan wawancara, kemudian dikembangkan dengan merencanakan langkah-langkah pembelajaran menggunakan sintak atau fase-fase, sehingga menghasilkan sebuah produk model pembelajaran penjasorkes melalui aktivitas bermain untuk membangun karakter pengendalian diri dan sikap positif peserta didik sekolah dasar.

Persamaan penelitian Ashar (2019) dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada jenis penelitian untuk mengembangkan sebuah model pembelajaran. Perbedaannya, yaitu pada model pembelajaran yang akan dikembangkan. Penelitian Ashar (2019) untuk menghasilkan model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik memiliki nilai karakter, sedangkan penelitian yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan.

6. Penelitian yang dilakukan Mahfud & Yuliandra (2020) berjudul “Pengembangan Model Gerak Dasar Keterampilan Motorik Untuk Kelompok Usia 6-8 Tahun”. Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk model latihan keterampilan motorik melalui olahraga tradisional. Penelitian ini menggunakan metode Research & Development (R&D) dari (Borg and Gall, 1983:775). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar di Bandar Lampung. Tahapan-tahapan dalam penelitian ini adalah: analisis kebutuhan, evaluasi ahli (evaluasi produk awal), ujicoba kelompok kecil, dan ujicoba kelompok besar (*field testing*). Uji efektifitas produk pengembangan ini yaitu berdasarkan dari penilaian 3 orang ahli perkembangan motorik. Nilai yang didapatkan adalah 82,% yang dinyatakan valid dan layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil pengembangan dapat disimpulkan: (1) Dapat digunakan sebagai salah satu acuan guna meningkatkan keterampilan motorik siswa. (2) Model yang dihasilkan memiliki beberapa variasi dengan menggunakan permainan tradisional. (3) Model ini akan meningkatkan minat anak dalam mengikuti, karena bentuk latihannya dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan. (4) Ikut melestarikan budaya bangsa khususnya permainan tradisional. (5) Sumbangan bagi ilmu pendidikan khususnya bidang olahraga.

Persamaan penelitian Mahfud & Yuliandra (2020) dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada jenis penelitian untuk mengembangkan

sebuah model pembelajaran. Perbedaannya, yaitu pada model pembelajaran yang akan dikembangkan. Penelitian Mahfud & Yuliandra (2020) untuk menghasilkan menghasilkan produk model latihan keterampilan motorik melalui olahraga tradisional, sedangkan penelitian yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan.

7. Penelitian yang dilakukan Riyanto & Kristiyanto (2017) berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Keterampilan Motorik Berbasis Permainan Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 9-10 Tahun”. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan yang sesuai untuk anak sekolah dasar usia 9-10 tahun serta mampu untuk mengembangkan aspek afektif (sikap), kognitif (pengetahuan) dan psikomotorik (keterampilan). Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R & D), yang mengadaptasi penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall. Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu: (1) wawancara dan observasi, (2) lembar observasi darft model, (3) lembar pengamatan aktifitas siswa, (4) lembar kuisioner siswa. Teknik analisis data dengan deskriptif persentase. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan ini sangat sesuai untuk anak sekolah dasar usia 9-10 tahun serta sangat baik untuk mengembangkan aspek afektif (sikap), kognitif (pengetahuan) dan psikomotorik (keterampilan).

Persamaan penelitian Riyanto & Kristiyanto (2017) dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada jenis penelitian untuk mengembangkan sebuah model pembelajaran. Perbedaannya, yaitu pada model pembelajaran yang akan dikembangkan. Penelitian Riyanto & Kristiyanto (2017) untuk menghasilkan model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan yang sesuai untuk anak sekolah dasar usia 9-10 tahun serta mampu untuk mengembangkan aspek afektif (sikap), kognitif (pengetahuan) dan psikomotorik (keterampilan), sedangkan penelitian yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan.

8. Penelitian yang dilakukan Ningrum & Sukoco (2017) berjudul “Pengembangan model permainan untuk meningkatkan perceptual motorik dan perilaku sosial siswa sekolah dasar kelas bawah”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model permainan untuk meningkatkan perceptual motorik dan perilaku sosial siswa sekolah dasar kelas bawah yang sesuai, layak, dan efektif. Model permainan ini diharapkan mampu mengembangkan aspek afektif, kognitif, dan psikomotor, serta dapat dipergunakan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani. Ujicoba skala kecil dilakukan terhadap 27 siswa SD N Ambarukmo. Ujicoba skala besar dilakukan terhadap 32 siswa SD N Ngringin dan 34 siswa SD N Puren. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah pedoman pengamatan (observasi), pedoman wawancara, catatan lapangan, skala nilai, lembar penilaian uji efektifitas

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

Persamaan penelitian Ningrum & Sukoco (2017) dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada jenis penelitian untuk mengembangkan sebuah model pembelajaran. Perbedaannya, yaitu pada model pembelajaran yang akan dikembangkan. Penelitian Ningrum & Sukoco (2017) untuk menghasilkan model permainan untuk meningkatkan perceptual motorik dan perilaku sosial siswa sekolah dasar kelas bawah yang sesuai, layak, dan efektif, sedangkan penelitian yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan.

9. Penelitian yang dilakukan Abdillah (2019) berjudul “Pengembangan model pembelajaran motorik berbasis permainan”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran motorik berbasis

permainan dan mengetahui bagaimanakah kelayakan model pembelajaran motorik berbasis permainan pada siswa Sekolah Dasar, Sampel dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar Negeri 08 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa siwa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 08 Kecamatan Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya yang berjumlah 25 siswa. Teknik pengumpul data dalam penelitian ini yaitu teknik komunikasi langsung, dengan instrumen lembar validasi ahli yang digunakan untuk mendapatkan data, lembar validasi ahli dipergunakan untuk melakukan validasi terhadap model pembelajaran motorik berbasis permainan. Berdasarkan validasi ahli terhadap empat model permainan terlihat bahwa hasil yang didapat menunjukan nilai maksimal yai 100 % dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa empat model permainan ini sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran motorik.

Persamaan penelitian Abdillah (2019) dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada jenis penelitian untuk mengembangkan sebuah model pembelajaran. Perbedaannya, yaitu pada model pembelajaran yang akan dikembangkan. Penelitian Abdillah (2019) untuk menghasilkan model pembelajaran motorik berbasis permainan pada siswa Sekolah Dasar, sedangkan penelitian yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan.

10. Penelitian yang dilakukan Jumesam & Hariadi (2020) berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Motorik untuk Anak Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengembangkan model pembelajaran motorik Penjasorkes, (2) Mengetahui hasil pembelajaran motorik, dan (3) Mengetahui respon peserta didik terhadap pembelajaran motorik dengan menggunakan pendekatan bermain. Penelitian ini merupakan *Research and Development* (R & D). Subjek uji coba penelitian dan pengembangan ini adalah 1 pakar pembelajaran, 1 guru Penjasorkes dan 48 peserta didik (dari 2 kelas) yaitu kelas I, dan II untuk uji coba terbatas serta 1 guru Penjasorkes dan 76 peserta didik (dari 3 kelas) yaitu kelas I, II dan III untuk uji coba luas. Observasi, wawancara dan angket digunakan untuk mengumpulkan data pada langkah uji coba. Analisis data menggunakan statistik deskriptif untuk mengevaluasi model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain. *Pre-test* dan *post-test* diberikan pada uji coba luas untuk mengetahui kemampuan sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini adalah langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan bermain terdiri atas *motivation, ask, hypothesis, investigate, create, discuss* dan *reflect*. Skor validasi dari uji pakar adalah 4,3 dari nilai maksimum 5, yang berarti bahwa model ini masuk dalam kategori bagus. Hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan nilai sebesar 45,4 yaitu dari 25,3 menjadi 70,7. Respon peserta didik mengenai pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain ini menunjukkan bahwa motivasi belajar

Penjasorkes, kebebasan mengeluarkan pendapat, peran aktif peserta didik, kerjasama serta kemampuan menyelidiki dan memahami materi adalah tinggi/positif.

Persamaan penelitian Jumesam & Hariadi (2020) dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada jenis penelitian untuk mengembangkan sebuah model pembelajaran. Perbedaannya, yaitu pada model pembelajaran yang akan dikembangkan. Penelitian Jumesam & Hariadi (2020) untuk menghasilkan model pembelajaran motorik Penjasorkes, sedangkan penelitian yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan.

C. Kerangka Pikir

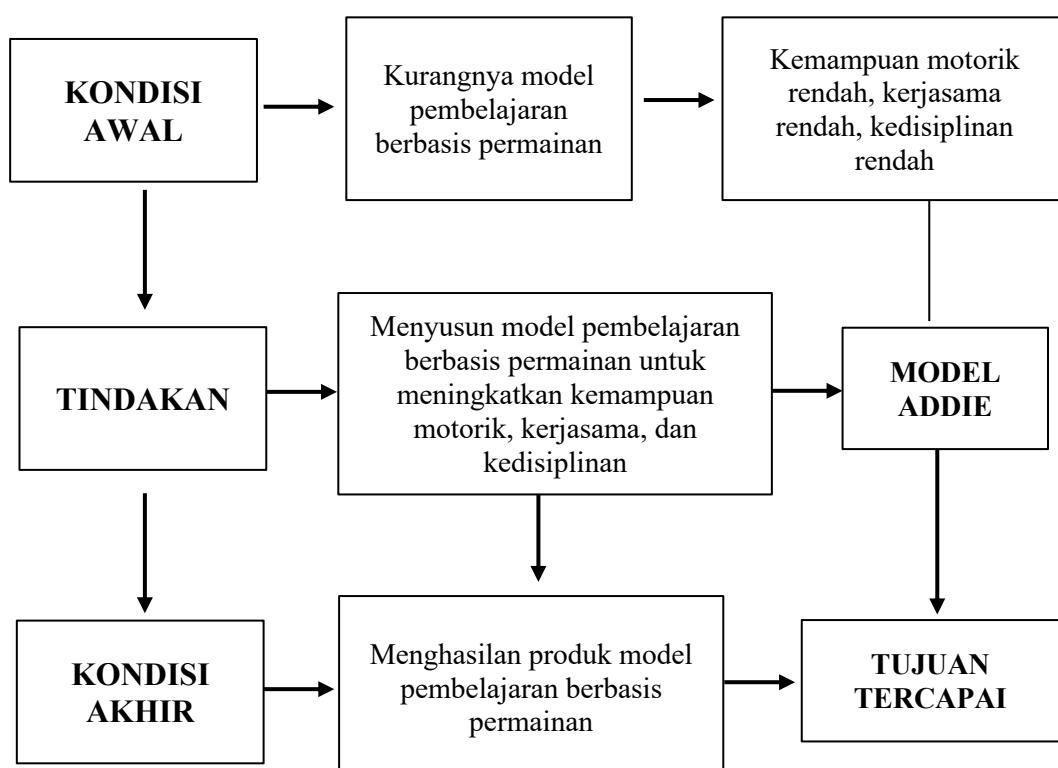
PJOK membantu seseorang untuk belajar bekerjasama, memberikan kesempatan untuk belajar tentang orang lain, dan mengajarkan satu cara untuk mengukur orang lain. Selain itu sering disebutkan bahwa dengan berpartisipasi membantu peserta didik untuk berhadapan dengan situasi sosial di luar konteks aktivitas asmani. Seseorang dengan aktif berolahraga, akan memperoleh rasa kerja tim dan kepemimpinan. PJOK juga merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada tingkat sekolah dasar. PJOK yang dilaksanakan pada anak Sekolah Dasar merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan anak melalui rangsangan yang terintegrasi, sehingga dapat berkembang dengan optimal. Peserta didik Sekolah Dasar kelas atas adalah anak yang berusia antara 9-12 tahun. Aspek yang menonjol adalah perkembangan sosial dan intelegensi.

Guru dituntut untuk kreatif dalam melakukan pembelajaran yaitu dengan menciptakan suasana pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik agar tidak bosan dan dapat mengikuti pembelajaran secara maksimal. Peran seorang pengajar PJOK sangat penting untuk membantu memaksimalkan pertumbuhan peserta didik sekolah dasar melalui PJOK. Keberhasilan seorang guru dalam proses pembelajaran akan terlihat jika peserta didik selalu mengikuti instruksi guru, serius dalam mengaplikasikan yang telah diajarkan dan selalu disiplin saat proses pembelajaran berlangsung dan peserta didik yang tergabung dituntut untuk selalu disiplin baik itu bersikap ataupun tingkah laku. Dari gagasan di atas dapat diasumsikan bahwa untuk membangun kemampuan motorik, karakter peserta didik Sekolah Dasar, maka harus terlaksanakannya pembelajaran PJOK yang efektif agar maksimal. Guru diharapkan dapat menstimulasi peserta didik supaya aktif mengikuti pembelajaran PJOK secara maksimal. Salah satunya melalui aktivitas bermain.

Usia sekolah dasar tidak akan jauh dari kata bermain. Permainan sangat cocok diberikan pada anak usia Sekolah Dasar karena dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan motorik peserta didik, dalam pendidikan jasmani materi permainan anak-anak banyak ragam dan jenisnya. Bermain pada masa sekarang masih menjadi metode yang tepat untuk merangsang perkembangan anak. Melalui bermain secara alami anak akan menjadi senang, sehingga dapat mengembangkan sistem interperatif organik, *neuromuscular*, sosial, dan emosional.

Pengembangan model pembelajaran PJOK yang dilakukan oleh para guru PJOK dapat membawa suasana pembelajaran yang inovatif dan kreatif, sehingga pembelajaran dapat menyenangkan serta memberi motivasi peserta didik untuk lebih berpeluang mengeksplorasi gerak secara luas dan bebas sesuai tingkat kemampuan yang dimiliki. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik, Kerjasama, dan Kedisiplinan pada Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas”. Kerangka berpikir disajikan pada Gambar 1 sebagai berikut:

Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir



D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, dapat dirumuskan pertanyaan penelitian yaitu:

1. Bagaimanakah konstruksi model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas?
2. Bagaimanakah kelayakan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas?
3. Bagaimanakah keefektifan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

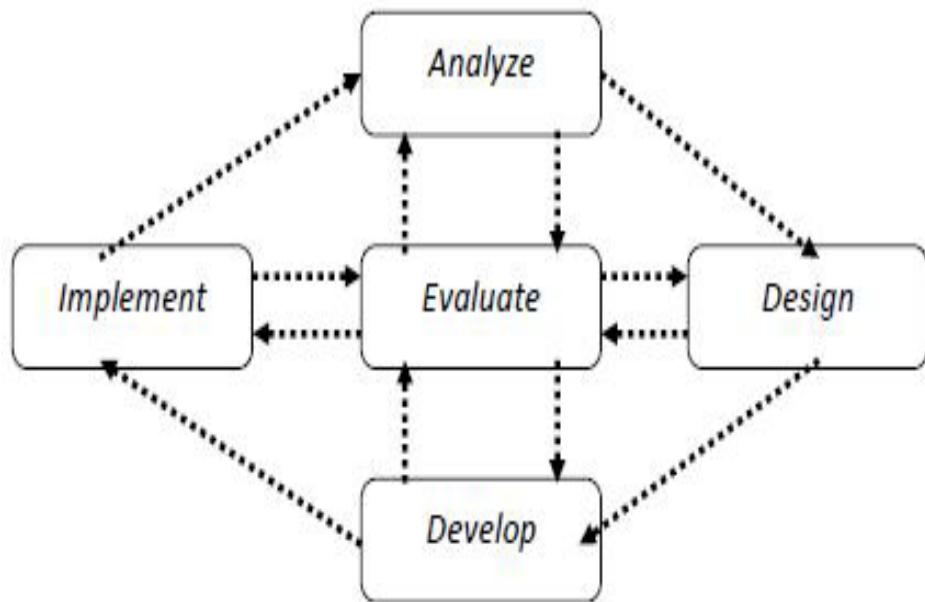
Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (RnD) adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh memperbaiki praktik. Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut dapat berupa perangkat keras ataupun perangkat lunak. Perangkat keras misalnya buku, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium. Perangkat lunak meliputi program komputer pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain (Sukmadinata, 2018, p. 164).

B. Prosedur Pengembangan

Pada prosedur penelitian dan pengembangan terdapat beberapa tahapan yang harus dikerjakan dalam suatu penelitian berdasarkan teori dari beberapa ahli. Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Alasan peneliti memilih menggunakan metode pengembangan ADDIE dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang sistematik. Setiap fase dilakukan evaluasi dan revisi dari tahapan yang dilalui,

sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid. Model ADDIE seperti pada gambar sebagai berikut:

Gambar 2. Tahapan Model ADDIE



(Sumber: Kurnia, et al., 2019, p. 516)

Berdasarkan model pengembangan yang digunakan, berikut adalah penjabaran dari kelima tahapan pengembangan tersebut yang disesuaikan dengan penelitian ini. Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar atas dalam penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), dijelaskan sebagai berikut:

1. *Analysis*

Tahapan analisis bertujuan untuk mendapatkan informasi kebutuhan-kebutuhan yang digunakan untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik,

kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas.

Tahap ini dimaksudkan untuk mencari sumber-sumber pendahulu yang berupa pokok persoalan yang dihadapi serta analisis kebutuhan.

2. *Design*

Tahap desain meliputi perancangan butir-butir materi yang akan disajikan dan pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pengembangan model.

3. *Development*

Tahap pengembangan, kerangka yang dihasilkan pada tahap desain dan masih prosedural direalisasikan agar menjadi produk yang siap diimplementasikan. Produk berupa model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas dilakukan penilaian kelayakan oleh ahli untuk mendapatkan nilai dan masukan.

4. *Implementation*

Produk yang sudah dihasilkan dalam tahap pengembangan akan diimplementasikan kepada pengguna pada situasi nyata di lapangan. Selama pengambilan data berlangsung, peneliti membuat catatan tentang kekurangan dan kendala yang masih terjadi ketika produk tersebut diimplementasikan.

5. *Evaluation*

Evaluasi dilakukan agar produk yang dikembangkan selalu *terupdate* dengan berbagai perubahan yang terjadi. Evaluasi ini dilakukan terus

menerus agar kesalahan-kesalahan sekecil apapun dapat segera diperbaiki tanpa menunggu produk akhir selesai diproduksi. Evaluasi dilakukan secara *on going evaluation*. Walaupun produk yang dikembangkan sudah melalui beberapa tahap oleh ahli serta dapat dikatakan sudah selesai, namun produk tersebut harus dinilai oleh praktisi lapangan, sehingga memungkinkan terdeteksi suatu kesalahan-kesalahan kecil yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Apabila sudah tidak terdapat revisi lagi, maka produk layak digunakan.

6. Efektivitas Produk

Setelah dihasilkan produk, selanjutnya dilakukan uji efektivitas dari produk tersebut. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*One Group Prettest-Posttest Design*”. Dalam rancangan ini peneliti memberikan *prettest* atau tes awal kepada subjek penelitian sebelum penelitian dimulai untuk memperoleh nilai awal peserta didik. *Posttest* juga diberikan di akhir penelitian yang akan dianalisis untuk menarik kesimpulan penelitian (Suhirman & Yusuf, 2019, p. 65). Adapun rancangan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. One Group Prettest-Posttest Design

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
T_1	X	T_2

C. Desain Uji Coba Produk

Data yang diperoleh dari uji coba digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini. Dengan uji coba ini kualitas produk yang dikembangkan benar-benar teruji secara empiris.

1. Desain Uji Coba

Pembuatan desain uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan data yang akan digunakan untuk mengetahui apa saja kelemahan-kelemahan produk yang akan dikembangkan sebagai dasar untuk merevisi model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas. Desain uji coba produk pada penelitian ini dilakukan melalui dua tahap. Tahap yang pertama, yaitu validasi ahli. Tahap kedua, yaitu uji coba produk pada skala kecil dan besar.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba merupakan sasaran dalam pemakaian produk, dimana subjek dalam pengembangan ini ialah guru PJOK dan peserta didik Sekolah Dasar. Penelitian ini menggolongkan subjek uji coba yang digunakan dalam penelitian pengembangan menjadi dua, yaitu:

a. Subjek Uji Coba Ahli

Ahli yaitu dosen berperan untuk menentukan apakah materi tentang model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik

Sekolah Dasar kelas atas sudah sesuai dengan tingkat kedalaman materi dan kebenaran materi. Ahli dalam penelitian ini terdiri atas ahli materi dan ahli media yang berjumlah 5 orang.

b. Subjek Uji Coba

Uji coba skala kecil di SD Negeri Kalongan dengan 2 guru dan 25 peserta didik dan skala besar di SD Negeri 1 Deresan dan SD Negeri Condong Catur dengan 5 guru dan 46 peserta didik. Setelah dilakukannya uji produk dilakukan revisi dengan tujuan agar produk penelitian yang dikembangkan layak.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Jenis data kualitatif berasal dari hasil wawancara dengan pelatih serta data masukan ahli terhadap produk yang dikembangkan. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data sebagai berikut.

a. Instrumen Pengumpulan Data Studi Pendahuluan

Memperoleh hasil kelayakan dari model, maka perlu dilakukan pengujian. Studi pendahuluan atau analisis kebutuhan menggunakan instrumen pengumpulan data berupa pedoman wawancara. Pedoman wawancara berisi daftar pertanyaan yang merupakan garis besar tentang hal mendasar yang akan ditanyakan. Pelaksanaan wawancara dilakukan secara terbuka, sehingga informan mengetahui bahwa

sedang diadakan penelitian dan informan menjadi salah satu sumber informasi, sehingga data-data sehubungan dengan kritik dan masukan-masukan yang bermanfaat bagi kualitas produk tersebut.

b. Instrumen Ahli

Instrumen berupa angket disusun untuk mengetahui kualitas produk yang dihasilkan. Angket berisi daftar pernyataan disertai skala nilai digunakan untuk memberikan penilaian pada validasi ahli materi dan validasi ahli media. Skala nilai dalam penelitian ini menggunakan Skala Likert dengan empat alternatif jawaban, yaitu SS: Sangat Baik (4), B: Baik (3), C: Cukup (2), KB: Kurang Baik (1). Kisi-kisi instrumen pada validasi ahli materi dan validasi ahli media sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-Kisi Penilaian untuk Ahli Materi

Aspek	Komponen Penilaian	Nomor
Isi	Kesesuaian materi permainan dengan KD	1, 2, 3
	Keakuratan materi	4
	Mendorong motivasi dan rasa ingin tahu	5, 6
	Kesesuaian model permainan dengan karakteristik peserta didik	7, 8, 9
Kualitas	Teknik penyampaian materi	10
	Penyajian materi	11
	Keruntutan alur materi	12, 13, 14
	Petunjuk permainan mudah dipahami dan diperlakukan	15, 16
	Tingkat keamanan alat dan model permainan sesuai dengan standar keamanan	17, 18
	Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat	19
	Peralatan menarik bagi peserta didik	20
Bahasa	Kalimat jelas serta dapat dipahami	21, 22
	Penggunaan istilah sudah tepat	23
	Tidak terdapat penafsiran ganda	24

Tabel 3. Kisi-Kisi Penilaian untuk Ahli Media

Aspek	Komponen Penilaian	Nomor
Kualitas Isi dan Tujuan	Ketepatan judul dengan materi	1
	Ketepatan materi	2, 3
	Minat dan perhatian	4, 5
Kualitas Instruksional	Buku dapat dijadikan acuan	6
	Buku dapat memotivasi	7, 8
	Kualitas buku	9, 10
Kualitas Teknis	Desain buku	11, 12, 13, 14, 19
	Desain gambar	15, 16, 17, 18
	Penggunaan bahasa	20, 21

c. Instrumen Evaluasi untuk Guru

Kisi-kisi rekonstruksi instrumen daftar *checklist*. Adapun unsur-unsur yang terdapat dalam daftar *checklist* yang berkaitan dengan variabel dalam penelitian pengembangan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas dan kemudian divalidasi oleh guru, sebagai berikut.

Tabel 4. Kisi-Kisi Penilaian untuk Guru

Aspek	Indikator	Nomor
Tampilan	Kejelasan teks	1
	Kejelasan gambar	2, 3, 4
	Kemenarikan gambar	5
	Kesesuaian gambar dengan materi	6
Penyajian Materi	Penyajian materi	7, 8, 9, 10
	Kemudahan memahami materi	11
	Ketepatan sistematika penyajian materi	12, 13
	Kejelasan kalimat	14, 15
	Kejelasan simbol dan lambang	16
	Kejelasan istilah	17
	Kesesuaian contoh dengan materi	18
Manfaat	Kemudahan belajar	19, 20
	Ketertarikan menggunakan model permainan	21
	Peningkatan motivasi belajar	22, 23

d. Instrumen Uji Efektivitas

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti lebih cepat, lengkap dan sistematis, sehingga mudah diolah (Arikunto, 2019, p. 177). Beberapa instrumen yang digunakan dalam uji efektivitas sebagai berikut:

1) Instrumen kemampuan motorik

Instrumen untuk mengumpulkan data kemampuan motorik kasar menggunakan tes yang terdiri atas empat jenis, yaitu tes kecepatan (lari cepat 30 meter), tes kelincahan (*shuttle-run* 4 x 10 meter), tes koordinasi (lempar tangkap bola jarak 1 meter dengan tembok), tes keseimbangan (*standing stork*).

2) Instrumen kerjasama

Kemampuan bekerjasama berdasarkan indikator dari Rusyaid & Salim (2021) diukur menggunakan angket dengan skala Likert, yaitu “Sangat Setuju (4)”, “Setuju (3)”, “Tidak Setuju (2)”, dan “Sangat Tidak Setuju (1)”. Adapun kisi-kisi instrumen kemampuan kerjasama yaitu:

Tabel 5. Kisi-Kisi Angket Kerjasama

Variabel	Indikator	No Butir	
		+	-
Kerjasama	Tanggung jawab	1	2
	Saling berkontribusi	3	4
	Pengerahan kemampuan secara maksimal	5	6

3) Instrumen kedisiplinan

Kedisiplinan berdasarkan indikator dari Romadhani, *et al.*, (2022) diukur menggunakan angket dengan skala Likert, yaitu “Sangat Setuju (4)”, “Setuju (3)”, “Tidak Setuju (2)”, dan “Sangat Tidak Setuju (1)”. Adapun indikator kedisiplinan yaitu:

Tabel 6. Kisi-Kisi Angket Kedisiplinan

Variabel	Indikator	No Butir	
		+	-
Kedisiplinan	Bertanggung jawab	1	2
	Murah hati	3	4
	Kejujuran sikap	5	6
	Berani menjunjung tinggi kebenaran	7	8

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif, dijelaskan sebagai berikut:

a. Analisis Validitas Instrumen

1) Analisis Validitas Isi

Validitas isi merupakan validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap isi tes dengan analisis rasional atau lewat *professional judgement* (Azwar, 2018, p. 45). Data hasil penilaian validator ahli dari lembar validasi instrumen penilaian dianalisis untuk mengetahui validitas isi dari produk yang dikembangkan. Pada penelitian ini, validitas isi dianalisis menggunakan *Validitas Aiken*. Azwar (2018, p. 85) menyatakan formula yang diajukan oleh Aiken adalah sebagai berikut:

$$V = \sum s / [n(C-1)]$$

$$S = r - l_o$$

l_o = angka penilaian terendah (misalnya 1)

C = angka penilaian tertinggi (misalnya 4)

r = angka yang diberikan oleh penilai

2) Analisis Reliabilitas

Pendapat Azwar (2018, p. 95) bahwa reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya hanya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama. Sugiyono (2017, p. 121) mengemukakan bahwa, “Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama”. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan reliabilitas antar penilai (*Intraclass Correlation Coefficients*) (Tomoliyus & Sunardianta, 2020, p. 149). Uji reliabilitas ini yaitu untuk melihat tingkat kesepakatan (*agreement*) antar ahli atau rater dalam menilai setiap indikator pada instrumen. (*Intraclass Correlation Coefficients* (ICC) akan memberikan gambaran berupa skor tentang sejauhmana tingkat kesepakatan yang diberikan ahli atau *rater*. Reliabilitas dihitung menggunakan bantuan *SPSS 23 for windows*.

b. Analisis Deskriptif

Budiwanto (2017, p. 16) menyatakan bahwa statistika deskriptif terutama digunakan untuk mendeskripsikan variabel-variabel penelitian yang diperoleh dari hasil tes dan pengukuran menggunakan angka-angka. Teknik analisis statistika deskriptif membahas materi-materi statistika antara lain kecenderungan memusatnya nilai atau nilai tengah (tendensi sentral), ukuran variabilitas, meliputi rentangan (*range*), simpangan baku (*standard deviasi*). Untuk menghitung nilai tengah terdiri dari mean, median, modus. Sedangkan nilai variansi terdiri dari rentang (*range*), simpangan baku atau standar deviasi (SD), dan persentil, desil, dan kuartil.

Melihat tingkat kelayakan model pembelajaran berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan motorik kasar dari data hasil evaluasi para ahli, digunakan skala pengukuran *rating scale*. Sugiyono (2017, p. 98) menyatakan bahwa dengan *rating scale* data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. Selanjutnya hasil perhitungan di atas diinterpretasikan dengan menggunakan skala interpretasi. Berikut adalah skala interpretasi dengan menggunakan *rating scale*.

Tabel 7. Skala Interpretasi dengan Rating Scale

No	Skor Persentase (%)	Interpretasi
1	$75 < \text{skor} \leq 100$	Layak
2	$50 < \text{skor} \leq 75$	Cukup Layak
3	$25 < \text{skor} \leq 50$	Kurang Layak
4	$0 \leq \text{skor} \leq 25$	Tidak Layak

Secara matematis, menurut Sugiyono (2017, p. 95) dapat dinyatakan dengan persamaan sebagai berikut:

$$\frac{\sum \text{skor yang diperoleh dari peneliti}}{\sum \text{skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

c. Analisis Inferensial

Statistika inferensial (*Inferential Statistics*) membahas cara menganalisis data serta mengambil kesimpulan. Statistik inferensial berkaitan dengan pengambilan keputusan (estimasi parameter dan pengujian hipotesis). Metode statistika inferensial adalah metode yang berkaitan dengan analisis sebagian data sampai ke peramalan atau penarikan kesimpulan mengenai keseluruhan data. Setelah data dikumpulkan, maka dilakukan berbagai metode statistik untuk menganalisis data, dan kemudian dilakukan interpretasi serta diambil kesimpulan. Statistika inferensial akan menghasilkan generalisasi (jika sampel representatif). Jadi statistika inferensial adalah statistik yang mempelajari tentang bagaimana pengambilan keputusan dilakukan (Hidayati, *et al.*, 2019, p. 4).

1) Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji prasyarat untuk melakukan teknik analisis statistika parametrik. Uji nomalitas digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi yang menjadi syarat untuk menentukan jenis statistik yang digunakan dalam analisis selanjutnya. Uji normalitas digunakan dalam melakukan uji hipotesis statistik parametrik. Sebab, dalam statistik parametrik diperlukan persyaratan dan asumsi-asumsi. Salah satu persyaratan dan asumsi adalah bahwa distribusi data setiap variabel penelitian yang dianalisis harus membentuk distribusi normal (Hidayati, *et al.*, 2019, p. 77). Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan teknik *Kolmogorof Smirnov* dengan bantuan *SPSS version 23 for windows*. Kriteria pengujian yaitu: (1) Apabila $p\text{-value} > 0,05$, maka data normal. (2) Apabila $p\text{-value} < 0,05$, maka data tidak normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji prasyarat yang digunakan untuk uji statistik inferensial. Uji ini dilakukan untuk mengetahui jenis data yang akan diuji mempunyai varians yang sama atau tidak (Hidayati, *et al.*, 2019, p. 83). Uji homogenitas dalam penelitian menggunakan uji *Levene Test* dengan bantuan *SPSS version 23 for windows*. Kriteria pengujian yaitu: (1)

Apabila $p\text{-value} > 0,05$, maka data normal. (2) Apabila $p\text{-value} < 0,05$, maka data tidak normal.

3) Uji t

Pengujian efektivitas menggunakan uji-t (*paired-samples t-test*). *Paired-samples t-test* merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan (Suhirman & Yusuf, 2019, p. 153). Kriteria pengujian yaitu:

- a) Apabila $p\text{-value} < 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dengan *posttest*.
- b) Apabila $p\text{-value} < 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dengan *posttest*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Penelitian ini bertujuan mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas. Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan berupa model pembelajaran berbasis permainan ini dapat sebagai pedoman atau referensi untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas. Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas dalam pengembangannya menggunakan metode ADDIE, yang meliputi lima langkah yaitu tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tahap-tahap tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. *Analysis (Analisis)*

Tahap awal berupa analisis kebutuhan dan analisis materi dalam pembuatan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas. Langkah-langkahnya dijelaskan sebagai berikut:

a. Studi Literatur

Studi literatur merupakan kegiatan pengumpulan data-data berupa teori pendukung untuk media pembelajaran yang akan dibuat. Sumber-sumber yang digunakan peneliti adalah jurnal penelitian, buku tentang model pembelajaran berbasis permainan, silabus pembelajaran PJOK SD Kelas atas, serta sumber-sumber lain yang relevan dengan penelitian.

b. Studi Lapangan

Tahap ini penulis mencari informasi di beberapa sumber yang berhubungan dengan produk yang dikembangkan. Tahap ini dilakukan untuk menganalisis produk yang akan dikembangkan. Studi dilapangan diakukan pada bulan Maret 2022 yang penulis lakukan pada 5 Sekolah Dasar (SD) di Kabupaten Sleman, pembelajaran kebanyakan dilaksanakan pada tahapan pengajaran, yaitu sebagai bentuk transfer ilmu, yang hanya menekankan domain kognitif saja, kreativitas guru kurang, belum ada model pembelajaran yang mampu meningkatkan karakter peserta didik di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, sehingga perubahan perilaku yang diharapkan tidak tercapai. Dari hasil wawancara peneliti dengan Guru PJOK, dapat disimpulkan bahwa dari sebagian besar peserta didik mempunyai kemampuan motorik yang rendah. Rendahnya kemampuan motorik peserta didik ditunjukkan saat pembelajaran PJOK berlangsung, peserta didik dalam hal gerakan-

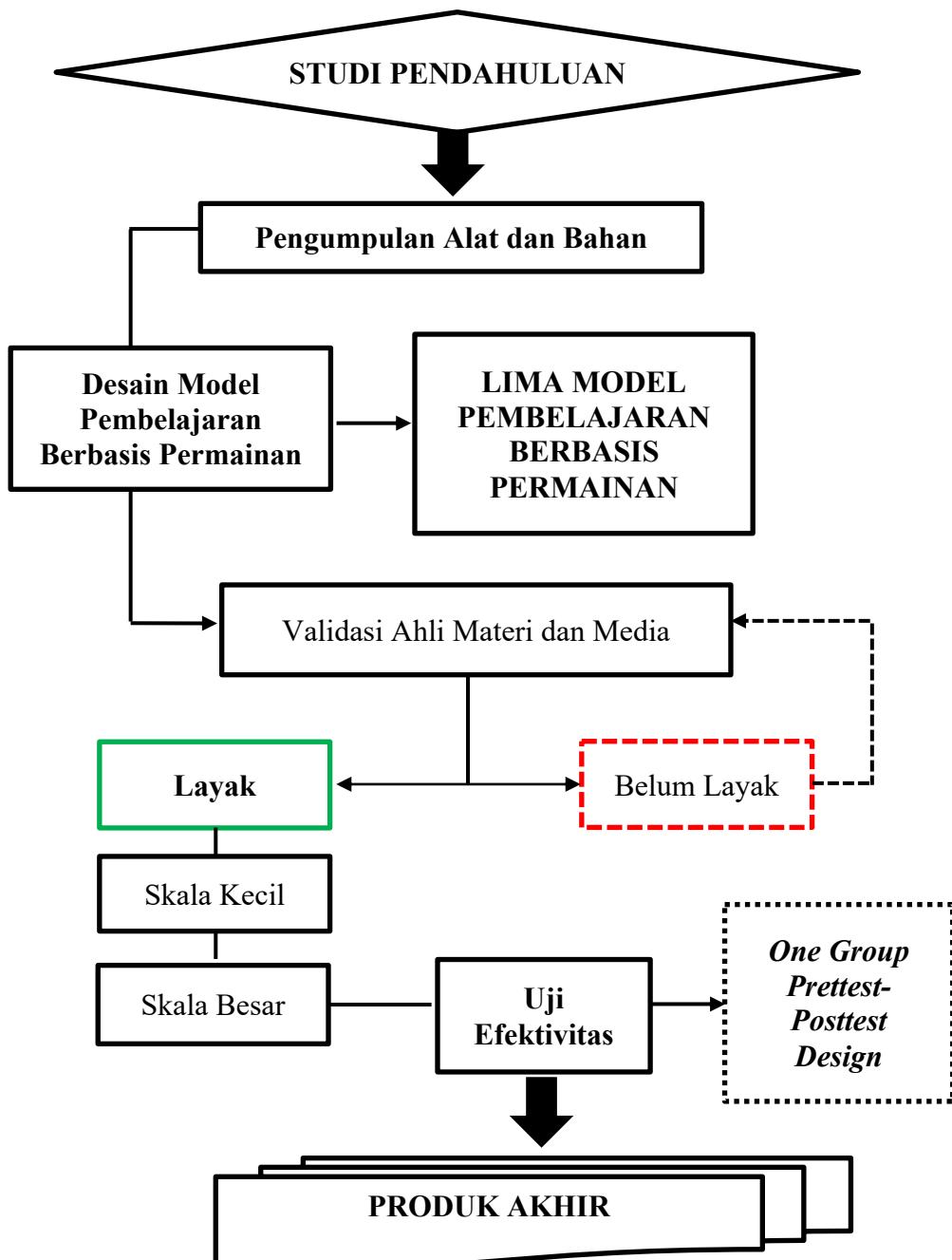
gerakan yang bersifat kemampuan motorik kasar seperti meloncat, kemampuan koordinasi, dan keseimbangan tubuh yang kurang maksimal.

2. *Design* (Desain)

Tahap kedua dari model ADDIE adalah tahap design atau perancangan. Tahap desain meliputi perancangan butir-butir materi yang akan disajikan, penyusunan naskah, penyusunan alur penyampaian materi dalam bentuk *flowchart* dan pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pengembangan media. Kegiatan tersebut merupakan proses sistematik yang dimulai dari menetapkan tujuan pembelajaran, merancang skenario pembelajaran pada modul, merancang desain media pembelajaran, merancang isi/substansi materi pembelajaran dan merancang alat evaluasi untuk mengukur kelayakan modul pembelajaran.

Pada tahap ini mulai dirancang produk yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Tahap desain meliputi perancangan butir-butir materi yang akan disajikan, penyusunan naskah, penyusunan alur penelitian, dan pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan. Rancangan ini masih bersifat prosedural dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya. *Flowchart* produk diilustrasikan pada Gambar 3 sebagai berikut.

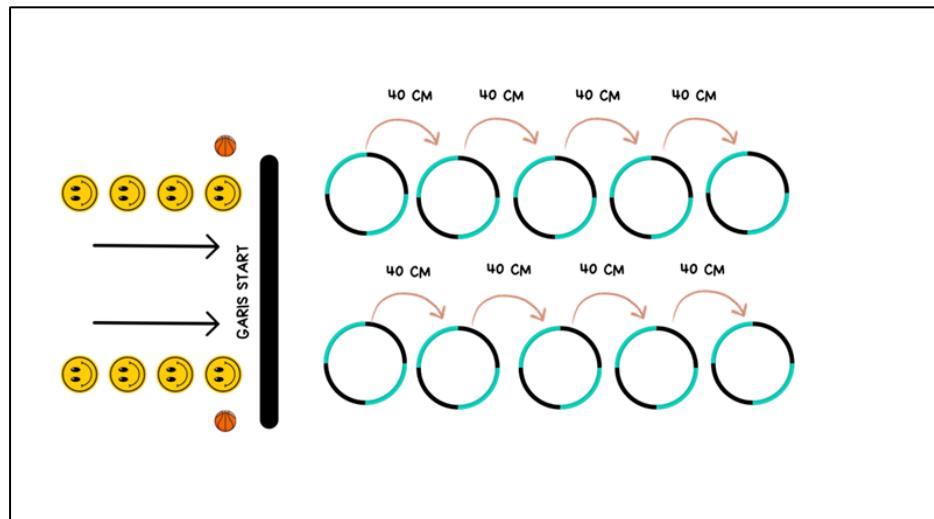
Gambar 3. Flowchart Model Pembelajaran Berbasis Permainan



Draft model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas sebagai berikut:

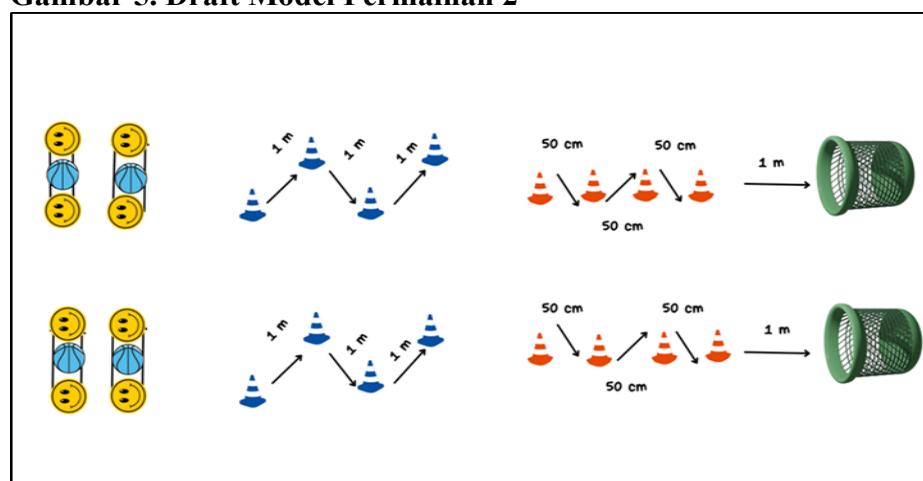
Tabel 8. Draft Model Permainan 1

Permainan Bola Estafet	
Tujuan permainan	: Permainan bola estafet ini bertujuan untuk melatih kecepatan, motorik pada peserta didik dan kerja saman dengan metode sebuah permainan. Permainan memindahkan bola ini mengintegrasikan ketiga domain belajar yaitu:
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kognitif (setiap anak dapat memindahkan bola secara berurutan) 2. Afektif (anak dapat melakukan permainan dengan serius, baik, dan disiplin) 3. Psikomotor (anak mampu memindahkan bola dengan cepat dan tepat)
Alat yang digunakan	: Bola, <i>Hoola hoop</i> , <i>Stop watch</i> dan peluit
Cara bermain	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok dengan anggota sama rata. 2. Guru memerintahkan kedua kelompok untuk berdiri di belakang garis start. Guru memberikan aba-aba/instruksi untuk memulai permainan. 3. Permainan dimulai Peserta didik yang berada pada barisan pertama berlari mengambil bola dan meletakkan ke dalam <i>hoola hoop</i> pertama. 4. Setelah meletakkan ke <i>hoola hoop</i> pertama kembali barisan untuk “TOSS” ke peserta didik selanjutnya dan mengantre baris di belakang. 5. Kelompok yang dinyatakan menang adalah yang paling cepat menyelesaikan atau meletakkan bola pada <i>hoola hoop</i> akhir dengan baik dan benar.

Gambar 4. Draft Model Permainan 1

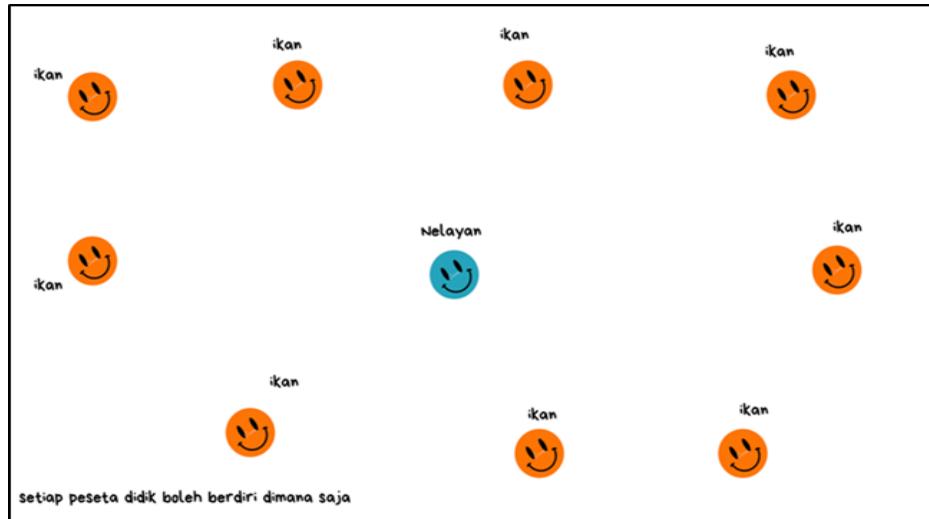
Tabel 9. Draft Model Permainan 2

Bola Persahabatan	
Tujuan permainan	: Tujuan permainan permainan ini adalah untuk melatih kecepatan, kelincahan pada peserta didik dalam sebuah permainan. 1. Kognitif (setiap anak dapat melakukan gerakan koordinasi tangan dan kaki saat melewati <i>cones</i>) 2. Afektif (setiap anak melakukan permainan ini dengan serius, baik, dan disiplin) 3. Psikomotor (setiap anak mampu melakukan gerakan kelincahan, ketepatan, dan kerjasama).
Alat yang digunakan	: Bola warna-warni, Tali, <i>Cones</i> , Keranjang, <i>Stopwatch</i> dan peluit
Cara bermain	: 1. Permainan ini terdiri dari 2 ronde masing-masing 15 menit tiap rondennya. 2. Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok dengan anggota sama rata / genap. 3. Guru memerintahkan kedua kelompok untuk berdiri di belakang garis start. Guru memberikan aba-aba/instruksi untuk memulai permainan. 4. Permainan dimulai 2 Peserta didik yang berada pada barisan pertama mengambil bola warna-warni dan meletakkan di atas tali 5. Setelah meletakkan meletakkan tali kemudian peserta didik bersama melewati <i>cones</i> 1 dan 2. 6. Setelah melewati <i>obstacles</i> bola diletakkan ke dalam keranjang, lalu kembali ke antreannya 7. Kelompok yang dinyatakan menang adalah kelompok yang paling banyak mengumpulkan bola warna-warni adalah pemenangnya.

Gambar 5. Draft Model Permainan 2

Tabel 10. Draft Model Permainan 3

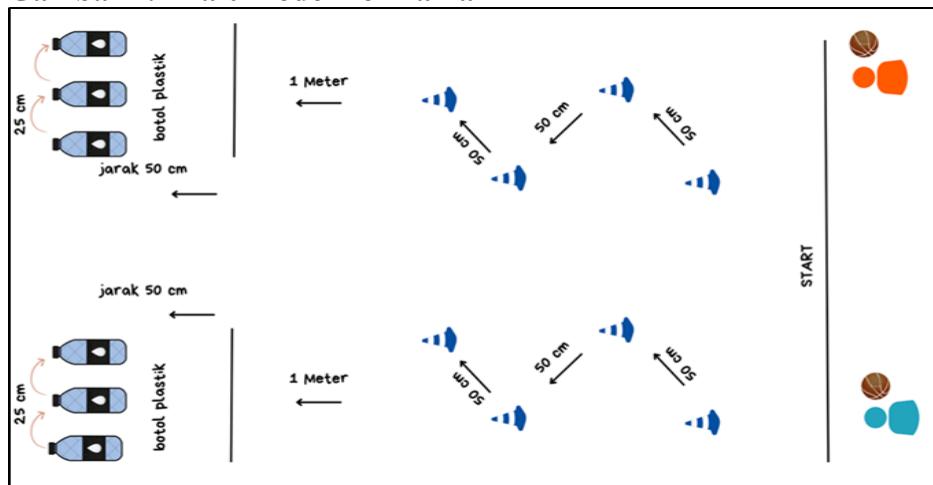
Nelayan Menjaring Ikan	
Tujuan permainan	: Tujuan permainan permainan ini adalah untuk melatih kecepatan, kelincahan pada peserta didik dalam sebuah permainan. 1. Kognitif (setiap anak dapat melakukan gerak berlari, kelincahan) 2. Afektif (setiap peserta didik melakukan permainan ini dengan serius, baik, dan disiplin), 3. Psikomotor (setiap anak mampu melakukan gerakan kelincahan, ketepatan dan Kerjasama).
Alat yang digunakan	: Lapangan (disesuaikan), <i>Stop watch</i> , Peluit
Cara bermain	: 1. Permainan ini terdiri dari 2 ronde masing-masing 20 menit per ronde nya. 2. Sebelum dimulai peserta didik melakukan hompipa yang 1 terakhir akan menjadi nelayan dan yang lain menjadi ikan. 3. Guru akan memberikan aba-aba/instruksi untuk memulai permainan. 4. Permainan dimulai 1 Peserta didik yang menjadi nelayan berlari mengejar ikan. 5. Jika nelayan berhasil menangkap ikan maka nelayan menjadi 2 dan berlari bergandengan mengejar ikan yang lain, begitu seterusnya. 6. Guru akan memberhentikan permainan dan menghitung jumlah nelayan dan ikan. 7. Kelompok yang dinyatakan menang adalah kelompok yang paling mendominasi.

Gambar 6. Draft Model Permainan 3

Tabel 11. Draft Model Permainan 4

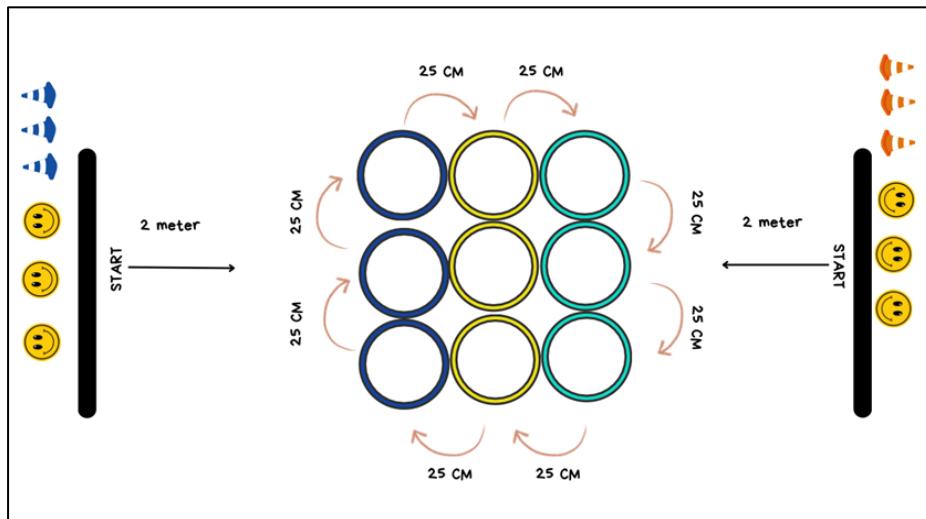
Melempar Botol	
Tujuan permainan	: <p>Tujuan permainan permainan ini adalah untuk melatih kecepatan, kelincahan pada peserta didik dalam sebuah permainan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kognitif (setiap anak dapat melakukan gerak berlari, kelincahan, perubahan arah) 2. Afektif (setiap peserta didik melakukan permainan ini dengan serius, baik, dan disiplin) 3. Psikomotor (setiap anak mampu melakukan gerakan kelincahan, ketepatan dan kerjasama).
Alat yang digunakan	: <p>Lapangan (disesuaikan), <i>Stop watch</i>, Peluit, Botol plastik</p>
Cara bermain	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok dengan anggota sama rata. 2. Guru memerintahkan kedua kelompok untuk berdiri di belakang garis start. Guru memberikan aba-aba/instruksi untuk memulai permainan. 3. Permainan dimulai peserta didik yang berada pada barisan pertama mengambil bola plastik dan berlari <i>zig-zag</i> melewati <i>cones</i>. 4. Setelah peserta didik melewati <i>cones</i> berhenti di belakang garis yang ditentukan dengan posisi <i>push up</i> lalu melempar bola dengan 1 tangan ke arah target/botol dengan 1 kali kesempatan. 5. Setelah peserta didik melempar jika botol jatuh/tidak jatuh, kembali ke barisan dengan berlari <i>zig-zag</i> dan tos dengan teman yang mengantri. 6. Kelompok yang dinyatakan menang jika botol yang dijatuhkan habis terlebih dahulu.

Gambar 7. Draft Model Permainan 4



Tabel 12. Draft Model Permainan 5

<i>SOS Challenge</i>	
Tujuan permainan	: Tujuan permainan permainan ini adalah untuk melatih kecepatan dan ketepatan pada peserta didik dalam sebuah permainan. Permainan SOS <i>challenge</i> ini mengintegrasikan ketiga domain belajar yaitu: 1. kognitif (setiap anak dapat melakukan gerak berlari, kelincahan) 2. afektif (setiap peserta didik melakukan permainan ini dengan serius, baik, dan disiplin), 3. psikomotor (setiap anak mampu melakukan gerakan kelincahan, ketepatan dan kerjasama).
Alat yang digunakan	: 1. Lapangan (disesuaikan), <i>Stop watch</i> , Peluit, Simpai, Cone
Cara bermain	: 1. Permainan ini terdiri dari 3 putaran. 2. Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok dengan anggota sama rata / genap. 3. Guru akan memberikan aba-aba/instruksi untuk memulai permainan. 4. Setelah ada aba-aba/instruksi permainan dimulai 1 Peserta didik yang berlari membawa 1 cone ke dalam simpai. Dan Kembali ke barisan sambal tos dengan teman. 5. Setelah 3 cone masuk kedalam simpai Peserta didik berusaha menutup jalur cone lawan atau team sebelah nya. 6. Kelompok yang dinyatakan menang adalah kelompok yang menyelesaikan cone dengan satu warna / satu jalur.

Gambar 8. Draft Model Permainan 5

3. *Development* (Pengembangan)

Dalam tahap pengembangan, kerangka yang dihasilkan pada tahap desain dan masih prosedural direalisasikan agar menjadi produk yang siap diimplementasikan. Produk berupa model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas, dilakukan penilaian kelayakan oleh ahli untuk mendapatkan nilai dan masukan. Desain produk yang telah disusun, dikembangkan berdasarkan tahap-tahap berikut:

- a. Peneliti menggabungkan bahan-bahan yang sudah terkumpul sesuai dengan pembuatan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas dalam bentuk rubrik. Setelah itu peneliti mengoreksi ulang produk hasil pengembangan sebelum divalidasi, jika sudah sesuai selanjutnya produk telah siap untuk divalidasi.
- b. Validasi produk yang dilakukan oleh ahli. Tujuan dilakukan validasi untuk mendapatkan penilaian dan saran dari ahli mengenai produk yang dikembangkan.
- c. Setelah mendapat masukan dari para ahli dan divalidasi, maka diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki produk yang dikembangkan. Produk yang sudah direvisi dan mendapat predikat

baik, maka produk tersebut dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi.

Penilaian oleh ahli terhadap instrumen pengembangan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas dilaksanakan pada tanggal 10 Februari 2023-20 Mei 2023. Penilaian oleh ahli terhadap model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas dilakukan oleh 7 orang ahli dengan bidang yang sesuai dengan pengembangan produk yang akan dilakukan. Keterangan dosen validasi dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 13 sebagai berikut:

Tabel 13. Keterangan Dosen Validasi

No	Nama	Keterangan
1	Prof. Panggung Sutapa, M.S.	Dosen FIKK UNY
2	Dr. Sujarwo, M.Or.	Dosen FIKK UNY
3	Dr. Hedi Aryanto Hermawan, M.Or.	Dosen FIKK UNY
4	Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or.	Dosen FIKK UNY
5	Dr. Ermawan Susanto, M.Pd.	Dosen FIKK UNY

Validator dianggap layak sebagai validasi ahli dalam pengembangan produk model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas. Hasil validasi dijelaskan sebagai berikut.

a. Penilaian Ahli Materi

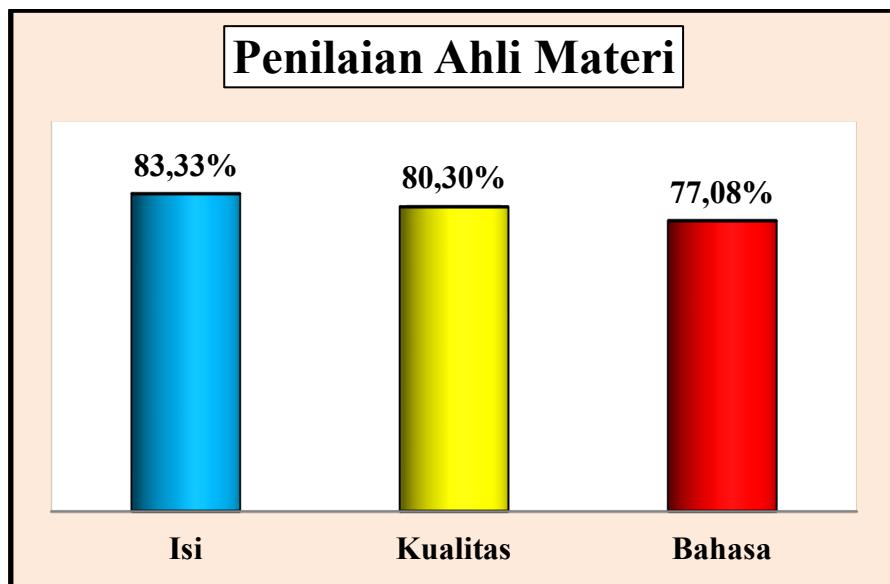
Penilaian oleh ahli materi terhadap model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas dilakukan oleh 3 orang ahli pada bulan Juli 2023 (Hasil validasi terlampir pada lampiran). Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi menggunakan angket. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala *likert* dengan interval 1-4. Hasil penilaian ahli materi terhadap model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas disajikan pada Tabel 14 sebagai berikut.

Tabel 14. Data Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Isi	83,33%	Layak
2	Kualitas	80,30%	Layak
3	Bahasa	77,08%	Layak
Rata-Rata Skor		80,24%	Layak

Berdasarkan Tabel 14, jika ditampilkan dalam bentuk diagram batang, hasil penilaian ahli materi pada model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas pada Gambar 9 berikut.

Gambar 9. Diagram Hasil Penilaian Ahli Materi



Berdasarkan Tabel 14 dan Gambar 9 di atas menunjukkan hasil penilaian ahli materi pada model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas yaitu pada aspek isi sebesar 83,33% masuk dalam kategori layak, aspek kualitas sebesar 80,30% pada kategori layak, dan pada bahasa sebesar 77,08% masuk dalam kategori layak. Berdasarkan nilai rata-rata penilaian pakar/ahli materi tentang produk yang dikembangkan sebesar 80,24% masuk dalam kategori layak, kemudian saran dan masukan ahli pada hasil validasi direvisi sesuai dengan hasil validasi, serta layak untuk diujicobakan pada skala kecil maupun skala besar.

b. Penilaian Ahli Media

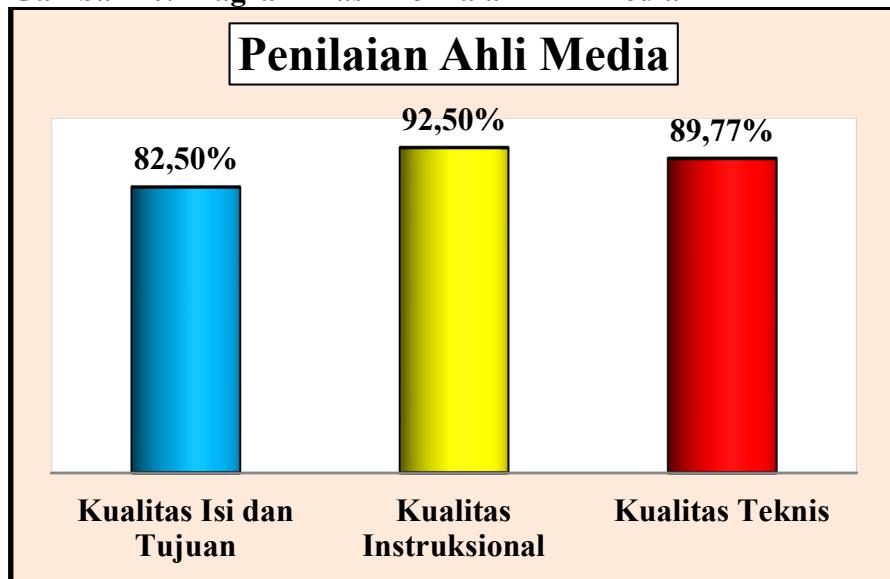
Penilaian oleh ahli media terhadap model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas dilakukan oleh 2 orang ahli. Penilaian oleh ahli media terhadap model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas dilaksanakan pada bulan Juli 2023. Penilaian yang dilakukan oleh ahli media terhadap model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas menggunakan angket. Hasil penilaian ahli media disajikan pada Tabel 15 sebagai berikut.

Tabel 15. Data Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Kualitas Isi dan Tujuan	82,50%	Layak
2	Kualitas Instruksional	92,50%	Layak
3	Kualitas Teknis	89,77%	Layak
Rata-Rata Skor		88,26%	Layak

Berdasarkan Tabel 15 di atas, jika ditampilkan dalam bentuk diagram batang, hasil penilaian ahli media pada model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas hasilnya pada Gambar 10 sebagai berikut.

Gambar 10. Diagram Hasil Penilaian Ahli Media



Berdasarkan Tabel 15 dan Gambar 10 di atas menunjukkan hasil penilaian ahli media pada model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas yaitu pada aspek Kualitas Isi dan Tujuan sebesar 82,50% masuk dalam kategori layak, aspek Kualitas Instruksional sebesar 92,50% pada kategori layak, dan aspek Kualitas Teknis sebesar 89,77% masuk dalam kategori layak. Berdasarkan nilai rata-rata penilaian ahli media tentang produk yang dikembangkan sebesar 88,26% masuk dalam kategori layak, kemudian saran dan masukan ahli pada hasil validasi direvisi sesuai dengan hasil validasi. Produk dinyatakan layak untuk diujicobakan.

Setelah dilakukan validasi oleh ahli terdapat berbagai saran perbaikan. Saran perbaikan dari ahli menjadi acuan bagi

peneliti untuk melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Revisi produk dilakukan terhadap produk didasarkan pada masukan dan saran dari ahli. Berikut ini merupakan data saran dan masukan yang diperoleh pada saat validasi.

Tabel 16. Saran dan Masukan Ahli

No	Saran dan Masukan	Revisi
1	Petunjuk permainan diperjelas lagi	Sesuai revisi
2	Aspek kognitif yang dikembangkan belum tepat karena di aspek kognitif lebih menuju aspek psikomotor	Sesuai revisi
3	Yang akan dikembangkan itu model pembelajaran atau model permainannya, jika model pembelajaran maka yang dihasilkan seharusnya Langkah-langkah/sintak pembelajaran. Jika melihat draft modelnya lebih kearah model permainannya. Silahkan disesuaikan produk dengan judul penelitiannya	Sesuai revisi
4	Coba lebih konsisten dalam menyebut “kemampuan” motorik (di judul) dengan “keterampilan” motorik (di daftar isi). Maknanya sama yaitu motor skills, kalau di Indonesia lebih umum menggunakan keterampilan karena (lebih ke gerak) daripada kemampuan (lebih ke intelektualitas)	Sesuai revisi
5	Permainan adalah aktivitas kontes fisik (juga mental) yang mempunyai aturan dan dilakukan orang untuk kesenangan. Bermain suatu kegiatan yang menyenangkan, spontan, dan fleksibel yang dapat menstimulasi. Pastikan bahwa kelimanya adalah permainan bukan bermain	Sesuai revisi
6	Media cukup sesuai sebagai model pembelajaran. <i>SOS challenge</i> masih tertulis permainan 4	Sesuai revisi
7	Harus jelas permainan satu mengembangkan unsur apa kecepatan dan apa? demikian pula permainan 2 sehingga unsur-unsur motorik dapat dilatihkan dalam permainan tersebut	Sesuai revisi

c. Validitas dan Reliabilitas

Penilaian yang dilakukan oleh ahli terhadap instrumen model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas menggunakan angket dan dimaksudkan untuk mencari koefisien validitas berdasarkan Validitas Aiken. Nilai tabel Aiken dengan jumlah rater 6 dan skala 1-4 yaitu 0,78. Hasil uji Validitas Aiken disajikan pada Tabel 17 sebagai berikut.

Tabel 17. Hasil Validitas Aiken

No Butir	V Aiken	Ketentuan	Keterangan
1	0,889	0,78	Valid
2	0,833	0,78	Valid
3	0,944	0,78	Valid
4	0,889	0,78	Valid
5	0,944	0,78	Valid
6	0,889	0,78	Valid

Berdasarkan Tabel 17 di atas menunjukkan Aspek satu menunjukkan nilai koefisien Validitas Aiken 0.889, aspek dua 0.833, aspek tiga 0.944, aspek empat 0.889, aspek lima 0.944, dan aspek enam 0.889. Menurut klasifikasi validitas, nilai $0.80 < r_{xy} < 1.00$ menunjukkan validitas sangat tinggi, $0.60 < r_{xy} < 0.80$ menunjukkan validitas tinggi, $0.40 < r_{xy} < 0.60$ menunjukkan validitas sedang, $0.20 < r_{xy} < 0.40$ menunjukkan validitas rendah, $0.00 < r_{xy} < 0.20$ menunjukkan validitas sangat rendah, dan $r_{xy} < 0.00$ menunjukkan tidak valid. Ada bukti bahwa model pembelajaran berbasis permainan memiliki validitas Aiken yang sangat baik dan efektif

dalam meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan peserta didik di Sekolah Dasar.

Selanjutnya menghitung reliabilitas instrumen model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas menggunakan reliabilitas antar penilai (*Inter Rater Reliability*). Uji reliabilitas ini untuk melihat tingkat kesepakatan (*agreement*) antar ahli atau *rater* dalam menilai setiap indikator pada instrumen. Hasil penilaian ahli terhadap instrumen pengembangan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas dengan rentang skor 1-4 hasilnya sebagai berikut:

Tabel 18. Hasil Reliabilitas *Inter-Rater Reliability* (IRR)

<i>Intraclass Correlation^a</i>	<i>F Test with True Value 0</i>			
	<i>Value</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig</i>
<i>Single Measures</i>	0,769b	21,000	5	25
<i>Average Measures</i>	0,952c	21,000	5	25

Berdasarkan Tabel 18 di atas menunjukkan *output IRR* dengan reliabilitas antar *rater* yakni 0,769. Bila hasil nilai ICC diklasifikasian reliabilitas yang dikemukakan oleh Fleiss, $k < 0.40$ poor agreement, $0.40 < k < 0.75$ good, dan $k > 0.75$ excellent agreement. Dapat disimpulkan bahwa kesepakatan antar rater sangat kuat, dan setiap penilai memiliki konsistensi cukup baik.

4. *Implementation (Implementasi)*

Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan produk yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata. Selama implementasi, rancangan produk yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi yang telah dikembangkan disampaikan sesuai dengan pembelajaran. Setelah diterapkan kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberikan umpan balik pada penerapan pengembangan berikutnya. Pada tahap implementasi yang dilakukan adalah menggunakan produk dalam bentuk uji coba untuk mengetahui respon guru PJOK terhadap produk yang telah dikembangkan. Produk yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak, selanjutnya dilakukan uji coba. Uji coba yang dilakukan adalah uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

a. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilakukan pada bulan September 2023 di SD Negeri Kalongan dengan 2 guru dan 25 peserta didik. Selama uji coba diadakan pengamatan, wawancara, dan angket. Pada tahap uji coba skala kecil, guru mencoba untuk menggunakan produk yang telah dikembangkan. Sebelumnya peneliti menjelaskan cara menggunakan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas.

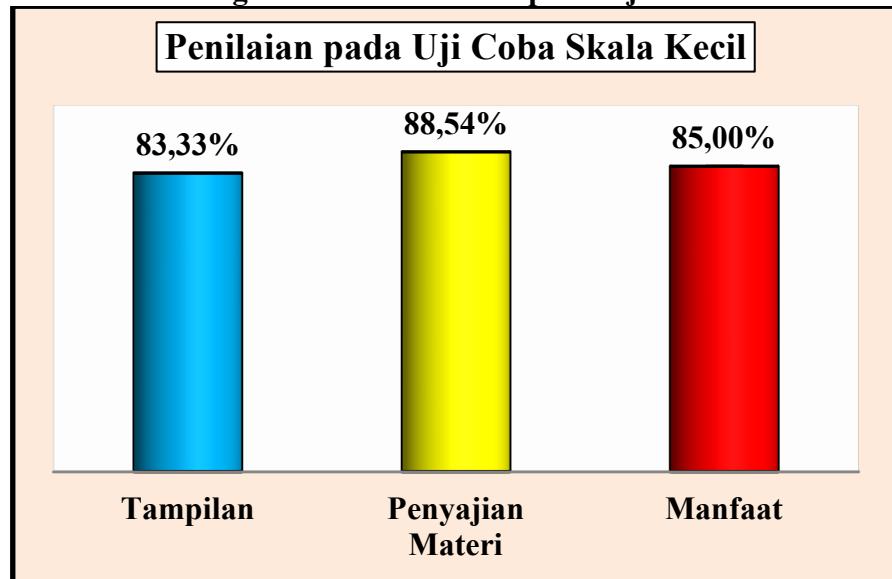
Hasil penilaian pada uji coba skala kecil terhadap model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas disajikan pada Tabel 19 sebagai berikut.

Tabel 19. Data Hasil Penilaian pada Uji Coba Skala Kecil

No	Aspek	Percentase	Kategori
1	Tampilan	83,33%	Layak
2	Penyajian Materi	88,54%	Layak
3	Manfaat	85,00%	Layak
Total Skor		85,63%	Layak

Berdasarkan Tabel 19 di atas, jika ditampilkan dalam bentuk diagram batang, hasil penilaian uji coba skala kecil pada model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas hasilnya pada Gambar 11 sebagai berikut:

Gambar 11. Diagram Hasil Penilaian pada Uji Coba Skala Kecil



Berdasarkan Tabel 19 dan Gambar 11 di atas menunjukkan hasil penilaian uji coba skala kecil pada model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas yaitu pada aspek tampilan sebesar 83,33% masuk dalam kategori layak, aspek penyajian materi sebesar 88,54% pada kategori layak, dan aspek manfaat sebesar 85,00% masuk dalam kategori layak. Berdasarkan nilai rata-rata penilaian guru PJOK uji coba skala kecil pada produk yang dikembangkan sebesar 85,63% masuk dalam kategori layak, kemudian saran dan masukan ahli pada hasil validasi direvisi sesuai dengan hasil validasi. Produk dinyatakan layak untuk diujicobakan pada skala besar.

b. Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar dilakukan pada bulan Oktober 2023 di SD Negeri 1 Deresan dan SD Negeri Condong Catur dengan 5 guru dan 46 peserta didik. Selama uji coba diadakan pengamatan, wawancara, dan angket. Pada tahap uji coba skala besar, guru mencoba untuk menggunakan instrumen model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas yang telah dikembangkan. Sebelumnya peneliti menjelaskan cara menggunakan model pembelajaran berbasis permainan untuk

meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas.

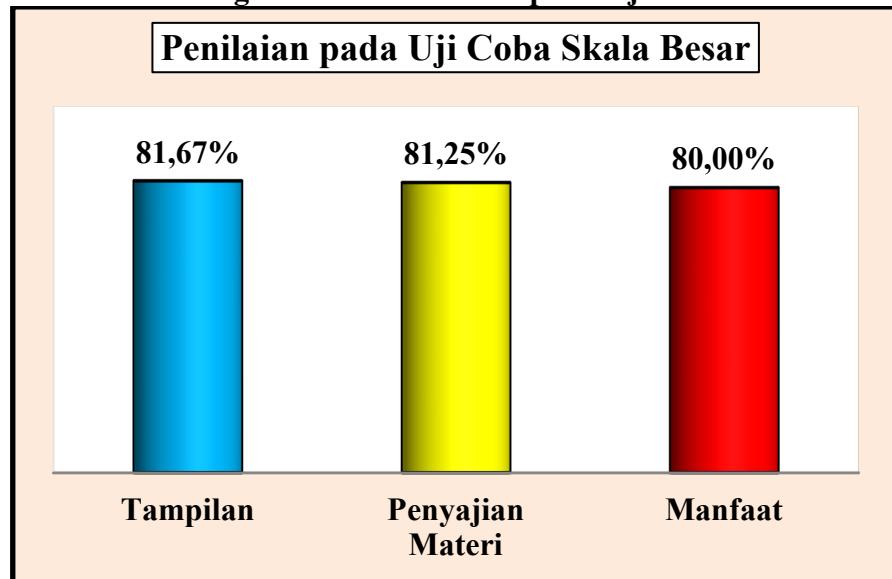
Hasil penilaian pada uji coba skala besar terhadap model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas disajikan pada Tabel 20 sebagai berikut.

Tabel 20. Data Hasil Penilaian pada Uji Coba Skala Besar

No	Aspek	Percentase	Kategori
1	Tampilan	81,67%	Layak
2	Penyajian Materi	81,25%	Layak
3	Manfaat	80,00%	Layak
Total Skor		80,97%	Layak

Berdasarkan Tabel 20 di atas, jika ditampilkan dalam bentuk diagram batang, hasil penilaian uji coba skala besar pada model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas hasilnya pada Gambar 12 sebagai berikut.

Gambar 12. Diagram Hasil Penilaian pada Uji Coba Skala Besar



Berdasarkan Tabel 20 dan Gambar 12 di atas menunjukkan hasil penilaian uji coba skala besar pada model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas yaitu pada aspek tampilan sebesar 81,67% masuk dalam kategori layak, aspek penyajian materi sebesar 81,25% pada kategori layak, dan aspek manfaat sebesar 80,00% masuk dalam kategori layak. Berdasarkan nilai rata-rata penilaian guru PJOK uji coba skala kecil pada produk yang dikembangkan sebesar 80,97% masuk dalam kategori layak, kemudian saran dan masukan ahli pada hasil validasi direvisi sesuai dengan hasil validasi. Produk dinyatakan layak untuk dilakukan uji efektivitas.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain pengembangan ADDIE. Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan. Pada tahap evaluasi dilakukan tahap penilaian model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas. Setelah dilakukan tahap penilaian kemudian diperoleh data hasil penelitian,

kemudian data tersebut dianalisis menggunakan data kualitatif dan kuantitatif, sehingga dari data tersebut dapat diambil kesimpulan produk tersebut layak atau tidak layak.

Tahap evaluasi terhadap produk dilakukan setiap langkah pengembangan untuk meningkatkan kualitas produk tersebut. Evaluasi ini dilakukan terus menerus agar kesalahan-kesalahan sekecil apapun dapat segera diperbaiki tanpa menunggu produk akhir selesai diproduksi. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil masukan, saran dan analisis dari ahli, skala kecil, dan skala besar. Rangkuman hasil penilaian model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas, yaitu:

1. Hasil penilaian ahli materi pada model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas aspek isi sebesar 83,33% masuk dalam kategori layak, aspek kualitas sebesar 80,30% pada kategori layak, dan pada bahasa sebesar 77,08% masuk dalam kategori layak. Berdasarkan nilai rata-rata penilaian pakar/ahli materi tentang produk yang dikembangkan sebesar 80,24% masuk dalam kategori layak.
2. Hasil penilaian ahli media pada model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas aspek

Kualitas Isi dan Tujuan sebesar 82,50% masuk dalam kategori layak, aspek Kualitas Instruksional sebesar 92,50% pada kategori layak, dan aspek Kualitas Teknis sebesar 89,77% masuk dalam kategori layak. Berdasarkan nilai rata-rata penilaian ahli media tentang produk yang dikembangkan sebesar 88,26% masuk dalam kategori layak.

3. Hasil penilaian uji coba skala kecil pada model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas aspek tampilan sebesar 83,33% masuk dalam kategori layak, aspek penyajian materi sebesar 88,54% pada kategori layak, dan aspek manfaat sebesar 85,00% masuk dalam kategori layak. Berdasarkan nilai rata-rata penilaian guru PJOK uji coba skala kecil pada produk yang dikembangkan sebesar 85,63% masuk dalam kategori layak.
4. Hasil penilaian uji coba skala besar pada model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas aspek tampilan sebesar 81,67% masuk dalam kategori layak, aspek penyajian materi sebesar 81,25% pada kategori layak, dan aspek manfaat sebesar 80,00% masuk dalam kategori layak. Berdasarkan nilai rata-rata penilaian guru PJOK uji coba skala kecil

pada produk yang dikembangkan sebesar 80,97% masuk dalam kategori layak.

B. Kajian Produk Akhir

1. Produk Akhir

Hasil produk akhir yaitu lima jenis model pembelajaran berbasis permainan sederhana yaitu Permainan Bola Estafet, Permainan Bola Persahabatan, Permainan Nelayan Menjaring Ikan, Permainan Melempar Botol, Permainan *SOS Challenge* yang mudah diajarkan guru PJOK, menyenangkan jika peserta didik melakukan permainan, permainan tersebut aman bagi peserta didik, serta dapat merangsang peserta didik untuk meningkatkan kemampuan motorik, bekerjasama dengan peserta didik lain, dan kedisiplinan. Produk model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas, model ini berisi petunjuk bagi guru untuk diterapkan ke peserta didik, berupa aktivitas pendahuluan yaitu pemanasan, aktivitas inti yaitu terdapat lima jenis permainan yang memuat tujuan aktivitas, cara bermain, sarana dan prasarana, area permainan, standar ketertiban dan keselamatan kemudian yang terakhir berupa pendinginan.

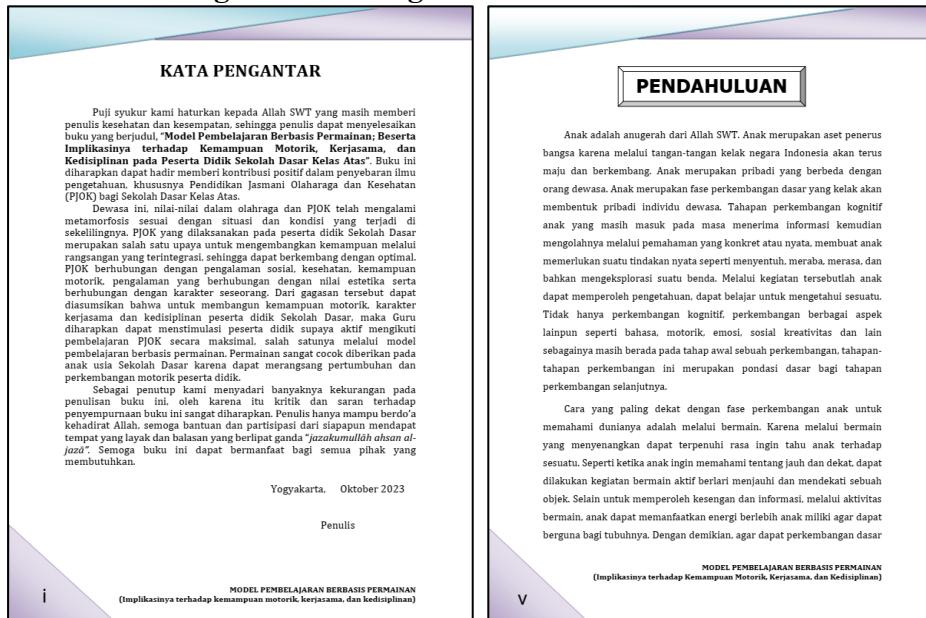
Produk akhir berupa model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas selanjutnya disebarluaskan. Tahap penyebarluasan produk dimaksudkan supaya produk dapat

digunakan dalam berbagai komponen dan dapat digunakan oleh guru untuk digunakan dalam pembelajaran PJOK. Produk akan dikemas dalam bentuk buku atau *soft file* baik berupa *microsoft word* maupun *Portable Document Format (PDF)* dan didesain mudah untuk digunakan. Produk juga disebarluaskan melalui berbagai media, agar dapat diakses dengan mudah. Produk akhir model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas disajikan sebagai berikut.

Gambar 13. Bagian Cover Buku



Gambar 14. Bagian Kata Pengantar dan Pendahuluan



Gambar 15. Biografi Penulis

BIOGRAFI PENULIS

Resti Molina Fizi, M.Pd , lahir di Kabupaten Kampar, Provinsi Riau, tanggal 9 Februari 1998. Menyelesaikan S1 Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (Penjaskesrek) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Riau (S.Pd) tahun 2020. Menyelesaikan S2 Prodi Ilmu Keolahragaan (IKOR) Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta 2022 (M.Pd). Kemudian sekarang sedang melanjutkan studi S3 Prodi Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta.

Prof. Dr. Sri Winarni, M.D., lahir di Banjarnegara, 5 Februari 1970. Menyelesaikan Pendidikan S1 Prodi Pendidikan Olahraga Universitas Pendidikan Indonesia tahun 1993, S2 Prodi Pendidikan Olahraga Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2002, S3 Pendidikan Olahraga di (IKIP) Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2012. Sejak tahun 2002 menjadi dosen di Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta.

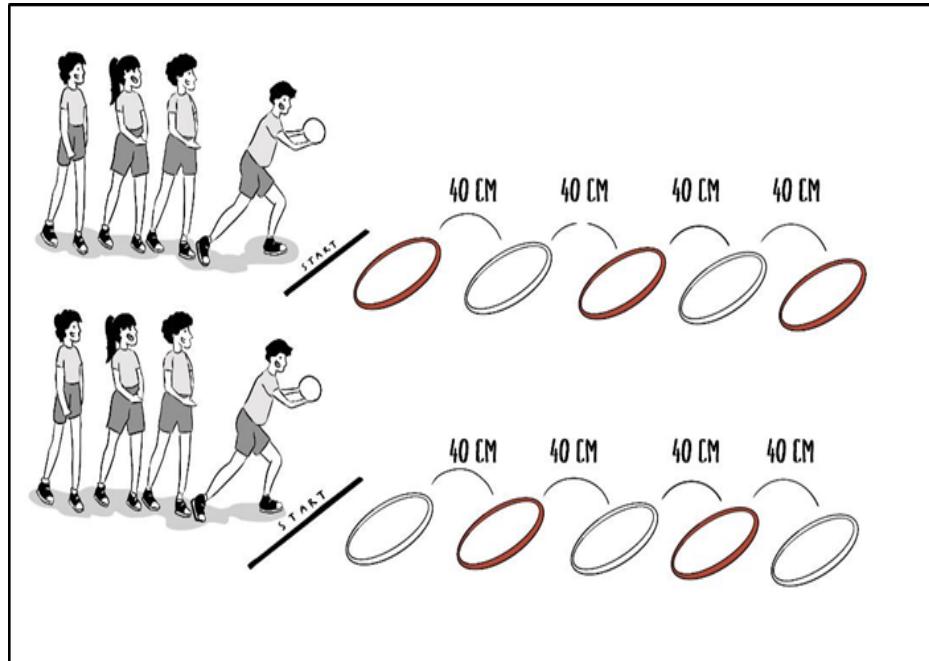
Prof. Dr. Guntur, M.Pd, lahir di Klaten provinsi Sleman, 26 September 1981. Menyelesaikan Pendidikan S1 Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2004, S2 Pendidikan Olahraga FIK Universitas Negeri Semarang tahun 2005 dan S3 Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2013. Sejak tahun 2006 menjadi dosen di Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta.

Tabel 21. Model Permainan Bola Estafet

Pendahuluan	: a. Membariskan peserta didik b. Berdoa c. Absensi d. Menyampaikan tujuan pembelajaran
Pemasangan	: a. Tujuan 1) Memenuhi keinginan gerak pada anak 2) Membawa dan menyiapkan tubuh dan suhu tubuh peserta didik yang optimal guna menerima aktivitas selanjutnya 3) Menyiapkan otot untuk menerima aktivitas inti b. Bentuk 1) Bentuk gerakan mudah dimengerti dan dapat dilakukan dengan mudah oleh semua peserta didik 2) Bentuk gerakan menarik dan menyenangkan bagi peserta didik 3) <i>Streching</i> pasif dan dinamis
Tujuan permainan	: Permainan bola estafet ini bertujuan untuk melatih kecepatan, motorik pada peserta didik dan kerja saman dengan metode sebuah permainan. Permainan memindahkan bola ini mengintegrasikan ketiga domain belajar yaitu: a. Afektif: peserta didik dapat melakukan permainan dengan serius, bekerjasama dengan teman satu kelompok, dan disiplin) b. Psikomotor (peserta didik mampu memindahkan bola dengan cepat (kecepatan, keseimbangan, kelincahan) dan tepat ke dalam simpai (koordinasi)) Permainan ini dimainkan oleh peserta didik laki-laki maupun perempuan secara berkelompok. Setiap kelompok terdiri dari dua grup dengan jumlah anggota sama.
Alat yang digunakan	: a. Bola b. Simpai untuk lingkaran pembatas c. <i>Stop watch</i> dan peluit
Standar Keamanan	: a. Guru harus menanyakan kondisi awal peserta didik sebelum mengikuti aktivitas permainan b. Guru harus mensterilkan/membersihkan lapangan dari hal-hal yang dapat membahayakan peserta didik, agar area yang digunakan aman dan layak untuk bermain. c. Peralatan yang digunakan harus diperiksa terlebih dahulu dari segi keamanan dan

Cara bermain	<p>keselamatan</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok dengan anggota sama rata. b. Guru memerintahkan kedua kelompok untuk berdiri di belakang garis start. Guru akan memberikan aba-aba/instruksi untuk memulai permainan. c. Setelah ada aba-aba/instruksi permainan dimulai peserta didik yang berada pada barisan pertama berlari mengambil bola dan meletakkan ke dalam simpai pertama. d. Setelah meletakkan ke simpai pertama peserta didik kembali barisan untuk “TOSS” ke peserta didik selanjutnya dan mengantri di baris belakang. e. Kelompok yang dinyatakan menang adalah kelompok yang paling cepat menyelesaikan atau meletakkan bola pada simpai akhir dengan baik dan benar.
--------------	--

Gambar 16. Permainan Bola Estafet

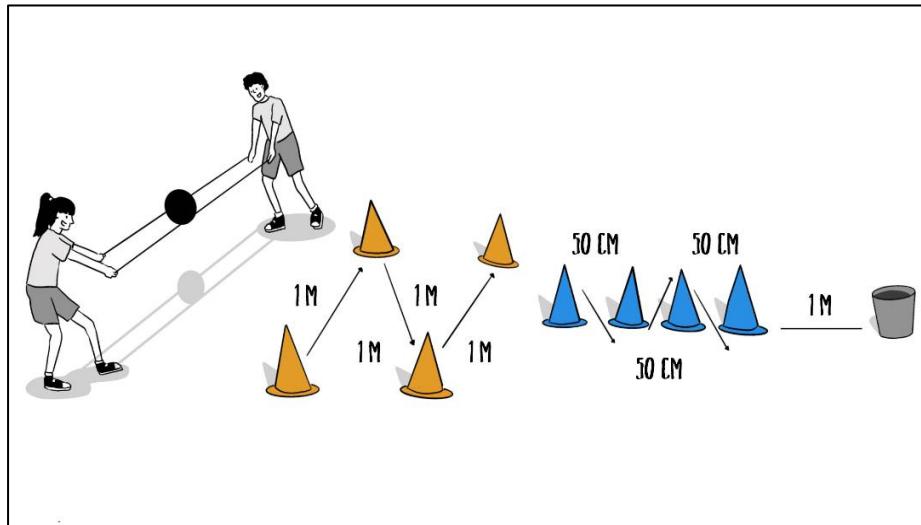


Tabel 22. Model Permainan Bola Persahabatan

Pendahuluan	: a. Membariskan peserta didik b. Berdoa c. Absensi d. Menyampaikan tujuan pembelajaran
Pemasaran	: a. Tujuan 1) Memenuhi keinginan gerak pada anak 2) Membawa dan menyiapkan tubuh dan suhu tubuh peserta didik yang optimal guna menerima aktivitas selanjutnya 3) Menyiapkan otot untuk menerima aktivitas inti b. Bentuk 1) Bentuk gerakan mudah dimengerti dan dapat dilakukan dengan mudah oleh semua peserta didik 2) Bentuk gerakan menarik dan menyenangkan bagi peserta didik 3) <i>Streching</i> pasif dan dinamis
Tujuan permainan	: a. Tujuan permainan permainan ini adalah untuk melatih kecepatan, kelincahan pada peserta didik dalam sebuah permainan. Permainan (belum ada Namanya) ini mengintegrasikan ketiga domain belajar yaitu: b. Afektif (setiap peserta didik melakukan permainan ini dengan serius, bekerjasama dengan teman satu kelompok, dan disiplin) c. Psikomotor (setiap peserta didik mampu melakukan gerakan keseimbangan, kelincahan, koordinasi (melempar bola dengan tepat)
Standar Keamanan	a. Guru harus menanyakan kondisi awal peserta didik sebelum mengikuti aktivitas permainan b. Guru harus mensterilkan/membersihkan lapangan dari hal-hal yang dapat membahayakan peserta didik, agar area yang digunakan aman dan layak untuk bermain. c. Peralatan yang digunakan harus diperiksa terlebih dahulu dari segi keamanan dan keselamatan
Alat yang	: a. Bola warna-warni

digunakan	b. Tali c. <i>Cones</i> d. Keranjang e. <i>Stop watch</i> dan peluit
Cara bermain	: a. Permainan ini terdiri dari 2 ronde masing-masing 15 menit setiap rondennya. b. Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok dengan anggota sama rata / genap. c. Guru memerintahkan kedua kelompok untuk berdiri dibelakang garis start. Guru akan memberikan aba-aba/instruksi untuk memulai permainan. d. Setelah ada aba-aba/instruksi permainan dimulai 2 peserta didik yang berada pada barisan pertama mengambil bola warna-warni dan meletakkan di atas tali e. Setelah meletakkan meletakkan tali kemudian peserta didik bersama melewati <i>cones</i> pertama dan <i>cones</i> kedua. f. Setelah melewati <i>obstacles</i> tersebut bola diletakkan ke dalam keranjang, kemudian peserta didik kembali ke antreannya g. Kelompok yang dinyatakan menang adalah kelompok yang paling banyak mengumpulkan bola warna warni adalah pemenang nya.

Gambar 17. Permainan Bola Persahabatan

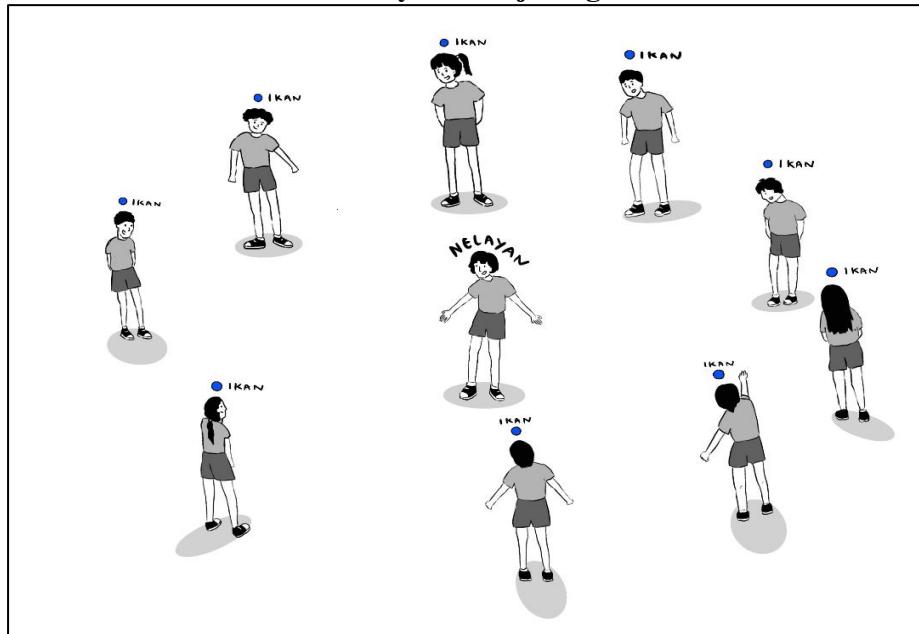


Tabel 23. Model Permainan Nelayan Menjaring Ikan

Pendahuluan	: a. Membariskan peserta didik b. Berdoa c. Absensi d. Menyampaikan tujuan pembelajaran
Pemasangan	: a. Tujuan 1) Memenuhi keinginan gerak pada anak 2) Membawa dan menyiapkan tubuh dan suhu tubuh peserta didik yang optimal guna menerima aktivitas selanjutnya 3) Menyiapkan otot untuk menerima aktivitas inti b. Bentuk 1) Bentuk gerakan mudah dimengerti dan dapat dilakukan dengan mudah oleh semua peserta didik 2) Bentuk gerakan menarik dan menyenangkan bagi peserta didik 3) <i>Streching</i> pasif dan dinamis
Tujuan permainan	: Tujuan permainan permainan ini adalah untuk melatih kecepatan, kelincahan pada peserta didik dalam sebuah permainan. Permainan ikan dan nelayann ini mengintegrasikan ketiga domain belajar yaitu: a. Afektif (setiap peserta didik melakukan permainan ini dengan serius, bekerjasama dengan teman satu kelompok, dan disiplin), b. Psikomotor (setiap peserta didik mampu melakukan gerakan kelincahan, ketepatan dan kerjasama).
Standar Keamanan	a. Guru harus menanyakan kondisi awal peserta didik sebelum mengikuti aktvitas permainan b. Guru harus mensterilkan/membersihkan lapangan dari hal-hal yang dapat membahayakan peserta didik, agar area yang digunakan aman dan layak untuk bermain. c. Peralatan yang digunakan harus diperiksa terlebih dahulu dari segi keamanan dan keselamatan
Alat yang	: a. Lapangan (disesuaikan dengan ukuran lapangan

-
- | | |
|-----------|-------------|
| digunakan | di sekolah) |
|-----------|-------------|
- Cara : a. Stop watch
bermain b. Peluit
- a. Permainan ini terdiri dari 2 ronde masing-masing 20 menit per ronde nya.
- b. Sebelum dimulai peserta didik melakukan hompipa yang 1 terakhir akan menjadi nelayan dan yang lain menjadi ikan.
- c. Guru akan memberikan aba-aba/instruksi untuk memulai permainan.
- d. Setelah ada aba-aba/instruksi permainan dimulai 1 Peserta didik yang menjadi nelayan berlari mengejar ikan.
- e. Jika nelayan berhasil menangkap ikan, maka nelayan menjadi 2 dan berlari bergandengan mengejar ikan yang lain, begitu seterusnya.
- f. Jika waktu habis maka guru akan memberhentikan permainan dan menghitung jumlah nelayan dan ikan.
- g. Kelompok yang dinyatakan menang adalah kelompok yang paling mendominasi.
-

Gambar 18. Permainan Nelayan Menjaring Ikan

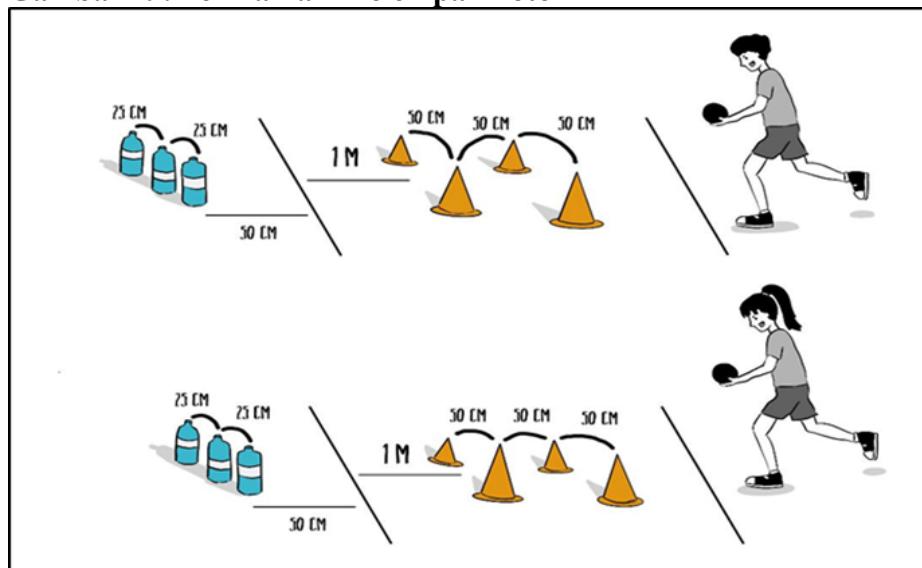


Tabel 24. Model Permainan Melempar Botol

Pendahuluan	: a. Membariskan peserta didik b. Berdoa c. Absensi d. Menyampaikan tujuan pembelajaran
Pemasangan	: a. Tujuan 1) Memenuhi keinginan gerak pada anak 2) Membawa dan menyiapkan tubuh dan suhu tubuh peserta didik yang optimal guna menerima aktivitas selanjutnya 3) Menyiapkan otot untuk menerima aktivitas inti b. Bentuk 1) Bentuk gerakan mudah dimengerti dan dapat dilakukan dengan mudah oleh semua peserta didik 2) Bentuk gerakan menarik dan menyenangkan bagi peserta didik 3) <i>Streching</i> pasif dan dinamis
Tujuan permainan	: Tujuan permainan permainan ini adalah untuk melatih kecepatan, kelincahan pada peserta didik dalam sebuah permainan. Permainan ikan dan nelayann ini mengintegrasikan ketiga domain belajar yaitu: a. Afektif (setiap peserta didik melakukan permainan ini dengan serius, bekerjasama dengan teman satu kelompok, bekerjasama, dan disiplin) b. Psikomotor (setiap peserta didik mampu melakukan gerakan kelincahan, ketepatan, kecepatan, dan keseimbangan).
Standar Keamanan	a. Guru harus menanyakan kondisi awal peserta didik sebelum mengikuti aktvitas permainan b. Guru harus mensterilkan/membersihkan lapangan dari hal-hal yang dapat membahayakan peserta didik, agar area yang digunakan aman dan layak untuk bermain. c. Peralatan yang digunakan harus diperiksa terlebih dahulu dari segi keamanan dan keselamatan
Alat yang	: a. Lapangan (disesuaikan dengan ukuran lapangan

digunakan	di sekolah)
	b. <i>Stop watch</i> c. Peluit d. Botol plastik
Cara bermain	: a. Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok dengan anggota sama rata. b. Guru memerintahkan kedua kelompok untuk berdiri di belakang garis start. Guru akan memberikan aba-aba/instruksi untuk memulai permainan. c. Setelah ada aba-aba/instruksi permainan dimulai peserta didik yang berada pada barisan pertama mengambil bola plastik dan berlari <i>zig-zag</i> melewati cones. d. Setelah peserta didik melewati <i>cones</i> berhenti di belakang garis yang ditentukan dengan posisi <i>push up</i> lalu melempar bola dengan 1 tangan ke arah target/botol dengan 1 kali kesempatan. e. Setelah peserta didik melempar jika botol jatuh/tidak jatuh Kembali ke barisan dengan berlari <i>zig-zag</i> dan tos dengan teman yang mengantri. f. Kelompok yang dinyatakan menang jika botol yang dijatuhkan habis terlebih dahulu.

Gambar 19. Permainan Melempar Botol

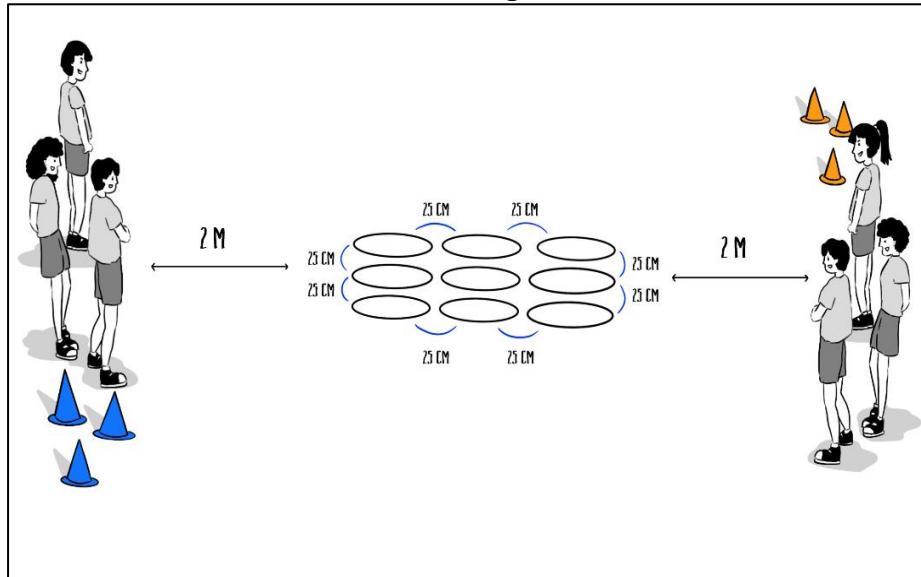


Tabel 25. Model Permainan *SOS Challenge*

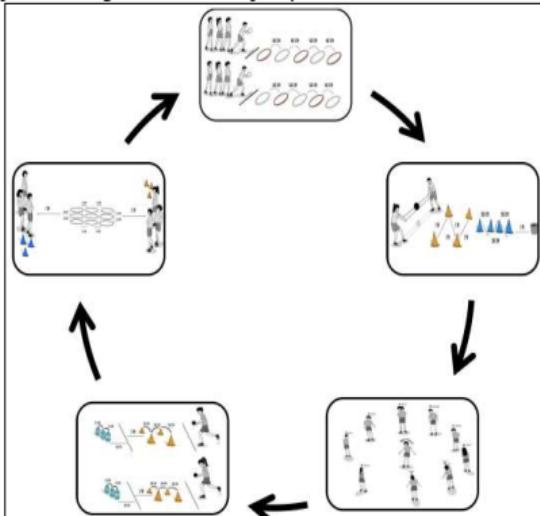
Pendahuluan	: a. Membariskan peserta didik b. Berdoa c. Absensi d. Menyampaikan tujuan pembelajaran
Pemasangan	: a. Tujuan 1) Memenuhi keinginan gerak pada anak 2) Membawa dan menyiapkan tubuh dan suhu tubuh peserta didik yang optimal guna menerima aktivitas selanjutnya 3) Menyiapkan otot untuk menerima aktivitas inti b. Bentuk 1) Bentuk gerakan mudah dimengerti dan dapat dilakukan dengan mudah oleh semua peserta didik 2) Bentuk gerakan menarik dan menyenangkan bagi peserta didik 3) <i>Streching</i> pasif dan dinamis
Tujuan permainan	: Tujuan permainan permainan ini adalah untuk melatih kecepatan dan ketepatan pada peserta didik dalam sebuah permainan. Permainan SOS <i>challenge</i> ini mengintegrasikan ketiga domain belajar yaitu: a. Afektif (setiap peserta didik melakukan permainan ini dengan serius, bekerjasama dengan teman satu kelompok, dan disiplin), b. Psikomotor (setiap peserta didik mampu melakukan gerakan kelincahan, kecepatan, ketepatan, dan keseimbangan).
Standar Keamanan	a. Guru harus menanyakan kondisi awal peserta didik sebelum mengikuti aktivitas permainan b. Guru harus mensterilkan/membersihkan lapangan dari hal-hal yang dapat membahayakan peserta didik, agar area yang digunakan aman dan layak untuk bermain. c. Peralatan yang digunakan harus diperiksa terlebih dahulu dari segi keamanan dan keselamatan
Alat yang digunakan	: a. Lapangan (disesuaikan dengan ukuran lapangan di sekolah)

- b. *Stop watch*
c. Peluit
d. Simpai
e. *Cone*
- Cara bermain : a. Permainan ini terdiri dari 3 putaran.
b. Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok dengan anggota sama rata / genap.
c. Guru akan memberikan aba-aba/instruksi untuk memulai permainan.
d. Setelah ada aba-aba/instruksi permainan dimulai 1 peserta didik yang berlari membawa 1 *cone* ke dalam simpai. Kemudian kembali ke barisan sambal tos dengan teman.
e. Setelah 3 *cone* masuk ke dalam simpai peserta didik berusaha menutup jalur *cone* lawan atau team sebelah nya.
f. Kelompok yang dinyatakan menang adalah kelompok yang menyelesaikan *cone* dengan satu warna / satu jalur.

Gambar 20. Permainan *SOS Challenge*



Tabel 26. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> Pembelajaran dimulai dibuka dengan guru mengucapkan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. Pembelajaran dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah satu peserta didik. Peserta didik diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin dan mau bekerjasama dengan teman. Guru menyiapkan fisik dan psikis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran. Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan materi sebelumnya Guru menyampaikan tujuan dan memberitahukan kepada peserta didik materi yang akan dibahas pada pertemuan ini. Sebelum melakukan kegiatan guru mengajak peserta didik untuk melakukan pemanasan (statis dan dinamis) 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>Peserta didik melakukan kegiatan dengan model permainan yang telah dibuat, prosedur pelaksanaan disesuaikan dengan aturan dari masing-masing model permainan. Setelah selesai dengan model 1, dilanjutkan dengan mode selanjutnya.</p> 	110 menit
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> Melaksanakan pendinginan yang dipimpin oleh salah satu peserta didik. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran. Guru memberikan informasi materi yang akan dipelajari pertemuan berikutnya. Pembelajaran ditutup dengan doa bersama yang dipimpin salah seorang peserta didik 	15 menit

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan praktek/unjuk kerja. Beberapa instrumen penilaian dalam produk penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

Instrumen kemampuan motorik menggunakan tes yang terdiri atas empat jenis, yaitu tes kecepatan (lari cepat 30 meter), tes kelincahan (*shuttle-run* 4 x 10 meter), tes koordinasi (lempar tangkap bola jarak 1 meter dengan tembok), tes keseimbangan (*standing stork*).

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

- b. Tes *Shuttle-run* 4 x 10 Meter
- 1) Tujuan: Mengukur kelincahan dalam bergerak mengubah arah
 - 2) Alat/fasilitas: *Stop watch*, lintasan yang lurus dan datar dengan jarak 10 meter.
 - 3) Pelaksanaan: *Start* dilakukan dengan berdiri. Pada aba-aba “bersedia” orang coba berdiri dengan salah satu ujung jari sedekat mungkin dari garis start. Setelah aba-aba “siap” dan kemudian “ya” subjek berlari bolak-balik 4 x dengan catatan *start* dan *finish* kembali digaris *start*.
 - 4) Skor: Dihitung waktu yang ditempuh dalam lari bolak-balik sejauh 10 meter.
- c. Tes Lempar Tangkap Bola Jarak 1 Meter ke Tembok
- 1) Tujuan: Mengukur kemampuan koordinasi mata dan tangan.
 - 2) Alat/fasilitas: bola tenis, *stop watch* dan tembok yang rata.
 - 3) Pelaksanaan: Subjek berdiri di belakang garis batas sambil memegang bola tenis dengan kedua tangan di depan dada. Aba-aba “ya” subyek dengan segera melakukan lempar tangkap ke dinding selama 30 detik.
 - 4) Skor: Dihitung jumlah tangkapan bola yang dapat dilakukan selama 30 detik.
- d. Tes *Stork Stand Positional Balance*
- 1) Tujuan: Mengukur keseimbangan tubuh
 - 2) Alat/fasilitas: *Stop watch*

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

Tabel 27. Instrumen Kerjasama Peserta Didik

Tabel 2. Instrumen Kerjasama Peserta Didik

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Tanggungjawab					
1.	Saya melaksanakan setiap permainan dengan tanggung jawab yang dilakukan secara bersama-sama				
2.	Saya bertanggungjawab atas peran yang diberikan dalam permainan				
Saling berkontribusi					
3.	Saya memberikan kontribusi baik tenaga maupun Pikiran saat melakukan permainan				
4.	Setiap anggota tim memiliki kontribusi yang tinggi dalam melaksanakan permainan				
Pengerahan kemampuan secara maksimal					
5.	Saya mengerahkan kemampuan secara maksimal dalam melaksanakan permainan				
6.	Saya sadar akan peranannya untuk mencapai tujuan yang ditargetkan dalam melaksanakan permainan				

Tabel 28. Instrumen Kedisiplinan Peserta Didik**Tabel 3. Instrumen Kedisiplinan Peserta Didik**

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Bertanggungjawab					
1.	Saya mengerjakan perintah dengan penuh tangguh jawab				
2.	Saya mentaati peraturan dalam permainan				
Murah hati					
3.	Saya membantu teman dengan senang hati				
4.	Saya menerima hukuman dengan ikhlas ketika kalah dalam permainan				
Kejujuran sikap					
5.	Saya mengakui ketika berbuat kesalahan				
6.	Saya selalu menjawab dengan jujur ketika teman bertanya				
Berani menjunjung tinggi kebenaran					
7.	Saya berani menegur teman ketika teman berbuat salah				
8.	Saya melakukan permainan dengan penuh kejujuran				

2. Uji Efektivitas

Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*Prettest-Posttest Only Control Group Design*”. Dalam rancangan ini peneliti memberikan *pretest* sebelum penelitian dimulai untuk memperoleh nilai awal peserta didik. *Posttest* diberikan di akhir penelitian yang akan dianalisis untuk menarik kesimpulan penelitian. Subjek uji efektivitas yaitu peserta didik Sekolah Dasar kelas atas berjumlah 46 peserta didik (usia 10-12 tahun) dari 2 Sekolah Dasar. Selama delapan pertemuan

(2x45 menit) uji efektivitas dilakukan. Sebelum uji ini, dilakukan *pretest* kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan.

a. Hasil Analisis Deskriptif

Hasil data *pretest* dan *posttest* kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan peserta didik Sekolah Dasar kelas atas disajikan pada Tabel 29 sebagai berikut.

Tabel 29. Deskriptif Statistik

Data	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pretest Kemampuan Motorik	142,03	239,55	198,25	20,46
Posttest Kemampuan Motorik	145,34	241,41	200,79	20,40
Pretest Kerjasama	9,00	17,00	13,13	2,31
Posttest Kerjasama	12,00	20,00	16,07	2,17
Pretest Kedisiplinan	16,00	23,00	20,17	1,61
Posttest Kedisiplinan	20,00	24,00	22,52	1,21

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 29 di atas, menunjukkan bahwa data kemampuan motorik *pretest* rata-rata sebesar 198.25, meningkat pada saat *posttest* sebesar 200.79, kerjasama *pretest* rata-rata sebesar 13.13, meningkat pada saat *posttest* sebesar 16.07, sedangkan kedisiplinan *pretest* rata-rata sebesar 20.17, meningkat pada saat *posttest* sebesar 22.5. Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran

b. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah variabel-variabel dalam penelitian mempunyai sebaran distribusi normal atau tidak. Penghitungan uji normalitas ini menggunakan

rumus *Shapiro-Wilk*. dengan pengolahan menggunakan bantuan komputer program *SPSS* 23. Hasilnya disajikan pada Tabel 30 sebagai berikut.

Tabel 30. Hasil Uji Normalitas

Data		Statistic	df	Sig.
Kemampuan Motorik	<i>Pretest</i>	0,960	46	0,110
	<i>Posttest</i>	0,966	46	0,198
Kerjasama	<i>Pretest</i>	0,926	46	0,106
	<i>Posttest</i>	0,933	46	0,111
Kedisiplinan	<i>Pretest</i>	0,909	46	0,102
	<i>Posttest</i>	0,889	46	0,110

Berdasarkan hasil uji normalitas Tabel 30 di atas dapat dilihat bahwa data kemampuan motorik (*pretest p-value* 0,110 > 0,05, *posttest p-value* 0,198 > 0,05), kerjasama (*pretest p-value* 0,106 > 0,05, *posttest p-value* 0,111 > 0,05), kedisiplinan (*pretest p-value* 0,102 > 0,05, *posttest p-value* 0,110 > 0,05), maka variabel berdistribusi normal. Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran.

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas berguna untuk menguji kesamaan sampel yaitu seragam atau tidak varian sampel yang diambil dari populasi. Kaidah homogenitas jika *p-value* > 0,05, maka tes dinyatakan homogen, jika *p-value* < 0,05, maka tes dikatakan tidak homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 31 sebagai berikut.

Tabel 31. Hasil Uji Homogenitas

Data	df1	df2	Sig.
<i>Pretest-Posttest</i> Kemampuan Motorik	1	90	0,913
<i>Pretest-Posttest</i> Kerjasama	1	90	0,332
<i>Pretest-Posttest</i> Kedisiplinan	1	90	0,067

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada Tabel 29 di atas data *pretest-posttest* kemampuan motorik *p-value* $0.913 > 0.05$, *pretest-posttest* kerjasama *p-value* $0.332 > 0.05$, *pretest-posttest* kedisiplinan *p-value* $0.067 > 0.05$, sehingga data bersifat homogen. Hasil analisis selengkapnya disajikan pada lampiran.

d. Uji Hipotesis

Analisis uji hipotesis menggunakan *paired sample t test* ($df = n-1$). Analisis digunakan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas. Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan *p-value* $< 0,05$. Hasil analisis uji *paired sample t test* pada Tabel 32 sebagai berikut.

Tabel 32. Hasil Uji Hipotesis

<i>Paired Samples Test</i>			
<i>Group</i>	<i>t</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Difference</i>
<i>Pretest-Posttest Kemampuan Motorik</i>	12,517	0,000	2,53
<i>Pretest-Posttest Kerjasama</i>	9,718	0,000	2,93
<i>Pretest-Posttest Kedisiplinan</i>	8,231	0,000	2,35

Berdasarkan hasil analisis *Paired Samples Test* pada Tabel 32 di atas, dapat dijelaskan bahwa:

- 1) Data *pretest-posttest* kemampuan motorik diperoleh $t_{hitung} 12,517$ dan *p-value* $0,000 < 0,05$, maka hipotesis “model pembelajaran berbasis permainan efektif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik peserta didik Sekolah Dasar”,

diterima. Besarnya peningkatan kemampuan motorik peserta didik sebesar 2.53.

- 2) Data *pretest-posttest* kerjasama diperoleh t_{hitung} 9.718 dan $p-value$ $0.000 < 0.05$, maka hipotesis “model pembelajaran berbasis permainan efektif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik peserta didik Sekolah Dasar”, diterima. Besarnya peningkatan kemampuan kerjasama peserta didik sebesar 2.93.
- 3) Data *pretest-posttest* kedisiplinan diperoleh t_{hitung} 8.231 dan $p-value$ $0.000 < 0.05$, maka hipotesis “model pembelajaran berbasis permainan efektif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik peserta didik Sekolah Dasar”, diterima. Besarnya peningkatan kedisiplinan peserta didik sebesar 2.35.

Hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan efektif terhadap peningkatan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas.

C. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas layak. Tahap pengembangannya menggunakan metode ADDIE. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa penilaian penilaian ahli pada model pembelajaran

berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas semua butir valid, dengan $V_{Aiken} \geq 0,78$. Selanjutnya reliabilitas instrumen model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas sebesar 0,769 pada kategori “cukup baik”.

Hasil penilaian ahli materi pada model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas yaitu pada aspek isi sebesar 83,33% masuk dalam kategori layak, aspek kualitas sebesar 80,30% pada kategori layak, dan pada bahasa sebesar 77,08% masuk dalam kategori layak. Berdasarkan nilai rata-rata penilaian pakar/ahli materi tentang produk yang dikembangkan sebesar 80,24% masuk dalam kategori layak.

Hasil penilaian ahli media pada model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas yaitu pada aspek Kualitas Isi dan Tujuan sebesar 82,50% masuk dalam kategori layak, aspek Kualitas Instruksional sebesar 92,50% pada kategori layak, dan aspek Kualitas Teknis sebesar 89,77% masuk dalam kategori layak. Berdasarkan nilai rata-rata penilaian ahli media tentang produk yang dikembangkan sebesar 88,26% masuk dalam kategori layak.

Hasil penilaian uji coba skala kecil pada model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan

kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas yaitu pada aspek tampilan sebesar 83,33% masuk dalam kategori layak, aspek penyajian materi sebesar 88,54% pada kategori layak, dan aspek manfaat sebesar 85,00% masuk dalam kategori layak. Berdasarkan nilai rata-rata penilaian guru PJOK uji coba skala kecil pada produk yang dikembangkan sebesar 85,63% masuk dalam kategori layak.

Hasil penilaian uji coba skala besar pada model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas yaitu pada aspek tampilan sebesar 81,67% masuk dalam kategori layak, aspek penyajian materi sebesar 81,25% pada kategori layak, dan aspek manfaat sebesar 80,00% masuk dalam kategori layak. Berdasarkan nilai rata-rata penilaian guru PJOK uji coba skala kecil pada produk yang dikembangkan sebesar 80,97% masuk dalam kategori layak.

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan efektif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan peserta didik Sekolah Dasar. Dimana setelah guru dan peserta didik menerapkan model pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran PJOK terlihat peningkatan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan peserta didik. Peningkatan kemampuan motorik peserta didik ditunjukkan dengan peserta didik menjadi lebih aktif dan bergerak saat mengikuti pembelajaran PJOK. Kemampuan motorik sangat penting diajarkan kepada peserta didik sekolah dasar. Karakteristik

anak-anak yang selalu bergerak dengan riang, sehingga kemampuan motorik yang baik sangat diperlukan untuk perkembangan anak.

Anak dengan kemampuan motorik yang baik, tentu mempunyai landasan untuk menguasai tugas kemampuan motorik yang khusus. Semua unsur-unsur motorik pada setiap anak dapat berkembang melalui kegiatan olahraga dan aktivitas bermain yang melibatkan otot. Semakin banyak anak mengalami gerak tentu unsur-unsur kemampuan motorik semakin terlatih dengan banyaknya pengalaman motorik yang dilakukan tentu akan menambah kematangannya dalam melakukan aktivitas motorik. Semakin banyak peserta didik mengalami aktivitas gerak tentu unsur-unsur kemampuan motorik semakin terlatih. Pengalaman ini disimpan dalam ingatan untuk dipergunakan dalam kesempatan lain, jika melakukan gerak yang sama. Dengan banyaknya pengalaman motorik yang dilakukan oleh peserta didik tentu akan menambah kematangannya dalam melakukan aktivitas motorik.

Peningkatan kemampuan berkerjasama ditunjukkan dengan peserta didik mampu bertanggung jawab dan dapat bekerjasama dengan teman dalam satu kelompok dalam menyelesaikan permainan. Aktivitas kerjasama akan terjadi apabila ada dua atau lebih orang dalam melakukan suatu aktivitas secara bersama-sama untuk menyelesaikan sesuatu. Kerjasama dalam kelompok dapat menciptakan sikap saling ketergantungan positif seperti mampu berinteraksi, saling membantu dan bertanggung jawab dengan temannya, serta peserta didik menjadi dapat menghargai kelompok lawan

dalam permainan. Sikap ketergantungan positif merupakan inti dari belajar dalam kelompok. Tujuan sikap saling ketergantungan positif yaitu menekankan suatu konsep tentang tujuan bersama yang dibangun bersama-sama, maka masing-masing akan merasa bahwa mereka hanya akan bisa mencapai tujuan bersama apabila tujuan dicapai secara bekerjasama.

Peningkatan kemampuan kedisiplinan ditunjukkan dengan peserta didik lebih bertanggung jawab dengan perannya dalam kelompok saat melakukan permainan, menjunjung tinggi spotivitas, serta mempunyai kejujuran yang tinggi. Disiplin merupakan hal yang sangat penting, terutama bagi orang-orang yang ingin mencapai suatu cita-cita. Orang yang terbiasa disiplin akan mempunyai program harian dan aturan, dan dia berkomitmen terhadap program yang telah dia buat tersebut. Orang menggunakan berbagai strategi dalam belajar tujuannya hanya agar belajarnya dapat disiplin dan terarah sesuai dengan yang diharapkan. Dalam arti luas disiplin adalah mencakup setiap macam pengaturan yang ditujukan untuk membantu setiap peserta didik agar dia dapat memenuhi dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan juga penting tentang penyelesaiannya tuntutan yang ini ditujukan kepada peserta didik terhadap lingkungannya. Tujuan disiplin adalah untuk perkembangan anak, karena ia memenuhi beberapa kebutuhan tertentu. Dengan demikian disiplin memperbesar kebahagiaan dan penyesuaian pribadi dan sosial anak. Tujuan disiplin adalah merupakan pengganti untuk motivasi. Disiplin ini diperlukan dalam rangka menggunakan pemikiran sehat untuk menentukan jalannya tindakan yang terbaik yang

menentang hal-hal yang lebih dikehendaki. Perilaku ini adalah ketika motivasi ditundukan oleh tujuan-tujuan yang lebih terpikirkan melakukan apa yang dipikirkan sebagai yang terbaik dan melakukannya itu dengan hati senang.

Model permainan yang dikembangkan merupakan permainan aktif yang membutuhkan kerja otot-otot tubuh, yang merangsang fungsi otot. Dengan aktivitas otot yang cukup, sirkulasi darah ke otak lebih baik. Gerakan motorik hanya mungkin terjadi jika sistem otot yang melekat pada tulang dan saraf mempersarafinya. Bermain yang menyenangkan membuat anak senang dan mau mengulang kegiatan yang sama, sehingga tidak merasa sedang melatih otot untuk bekerja. Melalui permainan, dapat digunakan sebagai alat stimulasi yang sangat tepat bagi anak. Melalui kegiatan bermain, daya pikir anak terangsang untuk menggunakan aspek emosional, sosial, dan fisiknya (Cornejo *et al.*, 2021).

Studi (Hsiao & Chen, 2016) dengan tujuan untuk menerapkan pendekatan *gesture interactive game-based learning* untuk meningkatkan kinerja belajar dan kemampuan motorik (yaitu, koordinasi dan kelincahan) para peserta. Berdasarkan eksperimen semu yang melibatkan 105 anak prasekolah (usia rata-rata 5,5 tahun), hasil menunjukkan bahwa peserta yang menggunakan pendekatan *gesture interactive game-based learning* menunjukkan kinerja belajar dan kemampuan motorik yang lebih baik daripada mereka yang menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan aktivitas tradisional, dan statistik menunjukkan penyimpangan

yang signifikan antara kedua pendekatan tersebut. Potensi aktivitas fisik, seperti koordinasi, kekuatan, dan kepercayaan diri akan didapat dengan mudah ketika anak-anak terlibat secara langsung dalam kegiatan fisik yang menyenangkan (Gipit *et al.*, 2017).

Sutapa *et al.*, (2021) melakukan penelitian dengan tujuan untuk menentukan bahwa aktivitas bermain yang berorientasi pada tujuan pada anak usia dini meningkatkan kemampuan motorik. Sampel berjumlah 40 anak usia 4,5–6 tahun direkrut dan mengikuti serangkaian kegiatan pelatihan yang terbagi dalam Pos 1–5. Untuk melewati setiap tiang, seorang anak harus berlari, berjalan di atas balok keseimbangan, menggerakkan tongkat, melempar dan menangkap bola, serta menyusun balok. Pelatihan diberikan tiga kali setiap minggu selama 12 minggu. Data yang dikumpulkan terdiri dari lari 25 m, berjalan di atas balok keseimbangan, melempar bola sejauh mungkin, gerak lokomotor, menyusun kaleng, dan memantulkan bola. Uji *sign-test* dan Wilcoxon berpasangan digunakan untuk analisis, hasilnya $p<0,05$. Keenam kegiatan pelatihan yang dilakukan selama 12 minggu memberikan peningkatan yang signifikan pada area kemampuan motorik pada anak usia 4,5–6 tahun.

Selain itu, bukti menunjukkan bahwa permainan, terutama untuk anak-anak memperkuat kemampuan motorik anak (Altanis *et al.*, 2013). Mengingat karakter sosial Pendidikan Jasmani dan olahraga, mereka dianggap sarana yang tepat untuk mengembangkan keterampilan pribadi dan sosial peserta didik, seperti tanggung jawab pribadi dan sosial, kerjasama, dan

keterampilan prososial lainnya (Bailey *et al.*, 2009). Salah satu alasan bahwa pendidikan jasmani dan olahraga adalah konteks yang cocok untuk mempelajari keterampilan ini adalah transferabilitas keterampilan ini ke domain lain dalam kehidupan (Goudas & Giannoudis, 2008). Misalnya, dalam pendidikan jasmani dan olah raga anak-anak dapat di bawah keadaan pedagogis yang tepat (Bailey *et al.*, 2009), belajar bagaimana memecahkan masalah dan berkomunikasi serta bekerja sebagai tim, yang merupakan keterampilan yang juga mereka perlukan dalam kehidupan sehari-hari, misalnya di rumah atau di tempat kerja (Opstoel *et al.*, 2020).

Model pembelajaran pendidikan jasmani yang tepat adalah dengan cara menerapkan pendekatan permainan, karena dengan permainan, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membuat peserta didik tidak jemu sehingga hasil pembelajaran akan tercapai secara maksimal. Pendidikan jasmani tidak hanya dapat membantu anak-anak untuk mengembangkan keterampilan psikomotorik, tetapi juga dapat memberikan manfaat psikologis melalui pengembangan tanggung jawab pribadi dan sosial serta perilaku sosial yang tepat (Liu *et al.*, 2010). Model pembelajaran berbasis pemainan menyenangkan dan dapat membuat seluruh peserta didik aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran PJOK.

Gurvitch & Metzler (2013) menekankan seberapa pentingnya memastikan bahwa setiap model pendidikan jasmani yang digunakan menghasilkan hasil belajar yang diinginkan peserta didik. Kami percaya bahwa, dengan menggunakan lembar kerja yang disalin kata demi kata, guru

menjawab pertanyaan "bagaimana mengajar permainan" dan karenanya mempertahankan loyalitas yang relatif tinggi (Hastie & Casey, 2014). Dia memastikan bahwa fitur penting (saling ketergantungan positif, interaksi tatap muka seperti pelunakan, akuntabilitas individu, keterampilan interpersonal dan kelompok kecil, pemrosesan kelompok, tim kecil yang heterogen, kelompok tujuan, dan guru sebagai fasilitator) ada di seluruh unit saat menggunakan.

Selama di sekolah, hanya pada saat mata pelajaran PJOK peserta didik dapat melakukan aktivitas fisik seperti berolahraga, sehingga sangat tepat jika semua pihak turun tangan untuk membantu meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan PJOK. Mata pelajaran PJOK juga dirancang untuk menanamkan rasa percaya diri (Wainwright *et al.*, (2018), membantu peserta didik memahami pentingnya aturan dan mematuhi sebagai sebagai cara untuk mempromosikan disiplin dan kerja sama tim, meningkatkan keterampilan (Barker *et al.*, 2021) dan menumbuhkan semangat kerja sama di antara peserta didik (Yakoop, *et al.*, 2023). Pendidikan jasmani juga berperan penting dalam menyediakan peserta didik yang sehat sehat dan bugar agar peserta didik dapat fokus penuh selama kegiatan belajar dan pembelajaran di kelas (Ramos-Perez *et al*, 2021).

PJOK menawarkan lingkungan di mana peserta didik mencoba untuk menunjukkan bakat dan keterampilan mereka, di mana kegiatan olahraga berada di terdepan dan di mana interaksi yang dinamis menjadi penting. PJOK memainkan peran yang berbeda dalam mengembangkan mobilitas

anak-anak keterampilan dan mendapatkan kompetensi fisik. Olahraga dan aktivitas fisik membantu individu secara pribadi kesenangan, pengembangan pribadi, adaptasi sosial dan perubahan sosial. Aktivitas fisik mendukung perkembangan anak yang sehat dan membuat mereka merasa lebih baik secara psikologis. Dalam PJOK, peserta didik lebih bersenang-senang dan persepsi mereka tentang kesenangan meningkat, dan mereka juga memiliki kesempatan untuk bersosialisasi. PJOK dan kegiatan olahraga juga dapat bermanfaat bagi prestasi akademik karena mempengaruhi kepemimpinan sosial, partisipasi dalam pengambilan keputusan dan meningkatkan konsentrasi mereka. Dalam penelitian tersebut, terlihat bahwa peserta didik mendefinisikan pelajaran PJOK sebagai pelajaran yang menyenangkan, disukai dan pelajaran yang menyenangkan (Namli, *et al.*, 2017; Sağın, 2022).

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini tidaklah sempurna, hal ini dikarenakan keterbatasan-keterbatasan di dalam melakukan penelitian. Beberapa hal yang menjadi keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tidak adanya indikator penilaian pada instrumen penelitian yang digunakan untuk validasi ahli materi dan ahli media. Data hasil validasi ahli akan lebih objektif jika ada indikator penilaian untuk instrumen digunakan.
2. Subjek uji coba guru dalam penelitian ini masih terlalu kecil.
3. Diseminasi terhadap produk yang dikembangkan masih terbatas.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil produk akhir yaitu lima jenis model pembelajaran berbasis permainan sederhana yaitu Permainan Bola Estafet, Bola Persahabatan, Nelayan Menjaring Ikan, Melempar Botol, *SOS Challenge* yang mudah diajarkan guru PJOK, menyenangkan jika peserta didik melakukan permainan, permainan tersebut aman bagi peserta didik, serta dapat merangsang peserta didik untuk meningkatkan kemampuan motorik, bekerjasama dengan peserta didik lain, dan kedisiplinan. Model ini berisi petunjuk bagi guru untuk diterapkan ke peserta didik, berupa aktivitas pendahuluan yaitu pemanasan, aktivitas inti yaitu terdapat lima jenis permainan yang memuat tujuan aktivitas, cara bermain, sarana dan prasarana, area permainan, standar ketertiban dan keselamatan kemudian yang terakhir berupa pendinginan.
2. Model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas layak. Berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 80,24%, ahli media sebesar 88,26%, uji coba skala kecil sebesar 85,63%, dan uji coba skala besar sebesar 80,97%.

3. Model pembelajaran berbasis permainan efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik (t_{hitung} 12.517 dan $p-value$ 0.000 < 0.05), kerjasama (t_{hitung} 9.718 dan $p-value$ 0.000 < 0.05), dan kedisiplinan (t_{hitung} 8.231 dan $p-value$ 0.000 < 0.05) pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas. Model pembelajaran yang dikembangkan valid dan reliabel, sehingga sangat efektif digunakan oleh guru PJOK untuk proses pembelajaran.

B. Saran Pemanfaatan Produk

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

1. Saran Pemanfaatan

- a. Guru seharusnya menggunakan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas.
- b. Penting untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas.

2. Saran Pengembangan Produk dan Peneliti Lanjutan

- a. Dibutuhkan waktu untuk proses pengembangan, identifikasi, dan validasi yang lebih lama untuk meningkatkan kualitas produk.
- b. Perlu adanya penelitian lanjutan yang akan melengkapi kekurangan pada penelitian sebelumnya.
- c. Instrumen penilaian perlu dikembangkan lagi agar menjadi lebih baik.

- d. Peneliti lain dapat melakukan penelitian lebih lanjut menggunakan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas mencakup aspek yang lebih banyak dan mengaplikasikannya pada materi pembelajaran yang berbeda.
- e. Model pembelajaran melalui permainan ini diharapkan mampu menjembatani pergeseran nilai karakter peserta didik ke arah yang baik, seiring perkembangan games dan teknologi yang sangat kuat magnetnya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan yang bersifat progresif dan inovatif. Sumbangan dari hasil penelitian ini dapat menambah wawasan model pembelajaran pendidikan jasmani melalui aktivitas permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan peserta didik.
- f. Bagi peneliti selanjutnya, perlu adanya kajian dan pengembangan-pengembangan lebih lanjut untuk menambah khasanah bentuk model permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan agar dapat menunjang proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil dari pengembangan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas, diharapkan dapat memberikan manfaat secara luas bagi dunia pendidikan khususnya guru dan peserta didik Sekolah Dasar kelas atas. Agar kebermanfaatan produk lebih maksimal, maka peneliti telah melakukan desiminasi yaitu sebagai berikut:

1. Model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas akan diimplementasikan di Kabupaten lain karena setiap daerah memiliki kondisi dan karakteristik peserta didik yang berbeda.
2. Pada tahap diseminasi dan penyebarluasan produk, penulis menerbitkan buku terkait model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas yang sudah disusun.
3. Pada tahap diseminasi dan penyebarluasan selanjutnya, penulis mengemas penelitian ini menjadi artikel yang sudah diterbitkan pada jurnal internasional terindeks Scopus Q3 dan *Web of Science* (WoS).
4. Pengembangan lebih lanjut yaitu, mengemas model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas

yang disusun pada aplikasi dan bisa diunduh pada *smartphone*, sehingga akan lebih praktis dalam penggunaan.

5. Pengembangan lebih lanjut yaitu, menyusun model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas dengan lebih bervariasi.
6. Dalam penyebarluasan produk, peneliti memberi saran yaitu bahwa sebelum disebarluaskan, sebaiknya produk ini dievaluasi kembali dan disesuaikan dengan kondisi sarana yang akan digunakan, serta diperluas lagi variabel penelitiannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adamčák, S., Marko, M., & Bartík, P. (2023). Teachers' preferences of teaching primary physical education: curriculum preferences. *Pedagogy of Physical Culture and Sports*, 27(1), 63-70.
- Adolph, K. E., & Hoch, J. E. (2019). Motor development: Embodied, embedded, enculturated, and enabling. *Annual review of psychology*, 70, 141-164.
- Aidah, S. N., & Indonesia, T. P. K. (2021). *Cara efektif penerapan metode dan model pembelajaran* (Vol. 54). Penerbit KBM Indonesia.
- Akbar, S. H. (2020). The relationship between the Problem Based Learning (PBL) model with student learning outcomes. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 3, No. 3, pp. 2050-2055).
- Akbar, P., Gusril, G., Haris, F., & Dinata, W. W. (2019). Kemampuan motorik peserta didik kelas IV-V SDN 1 Karang Dapo Kabupaten Musi Rawas Utara dan SDN 52 Parupuk Tabing Kota Padang ditinjau dari sisi geografis. *Jurnal Stamina*, 2(10), 22-32.
- Akhiruddin, S. P., Sujarwo, S. P., Atmowardoyo, H., & Nurhikmah, H. (2020). *Belajar & pembelajaran*. Gowa: CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Akinci, A. Y., & Yildirim, M. (2021). Game perception in primary school teachers (Isparta example). *Revista on line de Política e Gestão Educacional*, 2212-2225.
- Albab, U. (2020). Menanamkan jiwa anti korupsi anak bangsa melalui pendidikan karakter. *Al-Munqidz: Jurnal Kajian Keislaman*, 8(2), 232-340.
- Altanis, G., Boloudakis, M., Retalis, S., & Nikou, N. (2013). Children with motor impairments play a kinect learning game: first findings from a pilot case in an authentic classroom environment. *J Interact Design Architect*, 19, 91–104.
- Amsari, D. (2018). Implikasi teori belajar E. Thorndike (Behavioristik) dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 52-60.
- Ananda, R., & Amiruddin, A. (2019). *Perencanaan pembelajaran*. Medan: LPPPI.

- Ananda, R., & Fadhl, M. (2018). *Statistik pendidikan teori dan praktik dalam pendidikan*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Anas, N., & Rambe, R. N. (2019). Model of knowledge for students prospective. *IC2RSE2019*, 334.
- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan karakter peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291-304.
- Andayani, S. (2021). Bermain sebagai sarana pengembangan kreativitas anak usia dini. *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 7(01), 230-238.
- Anggraini, M. P., & Dwi, D. (2022). *Perkembangan fisik motorik kasar anak usia dini*. Kediri: CV Kreator Cerdas Indonesia.
- Anglim, J., Horwood, S., Smillie, L. D., Marrero, R. J., & Wood, J. K. (2020). Predicting psychological and subjective well-being from personality: A meta-analysis. *Psychological bulletin*, 146(4), 279.
- Antara, M. P., Dharsana, I. K., & Suarni, N. K. (2019). Konseling behavioral dengan strategi self management untuk meningkatkan kemandirian. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 10(1), 50-57.
- Apriana, D., Kristiawan, M., & Wardiah, D. (2019). Headmaster's competency in preparing vocational school students for entrepreneurship. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 8(8), 1316-1330.
- Apriwandi, A., Asrin, A., & Sudirman, S. (2019). Implementation of character education management in Junior High School 1 Praya. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 6(6), 381-389.
- Antunes, R., Frontini, R., Amaro, N., Salvador, R., Matos, R., Morouço: , & Rebelo-Gonçalves, R. (2020). Exploring lifestyle habits, physical activity, anxiety and basic psychological needs in a sample of Portuguese adults during COVID-19. *International journal of environmental research and public health*, 17(12), 4360.
- Ashar, M. (2019). Model pembelajaran penjasorkes melalui aktivitas bermain untuk membangun karakter peserta didik: Disain dan pengembangan. *Menara Ilmu*, 13(3).

- Astutik, N. W. W., Dimyati, Setiawan, C., & Hartanto, A. (2024). Warming up through games in physical education learning. Can it increase students' learning motivation and cooperation? *Fizjoterapia Polska* 2023; 23(5); 52-56.
- Avcarina, N. I., Pudjawan, K., & Ujianti, P. R. (2019). Pengaruh model pembelajaran snowball throwing terhadap kemampuan kerjasama kelompok B Gugus VI Kecamatan Buleleng. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 7(2), 150-160.
- Badriyah, A. U., Ristyadewi, F., & Fitria, N. (2020, September). Gross motor ability in early childhood through motion and song activities. In *Proceedings of the 4th International Conference on Learning Innovation and Quality Education* (pp. 1-4).
- Bahridah, P., & Neviyarni, N. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik dalam pembelajaran. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 2(1), 13-19.
- Bailey, R., Armour, K., Kirk, D., Jess, M., Pickup, I., Sandford, R., & Education, B. P. (2009). The educational benefits claimed for physical education and school sport: an academic review. *Research Papers in Education*, 24(1), 1–27.
- Banicki, K. (2017). The character–personality distinction: An historical, conceptual, and functional investigation. *Theory & Psychology*, 27(1), 50-68.
- Barba-Martín, R. A., Bores-García, D., Hortigüela-Alcalá, D., & González-Calvo, G. (2020). The application of the teaching games for understanding in physical education. Systematic review of the last six years. *International journal of environmental research and public health*, 17(9), 3330.
- Barker, D., Nyberg, G., & Larsson, H. (2021). Introduction to the PESP special issue: 'Developing movement capability in physical education'. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 26(3), 225-229.
- Barrera-Domínguez, F. J., Almagro, B. J., Tornero-Quiñones, I., Sáez-Padilla, J., Sierra-Robles, Á., & Molina-López, J. (2020). Decisive factors for a greater performance in the change of direction and its angulation in male basketball players. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(18), 6598.
- Basman, A. J. (2019). Assessment criteria of fundamental movement skills for various age groups: A systematic review. *Journal of Physical Education and Sport*, 19(1), 722-732.

- Bausad, A. A., & Musrifin, A. Y. (2019). Analisis karakter peserta didik kelas V pada pembelajaran penjaskes di Sekolah Dasar Negeri se Kota Mataram. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 1(2).
- Bhamani, S., Makhdoom, A. Z., Bharuchi, V., Ali, N., Kaleem, S., & Ahmed, D. (2020). Home learning in times of COVID: Experiences of parents. *Journal of Education and Educational Development*, 7(1), 9-26.
- Bourdas, D. I., Zacharakis, E. D., Travlos, A. K., & Souglis, A. (2021). Return to basketball play following COVID-19 Lockdown. *Sports*, 9(6), 81.
- Brandt, J. O., Bürgener, L., Barth, M., & Redman, A. (2019). Becoming a competent teacher in education for sustainable development: Learning outcomes and processes in teacher education. *International Journal of Sustainability in Higher Education*, 20(4), 630-653.
- Brian, A., Taunton, S., Shortt, C., Pennell, A., & Sacko, R. (2019). Predictors of physical activity for preschool children with and without disabilities from socioeconomically disadvantaged settings. *Adapted Physical Activity Quarterly*, 36(1), 77-90.
- Brittain, I., Biscaia, R., & Gérard, S. (2020). Ableism as a regulator of social practice and disabled peoples' self-determination to participate in sport and physical activity. *Leisure Studies*, 39(2), 209-224.
- Budiwanto. (2017). *Metode statistika untuk mengolah data keolahragaan*. Malang: UNM Pres.
- Brusseau, T. A., Erwin, H., Darst, P. W., & Pangrazi, R. P. (2020). *Dynamic physical education for secondary school students*. Human Kinetics.
- Cahyati, E., Andriana, E., & Syachruroji, A. (2023). Implementasi ekstrakulikuler pencak silat dalam menanamkan karakter disiplin pada siswa kelas IV di SDN Karawaci Baru 1 Kota Tangerang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5018-5027.
- Canlı, U., & Koçak, Ç. V. (2018). The relationship of shooting skill with functional movement performance and attention level of basketball players. *Journal of Education and Training Studies*, 6(n12a), 49-54.
- Chacón, P. C., Mateu, L. A. B., Valladares, D. L., Sánchez, Á. H., Palma, M. M., & Fernández, M. S. (2021). Motivación contextual desde la autodeterminación en las clases de Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (41), 88-94.

- Chiva-Bartoll, O., & Fernández-Rio, J. (2022). Advocating for service-learning as a pedagogical model in physical education: towards an activist and transformative approach. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 27(5), 545-558.
- Chowdhury, M. (2018). Emphasizing morals, values, ethics, and character education in science education and science teaching. *MOJES: Malaysian Online Journal of Educational Sciences*, 4(2), 1-16.
- Ciotto, C. M., & Gagnon, A. G. (2018). Promoting social and emotional learning in physical education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 89(4), 27-33.
- Cornejo, R., Martínez, F., Álvarez, V. C., Barraza, C., Cibrian, F. L., Martínez-García, A. I., & Tentori, M. (2021). Serious games for basic learning mechanisms: reinforcing Mexican children's gross motor skills and attention. *Personal and Ubiquitous Computing*, 25(2), 375-390.
- Custodio, N. F., & Pintor, M. D. (2021). Experiencia didáctica empírica sobre la clase invertida en el área de Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (42), 189-197.
- Desmita. (2018). *Psikologi perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- De Vargas, V., Feliz, J., & Mor, E. M. H. (2020). Motivación hacia la Educación Física y Actividad Física habitual en adolescentes. *Agora Para La Educación Física y El Deporte*, 22, 187- 208.
- Dewi, E. R., & Alam, A. A. (2020). Transformation model for character education of student. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 15(5), 1228-1237.
- Dewita, R. (2020). Upaya meningkatkan kelincahan dan kerjasama melalui permainan tradisional di Kelas 5 SDN 20 Sitiung. *Education and Training*, 1(2), 188-193.
- Dini, J. P. A. U. (2022). Deteksi dini motorik kasar pada anak usia 4-6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 558-564.
- Djamiludin. A., & Wardana. (2019). *Belajar dan pembelajaran, 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*. Sulawesi Selatan: Penerbit CV Kaaffah Learning Center.
- D'Elia, F., Rago, V., Ermidis, G., & Raiola, G. (2020). Relationship between lower limb asymmetries and functional capacities in women in Basketball: A case study. *Sport Science*, 13(1), 90-95.

- Echeverría, S. L., Lacruz, I. C., & Pardo, B. M. (2023). Visión del docente universitario sobre la inclusión de la sostenibilidad curricular en la formación de maestros de Educación Física de la Universidad de Zaragoza. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (50), 583-592.
- Edelson, D. C., Reiser, B. J., McNeill, K. L., Mohan, A., Novak, M., Mohan, L., & Suárez, E. (2021). Developing research-based instructional materials to support large-scale transformation of science teaching and learning: The approach of the OpenSciEd middle school program. *Journal of Science Teacher Education*, 32(7), 780-804.
- Edison, E. (2019). Pendidikan karakter dan implementasinya. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(2), 66-82.
- Escolano-Pérez, E., Herrero-Nivela, M. L., & Losada, J. L. (2020). Association between preschoolers' specific fine (but not gross) motor skills and later academic competencies: Educational implications. *Frontiers in Psychology*, 11, 1044.
- Fairchild, G., Hawes, D. J., Frick, J., Copeland, W. E., Odgers, C. L., Franke, B., & De Brito, S. A. (2019). Conduct disorder. *Nature Reviews Disease Primers*, 5(1), 1-25.
- Field, S. C., & Temple, V. A. (2017). The relationship between fundamental motor skill proficiency and participation in organized sports and active recreation in middle childhood. *Sports*, 5(2), 43.
- Francesco, C., Coco, D., Frattini, G., Vago, P., & Andrea, C. (2019). Effective teaching competences in Physical Education. *Journal of physical education and sport*, 19, 1806-1813.
- Fuentes-Rubio, M., Cervantes, C. T., & Doña, A. M. (2024). Physical Education and citizenship: a critical interpretive review. *Retos*, 53, 323-332.
- Gagnon, A. G. (2016). Creating a positive social-emotional climate in your elementary physical education program. *Strategies*, 29(3), 21-27.
- García-Hermoso, A., Alonso-Martínez, A. M., Ramírez-Vélez, R., Pérez-Sousa, M. Á., Ramírez-Campillo, R., & Izquierdo, M. (2020). Association of physical education with improvement of health-related physical fitness outcomes and fundamental motor skills among youths: a systematic review and meta-analysis. *JAMA pediatrics*, 174(6), e200223-e200223.

- Gholi, M. S., Sumardi, S., & Hadi, S. R. (2021). Pengembangan model pembelajaran PJOK melalui program sibber untuk meningkatkan kebugaran jasmani berkarakter sportivitas. *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)*, 134-145.
- Gillies, R. M. (2019). Promoting academically productive student dialogue during collaborative learning. *International Journal of Educational Research*, 97, 200-209.
- Gipit, M. A., Charles, M. R. A., Musa, R. M., Kosni, N. A., & Maliki, A. B. H. M. (2017). The effectiveness of traditional games intervention programme in the improvement of form one school-age children's motor skills related performance components. *Movement, Health & Exercise*, 6(2), 121-129.
- Gonzalez Espinosa, S., Ibanez Godoy, S. J., Feu Molina, S., & Rafaela Galatti, L. (2017). Intervention programs for sports education in the school context, PETB and PEAB: preliminary study. *RETOS-Neuvas Tendencias en Educacion Fisica, Deporte y Recreacion*, (31), 107-113.
- Goudas, M., & Giannoudis, G. (2008). A team-sports-based life-skills program in a physical education context. *Learning and Instruction*, 18(6), 528–536.
- Gusnarib, G., & Rosnawati, R. (2021). *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata.
- Gurvitch, R., & Metzler, M. (2013). Aligning learning activities with instructional models. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 84(3), 30–37.
- Haegele, J. A., & Maher, A. J. (2022). Male autistic youth experiences of belonging in integrated physical education. *Autism*, 26(1), 51-61.
- Hakiki, N., & Khotimah, K. (2020). Penggunaan permainan edukatif tradisional dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini. *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 22-31.
- Hambali, S. (2019). Implementasi metode bermain dalam pembelajaran passing bawah bola voli di Sekolah Dasar. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 33(1), 27-32.
- Han, A., Fu, A., Cobley, S., & Sanders, R. H. (2018). Effectiveness of exercise intervention on improving fundamental movement skills and motor coordination in overweight/obese children and adolescents: A systematic review. *Journal of science and medicine in sport*, 21(1), 89-102.

- Harackiewicz, J. M., Smith, J. L., & Priniski, S. J. (2018). Interest matters: The importance of promoting interest in education. *Policy insights from the behavioral and brain sciences*, 3(2), 220-227.
- Hartt, M., Hosseini, H., & Mostafapour, M. (2020). Game on: Exploring the effectiveness of game-based learning. *Planning Practice & Research*, 35(5), 589-604.
- Haryani, R. (2020). Disiplin kerja pegawai Dinas Pendidikan Kota Padang. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, 1(1).
- Hasanah, U., & Deiniatur, M. (2020). Character education in early childhood based on family. *Early childhood research journal (ECRJ)*, 2(1), 29-42.
- Hasan, H., & Squires, S. (2020). An ethnography of a universally designed play environment. In *Handbook of Ethnography in Healthcare Research* (pp. 107-127). Routledge.
- Hastie, P. A., & Casey, A. (2014). Fidelity in models-based practice research in sport pedagogy: A guide for future investigations. *Journal of Teaching in Physical Education*, 33(3), 422–431.
- Hendracipta, N. (2021). *Model model pembelajaran SD*. Tangerang: Untirta Press.
- Hidayati, T., Handayani, I., & Ikasari, I. H. (2019). *Statistika dasar panduan bagi dosen dan mahasiswa*. Banyumas: Penda Persada.
- Himawan, F. (2020). Pengembangan model pembelajaran berbasis aktivitas jasmani untuk karakter demokratis tema 2 subtema 1 bagi siswa kelas IV SDN Bendan Ngisor Semarang. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 3(2), 137-145.
- Hinkley, T., Brown, H., Carson, V., & Teychenne, M. (2018). Cross sectional associations of screen time and outdoor play with social skills in preschool children. *PloS one*, 13(4), e0193700.
- Hsiao, H.-S., & Chen, J.-C. (2016). Using a gesture interactive game-based learning approach to improve preschool children's learning performance and motor skills. *Computers & Education*, 95, 151–162.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh gadget terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2).

- Irawati, C., Gustiawati, R., & Gani, R. A. (2020). Hubungan learning contract dengan kedisiplinan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Kelas 8 SMP Negeri 1 Purwasari: Using contract learning methods for student discipline. *Jurnal Literasi Olahraga*, 1(1).
- Irianto, D. P. (2018). *Dasar-dasar latihan olahraga untuk menjadi atlet juara*. Bantul: Pohon Cahaya (Anggota IKAPI).
- Ismail, S., Suhana, S., & Zakiah, Q. Y. (2020). Analisis kebijakan penguatan pendidikan karakter dalam mewujudkan pelajar Pancasila di sekolah. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 76-84.
- Jafar, F. S., & Satriana, M. (2018). Penerapan model pembelajaran sentra dalam pengembangan kecerdasan bahasa ekspresif anak usia dini. *Jurnal Psikologi TALENTA*, 4(1), 51-59.
- Jakiwa, J., & Suppiah, P. K. (2020). The differences between gross motor performance amongst children according to ethnic and age chronology. *Malaysian Journal of Movement, Health & Exercise*, 9(1), 159.
- Jetzke, M., & Mutz, M. (2020). Sport for pleasure, fitness, medals or slenderness? Differential effects of sports activities on well-being. *Applied Research in Quality of Life*, 15(5), 1519-1534.
- Jumareng, H., Asmuddin, A., Saman, A., Badaruddin, B., & Maruka, A. (2021). The increased of children gross motor ability on skipping at the kindergarten. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 10(2), 111-118.
- Jumesam, J., & Hariadi, N. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Porkes*, 3(2), 119-126.
- Kardialis, D., Amiruddin, A., & Ifwandi, I. (2018). Analisis disiplin siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMA 13 Banda Aceh. *Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi*, 4(3).
- Khaidir, E., & Suud, F. M. (2020). Islamic education in forming students' characters at as-shofa Islamic High School, pekanbaru Riau. *International Journal of Islamic Educational Psychology*, 1(1), 50-63.
- Khudoiberganova, N. R. (2020). Methodology for teaching outdoor games in preschool institutions. *Academic research in educational sciences*, (4), 932-941.
- Kiranida, O. (2019). Memaksimalkan perkembangan motorik siswa sekolah dasar melalui pelajaran penjaskes. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2), 318-328.

- Knudson, D. V., & Brusseau, T. A. (Eds.). (2021). *Introduction to Kinesiology: Studying Physical Activity*. USA: Human Kinetics.
- Köçer, G. (2021). Play in early childhood. *Education, Social, Health And Political Developments In Turkey Between*, 3.
- Krakauer, J. W., Hadjiosif, A. M., Xu, J., Wong, A. L., & Haith, A. M. (2019). Motor learning. *Compr Physiol*, 9(2), 613-663.
- Kusmawati, W. E., Ghojaji, A. D., Eramansyah, M. G., Putri, R. E., Istianah, S., Asbari, M., & Purwanto, A. (2022). Pancasila based character education to form good and smart citizens. *Journal of Community Service and Engagement*, 2(4), 11-18.
- Kusumaningpuri, A. R., & Fauziati, E. (2021). Model pembelajaran RADEC dalam perspektif filsafat konstruktivisme Vygotsky. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 103-111.
- Lamrani, R., & Abdelwahed, E. H. (2020). Game-based learning and gamification to improve skills in early years education. *Computer Science and Information Systems*, 17(1), 339-356.
- Landkammer, F., Winter, K., Thiel, A., & Sassenberg, K. (2019). Team sports off the field: Competing excludes cooperating for individual but not for team athletes. *Frontiers in Psychology*, 10, 2470.
- Langer-Osuna, J. M., Gargroetzi, E., Munson, J., & Chavez, R. (2020). Exploring the role of off-task activity on students' collaborative dynamics. *Journal of Educational Psychology*, 112(3), 514.
- Laugi, S. (2019). Penerapan tata tertib sekolah untuk membangun disiplin siswa di SMA Negeri 1 Konawe. *Shautut Tarbiyah*, 25(2), 239-258.
- Le, H., Janssen, J., & Wubbels, T. (2018). Collaborative learning practices: teacher and student perceived obstacles to effective student collaboration. *Cambridge Journal of Education*, 48(1), 103-122.
- Leisterer, S., & Jekauc, D. (2019). Students' emotional experience in physical education—A qualitative study for new theoretical insights. *Sports*, 7(1), 10.
- Limatahu, I., & Mubarok, H. (2020). CCDSR learning model: Innovation in physics learning. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 1(1), 19-29.

- Lisnawati, L., Ganda, N., & Hidayat, S. (2021). Dampak game online free fire pada siswa sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 840-850.
- Liu, M., Karp, G. G., & Davis, D. (2010). Teaching learning-related social skills in kindergarten physical education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 81(6), 38–44.
- Logan, S. W., Ross, S. M., Chee, K., Stodden, D. F., & Robinson, L. E. (2018). Fundamental motor skills: A systematic review of terminology. *Journal of sports sciences*, 36(7), 781-796.
- Lorås, H. (2020). The effects of physical education on motor competence in children and adolescents: a systematic review and meta-analysis. *Sports*, 8(6), 88.
- Lotfi, G., Hatami, F., & Zivari, F. (2019). The effect of model's skill level and frequency of feedback on learning a simple serial aiming task. *Motor Behavior*, 11(36), 17-34.
- Maharani, A. A. A. A., Wibawa, A., & Adiputra, I. N. (2020). Perbedaan kelincahan antara normal foot dan flat foot pada anak usia 10-12. *Majalah Ilmiah Fisioterapi Indonesia*, 8(3), 7.
- Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2020). Pengembangan model gerak dasar keterampilan motorik untuk kelompok usia 6-8 tahun. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 54-66.
- Mahmudah, M., Kapi, M. B., & Muslimah, M. (2021). Parental participation-based portfolio assessment during Covid-19 Pandemic. *Bulletin of Science Education*, 1(1), 1-6.
- Malik, A., Dahnuss, D., & Shanty, I. L. (2019). Implementasi pendidikan karakter di lingkungan keluarga masyarakat Sebauk, Kota Tanjungpinang. *Jurnal Anugerah*, 1(1), 1-7.
- Ma'ruf, M. F., Sofyan, S., & Lutfiah, H. (2021). Pengaruh keaktifan mahasiswa dalam berorganisasi terhadap kedisiplinan belajar mahasiswa PAI UIN Raden Fatah Palembang. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 3(3), 253-262.
- Manun, M. (2018). Penanaman nilai-nilai karakter melalui mata pelajaran pkn (pendidikan kewarganegaraan) pada siswa kelas VII SMP Negeri 8 Pujut Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 2(1).

- Marbun, P. (2021). Disain pembelajaran online pada era dan pasca covid-19. *CSRID (Computer Science research and its development journal)*, 12(2), 129-142.
- Mardiyah, S. (2019). Penerapan pendidikan karakter di sekolah. *Edification Journal: Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 127-137.
- Martins, J., Honório, S., & Cardoso, J. (2023). Physical fitness levels in students with and without training capacities: A comparative study in physical education classes. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (47), 43-50.
- Martín, G. M., & Martín, P. J. J. (2021). Propuesta metodológica para implantar el aprendizaje cooperativo en las clases de educación física en base a los dominios de acción motriz. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (42), 524-534.
- Martínez-Lirola, M. (2018). La importancia de introducir la competencia intercultural en la educación superior: Propuesta de actividades prácticas. *Revista Electrónica Educare*, 22(1), 40-58.
- Masyhuri, S. F., & Suherman, W. S. (2020, February). The traditional game learning model for the elementary school student character building. In *4th International Conference on Sport Science, Health, and Physical Education (ICSSHPE 2019)* (pp. 9-13). Atlantis Press.
- Mattheis, M., & Estabillo, J. A. (2018). Assessment of fine and gross motor skills in children. In *Handbook of Childhood Psychopathology and Developmental Disabilities Assessment* (pp. 467-484). Springer, Cham.
- Maulida, Y. N., Eka, K. I., & Wiarsih, C. (2020). Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan sikap kerjasama di sekolah dasar. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-ilmu Sosial*, 4(1), 16-21.
- Mawarti, S., & Arsiwi, A. A. (2020). Analisis pengembangan materi pembelajaran bola basket berorientasi high order thinking skill di sekolah menengah atas. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 55-64.
- McClelland, M. M., & Cameron, C. E. (2019). Developing together: The role of executive function and motor skills in children's early academic lives. *Early Childhood Research Quarterly*, 46, 142-151.

- Morgan, G. S., Willmott, M., Ben-Shlomo, Y., Haase, A. M., & Campbell, R. M. (2019). A life fulfilled: positively influencing physical activity in older adults—a systematic review and meta-ethnography. *BMC public health*, 19(1), 1-13.
- Mubarok, H. (2019). High order thinking skill dalam pembentukan karakter siswa sekolah dasar di era industry 4.0. *Jurnal Elementary*, 7(2), 215-230.
- Mukherjee, S., Ting Jamie, L. C., & Fong, L. H. (2017). Fundamental motor skill proficiency of 6-to 9-year-old Singaporean children. *Perceptual and motor skills*, 124(3), 584-600.
- Mulyono, H., & Wekke, I. S. (2018). *Strategi pembelajaran di abad digital*. Yogyakarta: Gawe Buku.
- Murjani, M., & Nurjaman, U. (2022). Moral education based on religion, philosophy, psychology and sociology. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 16(1), 142-162.
- Muzakki, A. (2022). *Buku ajar pembelajaran penjas sekolah dasar disertai panduan pembelajaran olahraga dan permainan tradisional*. Jawa Barat: CV. Feniks Muda Sejahtera.
- Nahar, S. (2022). Improving students' collaboration thinking skill under the implementation of the quantum teaching model. *International Journal of Instruction*, 15(3), 451-464.
- Namli, A., Temel, C., & Güllü, M. (2017). Ortaokul öğrencilerinin beden eğitimi dersine ilişkin ürettikleri metaforlar. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 25(2), 479-496.
- Newell, K. M. (2020). What are fundamental motor skills and what is fundamental about them?. *Journal of Motor Learning and Development*, 8(2), 280-314.
- Nguyen, T. T. T., & Yukawa, T. (2019). Kahoot with smartphones in testing and assessment of language teaching and learning, the need of training on mobile devices for Vietnamese teachers and students. *International Journal of Information and Education Technology*, 9(4), 286-296.
- Ningrum, N. F. M., & Sukoco, P. (2017). Pengembangan model permainan untuk meningkatkan perceptual motorik dan perilaku sosial siswa sekolah dasar kelas bawah. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 171-182.

- Nofianti, D. S., & Suryandari, K. C. (2018). Analysis of the application of cooperation and improvement of storytelling skills in learning elemnetary school students. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 1, No. 2, pp. 110-116).
- Nunes Braga, I., & Hugo Gonzalez, R. (2019). Game levels and declarative knowledge in young basketball players from Ceará State. *E-balonmano.com: Journal of Sports Science/Revista de Ciencias del Deporte*, 15(3).
- Nurjanah, N., Apriani, F., Yurdayanti, Y., & Walton, E. P. (2021). Peningkatan kecintaan lingkungan dan daya saing anak pesisir melalui Character Building Training (CBT). *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(3), 498-508.
- Omi, Y., Sugimoto, D., Kuriyama, S., Kurihara, T., Miyamoto, K., Yun, S., ... & Hirose, N. (2018). Effect of hip-focused injury prevention training for anterior cruciate ligament injury reduction in female basketball players: a 12-year prospective intervention study. *The American journal of sports medicine*, 46(4), 852-861.
- Opstoel, K., Chapelle, L., Prins, F. J., De Meester, A., Haerens, L., van Tartwijk, J., & De Martelaer, K. (2020). Personal and social development in physical education and sports: A review study. *European Physical Education Review*, 26(4), 797–813.
- Pahrunisa, T., & Nurjaman, I. (2019). Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui kegiatan outbond pada anak usia 5-6 tahun di Tk Friends School, Kecamatan Pinang, Tangerang. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 12-20.
- Palupi, D. I., Rahmani, E., Yusnita, E., Gustina, H., Pertiwi, H., & Chalid, N. (2023). Pengembangan kreativitas sebagai pembentukan karakter anak usia dini. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 7-12.
- Parker, M., MacPhail, A., O'Sullivan, M., Ní Chróinín, D., & McEvoy, E. (2018). 'Drawing'conclusions: Irish primary school children's understanding of physical education and physical activity opportunities outside of school. *European Physical Education Review*, 24(4), 449-466.
- Patil, D. Y., & Wasnik, M. (2020). Important skills in basketball and different methods. *Aayushi Int Interdiscip Res Journa*, 140-2.
- Pertiwi, S. G. (2021). Penerapan model discovery learning untuk meningkatkan kerjasama dan prestasi belajar (Studi Pada Mata Pelajaran Biologi Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 3 Pagar Alam). *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(2), 68-78.

- Pike, M. A., Hart, P., Paul, S. A. S., Lickona, T., & Clarke: (2021). Character development through the curriculum: teaching and assessing the understanding and practice of virtue. *Journal of Curriculum Studies*, 53(4), 449-466.
- Polozov, A., & Akhmetzyanov, A. (2019). The technology of obtaining the highest possible result in the upcoming match of top-level basketball teams. *American Journal of Sports Science*, 7(1), 11-19.
- Pratiwi, E., & Asri, N. (2020). *Dasar-dasar pendidikan jasmani untuk guru sekolah dasar*. Palembang: Bening media Publishing.
- Pratiwi, E., & Oktaviani, M. N. (018). *Dasar-dasar pembelajaran pendidikan jasmani sekolah dasar*. Lamongan: CV. Pustaka Djati.
- Pratiwi, W. R., & Suhery, T. (2021, January). Development of chemistry teaching materials based on STEM problem based learning on solution chemistry materials for students of chemistry education study program. In *4th Sriwijaya University Learning and Education International Conference (SULE-IC 2020)* (pp. 103-110). Atlantis Press.
- Puente, C., Abián-Vicén, J., Salinero, J. J., Lara, B., Areces, F., & Del Coso, J. (2017). Caffeine improves basketball performance in experienced basketball players. *Nutrients*, 9(9), 1033.
- Purba, J., Situmorang, M., & Silaban, R. (2019). The development and implementation of innovative learning resource with guided projects for the teaching of carboxylic acid topic. *Indian J of Pharmaceutical Education and Research*, 53(4), 603-612.
- Purwaningsih, A. Y., & Herwin, H. (2020). Pengaruh regulasi diri dan kedisiplinan terhadap kemandirian belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 13(1), 22-30.
- Purwanto, P. (2020, April). The utilization of local bamboo based materials for innovation of playing and creating media in children age of preschool. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 830, No. 4: 042010). IOP Publishing.
- Purwanto, S., & Susanto, E. (2018). *Nilai-nilai karakter dalam pendidikan jasmani*. Yogyakarta: UNY Press.
- Putra, A. W., Suyahman, S., & Sutrisno, T. (2019). Peranan tata tertib sekolah dalam membentuk perilaku kedisiplinan siswa di Sekolah Dasar Negeri 2 Sendangsari Kecamatan Batuwarno Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2019/2020. *Civics Education and Social Science Journal (Cessj)*, 1(1).

- Putry, R. (2019). Nilai pendidikan karakter anak di sekolah perspektif Kemendiknas. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 4(1), 39-54.
- Quintas-Hijós, A., Peñarrubia-Lozano, C., & Bustamante, J. C. (2020). Analysis of the applicability and utility of a gamified didactics with exergames at primary schools: Qualitative findings from a natural experiment. *PloS one*, 15(4), e0231269.
- Ramadhani, R., Rofiqul, U. M. A. M., Abdurrahman, A., & Syazali, M. (2019). The effect of flipped-problem based learning model integrated with LMS-google classroom for senior high school students. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(2), 137-158.
- Ramos-Pérez, D., Fernández, F. T. G., Burgueño, R., & Morente-Oria, H. (2021). Curricular proposal through the traditional game of Mate: Tool for improving perceptual-decisional skills in Secondary school physical education students Propuesta didáctica mediante el juego tradicional del Mate: Herramienta para la mejora de las habilidades perceptivas y decisiones en estudiantes de educación secundaria en educación física. *Retos*, 42, 517-523.
- Randjelović, N., Stanišić, I., Dragić, B., Piršl, D., & Savić, Z. (2019). The sequence of procedures in the development of fine motor coordination through physical activities and movement games in preschool children. *Facta Universitatis, Series: Physical Education and Sport*, 611-620.
- Ren, Z., & Wu, J. (2019). The effect of virtual reality games on the gross motor skills of children with cerebral palsy: A meta-analysis of randomized controlled trials. *International journal of environmental research and public health*, 16(20), 3885.
- Rechtik, Z., Miklankova, L., & Pugnerova, M. (2019). Assessment of gross motor skills in primary schools children from the Czech Republic. *Baltic Journal of Health and Physical Activity*, 11(6), 4.
- Ridwan & Astuti, S. D. (2021). *Pendidikan jasmani dan olahraga anak usia dini*. Jambi: Anugerah Pratama Press.
- Rivera, C. F., Villouta, P. L., Urrea, S. F., Mendez, A. G., Sabando, G. M., & Esparza, A. T. (2021). Meanings attributed to the practice of physical activity, physical exercise and sport as a means of configuration of social networks and citizen participation. *Retos*, 42, 831-840.

- Riyanto, I. A., & Kristiyanto, A. K. (2017). Pengembangan model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan untuk anak sekolah dasar usia 9-10 tahun. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(1), 94-110.
- Rodríguez Rodríguez, J., Álvarez-Seoane, D., Arufe-Giráldez, V., Navarro-Patón, R., & Sanmiguel-Rodríguez, A. (2022). Textbooks and learning materials in physical education in the international context: Literature review. *International journal of environmental research and public health*, 19(12), 7206.
- Rohman, F. (2018). Peran pendidik dalam pembinaan disiplin siswa di Sekolah/Madrasah. *Ihya Al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 4(1).
- Romadhani, N., Surmarsono, R. N., & Resita, C. (2022). Tingkat kedisiplinan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di masa pandemi Covid-19 di SMA Negeri 5 Karawang. *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, 6(1).
- Ronda, L. T., & Cuzzolin, F. (2020). Strength training for basketball. In *Basketball Sports Medicine and Science* (pp. 779-789). Springer, Berlin, Heidelberg.
- Ruiz-Ariza, A., de la Torre Cruz, M. J., Serrano, S. L., Oyarzún, J. C., & López, E. J. M. (2021). Analysis of the effect size of overweight in speed-agility test among adolescents Reference values according to sex, age and BMI. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (40), 157-163.
- Rusmansyah, R., Yuanita, L., Ibrahim, M., Isnawati, I., & Prahani, B. K. (2019). Innovative chemistry learning model: Improving the critical thinking skill and self-efficacy of pre-service chemistry teachers. *JOTSE: Journal of Technology and Science Education*, 9(1), 59-76.
- Rusyaid, R., & Salim, M. (2021). Pengaruh penerapan model pembelajaran jigsaw terhadap kemampuan bekerjasama peserta didik SD Negeri 222 Manajeng Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone. *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 91-124.
- Sagar, R., Patra, B. N., & Patil, V. (2019). Clinical practice guidelines for the management of conduct disorder. *Indian journal of psychiatry*, 61(Suppl 2), 270.

- Sağın, A. E. (2022). The role of gender in predicting life satisfaction of the interest in physical education lesson. *Pedagogy of Physical Culture and Sports*, 26(2), 83-92.
- Salman, E., & Darsi, H. (2020). Pengembangan aktivitas gerak berbasis modifikasi permainan untuk meningkatkan kemampuan kemampuan motorik pada anak sekolah dasar. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 4(1), 47-60.
- Sari, S. M., Sari, D. P., & Sari, R. P. (2023). Penerapan teori belajar melalui pendekatan behavioristik. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(3).
- Satria, H., Nurmalina, N., & Kusuma, Y. Y. (2021). Penerapan model treasure hunt untuk meningkatkan keterampilan kerjasama siswa sekolah dasar kelas IV SDM 002 Penyasawan Kecamatan Kampar. *Indonesian Research Journal on Education*, 1(1), 11-24.
- Sepriadi, S. (2020). *Model permainan bagi kebugaan jasmani siswa sekolah dasar*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Shahidi, S. H., Williams, J. S., & Hassani, F. (2020). Physical activity during COVID-19 quarantine. *Acta Paediatrica (Oslo, Norway: 1992)*, 109(10), 2147.
- Sheehan, D. P., & Lienhard, K. (2019). Gross motor competence and peak height velocity in 10-to 14-year-old Canadian youth: A longitudinal study. *Measurement in Physical Education and Exercise Science*, 23(1), 89-98.
- Siagaan, D., Rukun, K., & Marsidin, S. (2019, January). Principal's leadership in building teacher professionalism. In *1st International Conference on Innovation in Education (ICoIE 2018)* (pp. 170-172). Atlantis Press.
- Sierra-Díaz, M. J., Gonzalez-Villora, S., Pastor-Vicedo, J. C., & López-Sánchez, G. F. (2019). Can we motivate students to practice physical activities and sports through models-based practice? A systematic review and meta-analysis of psychosocial factors related to physical education. *Frontiers in psychology*, 2115.
- Silva, R., Farias, C., & Mesquita, I. (2021). Cooperative learning contribution to student social learning and active role in the class. *Sustainability*, 13(15), 8644.
- Simbolon, I. S., Tanjung, S., & Tobing, I. (2022). Model belajar bermain sosial dalam upaya meningkatkan kecerdasan emosi peserta didik. *Jurnal ADAM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 271-277.

- Singh, S., Roy, D., Sinha, K., Parveen, S., Sharma, G., & Joshi, G. (2020). Impact of COVID-19 and lockdown on mental health of children and adolescents: A narrative review with recommendations. *Psychiatry research*, 293, 113429.
- Sofyan, D., Fauzi, R. S., Sahudi, U., Rustandi, E., Priyono, A., & Indrayogi, I. (2022). Alternatif meningkatkan kemampuan motorik siswa sekolah dasar: Pendekatan bermain. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 438-448.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian dan pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Suhirman & Yusuf. (2019). *Penelitian kuantitatif sebuah panduan praktis*. Mataram: CV Sanabil.
- Sukirno, S., & Pratama, R. R. (2018). Pengembangan model pembelajaran atletik berbasis permainan di Sekolah Dasar. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 7(2).
- Sukmadinata, N. S. (2018). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sulaswari, M., Faidin, N., & Sholeh, M. (2021). Teori belajar behaviorisme: Teori dan praktiknya dalam pembelajaran IPS. *Al Hikmah: Journal of Education*, 2(2), 131-144.
- Suparlan, S. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79-88.
- Supena, I., Darmuki, A., & Hariyadi, A. (2021). The influence of 4C (constructive, critical, creativity, collaborative) learning model on students' learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 14(3), 873-892.
- Susilawati, E., Khaira, I., & Pratama, I. (2021). Antecedents to student loyalty in Indonesian higher education institutions: the mediating role of technology innovation. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 21(3), 40-56.
- Sutapa, P., Pratama, K. W., Rosly, M. M., Ali, S. K. S., & Karakauki, M. (2021). Improving motor skills in early childhood through goal-oriented play activity. *Children*, 8(11), 994.
- Sutapa, P., & Suharjana, S. (2019). Improving gross motor skills by gross kinesthetic-and contemporary-based physical activity in early childhood. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 38(3), 540-551.

- Syah, I. J. (2019). Metode pembiasaan sebagai upaya dalam penanaman kedisiplinan anak terhadap pelaksanaan ibadah (tela’ah hadits nabi tentang perintah mengajarkan anak dalam menjalankan sholat). *JCE (Journal of Childhood Education*, 2(2), 147-175.
- Syahputri, A. M., & Sukoco, P. S. (2020). Application of developmental games based on kinesthetic perception to improve proprioceptive sensitivity, intelligence and cooperation in primary school children. *Health, sport, rehabilitation*, 6(4), 8-17.
- Tameon, S. M. (2018). Peran bermain bagi perkembangan kognitif dan sosial anak. *Ciencias: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 1(1), 26-39.
- Teramoto, M., & Cross, C. L. (2018). Importance of team height to winning games in the National Basketball Association. *International Journal of Sports Science & Coaching*, 13(4), 559-568.
- Tohri, A., Rasyad, A., Sururuddin, M., & Istiqlal, L. M. (2022). The urgency of sasak local wisdom-based character education for Elementary School in East Lombok, Indonesia. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 11(1), 333-344.
- Trigueros-Ramos, R., Gómez, N. N., Aguilar-Parra, J. M., & León-Estrada, I. (2019). Influencia del docente de Educación Física sobre la confianza, diversión, la motivación y la intención de ser físicamente activo en la adolescencia. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 19(1), 222-232.
- Uge, S., Neolaka, A., & Yasin, M. (2019). Development of social studies learning model based on local wisdom in improving students' knowledge and social attitude. *International Journal of Instruction*, 12(3), 375-388.
- Uğraş, S., & Özen, G. (2020). Investigation of relationship between attitude to physical education course and school belonging. *Pedagogy of physical culture and sports*, 24(1), 48-53.
- Utama, A. M. B. (2020). *Bentuk aktivitas bermain*. Yogyakarta: FIK Universitas Negeri Yogyakarta.
- Uysal, S. A., & Düger, T. (2020). Motor control and sensory-motor integration of human movement. In *Comparative Kinesiology of the Human Body* (pp. 443-452). Academic Press.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan belajar pada anak usia dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*, 15(01), 159-176.

- Wainwright, N., Goodway, J., Whitehead, M., Williams, A., & Kirk, D. (2018). Laying the foundations for physical literacy in Wales: The contribution of the Foundation Phase to the development of physical literacy. *Physical education and sport pedagogy*, 23(4), 431-444.
- Walton-Fisette, J. L., & Sutherland, S. (2018). Moving forward with social justice education in physical education teacher education. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 23(5), 461-468.
- Wang, Z., Jusup, M., Shi, L., Lee, J. H., Iwasa, Y., & Boccaletti, S. (2018). Exploiting a cognitive bias promotes cooperation in social dilemma experiments. *Nature communications*, 9(1), 2954.
- Wardarita, R. (2020). Kontribusi pendidikan karakter terhadap pembelajaran bahasa indonesia pada era revolusi industri 4.0. *JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 5(1), 39-45.
- Widodo, P. & Lumintuарso, R. (2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183-193.
- Wijoyo, H. (2020). Guru Milenial dan Covid-19. *Merdeka kreatif di era pandemi covid-19: suatu pengantar*, 1, 27.
- Wright, P. M., & Richards, K. A. R. (2021). *Teaching social and emotional learning in physical education*. Jones & Bartlett Learning.
- Yaakop, N., Koh, D., & Yasin, R. M. (2023). Global trends of the teacher knowledge of physical education: a bibliometric analysis. *Retos*, 49, 174-188.
- Yanti, M. T., Kuntarto, E., & Kurniawan, A. R. (2020). Pemanfaatan portal rumah belajar kemendikbud sebagai model pembelajaran daring di sekolah dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 61-68.
- Yarimkaya, E., & Esentürk, O. K. (2022). Promoting physical activity for children with autism spectrum disorders during Coronavirus outbreak: benefits, strategies, and examples. *International Journal of Developmental Disabilities*, 68(4), 430-435.
- Yudaparmita, G. N. A., & Adnyana, K. S. (2021). Upaya meningkatkan motorik kasar melalui permainan tradisional pada peserta didik. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 183-190.
- Zaman, S., Mian, A. K., & Butt, F. (2018). Attitude of young students towards sports and physical activities. *GMJACS*, 8(1), 10-10.

- Zappone, A., Di Renzo, M., & Debbah, M. (2019). Wireless networks design in the era of deep learning: Model-based, AI-based, or both?. *IEEE Transactions on Communications*, 67(10), 7331-7376.
- Zarotis, G. F. (2019). Positive self-concept through physical-sport activity of preschool children. *American Journal of Humanities and Social Sciences Research*, 3(2), 53-60.
- Zulela, M. S., Neolaka, A., Iasha, V., & Setiawan, B. (2022). How is the education character implemented? The case study in indonesian elementary school. *Journal of Educational and Social Research*, 12(1), 371-371.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Keterangan Validasi Ahli



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

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Hedi Aryanto Hermawan, M.Or.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : FIKK UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

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

dari mahasiswa:

Nama : Resti Molina Fizi
NIM : 21609261002
Prodi : Pendidikan Jasmani – S3

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

1. Petunjuk permainan diperjelas lagi
2. Aspek kognitif yg dikembangkan belum tepat karena di aspek kognitif lebih menuju aspek psikomotor.
3. Yang akan dikembangkan itu model pembelajaran atau model permainannya, jika model pembelajaran maka yg dihasilkan seharusnya Langkah-langkah/sintak pembelajaran. Jika melihat draft modelnya lebih kearah model permainannya. Silahkan disesuaikan produk dengan judul penelitiannya.

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

Yogyakarta, 17 Oktober 2023
Validator,

Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or.
197702182008011002

Lanjutan Lampiran 1.



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

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Panggung Sutapa, M.S

Jabatan/Pekerjaan : Dosen

Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik, Kerjasama, dan Kedisiplinan pada Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas.
dari mahasiswa:

Nama : Resti Molina Fizi.

NIM : 21609261002

Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

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

1. Perlu diperhatikan unsur-unsur kemampuan motorik (kekuatan, kecepatan, kelincahan, keseimbangan, power) dll harus ada dan dikembangkan dalam pos permainan bukan hanya kecepatan dan kelincahan.
2. Harus jelas permainan satu mengembangkan unsur apa kecepatan dan apa ? demikian pula permainan 2 sehingga unsur-unsur motorik dapat dilatihkan dalam permainan tersebut.
3. Ada tolok ukur keberhasilan dari masing-masing pos permainan tersebut jadi ada capaian keberhasilan
4. Ada unsur pemanasan inti dan penutup

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

Yogyakarta,
Validator, _____

Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
NIP. 195907281986011001

Lanjutan Lampiran 1.



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

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ermawan Susanto, S.Pd.,M.Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

**MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MOTORIK, KERJASAMA, DAN KEDISIPLINAN PADA PESERTA
DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS**

dari mahasiswa:

Nama : Resti Molina Fizi.
NIM : 21609261002
Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

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

1. Coba lebih konsisten dalam menyebut “kemampuan” motorik (di judul) dengan “keterampilan” motorik (di daftar isi). Makna nya sama yaitu *motor skills*, kalau di Indonesia lebih umum menggunakan keterampilan karena (lebih ke gerak) daripada kemampuan (lebih ke intelektualitas)
2. Permainan adalah aktivitas kontes fisik (juga mental) yang mempunyai aturan dan dilakukan orang untuk kesenangan. Bermain suatu kegiatan yang menyenangkan, spontan, dan fleksibel yang dapat menstimulasi. Pastikan bahwa kelima nya adalah permainan bukan bermain.
3. Media cukup sesuai sebagai model pembelajaran. SOS challenge masih tertulis permainan 4.

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

Yogyakarta, 26 Oktober 2023
Validator,

Dr. Ermawan Susanto, M.Pd.

Lanjutan Lampiran 1.



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

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Sujarwo, M.Or.

Jabatan/Pekerjaan : Dosen Perkembangan dan Pembelajaran Motorik

Instansi Asal : FIKK UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik, Kerjasama, dan Kedisiplinan pada Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas dari mahasiswa:

Nama : Resti Molina Fizi

NIM : 21609261002

Prodi : Pendidikan Jasmani – S3

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

1. Tujuan untuk kecepatan motorik, apakah benar konsepnya?
2. Waktu bermain berapa menit?ini model/materi?
3. Dalam PJOK masuk ke pembelajaran Bola Besar/Kecil?

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

Yogyakarta, 17 September 2023
Validator,

Dr. Sujarwo, M.Or.
NIP. 198303142008011012

Lanjutan Lampiran 1.



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: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Aris Fajar Tambudi, S.Pd., M.Or.

Jabatan/Pekerjaan :

Instansi Asal :

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

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

dari mahasiswa:

Nama : Resti Molina Fizi

NIM : 21609261002

Prodi : Pendidikan Jasmani – S3

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

1.
2.
3.

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

Yogyakarta,
Validator,

Dr. Aris Fajar Tambudi, M.Or.
198205222009121006

Lampiran 2. Hasil Penilaian Ahli

LEMBAR VALIDASI MATERI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK, KERJASAMA, DAN KEDISIPLINAN PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS

Judul Penelitian : Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik, Kerjasama, dan Kedisiplinan pada Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas
Sasaran : Kemampuan Motorik, Kerjasama, dan Kedisiplinan pada Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas
Peneliti : Resti Molina Fizi

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator ahli materi terhadap produk model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk materi yang digunakan.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi materi pada produk model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala ranting 1-4, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda *cheklist* (V) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Kategori skor penilaian:

Tidak Sesuai (TS) = 1

Kurang Sesuai (KS) = 2

Sesuai (S) = 3

Sangat Sesuai (SS) = 4

3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

C. Instrumen Validasi Materi

Aspek	No	Komponen Penilaian	TS	KS	S	SS
Isi	1	Model permainan sudah sesuai dengan Capaian Pembeajaran peserta didik SD kelas atas			V	
	2	Model permainan sudah sesuai dengan gerak peserta didik SD kelas atas			V	
	3	Model permainan sudah sesuai dengan materi pada Tujuan Pembelajaran			V	
	4	Keakuratan materi			V	
	5	Model permainan mendorong rasa ingin tahu peserta didik SD kelas atas			V	
	6	Model permainan mendorong motivasi peserta didik SD kelas atas			V	
	7	Model permainan yang dikembangkan sesuai dengan aktivitas gerak peserta didik SD kelas atas			v	
	8	Model permainan yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik SD kelas atas			v	
	9	Model permainan yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan peserta didik SD kelas atas			V	
Kualitas	10	Teknik penyampaian materi dalam model permainan yang dikembangkan sudah sesuai untuk peserta didik SD kelas atas		V		
	11	Penyajian materi menarik bagi guru dan peserta didik SD kelas atas			V	
	12	Materi yang ada pada model permainan			V	

Aspek	No	Komponen Penilaian	TS	KS	S	SS
		sudah disajikan secara berurutan				
	13	Materi pada model permainan sudah baik dalam penyusunan		V		
	14	Alur materi pada model permainan mudah dipahami		V		
	15	Petunjuk model permainan jelas dan mudah dipahami guru dan peserta didik SD kelas atas			V	
	16	Petunjuk model permainan jelas dan mudah diperaktikkan bagi guru dan peserta didik SD kelas atas			V	
	17	Tingkat keamanan alat pada model permainan sesuai dengan standar keamanan			V	
	18	Tingkat keamanan bentuk model permainan sesuai dengan standar keamanan	v			
	19	Peralatan yang dibutuhkan pada model permainan mudah didapat				V
	20	Peralatan pada model permainan menarik bagi peserta didik			V	
	21	Kalimat pada model permainan jelas			V	
Bahasa	22	Kalimat pada model permainan dapat dipahami			V	
	23	Penggunaan istilah pada model permainan sudah tepat			V	
	24	Tidak terdapat penafsiran ganda			V	

Lanjutan Lampiran 2.

Aspek	No	Komponen Penilaian	TS	KS	S	SS
Isi	1	Model permainan sudah sesuai dengan Capaian Pembeajaran peserta didik SD kelas atas			v	
	2	Model permainan sudah sesuai dengan gerak peserta didik SD kelas atas			v	
	3	Model permainan sudah sesuai dengan materi pada Tujuan Pembelajaran			v	
	4	Keakuratan materi			v	
	5	Model permainan mendorong rasa ingin tahu peserta didik SD kelas atas				v
	6	Model permainan mendorong motivasi peserta didik SD kelas atas				v
	7	Model permainan yang dikembangkan sesuai dengan aktivitas gerak peserta didik SD kelas atas				v
	8	Model permainan yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik SD kelas atas				v
	9	Model permainan yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan peserta didik SD kelas atas			v	
Kualitas	10	Teknik penyampaian materi dalam model permainan yang dikembangkan sudah sesuai untuk peserta didik SD kelas atas				v
	11	Penyajian materi menarik bagi guru dan peserta didik SD kelas atas				v
	12	Materi yang ada pada model permainan			v	

Aspek	No	Komponen Penilaian	TS	KS	S	SS
		sudah disajikan secara berurutan				
	13	Materi pada model permainan sudah baik dalam penyusunan			v	
	14	Alur materi pada model permainan mudah dipahami				v
	15	Petunjuk model permainan jelas dan mudah dipahami guru dan peserta didik SD kelas atas				v
	16	Petunjuk model permainan jelas dan mudah diperaktikkan bagi guru dan peserta didik SD kelas atas				v
	17	Tingkat keamanan alat pada model permainan sesuai dengan standar keamanan				v
	18	Tingkat keamanan bentuk model permainan sesuai dengan standar keamanan				v
	19	Peralatan yang dibutuhkan pada model permainan mudah didapat			v	
	20	Peralatan pada model permainan menarik bagi peserta didik				v
	21	Kalimat pada model permainan jelas			v	
Bahasa	22	Kalimat pada model permainan dapat dipahami			v	
	23	Penggunaan istilah pada model permainan sudah tepat			v	
	24	Tidak terdapat penafsiran ganda				v

Lanjutan Lampiran 2.

Aspek	No	Komponen Penilaian	TS	KS	S	SS
Isi	1	Model permainan sudah sesuai dengan Capaian Pembeajaran peserta didik SD kelas atas			✓	
	2	Model permainan sudah sesuai dengan gerak peserta didik SD kelas atas			✓	
	3	Model permainan sudah sesuai dengan materi pada Tujuan Pembelajaran			✓	
	4	Keakuratan materi			✓	
	5	Model permainan mendorong rasa ingin tahu peserta didik SD kelas atas			✓	
	6	Model permainan mendorong motivasi peserta didik SD kelas atas			✓	
	7	Model permainan yang dikembangkan sesuai dengan aktivitas gerak peserta didik SD kelas atas				✓
	8	Model permainan yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik SD kelas atas				✓
	9	Model permainan yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan peserta didik SD kelas atas				✓
Kualitas	10	Teknik penyampaian materi dalam model permainan yang dikembangkan sudah sesuai untuk peserta didik SD kelas atas			✓	
	11	Penyajian materi menarik bagi guru dan peserta didik SD kelas atas			✓	
	12	Materi yang ada pada model permainan			✓	

Aspek	No	Komponen Penilaian	TS	KS	S	SS
		sudah disajikan secara berurutan				
	13	Materi pada model permainan sudah baik dalam penyusunan			✓	
	14	Alur materi pada model permainan mudah dipahami			✓	
	15	Petunjuk model permainan jelas dan mudah dipahami guru dan peserta didik SD kelas atas			✓	
	16	Petunjuk model permainan jelas dan mudah diperaktikkan bagi guru dan peserta didik SD kelas atas			✓	
	17	Tingkat keamanan alat pada model permainan sesuai dengan standar keamanan			✓	
	18	Tingkat keamanan bentuk model permainan sesuai dengan standar keamanan			✓	
	19	Peralatan yang dibutuhkan pada model permainan mudah didapat			✓	
	20	Peralatan pada model permainan menarik bagi peserta didik			✓	
	21	Kalimat pada model permainan jelas			✓	
Bahasa	22	Kalimat pada model permainan dapat dipahami			✓	
	23	Penggunaan istilah pada model permainan sudah tepat			✓	
	24	Tidak terdapat penafsiran ganda			✓	

Lanjutan Lampiran 2.

LEMBAR VALIDASI MEDIA MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK, KERJASAMA, DAN KEDISIPLINAN PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS

Judul Penelitian : Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik, Kerjasama, dan Kedisiplinan pada Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas
Sasaran : Kemampuan Motorik, Kerjasama, dan Kedisiplinan pada Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas
Peneliti : Resti Molina Fizi

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator ahli media terhadap produk model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk materi yang digunakan.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup media pada produk model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala rating 1-4, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda *cheklist* (V) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Kategori skor penilaian:

Tidak Sesuai (TS) = 1

Kurang Sesuai (KS) = 2

Sesuai (S) = 3

Sangat Sesuai (SS) = 4

3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

C. Instrumen Validasi Media

Aspek	No	Komponen Penilaian	TS	KS	S	SS
Kualitas isi dan tujuan	1	Kesesuaian judul dengan materi yang disampaikan				V
	2	Ketepatan materi dalam buku panduan			V	
	3	Kelengkapan materi yang diberikan			V	
	4	Materi buku menarik bagi guru dan peserta didik				V
	5	Dapat digunakan sesuai dengan kemampuan guru dan peserta didik				V
Kualitas Instruksional	6	Buku dapat digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran PJOK berbasis permainan				V
	7	Buku dapat memberikan motivasi bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran PJOK berbasis permainan				V
	8	Buku dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk meningkatkan motorik, dan karakter kerjasama serta kedisiplinan				V
	9	Buku dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran PJOK				V
	10	Buku dapat digunakan untuk mengamati motorik, dan karakter kerjasama serta kedisiplinan				V
Kualitas Teknis	11	Desain buku kajian dan panduan menarik				V
	12	Kesesuaian ukuran buku				V
	13	Warna dalam <i>background</i> sesuai				V
	14	Kesesuaian ukuran dan jenis huruf dalam buku				V
	15	Kesesuaian gambar dengan materi yang diberikan				V
	16	Kesesuaian tata letak gambar				V
	17	Ukuran gambar proporsional				V
	18	Ilustrasi gambar menarik				V
	19	Penggunaan huruf miring dan tebal sesuai				V
	20	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)				V
	21	Menggunakan kalimat yang jelas, sederhana dan mudah dipahami				V

Lampiran 3. Instrumen Validasi Materi

LEMBAR VALIDASI MATERI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK, KERJASAMA, DAN KEDISIPLINAN PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS

Judul Penelitian : Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik, Kerjasama, dan Kedisiplinan pada Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas
Sasaran : Kemampuan Motorik, Kerjasama, dan Kedisiplinan pada Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas
Peneliti : Resti Molina Fizi

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator ahli materi terhadap produk model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk materi yang digunakan.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi materi pada produk model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala ranting 1-4, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda *cheklist* (V) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Kategori skor penilaian:

Tidak Sesuai (TS) = 1

Kurang Sesuai (KS) = 2

Sesuai (S) = 3

Sangat Sesuai (SS) = 4

3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

C. Instrumen Validasi Materi

Aspek	No	Komponen Penilaian	TS	KS	S	SS
Isi	1	Model permainan sudah sesuai dengan Capaian Pembeajaran peserta didik SD kelas atas				
	2	Model permainan sudah sesuai dengan gerak peserta didik SD kelas atas				
	3	Model permainan sudah sesuai dengan materi pada Tujuan Pembelajaran				
	4	Keakuratan materi				
	5	Model permainan mendorong rasa ingin tahu peserta didik SD kelas atas				
	6	Model permainan mendorong motivasi peserta didik SD kelas atas				
	7	Model permainan yang dikembangkan sesuai dengan aktivitas gerak peserta didik SD kelas atas				
	8	Model permainan yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik SD kelas atas				
	9	Model permainan yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan peserta didik SD kelas atas				
Kualitas	10	Teknik penyampaian materi dalam model permainan yang dikembangkan sudah sesuai untuk peserta didik SD kelas atas				
	11	Penyajian materi menarik bagi guru dan peserta didik SD kelas atas				
	12	Materi yang ada pada model permainan sudah disajikan secara berurutan				
	13	Materi pada model permainan sudah baik dalam penyusunan				
	14	Alur materi pada model permainan mudah dipahami				
	15	Petunjuk model permainan jelas dan mudah dipahami guru dan peserta didik SD kelas atas				
	16	Petunjuk model permainan jelas dan				

Aspek	No	Komponen Penilaian	TS	KS	S	SS
		mudah dipraktikkan bagi guru dan peserta didik SD kelas atas				
	17	Tingkat keamanan alat pada model permainan sesuai dengan standar keamanan				
	18	Tingkat keamanan bentuk model permainan sesuai dengan standar keamanan				
	19	Peralatan yang dibutuhkan pada model permainan mudah didapat				
	20	Peralatan pada model permainan menarik bagi peserta didik				
Bahasa	21	Kalimat pada model permainan jelas				
	22	Kalimat pada model permainan dapat dipahami				
	23	Penggunaan istilah pada model permainan sudah tepat				
	24	Tidak terdapat penafsiran ganda				

Lampiran 4. Instrumen Validasi Media

LEMBAR VALIDASI MEDIA MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK, KERJASAMA, DAN KEDISIPLINAN PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS

Judul Penelitian : Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik, Kerjasama, dan Kedisiplinan pada Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas
Sasaran : Kemampuan Motorik, Kerjasama, dan Kedisiplinan pada Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas
Peneliti : Resti Molina Fizi

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator ahli media terhadap produk model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk materi yang digunakan.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup media pada produk model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, kerjasama, dan kedisiplinan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala rating 1-4, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda *cheklist* (V) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Kategori skor penilaian:

Tidak Sesuai (TS) = 1

Kurang Sesuai (KS) = 2

Sesuai (S) = 3

Sangat Sesuai (SS) = 4

3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

C. Instrumen Validasi Media

Aspek	No	Komponen Penilaian	TS	KS	S	SS
Kualitas isi dan tujuan	1	Kesesuaian judul dengan materi yang disampaikan				
	2	Ketepatan materi dalam buku panduan				
	3	Kelengkapan materi yang diberikan				
	4	Materi buku menarik bagi guru dan peserta didik				
	5	Dapat digunakan sesuai dengan kemampuan guru dan peserta didik				
Kualitas Instruksional	6	Buku dapat digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran PJOK berbasis permainan				
	7	Buku dapat memberikan motivasi bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran PJOK berbasis permainan				
	8	Buku dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk meningkatkan motorik, dan karakter kerjasama serta kedisiplinan				
	9	Buku dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran PJOK				
	10	Buku dapat digunakan untuk mengamati motorik, dan karakter kerjasama serta kedisiplinan				
Kualitas Teknis	11	Desain buku kajian dan panduan menarik				
	12	Kesesuaian ukuran buku				
	13	Warna dalam <i>background</i> sesuai				
	14	Kesesuaian ukuran dan jenis huruf dalam buku				
	15	Kesesuaian gambar dengan materi yang diberikan				
	16	Kesesuaian tata letak gambar				
	17	Ukuran gambar proporsional				
	18	Ilustrasi gambar menarik				
	19	Penggunaan huruf miring dan tebal sesuai				
	20	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)				
	21	Menggunakan kalimat yang jelas, sederhana dan mudah dipahami				

Lampiran 5. Instrumen Tanggapan Guru PJOK

LEMBAR EVALUASI UNTUK GURU PJOK

Judul Penelitian : Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik, Kerjasama, dan Kedisiplinan pada Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas
Sasaran Peneliti : Kemampuan Motorik, Kerjasama, dan Kedisiplinan
Peneliti : RESTI MOLINA FIZI

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai guru PJOK terhadap produk Model Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik, Kerjasama, dan Kedisiplinan pada Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk materi yang digunakan.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian pada produk Model Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik, Kerjasama, dan Kedisiplinan pada Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala ranting 1-4, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda *cheklist* (V) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Kategori skor penilaian:

SB = Sangat Baik
B = Baik
K = Kurang
SK = Sangat Kurang

3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

Lanjutan Lampiran 5.

C. Instrumen Validasi Guru PJOK

No	Komponen Penilaian	SB	B	K	SK
ASPEK TAMPILAN					
1	Teks atau tulisan pada model pembelajaran berbasis permainan ini mudah dibaca.				
2	Gambar yang disajikan jelas atau tidak buram.				
3	Gambar yang disajikan sudah sesuai (tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit)				
4	Adanya keterangan pada setiap gambar yang disajikan dalam model pembelajaran berbasis permainan ini.				
5	Gambar yang disajikan menarik.				
6	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.				
ASPEK PENYAJIAN MATERI					
7	Model pembelajaran berbasis permainan ini menjelaskan suatu konsep menggunakan ilustrasi masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.				
8	Model pembelajaran berbasis permainan ini menggunakan contoh-contoh soal yang berkaitan dengan masalah kehidupan sehari-hari.				
9	Penyajian materi dalam model pembelajaran berbasis permainan ini mendorong peserta didik dalam pembelajaran				
10	Penyajian materi dalam model pembelajaran berbasis permainan ini berkaitan dengan materi PJOK SD Kelas Atas				
11	Saya dapat memahami materi dengan mudah.				
12	Materi yang disajikan dalam model pembelajaran berbasis permainan sudah runtut				
13	Tahap kegiatan belajar dalam model pembelajaran berbasis permainan runtut				
14	Saya dapat dengan mudah memahami kalimat yang digunakan dalam model pembelajaran				

No	Komponen Penilaian	SB	B	K	SK
	berbasis permainan ini.				
15	Tidak ada kalimat yang menimbulkan makna ganda dalam model pembelajaran berbasis permainan ini				
16	Saya dapat memahami lambang atau <i>symbol</i> yang digunakan pada model pembelajaran berbasis permainan ini.				
17	Saya dapat memahami istilah-istilah yang digunakan dalam model pembelajaran berbasis permainan ini.				
18	Instrumen yang digunakan dalam model pembelajaran berbasis permainan ini sudah sesuai				

ASPEK MANFAAT

19	Saya dapat memahami materi menggunakan model pembelajaran berbasis permainan ini dengan mudah.				
20	Saya merasa lebih mudah mengajar dengan menggunakan model pembelajaran berbasis permainan ini.				
21	Saya sangat tertarik menggunakan model pembelajaran berbasis permainan ini untuk pembelajaran				
22	Dengan adanya ilustrasi, materi dapat memberikan motivasi kepada peserta didik				
23	Saya lebih rajin mengajar dengan menggunakan model pembelajaran berbasis permainan ini.				

Lampiran 6. Hasil Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media

PENILAIAN AHLI MATERI

N o	Isi									Kualitas										Bahasa			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2
1	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	4	3	3	3	3
2	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3

PENILAIAN AHLI MEDIA

N o	Kualitas isi dan tujuan					Kualitas Instruksional					Kualitas Teknis											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2
1	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	
2	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	

Lampiran 7. Data Uji Coba Skala Kecil dan Skala Besar

DATA UJI COBA SKALA KECIL

N o	Tampilan						Penyajian Materi												Manfaat					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4
2	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	

DATA UJI COBA SKALA BESAR

N o	Tampilan						Penyajian Materi												Manfaat					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
5	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	

Lampiran 8. Data Uji Efektivitas

No	Kemampuan Motorik		Kerjasama		Kedisiplinan	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	236,00	238,63	15	16	18	24
2	205,34	210,8	10	12	19	24
3	217,53	220,53	15	18	19	23
4	217,60	220,04	12	13	20	24
5	205,46	209,36	12	18	20	22
6	180,91	182,24	12	15	21	21
7	185,75	187,12	12	13	18	21
8	188,63	190,14	11	17	21	22
9	188,39	191,25	12	16	20	23
10	195,43	200,09	9	12	21	22
11	181,96	185,03	10	16	22	22
12	212,10	216,67	11	12	18	23
13	195,17	195,33	12	16	22	23
14	206,41	209,27	12	14	21	22
15	209,62	212,14	12	13	19	23
16	191,53	192,13	12	16	19	23
17	184,49	187,74	13	16	21	22
18	192,74	195,33	12	15	21	24
19	187,79	188,26	9	17	21	24
20	202,68	204,67	12	14	23	24
21	214,74	216,71	12	13	22	23
22	237,72	239,87	12	16	21	22
23	163,64	167,12	12	14	19	22
24	206,26	209,33	12	14	22	22
25	209,20	214,09	15	16	21	23
26	213,34	216,54	15	17	21	24
27	192,58	195,17	16	17	22	24
28	205,74	207,15	15	17	22	24
29	195,93	199,02	12	12	21	21
30	187,21	190,22	14	16	22	21
31	192,04	194,16	16	18	22	24
32	231,18	233,34	13	18	21	21
33	236,25	239,55	16	20	20	21

No	Kemampuan Motorik		Kerjasama		Kedisiplinan	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
34	196,33	198,32	9	16	21	21
35	187,74	189,03	9	19	19	22
36	239,55	241,41	16	17	19	20
37	213,86	215,17	16	18	18	20
38	183,77	185,83	14	16	21	22
39	177,83	178,43	14	18	16	22
40	204,78	207,49	17	19	18	24
41	196,73	198,46	15	17	16	24
42	184,53	185,37	15	18	19	23
43	142,03	145,34	17	19	21	23
44	152,12	159,44	17	19	20	22
45	188,95	190,22	14	18	21	24
46	180,14	182,77	16	18	19	21

Lampiran 9. Hasil Analisis Deskriptif Statistik

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kemampuan Motorik	46	142.03	239.55	1.9825E2	20.45748
Posttest Kemampuan Motorik	46	145.34	241.41	2.0079E2	20.39544
Pretest Kerjasama	46	9.00	17.00	13.1304	2.30563
Posttest Kerjasama	46	12.00	20.00	16.0652	2.17462
Pretest Kedisiplinan	46	16.00	23.00	20.1739	1.60975
Posttest Kedisiplinan	46	20.00	24.00	22.5217	1.20626
Valid N (listwise)	46				

Lampiran 10. Hasil Analisis Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Kemampuan Motorik	.101	46	.200*	.960	46	.110
Posttest Kemampuan Motorik	.095	46	.200*	.966	46	.198
Pretest Kerjasama	.210	46	.200	.926	46	.106
Posttest Kerjasama	.184	46	.200	.933	46	.111
Pretest Kedisiplinan	.240	46	.200	.909	46	.102
Posttest Kedisiplinan	.172	46	.201	.889	46	.110

a. Lilliefors Significance Correction

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

Lampiran 11. Hasil Analisis Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest Kemampuan Motorik	.012	1	90	.913
Posttest Kemampuan Motorik	.953	1	90	.332
Pretest Kerjasama	3.443	1	90	.067

Lampiran 12. Hasil Analisis Uji *Paired Sample Test*

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Kemampuan Motorik	1.9825E2	46	20.45748	3.01629
	Posttest Kemampuan Motorik	2.0079E2	46	20.39544	3.00714
Pair 2	Pretest Kerjasama	13.1304	46	2.30563	.33995
	Posttest Kerjasama	16.0652	46	2.17462	.32063
Pair 3	Pretest Kedisiplinan	20.1739	46	1.60975	.23735
	Posttest Kedisiplinan	22.5217	46	1.20626	.17785

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest Kemampuan Motorik & Posttest Kemampuan Motorik	46	.998	.000
Pair 2	Pretest Kerjasama & Posttest Kerjasama	46	.583	.000
Pair 3	Pretest Kedisiplinan & Posttest Kedisiplinan	46	.078	.606

Paired Samples Test

	Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)			
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference								
				Lower	Upper							
Pair 1	Pretest Kemampuan Motorik - Posttest Kemampuan Motorik	2.53478	1.37351	.20251	-2.94267	-2.12690	12.517	45	.000			
Pair 2	Pretest Kerjasama - Posttest Kerjasama	2.93478	2.04833	.30201	-3.54306	-2.32650	-9.718	45	.000			
Pair 3	Pretest Kedisiplinan - Posttest Kedisiplinan	2.34783	1.93468	.28525	-2.92236	-1.77330	-8.231	45	.000			

Lampiran 13. Tabel Validitas Aiken

No. of Items (<i>m</i>) or Raters (<i>n</i>)	Number of Rating Categories (c)													
	2		3		4		5		6		7			
	V	p	V	p	V	p	V	p	V	p	V	p	V	p
2							1.00	.040	1.00	.028	1.00	.020		
3							1.00	.008	1.00	.005	1.00	.003		
3			1.00	.037	1.00	.016	.92	.032	.87	.046	.89	.029		
4							1.00	.004	.94	.008	.95	.004	.92	.006
4			1.00	.012	.92	.020	.88	.024	.85	.027	.83	.029		
5			1.00	.004	.93	.006	.90	.007	.88	.007	.87	.007		
5	1.00	.031	.90	.025	.87	.021	.80	.040	.80	.032	.77	.047		
6			.92	.010	.89	.007	.88	.005	.83	.010	.83	.008		
6	1.00	.016	.83	.038	.78	.050	.79	.029	.77	.036	.75	.041		
7			.93	.004	.86	.007	.82	.010	.83	.006	.81	.008		
7	1.00	.008	.86	.016	.76	.045	.75	.041	.74	.038	.74	.036		
8	1.00	.004	.88	.007	.83	.007	.81	.008	.80	.007	.79	.007		
8	.88	.035	.81	.024	.75	.040	.75	.030	.72	.039	.71	.047		
9	1.00	.002	.89	.003	.81	.007	.81	.006	.78	.009	.78	.007		
9	.89	.020	.78	.032	.74	.036	.72	.038	.71	.039	.70	.040		
10	1.00	.001	.85	.005	.80	.007	.78	.008	.76	.009	.75	.010		
10	.90	.001	.75	.040	.73	.032	.70	.047	.70	.039	.68	.048		
11	.91	.006	.82	.007	.79	.007	.77	.006	.75	.010	.74	.009		
11	.82	.033	.73	.048	.73	.029	.70	.035	.69	.038	.68	.041		
12	.92	.003	.79	.010	.78	.006	.75	.009	.73	.010	.74	.008		
12	.83	.019	.75	.025	.69	.046	.69	.041	.68	.038	.67	.049		
13	.92	.002	.81	.005	.77	.006	.75	.006	.74	.007	.72	.010		
13	.77	.046	.73	.030	.69	.041	.67	.048	.68	.037	.67	.041		
14	.86	.006	.79	.006	.76	.005	.73	.008	.73	.007	.71	.009		
14	.79	.029	.71	.035	.69	.036	.68	.036	.66	.050	.66	.047		
15	.87	.004	.77	.008	.73	.010	.73	.006	.72	.007	.71	.008		
15	.80	.018	.70	.040	.69	.032	.67	.041	.65	.048	.66	.041		
16	.88	.002	.75	.010	.73	.009	.72	.008	.71	.007	.70	.010		
16	.75	.038	.69	.046	.67	.047	.66	.046	.65	.046	.65	.046		
17	.82	.006	.76	.005	.73	.008	.71	.010	.71	.007	.70	.009		
17	.76	.025	.71	.026	.67	.041	.66	.036	.65	.044	.65	.039		
18	.83	.004	.75	.006	.72	.007	.71	.007	.70	.007	.69	.010		
18	.72	.048	.69	.030	.67	.036	.65	.040	.64	.042	.64	.044		
19	.79	.010	.74	.008	.72	.006	.70	.009	.70	.007	.68	.009		
19	.74	.032	.68	.033	.65	.050	.64	.044	.64	.040	.63	.048		
20	.80	.006	.72	.009	.70	.010	.69	.010	.68	.010	.68	.008		
20	.75	.021	.68	.037	.65	.044	.64	.048	.64	.038	.63	.041		
21	.81	.004	.74	.005	.70	.010	.69	.008	.68	.010	.68	.009		
21	.71	.039	.67	.041	.65	.039	.64	.038	.63	.048	.63	.045		
22	.77	.008	.73	.006	.70	.008	.68	.009	.67	.010	.67	.008		
22	.73	.026	.66	.044	.65	.035	.64	.041	.63	.046	.62	.049		
23	.78	.005	.72	.007	.70	.007	.68	.007	.67	.010	.67	.009		
23	.70	.047	.65	.048	.64	.046	.63	.045	.63	.044	.62	.043		
24	.79	.003	.71	.008	.69	.006	.68	.008	.67	.010	.66	.010		
24	.71	.032	.67	.030	.64	.041	.64	.035	.62	.041	.62	.046		
25	.76	.007	.70	.009	.68	.010	.67	.009	.66	.009	.66	.009		
25	.72	.022	.66	.033	.64	.037	.63	.038	.62	.039	.61	.049		