

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN BERANGKAI UNTUK
MENINGKATKAN GERAK DASAR SISWA SEKOLAH DASAR**



Oleh:
Nunung Sulaiman
19711251029

**Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
Untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan**

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

ABSTRAK

Nunung Sulaiman. Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar. **Tesis. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media permainan berangkai untuk meningkatkan gerak dasar peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar ini mempunyai karakteristik permainan yang menyenangkan serta mudah dilakukan oleh peserta didik. Media permainan berangkai ini sesuai dengan karakteristik anak senang bermain dan mencoba hal yang baru untuk dilakukan. Penelitian ini diawali dengan observasi permasalahan, pembuatan produk dengan memvalidasikan produk terhadap ahli materi dan media serta layak sesuai dengan penilaian ahli.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Prosedur atau langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu: 1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, 2) mengembangkan produk awal, 3) uji validasi ahli dan uji reabilitas produk, 4) uji coba skala kecil dan besar, 5) revisi produk, 6) penyusunan produk final. Subyek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas 3 dari sekolah dasar negeri Semarangan 1, Semarangan 2, Semarangan 4, Sidoluhur. Uji validasi menggunakan validasi isi dan uji reabilitas menggunakan Indeks Kesesuaian Kasar (Crude Index Agreement), rentang koefisien permainan adalah 0,50 sampai 0,90 yang menunjukkan hasil valid. Uji efektifitas dengan pengujian uji Pretest-Posttest (uji t) dari hasil nilai test TGMD 2.

Hasil penelitian ini berupa media permainan untuk meningkatkan gerak dasar siswa sekolah dasar. Permainan tersebut terdiri dari 6 pos yang berbeda yang mempunyai tujuan meningkatkan gerak dasar yang meliputi non lokomotor, manipulative, lokomotor bagi peserta didik. Permainan bagian 1 merangkak, bagian 2 jump jack, bagian 3 berlari zig-zag, bagian 4 squat jump, bagian 5 melempar bola, bagian 6 menggiring bola. Pengujian uji t test TGMD 2 dilakukan pada pertemuan pertama dan akhir dari pertemuan. Hasil uji Pretest-Posttest dengan test TGMD 2 didapatkan nilai signifikansi 2 arah (t-tailed) $0.000 < 0.05$. Maka H_0 diterima dan H_a ditolak atau dengan kata lain terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil uji Pretest-Posttest sehingga produk yang dihasilkan layak untuk digunakan serta efektif untuk meningkatkan gerak dasar peserta didik.

Kata kunci: *Pembelajaran, Media, Permainan Berangkai, Gerak Dasar, Sekolah Dasar.*

ABSTRACT

Nunung Sulaiman. Development of Series of Game Media for Improving the Basic Moves of the Elementary School Students. **Thesis. Yogyakarta: Faculty of Sports and Health Sciences, Yogyakarta State University, 2023.**

This research aims to produce a series of game media to improve the basic moves of the elementary school students. The development of series of game media to improve basic moves of the elementary school students has the characteristics of a fun game and it is easy for students to do. This series of game media is in accordance with the characteristics of children who like to play and try new things to do. This research begins with observing the problem, making the product by validating the product against material and media experts and it is appropriate according to the expert judgment.

This research was a development research. The procedures or steps in this research were: 1) analyzing the product to be developed, 2) developing the initial product, 3) expert validation test and product reliability test, 4) small and large scale trials, 5) revision product, and 6) final product preparation. The research subjects were the third grade students from SD Negeri Semarangan 1 (Semarang 1 Elementary School), SD Negeri Semarangan 2 (Semarang 2 Elementary School), and SD Negeri Semarangan 4 (Semarang 4 Elementary School), Sidoluhur. The validation test used the content validation and the reliability test used the Crude Index Agreement, the range of the coefficient of play was 0.50 to 0.90 which indicated the valid results. Test the effectiveness was done by testing the Pretest-Posttest (t test) from the TGMD 2 test scores.

The results of this research are in the form of game media to improve the basic moves of the elementary school students. The game consists of 6 different posts which have the aim of increasing basic moves including non-locomotor, manipulative, and locomotor for students. Game part 1 crawling, part 2 jump jacks, part 3 zigzag running, part 4 squat jumps, part 5 throwing the ball, part 6 dribbling. The TGMD 2 t test test is carried out at the first meeting and at the end of the meeting. The results of the Pretest-Posttest with the TGMD 2 test obtain a 2-way (t-tailed) significance value of $0.000 < 0.05$. Then H_a is accepted and H_0 is rejected or in other words there is a significant difference between the results of the Pretest-Posttest test so that the resulting product is feasible to use and effective for improving the basic moves of the students.

Keywords: Learning, Media, Series of Game, Basic Moves, Elementary School.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Nunung Sulaiman

NIM Mahasiswa : 19711251029

Program Studi : S2 – Ilmu Keolahragaan

Judul Tesis : PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN
BERANGKAI UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR SISWA
SEKOLAH DASAR

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

Yogyakarta, 28 Desember 2022

Yang membuat pernyataan,



Nunung Sulaiman

NIM. 19711251029

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN BERANGKAI UNTUK
MENINGKATKAN GERAK DASAR SISWA SEKOLAH DASAR**

NUNUNG SULAIMAN

NIM. 19711251029

Tesis ini ditulis untuk memenuhi persyaratan
Mendapatkan gelar Magister Pendidikan
Program Studi Ilmu Keolahragaan

Menyetujui untuk diajukan pada ujian tesis

Pembimbing,



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

NIP. 195907281986011001

Mengetahui,

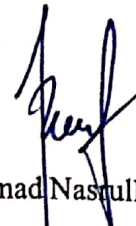
**Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta**



Prof. Dr. Wayan Suidawan Suherman, M.Ed.

NIP. 19640707 198812 1001

Koordinator Program Studi,



Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or. M.Or.

NIP. 19830626 200812 1002

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN BERANGKAI UNTUK
MENINGKATKAN GERAK DASAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Nunung Sulaiman

NIM. 19711251029

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis

Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal: 9 Januari 2023

TIM PENGUJI

Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.

(Ketua/Penguji)

Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.

(Sekertaris/Penguji)

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

(Pembimbing/Penguji)

Prof. Dr. Dra. Sumaryanti, M.S.

(Penguji Utama)

YK
.....
24/1-2023

AN
.....
24/1-2023

PS
.....
24/1-2023

SD
.....
20/1-2023

Yogyakarta, 24 Januari 2023

Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

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

NIP. 19640707 198812 1001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur atas nikmat dan rahmat Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, dan semua hal baik kepada saya. Sehingga penelitian yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN BERANGKAI UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR SISWA SEKOLAH DASAR” dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Tugas akhir saya ini saya persembahkan untuk Bapak Sutrisna, Ibu Endang Suryani, dan kedua kakak saya Iwan Setiawan serta Aji Digdaya yang selalu tanpa henti memberikan doa, semangat, motivasi, serta bantuan materi hingga moril dalam kelanjutan study saya di Magister Pascasarjana UNY.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN BERANGKAI UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR SISWA SEKOLAH DASAR“ dengan dapat dilaksanakan dengan baik. Tesis ini disusun untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Magister Pendidikan.

Tesis ini dapat diselesaikan dengan baik karena bantuan dan dukungan dari banyak pihak. Terimakasih yang utama penulis sampaikan kepada bapak Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, nasehat, saran, serta bimbingannya sejak awal penulisan sampai akhir penyelesaian Tesis ini. Pada kesempatan ini, penulis juga akan menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan studi di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin dalam melaksanakan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or. M.Or, Koordinator Program Studi Ilmu Keolahragaan S2 Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan arahan, masukan, dan ijin dalam melaksanakan penelitian ini.
4. Bapak Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes., selaku Ketua Penguji yang telah memberikan masukan dan saran untuk penelitian ini.
5. Bapak Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or., selaku Sekretaris Penguji yang telah memberikan masukan dan saran untuk penelitian ini.
6. Ibu Prof. Dr. Dra. Sumaryanti, M.S., selaku Penguji Utama yang telah memberikan masukan dan saran untuk penelitian ini.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan banyak bekal ilmu.

8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tesis ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT/Tuhan Yang Maha Esa dan Tesis ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 28 Desember 2022
Penulis,



Nunung Sulaiman
NIM. 19711251029

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	12
C. Pembatasan Masalah	13
D. Rumusan Masalah	13
E. Tujuan Penelitian	14
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	14
G. Manfaat Pengembangan	17
H. Asumsi Pengembangan	18
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Pustaka	19
1. Media	19
2. Permainan Berangkai	39
3. Gerak Dasar	53
4. Siswa Sekolah Dasar	64

B. Kajian Penelitian yang Relevan	76
C. Kerangka Berfikir	81
D. Pertanyaan Penelitian	84
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan	85
B. Prosedur Pengembangan	86
C. Desain Uji Coba Produk	90
1. Desain Uji Coba	90
2. Subyek Uji Coba	90
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	90
4. Teknik Analisis Data	91
BAB IV. HASIL PENELITIAN	
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	94
B. Hasil Uji Coba Produk	107
C. Revisi Produk	110
D. Kajian Produk Final.....	126
E. Keterbatasan Penelitian	129
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan Produk	131
B. Sasaran Manfaat Produk.....	132
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	132
DAFTAR PUSTAKA	133
LAMPIRAN-LAMPIRAN	147

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Langkah Pemilihan Media	37
Gambar 2. Bagan Kerangka Berfikir	84
Gambar 3. Alur Penelitian	85
Gambar 4. Langkah-langkah Pengembangan Media Permainan.....	96
Gambar 5. <i>Jump Jack</i> Draif Awal	101
Gambar 6. Gerakan <i>Squat</i> Draif Awal.....	102
Gambar 7. Gerakan Merangkak Draif Awal.....	103
Gambar 8. Gerakan Berlari Zig-Zag Draif Awal.....	104
Gambar 9. Gerakan Melempar Bola Kasti Draif Awal	106
Gambar 10. Langkah Permainan Berangkai Edisi Revisi	112
Gambar 11. Pelaksanaan Merangkak	114
Gambar 12. Pelaksanaan <i>Jump Jack</i>	116
Gambar 13. Pelaksanaan Lari Zig-Zag.....	118
Gambar 14. Pelaksanaan Squat	120
Gambar 15. Pelaksanaan Melempar Bola.....	122
Gambar 16. Pelaksanaan Menggiring Bola	124

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Dimensi Produk Hasil.....	94
Tabel 2. Hasil Reabilitas.....	109
Tabel 3. Skor Penilaian	125

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Hasil Permohonan Validasi Ahli 1.....	147
Lampiran 2. Hasil Permohonan Validasi Ahli 2.....	157
Lampiran 3. Hasil Permohonan Validasi Ahli 3.....	167
Lampiran 4. Surat Izin Permohonan Penelitian SDN Semarang 2.....	177
Lampiran 5. Surat Izin Permohonan Penelitian SDN Semarang 1.....	178
Lampiran 6. Surat Izin Permohonan Penelitian SDN Semarang 4.....	179
Lampiran 7. Surat Izin Permohonan Penelitian SDN Sidoluhur.....	180
Lampiran 8. Surat Keterangan Penelitian SDN Semarang 2.....	181
Lampiran 9. Surat Keterangan Penelitian SDN Semarang 1.....	182
Lampiran 10. Surat Keterangan Penelitian SDN Semarang 4.....	183
Lampiran 11. Surat Keterangan Penelitian SDN Sidoluhur.....	184
Lampiran 12. Surat Izin Permohonan Validasi Instrumen 1.....	185
Lampiran 13. Surat Izin Permohonan Validasi Instrumen 2.....	186
Lampiran 14. Surat Izin Permohonan Validasi Instrumen 3.....	187
Lampiran 15. Surat Izin Permohonan Validasi Instrumen 4.....	188
Lampiran 16. Rekap Hasil Tes TGMD.....	189
Lampiran 17. Instrument Validasi Pengembangan Media.....	196
Lampiran 18. Rekap Hasil Nilai Permainan.....	207
Lampiran 19. Dokumentasi.....	224
Lampiran 20. Kisi-Kisi Instrument TGMD 2.....	246
Lampiran 21. Lembar Rekap Evaluasi Validasi Ahli.....	252

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Suatu kemajuan negara ditunjang dari berbagai bidang seperti bidang pendidikan, bidang olahraga, kesenian ataupun bidang yang terkait lainnya. Pendidikan merupakan bidang yang cukup penting dalam mengubah karakter suatu bangsa. Negara yang maju merupakan negara yang mempunyai karakter, berwawasan keilmuan yang luas, serta kreativitas yang baik. Keberhasilan mencapai hal tersebut tidak bisa secara langsung, namun harus ada tahapan-tahapan yang harus dapat dilakukan oleh suatu negara. Pendidikan yang baik tentunya merupakan pendidikan yang mencakup semua hal yang dapat meningkatkan kualitas peserta didik yang meliputi aspek pengetahuan, keterampilan dan aspek-aspek penunjang lainnya. Maka kata lain pendidikan sejatinya harus bisa memenuhi kebutuhan peserta didik baik itu secara mental, sosial, emosional, pengetahuan, maupun perbendaharaan gerak. Bidang Pendidikan bila dilaksanakan dengan baik dan benar tentunya merupakan suatu jalan untuk dapat mengarahkan peserta didik kepada kualitas hidup yang lebih bermakna dan dapat bersaing baik itu secara individu ataupun kelompok. Hal tersebut juga tertuang dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 pada pasal 3 yaitu

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Pada dasarnya tujuan akhir dari pembelajaran adalah peserta didik atau siswa dapat menerapkan ilmu yang diperoleh dari belajar dan dapat digunakan dalam kehidupannya dengan masyarakat. Hasil belajar merupakan tujuan dari akhir pembelajaran yang diterima siswa yang mencakup tiga ranah yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Ketiga aspek tadi merupakan satu kesatuan yang menentukan kemampuan peserta didik dalam kehidupannya bermasyarakat dan sampai akhir hayat. Terdapat tiga aspek yang telah menjadi unsur kemampuan seorang peserta didik, aspek psikomotorik merupakan aspek yang sering dijumpai di bidang pendidikan dalam bidang mata pelajaran PJOK. Aspek psikomotor dalam pembelajaran PJOK yaitu berhubungan dengan keterampilan gerak dasar seorang peserta didik dan juga perkembangan mental serta psikologi peserta didik. Gerak dasar merupakan salah satu unsur penting terbentuknya keterampilan anak dalam melakukan berbagai aktivitas yang dilakukan. Gerak adalah bersifat lahiriah, artinya perubahannya dapat terlihat serta diamati sejak manusia lahir sampai dewasa. Bermula dari gerak bebas kemudian seiring berjalan waktu menjadi gerak terarah dan memiliki arti, dari yang tidak terampil menjadi gerak yang terampil. Istilah gerak dibagi menjadi tiga unsur gerak dasar yaitu gerak dasar non lokomotor, gerak lokomotor, dan gerak dasar manipulatif. Keterampilan non lokomotor merupakan gerak yang tidak berpindah tempat, mengandalkan ruas-ruas persendian tubuh untuk membentuk posisi berbeda dengan tetap tinggal di satu titik. Contoh-contoh gerakan non lokomotor yaitu gerakan menghindar, mengayun, peregangan, melipat, dan lain-lain. Keterampilan lokomotor merupakan kemampuan tubuh untuk berpindah tempat dari satu tempat ke tempat lainnya atau mengangkat tubuh. Locomotor diartikan sebagai gerak berpindah tempat seperti jalan, lari, lompat, berjingkat, dan lain-lain. Hal yang terakhir dari unsur gerak dasar adalah gerak manipulatif. Gerak manipulatif adalah salah satu bentuk aktivitas gerak dasar yang dilakukan anggota badannya dengan menggunakan objek, seperti: menendang, melempar, mendorong, memukul, memantul, serta mengguling, menerima, menangkap, menghentikan dan sebagainya. Gerak dasar manipulatif ada dua macam yaitu *receptive*

dan *propulsive*. Keterampilan *receptive* yaitu keterampilan menerima objek seperti menangkap bola, sedangkan keterampilan *propulsive* ditandai dengan penerapan gaya terhadap objek seperti melempar dan memukul bola. Proses mengolah gerak dasar non-lokomotor, gerak lokomotor, dan gerak dasar manipulatif tidak hanya secara otodidak yang dilakukan oleh peserta didik, namun perlu arahan dari guru atau pelatih menjadi contoh belajar gerak manipulatif.

Peningkatan gerak dasar pada jenjang sekolah dasar diantaranya adalah peserta didik dapat melakukan gerakan keseimbangan seperti gerakan kapal terbang, gerakan berdiri dengan satu kaki, meliukan tubuh seperti menirukan tumbuhan. Kemudian gerak dasar selanjutnya yaitu melempar, menangkap, menendang bola baik bola kecil atau bola besar serta gerakan berlari, melompat, dan meloncat. Panduan pembelajaran melalui Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mengenai gerak dasar siswa kelas 3 terdapat pada Kompetensi Dasar 4.1 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional. Kompetensi Dasar 4.2 Mempraktikkan gerak kombinasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional. Kompetensi Dasar 4.3 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

Berdasarkan pengalaman peneliti sebagai guru mata pelajaran PJOK (Pendidikan, Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan) di sekolah dasar negeri Semarang 2 Kapanewon Godean Kabupaten Sleman. Ketika mulai memasuki materi pembelajaran yang berhubungan dengan gerak dasar yang meliputi gerak dasar non-lokomotor, lokomotor,

dan manipulatif yang dilakukan bersama peserta didik kelas 3. Ditemukannya sebgaiian siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran yang diberikan sehingga berdampak pada peningkatan gerak dasar peserta didik yang tidak maksimal. Ternyata hal tersebut tidak hanya dirasakan oleh peneliti saja, dari wawancara yang dilakukan peneliti dengan beberapa rekan guru PJOK mengalami hal yang sama misalnya rekan guru PJOK di sekolah dasar negeri Semarangan 1 Kapanewon Godean Kabupaten Sleman. Mengungkapkan hal yang sama bahwa saat memasuki pembelajaran gerak dasar terlihat peserta didik kelas 3 kurang antusias mengikuti pembelajaran yang diberikan terlebih saat melakukan unsur gerak non lokomotor peserta didik terkesan bosan untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan sehingga berdampak kurang efektifnya proses pembelajaran yang diberikan dari guru kepada peserta didik. Hal tersebut dikarenakan salah satunya adalah kurang mewadainya peralatan dan perlengkapan di sekolah yang ada, sehingga menyebabkan kurang bervariasinya pembelajaran yang disampaikan. Berdasarkan temuan dari beberapa rekan guru PJOK di sekolah dasar negeri Kapanewon Godean Kabupaten Sleman. Guru PJOK sekolah dasar negeri Semarangan 1 ketika memasuki materi pembelajaran gerak dasar melihat kurang antusiasnya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru terlebih saat berkaitan dengan unsur gerak dasar manipulatif seperti melempar dan menangkap. Menurut guru tersebut menyebabkan kurang maksimalnya hasil dari proses pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada peserta didik karenanta terbatasnya peralatan dan kelengkapan permainan sehingga inovasi untuk memberikan pembelajaran menjadi tidak optimal. Temuan lain dari peneliti yaitu dari sekolah dasar negeri Semarangan 4 juga mempunyai permasalahan yang sama ketika guru PJOK sekolah dasar memberikan pembelajaran mengenai gerak dasar masih banyak terlihat

peserta didik yang kurang aktif untuk bergerak dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan. Tidak hanya kurang menariknya proses pembelajaran mengenai gerak dasar yang ada, temuan lain dari peneliti dari guru PJOK sekolah dasar negeri Sidoluhur juga mengungkapkan bahwa faktor lain yaitu keterbatasan sarana dan prasarana yang ada di ada sehingga menyulitkan untuk mengembangkan pembelajaran gerak dasar yang diberikan kepada peserta didik. Pemilihan variasi-variasi pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik pun menjadi terbatas dan terasa membosankan sehingga kurang menarik bagi peserta didik untuk mempelajari gerak dasar yang diberikan. Dari beberapa pernyataan yang diberikan oleh peneliti serta hasil observasi yang dilakukan peneliti kepada beberapa guru PJOK sekolah dasar di Kapanewon Godean atas kendala yang dialami saat memberikan pembelajaran mengenai gerak dasar peneliti mencoba untuk mengidentifikasi permasalahan dan mencoba menemukan solusi bahwa perlunya suatu media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi guru maupun peserta didik yang menjadi subjek pembelajaran. Peserta didik yang menjadi subjek dalam pembelajaran dalam prosesnya banyak mengalami kendala-kendala yang dialami dalam proses pembelajaran gerak dasar. Hal tersebut dikarenakan beberapa permasalahan yang muncul dalam pembelajaran. Peserta didik yang pada masa waktu anak-anak membutuhkan pembelajaran yang banyak gerak dan aktif sesuai dengan karakteristik anak yaitu bermain. Hal tersebut mendorong bahwa pembelajaran yang diberikan seharusnya dapat menyediakan sesuatu untuk memenuhi kebutuhannya tersebut. Peserta didik dengan gerak dasar merupakan satu kesatuan yang tidak dipisahkan dalam proses tumbuh kembang peserta didik khususnya adalah mengenai *motoric*. Pertumbuhan peserta yang baik tentunya akan berdampak pada tumbuh kembang motoricnya, namun hal tersebut juga harus

didukung dengan latihan atau aktivitas yang mendukung pertumbuhan tersebut. Menurut peneliti dalam permasalahan di atas diperlukannya media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan dan menarik bagi peserta didik agar proses pembelajaran menarik dan dapat meningkatkan gerak dasar non lokomotor, lokomotor, serta manipulatif.

Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Di mana media pembelajaran yang dimaksud merupakan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan gerak dasar peserta didik dalam mata pelajaran PJOK pada jenjang sekolah dasar. Media pembelajaran dapat dikatakan menjadi unsur yang penting dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut karena media pembelajaran juga dapat dijadikan sebagai satu sumber belajar bagi peserta didik untuk memperoleh materi dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa yang sesuai dengan yang telah direncanakan serta diinginkan oleh guru. Hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh Abdul Wahid (2018) dengan judul “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar” dalam kesimpulannya menyatakan bahwa media unsur vital dalam rangka untuk meningkatkan prestasi peserta didik. Media mampu bermanfaat untuk menjadi penyalur materi yang lebih baik, jelas, serta menarik bagi peserta didik. Menjadikan proses pembelajaran yang disampaikan lebih efisien baik waktu serta tenaga dan dapat dilakukan dimana saja sesuai kebutuhan yang ada. Adanya media menyebabkan peran baik guru dan peserta didik menjadi ke ranah positif. Hasil penelitian lainnya dari Tenni Nurita (2018) dengan judul “Pengembangan Media

Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” menyatakan dalam kesimpulan penelitiannya bahwa media merupakan alat yang menjadi pendamping proses pembelajaran yang baik. Sehingga apa yang disampaikan pendidik ke peserta didik lebih jelas serta tujuan proses pembelajaran tercapai lebih efektif serta efisien. Hasil proses dari media adalah berkaitan dengan keterampilan, sikap, serta pengetahuan. Media dapat berfungsi sebagai sumber belajar baik bagi peserta didik maupun pendidik itu sendiri. Penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik dapat lebih meningkat sehingga membentuk pengetahuan peserta didik yang lebih baik. Media mempunyai dua manfaat yang penting. Pertama menjadikan pedoman pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran lebih sistematis dan menarik. Kedua meningkatkan motivasi serta minat belajar dari peserta didik sehingga dapat memahami pelajaran dengan mudah.

Terkait adanya media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran merupakan salah satu solusi dalam mengatasi pembelajaran yang terkesan membosankan sehingga kurang maksimalnya dari hasil pembelajaran yang diharapkan. Hal tersebut juga di dukung dengan adanya temuan hasil beberapa penelitian yang telah dilakukan. Media pembelajaran yang dipilih oleh peneliti dalam meningkatkan gerak dasar peserta didik adalah suatu media pembelajaran yang berbasis permainan berangkai. Permainan merupakan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan-aturan tertentu yang telah disepakatai bersama sehingga ada yang menang dan ada yang kalah permainan tersebut. Permainan bermacam macam bentuk dan pelaksanaanya, namun peneliti pada tahap ini memilih media permainan berangkai (permainan sirkuit) di mana permainan berangkai merupakan permainan di mana adanya setiap pos-pos yang harus dilewati dan diselesaikan oleh peserta didik

dari garis mulai permainan sampai garis akhir permainan. Media permainan berangkai mempunyai kelebihan-kelebihan yang baik bagi peserta didik karena dalam media permainan berangkai banyak ditemukannya kompetisi anak saat bermain serat dalam permainan tersebut juga mempunyai unsur-unsur gerak dasar non lokomotor, lokomotor, serta manipulatif yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik.

Hasil penelitian terkait permainan berangkai yang dilakukan oleh Yulias Wulani Fajar dan Endang Ratnasari (2015) dengan judul “Efektivitas Permainan Sirkuit Pintar Melatih Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun” memperoleh kesimpulan bahwa terdapat dua pos dalam permainan yang kurang dikuasai oleh anak yaitu air terjun dan petani menjual sayur. Anak laki-laki kurang mampu melakukan pada pos petani menjual sayur. Pos air terjun banyak anak yang kurang sesuai dengan instruksi yang diberikan. Jika diprosentase, terdapat 13,3 % anak mampu menguasai dengan baik dan terdapat 6,6 % anak yang sudah mampu namun gagal sampai batas yang telah ditentukan. Sedangkan 80,1 % anak kurang mampu menguasai permainan sirkuit. Pada pos-pos yang lain anak sudah mampu melakukannya. Dengan hasil yang didapatkan maka bisa disimpulkan bahwa permainan sirkuit di Ra Al Amien lebih cocok diterapkan pada anak-anak khususnya kelompok B. Penelitian yang telah ada yang dilakukan oleh Deri Ari (2017) dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lari Sprint Melalui Permainan Berangkai 4 Pos Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 060874 Medan Kecamatan Medan Perjuangan Tahun Ajaran 2016/2017” menghasilkan bahwa nilai kemampuan hasil data awal yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam melakukan lari sprint masih rendah yaitu 17 siswa (42,05%) yang telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 23 siswa (57,05%) belum mencapai tingkat ketuntasan belajar. Pada tahap selanjutnya setelah diberikan perlakuan

permainan berangkai 4 pos nilai rata-rata 81,64. Pada siklus II hasil belajar Lari Sprint yaitu 35 siswa (87,05%) yang mencapai tingkat ketuntasan belajar, sedangkan 5 siswa (12,05%) belum mencapai tingkat ketuntasan dalam belajar. Dengan nilai rata-rata meningkat menjadi 85,6 dan persentase kenaikan nilai dari siklus I ke siklus II sebesar 17,05 %. Hal tersebut menyimpulkan bahwa hasil dari media permainan berangkai mempunyai dampak dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam gerak dasar maupun ketuntasan belajar.

Media permainan berangkai merupakan hal menarik serta menyenangkan dalam dunia anak-anak khususnya anak Sekolah Dasar. Pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik merupakan keinginan guru PJOK Sekolah dasar maupun peserta didik itu yang diampunya. Terlebih dalam pelaksanaannya sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah diajarkan oleh guru dan meliputi unsur materi terkait manfaat bagi peserta didik mengembangkan aspek gerak dasar non lokomotor, lokomotor, serta manipulatif. Melalui media permainan berangkai anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Dengan demikian bisa di katakan bahwa media permainan berangkai merupakan sarana untuk peserta didik mengubah kekuatan potensial yang ada dalam diri sendiri maupun temannya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan dalam kehidupan peserta didik di kemudian hari. Melalui media permainan berangkai, anak mendapatkan berbagai pengalaman untuk mengenal dirinya sendiri maupaun dunia sekitarnya. Media permainan berangkai yang di desain dengan menerapkan kompetisi permainan tentunya merupakan hal yang menarik bagi guru dan peserta didik karena di samping peserta didik mendapat pengalaman serta kepuasan bagi anak itu sendiri juga mendapat manfaat berkembangnya gerak dasar peserta didik dari pembelajaran yang diperoleh. Ketika pelajaran yang diberikan oleh

guru PJOK kepada peserta didiknya tidak hanya ala kadarnya dan berkesan membosankan sehingga mendapatkan manfaat yang lebih baik itu bagi peserta didik maupun guru Sekolah Dasar PJOK terkait pembelajaran gerak dasar.

Berdasarkan permasalahan diatas yang ditemukan oleh peneliti serta guru pengampu mata pelajaran PJOK di sebagian sekolah dasar di Kapanewon Godean saat melaksanakan pembelajaran gerak dasar dalam pembelajaran PJOK bagaimana saat pembelajaran berkaitan dengan gerak dasar peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran yang diberikan sehingga berdampak pada peningkatan gerak dasar yang meliputi gerak non lokomotor, lokomotor, serta manipulatif terhadap peserta didik sehingga berdampak pada tidak maksimalnya hasil pembelajaran yang diharapkan. Peneliti berupaya mengatasi permasalahan tersebut dengan membuat suatu media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat baik bagi guru pengampu mata pelajaran PJOK maupun peserta didik itu sendiri. Hal tersebut juga didasarkan pada beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh Abdul Wahid (2018) dengan judul “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar” dan “Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Kedua penelitian tersebut mempunyai kesimpulan yang hampir sama bahwa dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media dapat meningkatkan hasil belajar serta prestasi peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut menegaskan bahwa media pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peneliti juga melihat media pembelajaran yang tepat yang digunakan dalam permasalahan proses pembelajaran gerak dasar saat pembelajaran PJOK sekolah dasar adalah media pembelajaran permainan berangkai (sirkuit). Didukung dengan temuan

penelitian dari Anggi Ardiansyah (2015) yang berjudul “Peningkatan Pembelajaran Gerak Dasar Atletik Dengan Permainan Pos Berangkai”, kemudian juga penelitian dari Yulias Wulani Fajar dan Endang Ratnasari (2015) dengan judul “Efektivitas Permainan Sirkuit Pintar Melatih Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun”. Dua penelitian yang ada mengemukakan bahwa dalam hasil penelitiannya mempunyai hasil yang hampir sama yaitu ditemukannya hasil proses pembelajaran yang dilakukan dengan media pembelajaran permainan berangkai. Berdasarkan uraian permasalahan dalam proses pembelajaran yang telah disampaikan oleh peneliti dan beberapa kajian penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti mengenai media pembelajaran permainan berangkai dapat meningkatkan hasil belajar serta dapat meningkatkan gerak dasar non lokomotor, lokomotor, serta manipulatif.

Penelitian ini merupakan pengembangan dari media permainan berangkai untuk meningkatkan gerak dasar peserta didik sekolah dasar pada jenjang kelas tiga. Penelitian ini dianggap perlu dilakukan untuk mengembangkan gerak dasar peserta didik sekolah dasar secara aktif serta menyenangkan untuk dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang dilakukan pada mata pelajaran PJOK sekolah dasar dilandasi rasa senang, gembira, serta dapat meningkatkan kemampuan peserta didik yang melakukan karena merupakan tujuan utama pembelajaran merupakan kemanfaatan yang diperoleh peserta didik. Namun kenyataannya masih terdapat pembelajaran yang kurang menarik untuk dilakukan saat proses mengajar dan belajar di sekolah dasar pada mata pelajaran PJOK khususnya pada materi pembelajaran gerak dasar. Hal tersebut menyebabkan munculnya permasalahan pembelajaran yang terjadi. Peneliti mengambil inisiatif untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan**

Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut bertujuan untuk memberikan inovasi serta variasi pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, serta memberikan manfaat meningkatnya kemampuan gerak dasar peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Peralatan serta perlengkapan olahraga terkait gerak dasar yang tidak memadai menyebabkan pembelajaran yang dilaksanakan menjadi kurang optimal.
2. Kemampuan yang tidak meningkat secara maksimal berkaitan keterampilan gerak dasar peserta didik disebabkan pembelajaran yang dilakukan bersifat monoton.
3. Masih tidak ditemukannya pemecahan masalah yang konkret dan optimal terkait pembelajaran mata pelajaran PJOK sekolah dasar mengenai materi gerak dasar yang meliputi gerak non lokomotor, lokomotor, dan manipulatif menyebabkan kurang maksimalnya hasil dari proses pembelajaran yang berlangsung.
4. Media permainan berangkai dalam pembelajaran yang telah ada belum memberikan kesan yang menyenangkan bagi anak-anak sekolah dasar.
5. Permainan media berangkai yang pernah ada tidak dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar peserta didik sekolah dasar jenjang kelas tiga secara optimal.

6. Dibutuhkan variasi serta inovasi pembelajaran media permainan berangkai yang dapat meningkatkan gerak dasar non lokomotor, lokomotor, serta manipulatif.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan yang ada pada indentifikasi masalah ini selanjutnya oleh peneliti dibatasi agar penelitian makin terarah dan pembahasan tidak melenceng dari topik yang di utarakan oleh peneliti. Maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar. Gerak dasar dalam pembatasan masalah penelitian meliputi gerak non lokomotor yaitu *jump jack*, *squat*, gerak lokomotor yaitu berlari, merangkak serta *manipulative* yaitu menggiring dan melempar bola kecil.

D. Rumusan Masalah

Penelitian ini memiliki rumusan masalah berdasarkan penjabaran dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas yang ada maka dapat ditarik suatu rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah konstruksi media permainan berangkai dalam meningkatkan gerak dasar siswa sekolah dasar?
2. Bagaimanakah kelayakan media permainan berangkai dapat meningkatkan gerak dasar siswa sekolah dasar?
3. Bagaimanakah efektifitas media permainan berangkai dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, dan rumusan masalah. Maka penelitian ini memiliki beberapa tujuan sebagai berikut:

1. Menghasilkan konstruksi media permainan berangkai dalam pembelajaran untuk meningkatkan gerak dasar siswa sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan tingkat kelayakan media permainan berangkai dalam pengembangan pembelajaran untuk meningkatkan gerak dasar siswa sekolah dasar.
3. Mendeskripsikan keefektifan media permainan berangkai dapat meningkatkan gerak dasar siswa sekolah dasar.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media permainan berangkai. Media ini mempunyai ciri serta keunikan yang berbeda dari produk media permainan yang lain. Media permainan berangkai mempunyai 6 pos permainan yang berbeda-beda sesuai dengan tujuannya masing-masing. Setiap pos memiliki jarak lima meter agar dapat mengembangkan gerak peserta didik yang lebih luas serta tertantang. Permainan tersebut dilakukan dengan dua kali pengulangan bagi setiap tim yang bermain yang pertama adalah mencoba dan yang kedua adalah permainan antar tim, sehingga di dapatkan nilai yang terbaik dalam setiap satu kali permainan. Hal tersebut untuk menentukan nilai dari pemenang tim. Permainan yang dilakukan diawali dengan permainan yang mudah yang diawali dengan gerakan merangkak kemudian sedang yaitu dengan diawali berlari zig-zag hingga tingkat kesulitan yang tinggi yaitu diawali dengan melempar bola kecil. Permainan tersebut juga mempunyai ciri khas yang menyenangkan bagi peserta didik serta tidak sulit untuk dilakukan. Media pembelajaran ini dilakukan dengan media permainan yang

dibuat secara berangkai atau tahap demi tahap sesuai pos yang telah ditentukan. Permainan berangkai dibagi menjadi beberapa pos yang telah dibuat sedemikian rupa oleh peneliti agar dapat meningkatkan gerak dasar yang meliputi gerak dasar non lokomotor, lokomotor, serta manipulatif peserta didik yang melakukan permainan tersebut. Langkah dalam proses pembelajarannya dibuat menjadi empat tahapan yaitu tahap pertama persiapan, tahap kedua memastikan kondisi peserta didik dengan keadaan baik. Ketiga gerakan inti dari permainan. Keempat adalah penutup di sertai dengan pendinginan.

Langkah pertama peneliti mempersiapkan alat serta perlengkapan yang akan digunakan dalam tahap tiga atau inti pembelajaran. Alat-alat yang disiapkan merupakan alat yang digunakan pada permainan setiap pos yang ada. Keamanan dan kenyamanan alat yang digunakan harus sesuai dengan permainan yang ada. Perlengkapan tersebut mencakup cone, bola kasti, bola plastic, keranjang/ember. Pemilihan lapangan atau juga harus diperhatikan dalam langkah pertama ini. Pemilihan lapangan harus mencakup lapangan yang luas sesuai dengan ukuran permainan, serta tidak mempunyai tekstur yang keras sehingga tidak berbahaya bagi peserta didik ketika melakukannya. Pemilihan lapangan yang baik akan memudahkan peserta didik untuk melakukan gerakan dalam permainan dengan lebih leluasa.

Tahap dua adalah peneliti memastikan peserta didik dalam keadaan sehat dan baik. Tahap ini merupakan salah satu tahapan yang penting untuk benar-benar memastikan tubuh peserta didik dalam kondisi yang sehat dan normal. Kondisi tubuh dengan keadaan yang sakit tentunya akan dapat menyebabkan permainan yang dilakukan menjadi kurang optimal dan kondisi peserta didik pun juga akan semakin memburuk. Guru dan peneliti dalam hal ini benar-benar memastikan kondisi peserta

didik dalam kondisi siap serta sehat untuk melakukan aktivitas. Kemudian apabila dirasa sudah cukup dan memastikan kondisi peserta didik siap dan sehat selanjutnya mengajak subyek atau peserta didik untuk melakukan pemanasan baik statis maupun dinamis dengan berlari serta sebelum melaksanakan pemanasan diawali dengan menghitung denyut nadi awal sebelum melakukan gerakan inti serta peneliti menjelaskan bagaimana memulai, menjelaskan peraturan dan penilaian dalam permainan yang akan dilakukan.

Tahap tiga, tahap tiga inti merupakan permainan yang terbagi menjadi 6 pos permainan yang setiap pos mempunyai rintangan dan tujuan berbeda-beda. Jarak antar pos satu dengan yang lainnya adalah lima meter, hal tersebut bertujuan untuk peserta didik agar lebih leluasa dalam bermain. Setiap tim yang bermain mendapat kesempatan dua kali bermain yaitu pertama adalah tahap mencoba selanjutnya tahap kedua merupakan permainan antar tim. Secara detail setiap pos dijabarkan sebagai berikut;

1. Pos 1, tujuan di post ini adalah untuk melatih gerak dasar lokomotor siswa yaitu merangkak. Jarak merangkak siswa adalah lima meter dengan kedua kaki dan telapak tangan harus sesuai menyentuh tanah/lapangan.
2. Pos 2, tujuan di post ini adalah untuk melatih gerak dasar non lokomotor siswa yaitu lompat tepuk/ *jumping jack*. *Jump jack* dilakukan di antara persegi/lingkaran berdiameter 1 meter, dengan durasi selama 30 detik.
3. Pos 3, tujuan di post ini adalah untuk melatih gerak dasar lokomotor siswa yaitu berlari secara *zig-zag*. Jarak yang dilakukan dalam lari tersebut adalah 5 meter dan halang rintang menggunakan cone kerucut yang aman bagi peserta didik.

4. Pos 4, tujuan di post ini adalah untuk melatih gerak dasar non lokomotor siswa yaitu gerakan jongkok berdiri/ *squat*. *Squat* dilakukan di antara persegi/lingkaran berdiameter 1 meter, dengan durasi selama 30 detik.

5. Pos 5, tujuan di post ini adalah untuk melatih gerak dasar manipulatif siswa yaitu melempar bola kasti ke dalam sasaran. Jarak antara tiga-lima meter ke sasaran yaitu berupa keranjang/ember untuk kemudian dijadikan sasaran melempar bola kasti.

6. Pos 6, tujuan di post ini adalah untuk melatih gerak dasar manipulatif yaitu menggiring bola sampai garis finis. Peserta didik menggiring bola secara bolak-balik dengan jarak lima meter dengan tempat balikan menggunakan cone, serta bola menggunakan bola sepak.

7. Finis.

Tahap Keempat adalah merupakan bagian penutup yang merupakan bagian pendinginan dari pembelajaran serta merefleksikan dari hasil pembelajaran permainan berangkai yang telah dilakukan. Tahap ini guru juga menyampaikan hasil penilaian yang telah peserta didik lakukan selama pembelajaran berlangsung, lebih dari itu keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran adalah semua peserta didik mampu melakukan aktivitas pembelajaran di setiap pos yang dilakukan kemudian pembelajaran ditutup dengan berdoa.

G. Manfaat Penelitian

Dengan menghasilkan model pembelajaran yang berbasis media permainan berangkai untuk siswa sekolah dasar ini diharapkan penelitian mempunyai manfaat bagi pihak-pihak yang terkait sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

a. Menambah khasanah keilmuan untuk peneliti maupun pembaca mengenai pengaruh model pembelajaran dengan media permainan berangkai untuk meningkatkan gerak dasar lokomotor siswa sekolah dasar.

b. Sebagai bahan acuan di bidang penelitian yang sejenis dan sebagai pengembangan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh model pembelajaran dengan media permainan berangkai.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan hasil kualitas pembelajaran bagi peserta didik serta dapat memberikan manfaat yang lebih baik mengenai kualitas gerak dasar peserta didik khususnya peserta didik.

b. Bagi Guru

Sebagai sumber inspirasi kepada guru mata pelajaran PJOK tentang pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang lebih, menarik, dan bermanfaat bagi peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan dan informasi dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar.

H. Asumsi Pengembangan

Penelitian ini memberikan asumsi bahwa media pembelajaran dengan media berangkai ini bisa memberikan manfaat untuk meningkatkan gerak dasar siswa sekolah dasar. Media pembelajaran merupakan sarana penyambung informasi pembelajaran yang diberikan dari pendidik kepada peserta didik yang mempunyai

maksud dan tujuan untuk mempermudah penyampaian informasi tersebut. Peran media saat ini bukan lagi dipandang sekadar alat bantu tetapi merupakan bagian yang integral dalam sistem pendidikan dan pembelajaran. Penggunaan media tentunya tidak hanya berfokus pada tujuan yang ingin dicapai oleh pencipta media tersebut, namun juga harus memperhatikan beberapa hal terkait media yang akan digunakan beserta cara membuatnya hal ini meliputi mudah atau sulitnya membuat media tersebut dan tingkat kemanfaatnya bagi orang lain. Media pembelajaran memiliki banyak manfaat pula, salah satunya adalah pembelajaran akan lebih bermakna dan menarik perhatian siswa, meningkatkan gairah belajar siswa, meningkatkan kualitas belajar, dan mempermudah komunikasi antara siswa dan guru. Tentunya media mempunyai beberapa macam serta jenis yang berbeda-beda tergantung maksud dan tujuan yang ingin dicapai oleh pembuatnya. Pada opsi ini peneliti menggunakan media dengan maksud dan tujuan untuk meningkatkan gerak dasar yang meliputi gerak non lokomotor, lokomotor, serta manipulatif siswa sekolah dasar melalui permainan berangkai. Permainan merupakan media yang disenangi oleh siswa sekolah dasar di mana siswa masih memasuki fase anak-anak yang mempunyai karakteristik anak yaitu bermain dalam permainan. Bermain dapat menjadi sarana untuk mengubah tenaga potensial dalam diri anak yang akan membentuk macammacam penguasaan pada kehidupan yang akan datang. Beberapa pernyataan diatas mengasumsikan peneliti bahwa untuk meningkatkan gerak dasar siswa sekolah dasar membutuhkan suatu media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Permainan dengan media berangkai dikemas oleh peneliti dengan permainan yang menarik, menyenangkan, mudah diterapkan, dan tidak membosankan bagi peserta didik. Setiap pos dalam media permainan berangkai terdapat permainan yang berbeda

satu pos dengan pos yang lainnya karena mempunyai maksud dan tujuan yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan peningkatkan gerak dasar peserta didik. Adanya media permainan berangkai ini bisa menambah minat bagi pengajar maupun menambah semangat belajar bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Permasalahan belum meningkatnya gerak dasar peserta didik pada jenjang kelas bawah kelas tiga. Dikarenakan belum optimalnya pembelajaran yang telah ada, sehingga dapat menyebabkan proses pembelajaran yang ada menjadi kurang menarik bagi peserta didik dan pada akhirnya peningkatan gerak dasar pada peserta didik menjadi tidak optimal. Oleh karena itu maka dengan adanya media permainan berangkai merupakan jawaban atas permasalahan tersebut. Media permainan berangkai dapat menjadi solusi untuk peningkatan gerak dasar peserta didik jenjang sekolah dasar. Peneliti berasumsi bahwa dalam penelitian yang dilakukan dengan media permainan berangkai yang dirancangan dari beberapa pos permainan yang ditata dari mudah hingga gerakan sulit dapat meningkatkan gerak dasar yang terdiri dari gerak non lokomotor, lokomotor, manipulative secara detail sebagai berikut :

1. Permainan *jump jack* dan *squat*, permainan tersebut dapat meningkatkan gerak non lokomotor khususnya pada bagian permainan *jump jack* dapat meningkatkan kekuatan otot kaki dan tangan. Bagian permainan *squat* dapat meningkatkan kekuatan otot-otot tubuh.
2. Permainan merangkak dan berlari zig-zag, permainan tersebut dapat meningkatkan gerak lokomotor. Gerakan merangkak dapat meningkatkan kekuatan otot baik kaki dan tangan serta koordinasi tubuh. Gerakan berlari zig-zag dapat meningkatkan gerak kelincahan serta kecepatan peserta didik.

3. Permainan menggiring bola dan melempar bola, permainan tersebut dapat meningkatkan gerak manipulative. Permainan menggiring bola dapat meningkatkan koordinasi tubuh bagian kaki serta kecepatan. Bagian permainan melempar bola dapat meningkatkan koordinasi mata dan tangan bagi peserta didik serta ketepatan dalam melempar ke arah sasaran.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media

a. Pengertian Media

Wahana dalam penyampaian pesan atau informasi dari satu orang kepada orang lain maupun dari satu orang ke suatu kelompok dan sebaliknya dengan tujuan pesan atau informasi tersebut dapat diterima dengan baik hal tersebut merupakan sesuatu yang sering disebut sebagai media. Semakin banyak hal seperti informasi maupun pesan yang diterima seseorang dari orang lain maka media yang digunakan untuk penyampaian tersebut semakin bagus. Media tidak hanya digunakan dalam penyampaian informasi secara umum seperti berita terkini, informasi mengenai kejadian-kejadian tertentu. Nunu Mahnun (2012: 27) mengungkapkan bahwa media berasal dari Kata “media” berasal dari bahasa Latin “*medium*” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Adanya pernyataan tersebut menjelaskan bahwa media merupakan suatu perantara antara penyalur pesan kepada penerima pesan. Media mempunyai peranan penting dalam perihal perantara tersebut karena kesesuaian informasi yang diberikan oleh penyalur pesan kepada penerima pesan harus sesuai dan informasi yang diberikan tidak bisa menjadi kurang atau lebih karena dapat mempengaruhi isi dari pesan yang disampaikan. Media mempunyai peranan penting dalam perihal perantara tersebut karena kesesuaian informasi yang diberikan oleh penyalur pesan kepada

penerima pesan harus sesuai dan informasi yang diberikan tidak bisa menjadi kurang atau lebih karena dapat mempengaruhi isi dari pesan yang disampaikan. Selanjutnya Nurmasa Atapukang (2016: 47) menjelaskan bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan. Alat yang dimaksud dalam hal ini merupakan penyaluran pesan dari si pengirim ke penerima pesan harus melalui sebuah proses komunikasi. Supaya pesan yang dikirim dapat diterima dengan baik oleh penerima tentunya pesan yang dikirim harus jelas dan tepat, sehingga proses komunikasi tersebut dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Proses komunikasi dalam media merupakan hal yang penting, Isnarto, Abdurrahman, dan Sugianto (2017: 244) menyatakan bahwa dalam proses komunikasi media menjadi hal yang utama dalam proses komunikasi karena penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui suatu media tertentu. Proses komunikasi mencakup adanya pesan, sumber pesan, penerima pesan, dan media. Proses pembelajaran di sekolah pada intinya merupakan kesatuan proses komunikasi yang saling berkelanjutan. Hal yang utama dalam proses komunikasi adalah penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui suatu media tertentu. Dalam penerapan kegiatan pembelajaran, pesan yang dikomunikasikan merupakan materi yang ada dalam kurikulum, sumber pesan adalah guru dan siswa. Agar proses komunikasi berjalan efektif, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dan baik. Selanjutnya kehidupan pendidikan media memberikan kontribusi yang besar dalam kemajuan maupun peningkatan mutu di suatu lembaga pendidikan. Komunikasi memakai media peserta didik akan mudah mencerna dan memahami

suatu pelajaran yang sebelumnya anak didik kesulitan untuk memahaminya. Umar (2014: 132) pada proses pembelajaran, media pengajaran merupakan wadah dan penyalur pesan dari sumber pesan, dalam hal ini guru, kepada penerima pesan, dalam hal ini siswa. Tugas media bukan sebagai sekedar mengkomunikasikan hubungan antara pengajar dan murid namun lebih dari itu media merupakan bagian integral yang saling berkaitan antara komponen satu dengan komponen yang lain yang saling berinteraksi dan mempengaruhi. Media bukan sebagai sekedar mengkomunikasikan hubungan antara guru dan peserta didik namun lebih dari itu media merupakan bagian integral yang saling berkaitan antara komponen satu dengan komponen yang lain yang saling berinteraksi dan mempengaruhi. Media bukan sebagai sekedar mengkomunikasikan hubungan antara guru dan peserta didik namun lebih dari itu media merupakan bagian integral yang saling berkaitan antara komponen satu dengan komponen yang lain yang saling berinteraksi dan mempengaruhi. Sedangkan Ani Cahyadi (2019: 16) media adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara dalam rangka proses interaksi antara guru dan peserta didik dengan catatan bahwa media tersebut dapat dapat mempermudah atau mengefektikan proses pembelajaran. Media dalam pembelajaran adalah untuk merangsang kegiatan belajar. Dengan adanya interaksi antara guru dan peserta didik dengan media merupakan wujud nyata dari tindak belajar. Sementara, pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam strategi penyampaian, apakah guru dan peserta dikelompokkan ke dalam kelompok besar, kecil, perseorangan atau mandiri. Dikemukakan oleh Zulfan Heri, M.Nustan Hasibuan, Puji Retno (2020: 140) memberikan pengertian media sebagai sarana

fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti; buku, film, video, dan sebagainya. Bagaimana peran media sangat penting dalam dunia pembelajaran khususnya pembelajaran PJOK sekolah dasar menegaskan bahwa media menjadikan sarana menyampaikan isi materi untuk meningkatkan fisik seseorang saat masih periode pertumbuhan. Dari hasil paparan diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pemberi dalam hal ini merupakan guru dan penerima informasi yaitu sebagai peserta didik. Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif dan efektif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari. Pembelajaran bukan hanya menyampaikan informasi atau pengetahuan saja, melainkan mengkondisikan pembelajar untuk belajar, karena tujuan utama pembelajaran adalah pembelajar itu sendiri.

b. Prinsip dan Fungsi Media

Setelah mempelajari mengenai hakikat mengenai media tahap selanjutnya adalah memilah dan memilh sarana media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran yang akan dijadikan sebagai penelitian. Menurut Raharjo (dalam Nunu Mahnun, 2012: 29) mengatakan pemilihan media hendaknya memperhatikan tiga prinsip utama sebagai berikut;

a) Kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media

Maksud dan tujuan diartikan bahwa dalam sebelum menggunakan media pendidik harus bisa memahami dan mengerti karakteristik peserta didik dan

tujuan pembelajaran yang akan dicapai sehingga pendidik bisa memilih media dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

b) Familiaritas media

Pendidik sebelum menggunakan media sebelumnya juga harus memiliki pengetahuan akan sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih sehingga apabila saat digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung pendidik memahami alat yang digunakan serta fungsinya.

c) Sejumlah media dapat diperbandingkan

Pendidik harus bisa menganalisis media-media yang akan digunakan sehingga adanya beberapa pilihan yang kiranya lebih sesuai dengan tujuan pengajaran maka oleh pendidik dapat digunakan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Media dilihat sebagai salah satu faktor yang dapat meningkatkan kemudahan serta efektifitas saat proses pembelajaran berlangsung, hal ini disebabkan karena adanya media memiliki manfaat strategis yang secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi motivasi, minat dan atensi peserta didik dalam belajar serta mampu memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga memudahkan pemahaman peserta didik. Selain itu, media mampu membuat pembelajaran lebih jelas serta mampu memanipulasi dan menghadirkan objek yang sulit dijangkau oleh peserta didik. Media pembelajaran tidak sekedar menjadi alat bantu pembelajaran, melainkan juga salah satu pilihan untuk pembelajaran yang lebih baik. I Ketut Iwan Swadesi dan I Nyoman Kanca (2019: 373) menerangkan ada beberapa penekanan konteks dan fungsi media

pembelajaran, yaitu; 1) media sebagai alat untuk proses belajar yang lebih efektif, 2) memajukan pengajaran dan proses pembelajaran, 3) meningkatkan kualitas pengajaran dan proses pembelajaran, 4) mengkonkretkan sesuatu yang abstrak untuk direduksi terjadinya kesalahan interpretasi verbalisme. Ani Cahyadi (2019: 29) Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

a) Menyajikan pesan menjadi lebih bersifat verbalistis yaitu dalam kata berbentuk tulis dan lisan.

b) Media dapat mengatasi terbatasnya waktu dan ruang yang diamati dari indera tubuh, contohnya:

1. Objek berukuran besar dapat diganti oleh gambar atau video.
2. Objek berukuran kecil dapat diamati dengan microscope.
3. Objek dengan gerakan cepat atau lambat dapat diamati dengan adanya video editor untuk time lapse atau high-speed.
4. Peristiwa yang terjadi di waktu yang lalu bisa dilihat Kembali melalui rekaman baik video maupun documenter.
5. Objek yang diamati secara rumit dan kompleks dapat ditampilkan secara diagram atau foto model.
6. Gambar yang luas seperti gunung, candi, atau Gedung dapat di tampilkan dalam bentuk bingkai gambar atau film.

Berdasarkan teori-teori diatas prinsip pemilihan media berpengaruh dengan fungsi media yang dijadikan pilihan untuk digunakan. Sarah Guri dan Rosenblit (2005: 482) menjelaskan bahwa memahami keunikan kualitas berbagai media

untuk membentuk lingkungan belajar baru yang lebih berpusat pada peserta didik dan meningkatkan dialog dengan siswa yang berada jauh. Untuk mempromosikan program-program seperti itu, ada kebutuhan untuk mengembangkan infrastruktur untuk desain kursus dan layanan dukungan siswa. Terciptanya media pembelajaran yang baik merupakan pertimbangan dari berbagai aspek yang matang dan ideal, namun juga mempertimbangkan dari aspek fungsi media tersebut. Media pembelajaran yang tepat harus memperhatikan dari segi aspek subyek yang dijadikan sasaran sarana media pembelajaran. Tujuan akhir dari fungsi media juga merupakan tolak ukur keberhasilan pembuatan media yang telah melalui prinsip-prinsip yang ada. Pembuatan media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar tidak hanya sekedar pembuatan media ala kadarnya, namun hendaknya harus memperhatikan berbagai aspek yang ada serta tidak meninggalkan dari tujuan awal fungsi media pembelajaran itu sendiri.

c. Manfaat Media

Media mempunyai berbagai manfaat dalam dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Sebagai sarana penyambung informasi dari guru kepada peserta didik peran media sangat penting untuk menjadi lancarannya penyampaian informasi yang diberikan kepada peserta didik. Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Menurut Kemp dan Dayton (dalam Iwan Falahudin, 2014: 114) secara lebih detail memaparkan sebelas manfaat media dan kemudian ditafsirkan oleh peneliti sebagai berikut;

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.

Setiap pendidik mempunyai kemampuan, karakteristik, dan penyampaian materi yang berbeda-beda setiap satu pendidik dengan pendidik lainnya begitu juga dengan peserta didik mempunyai kemampuan satu dengan yang lainnya tentunya berbeda dengan adanya media hal-hal tersebut diatasi dengan penyeragaman penyampaian materi pembelajaran yang ada.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.

Kemudahan serta kelebihan oleh media, tentunya media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Kemudian dengan adanya media bisa membangkitkan rasa keinginan untuk peserta didik memahami pembelajaran lebih baik serta motivasi yang lebih serta merangsang peserta didik baik secara fisik maupun emosional. Singkatnya, media pembelajaran dapat membantu pendidik untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.

3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Komunikasi merupakan penting dalam proses pembelajaran saat berlangsung apabila dirancang dengan baik media dapat membantu pengajar dalam komunikasi yang dilakukan secara dua arah dengan peserta didik, tanpa adanya media komunikasi cenderung kaku dan tidak menarik sehingga pembelajaran menjadi membosankan, namun dengan adanya media komunikasi menjadi lebih cair dan menarik peserta didik untuk selalu aktif belajar selama pembelajaran berlangsung.

4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.

Manfaat selanjutnya dengan adanya media adalah tingkat efisiensi waktu dan tenaga dapat dikurangi sehingga waktu yang selama ini dalam proses pembelajaran yang cukup lama dan sering kekurangan waktu untuk mencapai target kurikulum bisa diatasi . Misalnya, tanpa media seorang pendidik tentu saja akan menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan mengenai permainan sepak bola tidak harus pendidik mengajak peserta didik menonton langsung di stadion, namun bisa dengan memperlihatkan permainan sepak bola melal media video. Media menyajikan materi pelajaran yang memang sulit untuk disajikan oleh pembelajar secara verbal. Dengan media, tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Dengan media, pendidik tidak harus menjelaskan materi pelajaran secara berulang-ulang, sebab hanya dengan sekali sajian menggunakan media, peserta didik akan lebih mudah memahami pelajaran.

5. Meningkatkan kualitas hasil belajar pendidik.

Adanya media tidak hanya membuat proses komunikasi dalam pembelajaran menjadi lebih efisien, namun juga dapat menjadi sarana menyerap materi yang baik dan lebih mendalam mengenai materi yang diberikan oleh peserta didik kepada peserta didik. Contoh apabila peserta didik belum memahami suatu pembelajaran dengan audio yang diberikan pengajar, namun dengan adanya media juga dapat menggunakan media visual sehingga peserta didik lebih memahami materi yang diberikan oleh pengajar. Tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan

melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman pebelajar pasti akan lebih baik.

6. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Melalui adanya suatu media ini mempunyai keunggulan kemudahan dalam menjelaskan sesuatu dalam pembelajaran secara lebih mendalam dan luas serta kapanpun dan dimanapun. Tanpa tergantung pada keberadaan harus pendidik maupun peserta didik Kita bisa mengambil contoh saat menjelaskan mengenai materi teori olahraga renang pendidik tidak harus mengajak peserta didik ke kolam renang yang jauh dari sekolah, namun bisa melakukannya dengan menampilkan video pembelajaran renang ke dalam suatu kelas. Hal tersebut memungkinkan peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri, tanpa terikat oleh waktu dan tempat. Penggunaan media akan menyadarkan pebelajar betapa banyak sumber-sumber belajar yang dapat mereka manfaatkan dalam belajar

7. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.

Adanya suatu media, proses komunikasi tentunya menjadi lebih menarik dan sehingga mendorong sikap positif peserta didik kepada materi yang diberikan oleh pendidik, sehingga mendorong peserta didik untuk mencari-mencari materi yang berkaitan dengan yang diberikan secara lebih luas.

8. Mengubah peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif.

Adanya media yang dikelola dengan baik oleh pendidik, seorang pendidik tidak menjadi kaku dalam proses pembelajaran dan pendidik tidak hanya satu-satunya sumber belajar peserta didik. Karena materi dengan adanya media bisa dikembangkan secara mandiri oleh peserta didik. Dengan hal ini maka pembelajaran akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian kepada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.

9. Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit.

Media materi yang diberikan menjadi lebih mudah dipahami peserta didik, materi yang disajikan oleh pendidik kepada para peserta didik yang dirasa sulit menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami. Contoh dalam hal ini bagaimana pendidik menjelaskan mengenai suatu bidang organisasi olahraga tersebut maka pendidik tidak perlu untuk mengajak peserta didik ke organisasi olahraga tersebut, pendidik bisa menampilkan susunan organisasi, sejarah serta struktur dalam suatu silde power point.

10. Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu.

Suatu materi yang terjadi diluar sekolah bisa dihadirkan dalam suatu kelas dengan adanya media. Demikian juga hal-hal yang terjadi di masa lalu bisa dihadirkan dalam suatu kelas dengan adanya media tersebut. Dalam hal ini kita bisa mengambil contoh dengan adanya media kita dapat menjelaskan mengenai peristiwa Pekan Olahraga Nasional (PON) yang diselenggarakan di Papua dengan

melihat melalui media internet youtube sehingga tidak perlu mengajak peserta didik hadir langsung di Papua.

11. Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia

Materi-materi yang sulit diamati dengan indera manusia dapat dipelajari dengan adanya media. Kita bisa melihat bagaimana mengamati gerak cepat olahraga lari dan coba mempraktekannya teknik-teknik yang digunakannya dengan mata langsung mungkin kita kan kesulitan mengamatinya, namun dengan adanya media kita bisa menggunakan video dan mencoba mengamatinya dengan gerakan lebih lambat. Hal tersebut dapat mengatasi keterbatasan indera manusia.

Pernyataan lain dijelaskan oleh Sanaky (dalam Yanuari Dwi Puspitarini & Muhammad Hanif, 2019: 54) manfaat media dalam pembelajaran meliputi Media tersebut antara lain: 1) Dengan menggunakan media pembelajaran, proses pembelajaran akan lebih menarik, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar peserta didik yang mengalami pembelajaran, 2) Dapat memperjelas materi pembelajaran, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran, 3) Dengan menggunakan media pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi. Bahannya tidak hanya disampaikan secara lisan, agar peserta didik tidak cepat bosan dan lebih efektif dan efisien, 4) Peserta didik mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, melakukan lebih banyak kegiatan pembelajaran seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. Fitur media pembelajaran dapat mempromosikan kelas pengalaman sehingga menumbuhkan keterlibatan belajar peserta didik.

Hasil dari pemaparan yang telah dikemukakan serta dijelaskan mengenai bagaimana manfaat media untuk dunia pendidikan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pemilihan manfaat media dengan tepat dan benar yang dilakukan oleh pendidik akan berdampak baik pada proses pembelajaran yang dilakukan. Kemudian kemanfaatan media juga penting untuk kebutuhan dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik karena banyak manfaat dengan adanya media dalam dunia pendidikan. Contohnya adalah dengan adanya media dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu, keterbatasan indera manusia, mengubah peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif, dan mengatasi keterbatasan waktu serta tempat dalam proses pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh pernyataan dari Nurul Audie (2019: 594) yang menyatakan bahwa media sangat membantu pendidik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Selain membantu pendidik dalam mengajar, penggunaan media dalam pembelajaran sangat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu pendidik memberikan materi pelajaran kepada peserta didik secara interaktif dan dapat mengefesiensikan waktu pembelajaran. Hal tersebut dipertegas oleh pernyataan dari Siti Sahronih, Agung Purwanto, dan M. Syarif Sumantri (2019: 20) yang menyatakan bahwa melalui penggunaan media ini, banyak guru yang terbantu dan proses pembelajaran cenderung lebih interaktif. Itu media pembelajaran kini bahkan dilengkapi dengan berbagai macam media pembelajaran yang menarik fitur sehingga dapat terjadi komunikasi dua arah atau disebut media pembelajaran interaktif. Peneliti menyimpulkan bahwa dalam

pemilihan media harus dengan pertimbangan yang matang agar manfaat yang diperoleh peserta didik dalam penggunaan media saat proses pembelajaran sesuai dengan yang tujuan akhir yang diharapkan.

d. Jenis Media dan Pemilihannya

Media mempunyai jenis serta karakteristik yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan yang ingin digunakan. Karakteristik unik yang berbeda inilah yang membuat media mempunyai keunggulan dalam sarana komunikasi. Jenis-jenis media mempunyai karakteristik dan kegunaan yang berbeda-beda. Menurut Ani Cahyadi (2019: 47) yang dikemudian dijelaskan oleh peneliti ada lima jenis media sebagai berikut;

1. Media Audio

Media audio merupakan suatu media yang isinya adalah suatu pesan suara yang dapat didengarkan oleh seseorang. Dalam hal ini media hanya dapat diterima oleh penerima pesan melalui indera pendengaran manusia. Contohnya yaitu radio, MP3, rekaman.

2. Media Visual

Media ini merupakan suatu media yang penerimaan informasi dari pengiriman pesan kepada penerima pesan melalui indera pengelihatan. Dalam hal ini media menggunakan contoh media grafik, diagram atau sejenisnya. Media ini sering kita jumpai disekitar kita kita melihat melalui koran, tulisan, atau buku.

3. Media Audio-Visual

Media audio-visual ini sering kita sebut sebagai media video. Media ini merupakan penggabungan dari media audio dan visual. Informasi yang diberikan

menjadi lebih padat dan jelas. Contoh dalam penggunaannya yaitu video pembelajaran serta televisi.

4. Media Multimedia

Media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap, seperti: animasi. Multimedia sering diidentikan dengan komputer, internet dan pembelajaran berbasis komputer.

5. Media Realita

Media ini merupakan media yang nyata ada disekitar kita dan kita bisa langsung menggunakannya. Kita bisa menggunakan alat-alat yang ada disekitar kita untuk belajar dan menyampaikan komunikasi dalam proses pembelajaran, kita bisa mengambil media kardus untuk belajar meloncat dan melompat. Sementara itu Oemar Hamalik, Djamarah, dan Sadiman (dalam Umar, 2014: 135) mengelompokkan media ini berdasarkan jenisnya ke dalam beberapa jenis, yaitu:

1. Media *auditif*, merupakan sarana yang mengandalkan suara seperti sound, mp3, mp4.
2. Media *visual*, merupakan sarana mengandalkan mata untuk melihat wujud yang terlihat secara visual.
3. Media *audio visual*, merupakan sarana yang mencakup pendengaran dan penglihatan. Media ini mempunyai kelebihan dari media sebelumnya, media ini dibagi sebagai berikut:
 - 1) *Audiovisual diam*, yang menampilkan suara dan visual diam, seperti film sound slide.

2) Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, seperti film, video dan DVD.

Pendapat lain Lola Wita Harahapa & Edy Surya (2017: 7) media pendidikan dapat dibedakan menjadi 4 (empat) jenis, yaitu:

1. Media visual yang meliputi gambar, foto, diagram, grafik, peta dan globe.
2. Media audio yang meliputi radio, tape recorder, mp3.
3. Media diam yang diproyeksikan adalah slide, OHP.
4. Media gerak yang diproyeksikan adalah TV, Video, Komputer, Proyektor.

Muhammad Rais, Farida Aryani, Ansari Saleh Ahmar, Hamdan Arfandi, dan Widya KS Ahmad (2018: 2) media adalah alat komunikasi yang mengacu pada segala sesuatu yang membawa informasi antar sumber dan penerima. Ketika pesan dimuat memiliki tujuan pembelajaran dan dimaksudkan untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran, maka media tersebut disebut media pembelajaran. Setelah mengetahui mengenai jenis-jenis media yang akan digunakan selanjutnya adalah pemilihan media yang tepat yang akan digunakan oleh peneliti untuk dijadikan media untuk penelitiannya yaitu media pembelajaran. Agar pemilihan media pembelajaran yang diinginkan peneliti tepat sasaran, maka perlu diperhatikan berbagai faktor yang menjadi dasar pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran. Iwan Falahudin (2014: 112) yang kemudian dikembangkan oleh peneliti secara umum, kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran diuraikan sebagai berikut;

1. Tujuan penggunaan

Yang pertama merupakan tujuan pembelajaran yang memuat mengenai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan. Apakah tujuan itu masuk ranah kognitif, afektif, psikomotor, atau kombinasinya? Jenis rangsangan indera apa yang ditekankan: apakah penglihatan, pendengaran, atau kombinasinya? Jika visual, apakah perlu gerakan atau cukup visual diam? Jawaban atas pertanyaan itu akan mengarahkan kita pada jenis media tertentu, apakah media realia, audio, visual diam, visual gerak, audio visual gerak dan lain sebagainya.

2. Sasaran pengguna media

Siapakah sasaran didik yang akan menggunakan media? bagaimana karakteristik mereka, berapa jumlahnya, bagaimana latar belakang sosialnya, bagaimana motivasi dan minat belajarnya? dan seterusnya. Apabila kita mengabaikan kriteria ini, maka media yang kita pilih atau kita buat tentu tak akan banyak gunanya. Sasaran dalam penggunaan media ini merupakan peserta didik yang akan diteliti. Untuk itu sebagai pendidik kita harus dapat mengetahui karakteristik dari peserta didik serta latar belakangnya sehingga kita dapat menggunakan penggunaan media ini dengan tepat sasaran dan berguna sesuai dengan yang diharapkan.

3. Karakteristik media

Sebagai pendidik harus bisa memahami dan mengerti mengenai berbagai macam media dan serta keunggulan dan kelemahannya. Karena apakah nanti sesuaikah media yang akan kita pilih itu dengan tujuan yang akan dicapai. Kita

tidak akan dapat memilih media dengan baik jika kita tidak mengenal dengan baik karakteristik masing-masing media. Karena kegiatan memilih pada dasarnya adalah kegiatan membandingkan satu sama lain dan dengan yang lainnya, mana yang lebih baik dan lebih sesuai dibanding yang lain. Oleh karena itu, sebelum menentukan jenis media tertentu, pahami dengan baik bagaimana karakteristik media yang ada dengan baik.

4. Waktu

Waktu disini merupakan berapa lama yang dibutuhkan untuk membuat suatu media yang kita inginkan hingga media tersebut bisa digunakan dengan baik. Kemudian waktu yang digunakan dan diterapkan saat penggunaan media tersebut dilakukan. Penggunaan waktu harus sesuai dan tepat dengan apa yang kita inginkan dari tujuan jangan terlalu panjang, namun juga tidak terlalu singkat. Tak ada gunanya kita memilih media yang baik, tetapi kita tidak cukup waktu untuk mengadakannya.

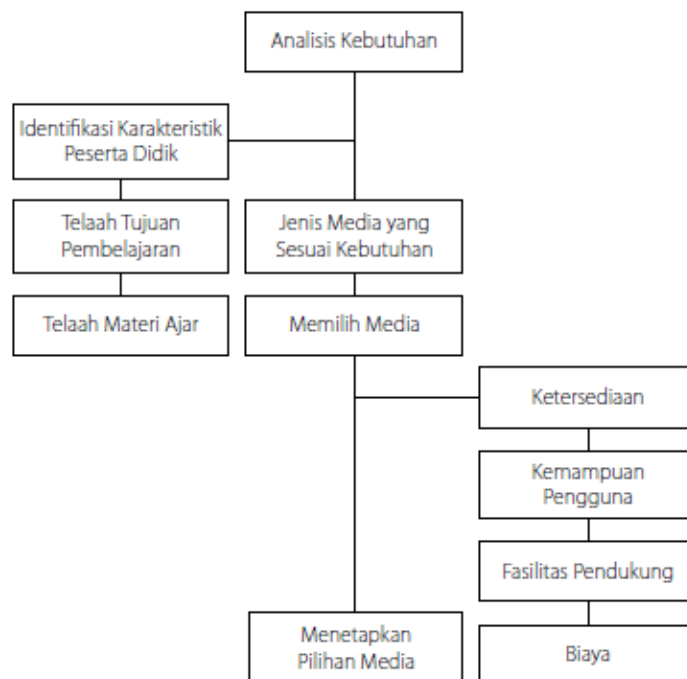
5. Biaya

Tidak dipungkiri bahwa menggunakan media pada dasar utamanya dimaksudkan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Biaya yang kita perlukan untuk membuat, membeli atau menyewa media tersebut harus dipertimbangkan dengan sebaik mungkin. Besar biaya yang akan dikeluarkan untuk membuat media harus seimbang dengan tujuan belajar yang hendak dicapai. Media yang mahal belum tentu lebih efektif untuk mencapai tujuan belajar dibandingkan media sederhana dan murah sehingga pemilihan media yang digunakan haruslah sesuai dan tepat dengan anggaran biaya yang akan digunakan.

6. Ketersediaan

Terakhir adalah ketersediaan bahan yang dibutuhkan untuk dijadikan media. Bahan yang digunakan haruslah sesuai dan ada dengan tujuan media yang akan kita inginkan. Jangan sampai dengan adanya media yang kita ingin buat, namun ketersediaan bahan baku untuk media belum ada dan belum memadai. Untuk itu pertimbangan bahan baku untuk membuat suatu media harus kita pertimbangkan dengan baik dan matang.

Selanjutnya adalah untuk menghindari ketidaktepatan media pembelajaran, maka pemilihan haruslah melalui prosedur yang sistematis dan terencana. Ani Cahyadi (2019: 58) Secara umum, langkah-langkah prosedur pemilihan media untuk pembelajaran dapat digambarkan langkah sebagai berikut;



Gambar 1. Langkah Pemilihan Media

Melalui proses pembelajaran unsur media merupakan salah satu unsur penting yang menjadikan pembelajaran menjadi lebih efektif serta efisien. Hanya saja menentukan kesesuaian media yang digunakan itu memerlukan kriteria tertentu. Di samping itu, seorang guru juga harus memperhatikan faktor-faktor lain, misal: tujuan instruksional yang ingin dicapai, karakteristik siswa, jenis rangsangan belajar yang diinginkan, kondisi lingkungan, dan sebagainya yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Hikmandayani, Mardiana Ahmad, Syafruddin Syarif, Budu, Irfan Idris, dan Stang (2021: 304) dalam membuat media pembelajaran melalui merancang dan membangun media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa untuk memenuhi kebutuhan atau mencapai kebutuhan yang diinginkan atau tidak. Selanjutnya pernyataan dari Tommy Tanu Wijaya dkk (2020: 2) mengingat materi ini bersifat abstrak, maka diperlukan suatu media untuk memudahkan siswa dalam memahami. Adanya media tentunya akan memudahkan peserta didik untuk memahami apa yang disampaikan oleh guru dan tujuan pembelajaran akan tercapai dengan lebih baik. Hal tersebut di dukung pernyataan dari Mujib dkk (2020: 1) bahwa siswa memiliki perbedaan dalam mengolah informasi jadi bahwa guru harus menyampaikan materi pembelajaran secara kreatif. Dek Ngurah Laba Laksana, I Wayan Dasna, dan I Nyoman Sudana Degeng (2019: 52) menyatakan bahwa kondisi belajar meliputi karakteristik bidang studi dan karakter siswa. satu yang penting karakter yang akan dipelajari adalah gaya belajar siswa.

Salah satu yang penting karakter yang akan dipelajari adalah gaya belajar siswa. Dalam pemilihan media pembelajaran juga harus memperhatikan bidang studi kaitannya dalam pembelajaran serta bagaimana gaya yang paling dominan belajar peserta didik yang diampu juga harus diperhatikan karena kedua hal tersebut juga berpengaruh dengan pemilihan media pembelajaran yang sesuai. Contohnya pendidik ingin mempraktekan suatu materi yang berkaitan dengan gerak dasar lokomotor kepada peserta didiknya, maka pendidik tersebut bisa menggunakan media balok atau kardus untuk gerakan dasar lokomotor melompat. Hal tersebut menjadikan bahwa pemilihan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan tujuan pendidik akan membuat proses pembelajaran yang dibuat oleh pendidik menjadi lebih baik serta menarik bagi para peserta didik.

1. Permainan Berangkai

a. Hakikat Permainan dan Bermain

Permainan merupakan aktivitas yang penting bagi anak-anak khususnya anak usia dini. Permainan dapat dijadikan anak sebagai aktivitas untuk belajar memahami dirinya sendiri maupun orang lain, mengenal lingkungan disekitarnya dan dengan sarana permainan anak bisa menikmati olahraga untuk menjaga kebugaran tubuhnya dengan menyenangkan dan bermanfaat bagi gerak dasar tubuhnya. Dengan adanya permainan membuat anak mempunyai sarana tumbuh dan berkembang yang baik bagi tubuhnya. Melalui permainan anak melakukan gerakan-gerakan yang bermanfaat untuk pertumbuhan. Permainan juga sarana belajar yang esensial bagi anak-anak. Melalui permainan anak belajar tentang negosiasi, berkomunikasi, sudut pandang, pikiran dan perasaan orang lain.

Dengan adanya permainan sebagai aktivitas, anak akan termotivasi untuk mempraktekkan keterampilannya yang mengarahkan perkembangan kognitif anak, perkembangan bahasa anak, perkembangan psikomotorik, dan perkembangan fisik. Pengalaman bermain akan mendorong anak untuk lebih kreatif dan aktif dalam melakukan aktivitas yang dijalani. Dijelaskan Setya Eka Nugraheni, Retno Tri Wulandari, dan Nur Anisa (2019: 126) bahwa permainan adalah cara bermain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu ataupun kelompok. Sedangkan Jaakko Stenros (2016: 11) definisi permainan adalah dimasukkannya konflik atau persaingan dalam aktivitasnya. Permainan mempunyai dampak yang baik bagi kesehatan peserta didik yang melakukan aktivitas permainan hal tersebut di dukung pernyataan dari Sherzad Saber Mohammed dan Engin Baysen (2022: 1) yang menyatakan bahwa permainan kelompok sangat berkontribusi terhadap kualitas hidup anak-anak dan remaja mengenai baik kesejahteraan fisik maupun mental. Permainan merupakan suatu aktivitas yang menarik dan menantang bagi peserta didik dengan aturan-aturan yang telah dibuat sebelumnya menjadi aktivitas permainan menjadi kian kompetitif ditingkat peserta didik disamping aktivitas yang menarik dan menyenangkan permainan bermanfaat bagi kesehatan fisik peserta didik serta membentuk mental bertanding anak yang lebih baik. Brendan Moy, Ian Renshaw, Keith Davids dan Eric Brymer (2015: 2) menegaskan bahwa permainan yang dimodifikasi sangat menarik bagi peserta didik karena dianggap untuk berhasil mengatasi pengalaman pendidikan jasmani negatif ini, mendorong lebih banyak partisipasi yang kompeten dan adil dengan melibatkan siswa dari berbagai tingkat

keterampilan dalam permainan. Permainan yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik akan memberikan manfaat yang sesuai dengan karakteristik peserta didik tentunya dalam pemilihan permainan harus disesuaikan dengan peserta didik yang ada. Permainan dan bermain merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan permainan suatu aktivitas yang dibuat sedemikian rupa yang memiliki peraturan-peraturan yang telah dibuat serta memiliki tujuan tertentu, sedangkan bermain merupakan aktivitas yang ada dalam permainan tersebut. Panggung Sutapa et al (2021: 1) menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan mengasyikkan bagi anak. Bermain adalah sebuah kebutuhan, sehingga cocok jika orang mengatakan bahwa bermain adalah dunianya anak-anak. Sedangkan Ari Sofia dan Nia Fatmawati (2016: 20) menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan utama yang disenangi oleh anak yang bertujuan untuk mendapatkan kesenangan sedangkan permainan merupakan jenis kegiatan bermain yang juga berfungsi sebagai pembentukan kepribadian anak dengan tujuan mencari kesenangan. Bermain dalam permainan membuat anak mempunyai wawasan lebih untuk berfikir serta mendapat pengalaman baru. Ismatul Khasanah, Agung Prasetyo, dan Ellya Rakhmawati (2011: 94) dengan bermain anak mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang membantu perkembangannya untuk menyiapkan diri dalam kehidupan selanjutnya. Hal tersebut membuktikan bahwa sarana bermain merupakan sarana untuk anak mendapatkan pengetahuannya dan lebih lanjut akan menambah wawasan perkembangan pengalamannya. Sedangkan Pupung Puspa Ardini dan Anik Lestaringrum (2018: 3) menyatakan bahwa bermain adalah hak asasi bagi anak

usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa anak-anak. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak belajar. Melalui adanya media permainan anak menjadi lebih mengenal dirinya dan bermain merupakan hak bagi setiap anak, tidak boleh ada yang melarang hak anak untuk bermain karena bermain merupakan dasar bagi anak-anak untuk saling mengenal dirinya dengan orang lain dan memahami dirinya sendiri. Panggung Sutapa (2018: 15) menyatakan bahwa bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan karena itu orang mengatakan bahwa bermain bagi anak merupakan bagian dari kehidupannya. Kemudian menurut Samsiah (2018: 14) mengenai hakikat permainan dan bermain adalah bermain dan permainan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan pada dunia anak, kegiatan ini sangat menyenangkan bagi anak, di dalam kegiatan bermain dan permainan anak bebas berekspresi dan tidak ada tekanan karena dalam kegiatan bermain dan permainan dapat mengembangkan aspek-perkembangan anak yaitu aspek perkembangan bahasa, perkembangan kognitif, aspek perkembangan social emosi, aspek perkembangan fisik motorik, aspek perkembangan seni dan aspek perkembangan lainnya. Pernyataan lain dari Naili Rohmah (2016: 29) menyampaikan juga bahwa bermain adalah hak setiap anak. Bermain merupakan lahan anak-anak dalam mengekspresikan segala bentuk tingkah laku yang menyenangkan dan tanpa paksaan. Hal tersebut juga didukung dengan pernyataan dari Oliver Laas (2016: 4) yang berpendapat mengenai permainan dan bermain adalah mereka diatur oleh aturan untuk membatasi

permainan permainan yang sah dari yang tidak sah. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan dan bermain merupakan satu kesatuan yang saling mengikat dan di dalamnya mempunyai aturan yang jelas dari yang permainan tersebut permainan sah ataupun permainan yang tidak sah. Hasil dari adanya teori-teori yang telah dikemukakan oleh para ahli serta pengertiannya, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa permainan dan bermain adalah satu kesatuan yang saling mengisi dengan adanya permainan maka tentunya anak akan bermain, bermain merupakan hak setiap anak dimanapun berada karena dengan adanya bermain anak akan mendapatkan pengalaman barunya, serta akan mengenali baik dirinya sendiri maupaun orang lain dan lingkungannya. Lebih dari itu dengan adanya bermain akan membuat aktivitas anak menjadikan tubuhnya menjadi bugar dan sehat.

b. Tahap Bermain dan Manfaat Bermain

Proses tahapan bermain anak mempunyai tahapan-tahapan yang bisa dilakukan. Hal ini dimaksudkan dalam bermain anak bisa mengerti dan memahami dengan baik. Tahapan tersebut disesuaikan dengan kondisi anak-anak. Parten (dalam Naili Rohmah, 2016) mengemukakan enam tahapan bermain bagi anak usia dini, yaitu:

- 1) *Unoccupied*, peserta didik akan melihat serta memperhatikan apa yang dilihat untuk menarik perhatiannya kemudian melakukan berbagai gerak bebas dalam bentuk tingkah laku yang tidak terkontrol.
- 2) *Solitary*, peserta didik dalam suatu kelompok bermain akan bermain secara individu dengan berbagai alat macam permainan yang disenangi. Hal tersebut

menyebabkan tidak terjadi kontak antara peserta didik dan tidak memperdulikan dengan orang di sekitarnya.

3) *Onlooker*, peserta didik hanya memperhatikan serta memandangi aktivitas permainan yang dimainkan dengan sekali-kali ikut komunikasi dengan peserta didik yang lain. Peserta didik pada fase ini lebih sering melihat permainan tanpa ikut terlibat dalam permainan.

4) *Parallel*, peserta didik bermain memakai alat yang hampir sama, tetapi tidak terjadi saling menukar alat tersebut ke sesama peserta didik yang lainnya.

5) *Associative*, kebalikan dengan *parallel* dalam fase ini terjadi tukar menukar alat permainan satu dengan lainnya antar peserta didik, namun dalam menukar alat tersebut tidak memiliki tujuan tertentu.

6) *Cooperative*, peserta didik pada fase ini mempunyai organisasi bermain dalam kelompok yang baik. Kegiatan yang dibangun dalam permainan mempunyai membuat peserta didik mempunyai tugas-tugas atau peran tersendiri. Pada tahap ini adalah salah satu peserta didik yang mempunyai peran lebih atau dapat bertugas menjadi seorang pemimpin.

Teori lain mengenai tahapan bermain menurut Hurlock ada empat (dalam Pupung Puspa Ardini dan Anik Lestarinigrum, 2018: 8) sebagai berikut:

1) Tahapan Penjelajahan (*Exploratoru Stage*)

Tahap pertama ini merupakan pengenalan objek atau orang di sekelilingnya serta mencoba meraih benda untuk dapat dijangkaunya untuk diamati. Semakin hari maka semakin luas jangkauan yang akan dilihat untuk diamati.

2) Tahapan Mainan (*Toy Stage*)

Tahapan ini anak diantara usia 5-6 tahun serta antara 2-3 tahun untuk mencapai puncak melihat serta mengamati alat permainan. Contoh adalah anak mencoba bermain dengan boneka serta mengajak benda tersebut berbicara yang dinilai selayaknya temannya sendiri dalam bermain.

3) Tahapan Bermain (*Play stage*)

Ini biasanya terjadi bersamaan dengan memasuki sekolah dasar. Selama periode ini, jenis permainan anak-anak meningkat, dan bermain di taman bermain berangsur-angsur berkembang menjadi permainan dewasa, olahraga, dan bentuk permainan lainnya.

4) Tahapan Melamun (*Daydream Stage*)

Tahapan ini dimulai saat anak mendekati pubertas, saat anak mulai kehilangan minat terhadap aktivitas bermain yang biasa dinikmatinya dan mulai menghabiskan waktu untuk melamun dan melamun. Biasanya orang lain tidak memahami imajinasinya.

Tahapan bermain dan permainan erat kaitannya dengan perilaku metakognitif peserta didik dalam permainan. Metakognitif merupakan perilaku disertai pemikiran yang secara cepat dan tanggap terhadap sesuatu yang terjadi pada seseorang khusus untuk ini saat bermain dalam permainan. Athanasia Chatzipantelia, Norma Digelidisa, Cristian Karatzoglidisa, dan Roman Dean (2015: 5) mengelompokkan metakognitif dalam permainan menjadi tiga bagian sebagai berikut;

1) Tinggi yaitu siswa mendemonstrasikan kemampuan untuk memahami masalah dan tujuannya. Anda akan dapat mengontrol banyak variabel (posisi lawan, pembela, ruang kosong, dll.) dan memilih strategi yang tepat untuk membuat rencana yang efektif. Jika mereka memutuskan untuk menulis sesuai dengan itu, kembalilah dan lihat apakah ada alternatif atau solusi yang lebih baik.

2) Tingkat sedang yaitu siswa terkadang menunjukkan kemampuan untuk memahami masalah dan tujuannya. Dia tahu bagaimana mengelola banyak variabel dan memilih strategi untuk membuat rencana. Ketika mereka memutuskan untuk menulis gerakan yang sesuai, mereka terkadang kembali dan melihat apakah ada solusi alternatif.

3) Tingkat rendah yaitu siswa jarang menunjukkan kemampuan memahami masalah dan tujuannya. Tidak memiliki kemampuan untuk mengontrol variabel apa pun atau memilih strategi untuk mengembangkan rencana yang efektif. Mereka tidak menulis solusi atau menyarankan solusi yang tidak efektif.

Tahapan-tahapan dalam bermain dalam permainan mempunyai peran penting dalam terciptanya permainan yang menarik dan sesuai dengan kondisi peserta didik. Hal tersebut dimaksudkan agar tahap demi tahap yang di lakukan mempunyai makna dan tingkat kesulitan yang berbeda sehingga menjadi tantangan bagi peserta didik dalam melakukan suatu permainan. Selanjutnya dari tahap-tahap bermain tersebut mempunyai manfaat-manfaat bagi peserta didik. Manfaat tersebut dimaksudkan memberikan kebaikan bagi peserta didik setelah peserta didik melakukan aktivitas bermain. Sunardi dkk (2017: 3) Fungsi dan

manfaat bermain meliputi seluruh aspek perkembangan anak seperti diuraikan berikut:

- 1) Perkembangan Bahasa adalah kegiatan bermain ibarat laboratorium bahasa bagi anak yaitu untuk memperkaya kosa kata anak dan melatih kemampuan komunikasi anak..
- 2) Perkembangan moral adalah bermain membantu anak belajar jujur, menerima kekalahan, menjadi pemimpin yang baik, bertanggung jawab, dan banyak lagi.
- 3) Perkembangan social adalah bermain bersama teman melatih anak untuk membangun relasi satu sama lain. Anak-anak belajar memanjakan diri, memberi, menerima, membantu dan melatih sikap sosial lainnya.
- 4) Perkembangan Emosi adalah bermain merupakan tempat yang baik bagi anak untuk mengkomunikasikan perasaan dan emosinya, anak belajar mengendalikan diri dan keinginannya, dan juga merupakan sarana relaksasi.jenis permainan yang dapat digunakan sebagai terapi bagi anak dengan gangguan emosi.
- 5) Perkembangan kognitif dengan melalui bermain, anak belajar berbagai konsep seperti bentuk, warna, ukuran dan angka, merangsang perkembangan intelektual mereka. Anak-anak juga dapat mengembangkan keterampilan "pemecahan masalah" dan belajar serta menguasai dunia di sekitar mereka.
- 6) Perkembangan fisik adalah bermain memungkinkan anak untuk bergerak dan melatih seluruh otot tubuhnya, sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan motorik dan kepekaan inderanya.

- 7) Perkembangan Kreativitas karena bermain memberikan kebebasan pada anak, bermain dapat merangsang imajinasi mereka dan memberi mereka kesempatan untuk bereksperimen dengan berbagai ide tanpa rasa takut.

Selanjutnya pernyataan lain dari Santrock (dalam Naili Rohmah, 2016) bermain memiliki fungsi dan bentuk pemanfaatan bermain bagi aspek-aspek perkembangan anak usia dini, yang meliputi aspek moral, motorik, kognitif, bahasa serta sosial. Kemudian dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut;

- 1) Bermain dan perkembangan moral

Perkembangan moral mencakup perkembangan pikiran, perasaan, dan perilaku menurut aturan dan kebiasaan mengenai hal-hal yang seharusnya dilakukan seseorang ketika berinteraksi dengan orang lain. Pada anak usia dini, moralitas bagi mereka merupakan hal abstrak dan sulit untuk didefinisikan, sehingga perlu cara lain untuk mengenalkan moral pada anak, salah satu cara yaitu melalui kegiatan bermain.

- 2) Bermain dan perkembangan motorik

Aspek motorik sarat dengan kegiatan yang dilakukan dengan gerak, baik gerak kasar atau halus. Pada anak usia dini, aktivitas yang dikerjakan selalu diwarnai dengan gerak. Gerak dapat menyebabkan anak bermain dan bermain membuat anak menggerakkan anggota tubuhnya. Anak yang mendapatkan kesempatan untuk bermain, maka ia akan melatih kemampuan otot-otot yang menjadikan anak kuat dan bugar.

3) Bermain dan perkembangan kognitif

Arti dari kognitif merupakan pengetahuan, ingatan, kreativitas, daya pikir, serta daya nalar. Anak usia dini dapat mengenal konsep hanya dengan bermain. Dengan bermain anak akan lebih mudah menerima konsep-konsep tersebut daripada diajarkan seperti orang dewasa yang sedang belajar. Contoh sederhana semisal sedang bermain bola, dapat mengenal bentuk bola yang dimainkan bagaimana, warna bolanya apa, lebih besar atau lebih kecilkah dengan bola milik teman lainnya.

Sedangkan Hidayet Suha Yuksel (2018: 208) menyatakan bahwa ada beberapa manfaat yang diperoleh dengan adanya aktivitas bermain yaitu;

- 1) Dapat membuat gairah anak menjadi lebih baik dalam beraktivitas.
- 2) Keinginan berpartisipasi yang lebih tinggi dalam beraktivitas.
- 3) Menjadi lebih aktif menarik untuk anak bermain.
- 4) Menjadikan aktivitas fisik menjadi lebih baik.

Suatu permainan untuk melaksanakan bermain tidak bisa hanya langsung bermain begitu saja, namun ada tahap-tahapan atau prosedur yang harus dilalui agar permainan tersebut dapat berjalan dengan baik sesuai dengan apa yang diinginkan dan memberikan manfaat bagi peserta permainan. Bermain mempunyai tahapan mengenal permainan, mencoba bermain, dan tahapan bermain hingga tahap seseorang bermain dengan benar dan mengetahui maksud permainan serta manfaat bagi dirinya. Oleh karenanya sebagai pendidik atau guru mengetahui tahapan dan manfaat bermain bagi peserta didik sangat penting agar

permainan yang dimainkan mempunyai makna dan manfaat bagi peserta didik yang dilakukan.

c. Permainan Berangkai

Permainan berangkai atau sering disebut permainan sirkuit merupakan suatu metode permainan yang terdiri dari beberapa permainan yang dijadikan menjadi satu untuk dapat dimainkan menjadi lebih menarik dan kompetitif, tujuan dari permainan ini tidak hanya untuk melatih kerjasama dalam tim, namun juga bisa untuk melatih fisik, gerak dasar seseorang, maupun keterampilan yang dimilikinya. Suharjana (2013: 70) menjelaskan bahwa latihan sirkuit adalah suatu bentuk atau model atau metode dalam suatu program latihan terdiri dari beberapa stasiun atau pos dan di setiap stasiun seorang atlet melakukan jenis latihan yang telah ditentukan. Jadi dalam latihan sirkuit dibutuhkan beberapa pos agar permainan sirkuit dapat dilakukan. Sedangkan menurut Made Vina Arie Paramita dan Vivi Supiati (2020: 447) permainan sirkuit salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat dilakukan diluar ruangan. Permainan sirkuit ini merupakan model pembelajaran yang berisikan pos-pos permainan yang bertujuan untuk menstimulasi aspek perkembangan anak khususnya motorik halus. Permainan sirkuit menekankan tentang bagaimana pengelolaan pembelajaran yang dilakukan melalui kegiatan anak yang memiliki alur dan aturan. Ditegaskan kembali oleh Nisa Monicha (2020: 25) yang menyatakan bahwa hakikatnya permainan sirkuit merupakan permainan yang diadopsi dari latihan sirkuit (*circuit training*), seperti pembentukan pos-posnya, tujuan yang akan dicapai dari tiap pos. Selanjutnya Made Vina Arie Paramita dan Panggung Sutapa (2019: 7) menyatakan bahwa

permainan sirkuit merupakan modifikasi dari sirkuit training, pengertian dari permainan sirkuit tidak jauh beda dari latihan sirkuit yakni kegiatan yang terdiri dari serangkaian bentuk latihan yang dilakukan. Hanya saja berbeda penerapannya dengan permainan dan disesuaikan dengan kebutuhan anak. Jadi dalam pelaksanaannya bermain sirkuit bagi guru atau pengajar dalam melakukan permainan sirkuit harus bisa merencanakan setiap pos-pos yang akan digunakan agar mempunyai manfaat bagi peserta didik. Hal tersebut didukung dengan adanya pernyataan dari Yulias Wulani Fajar dan Endang Ratnasari (2015: 138) menyatakan pendapatnya mengenai sirkuit permainan, yaitu sirkuit permainan ini secara tidak langsung akan mengasah kemampuan anak dalam kognitif, afektif dan psikomotorik. Langkah secara bertahaplah permainan sirkuit ini akan bermanfaat bagi peserta didik sehingga penentuan setiap pos yang digunakan akan mempunyai dampak baik gerak dasar atau keterampilan yang dimiliki peserta didik sehingga pemilihan pos yang tepat dari pendidik akan menentukan tingkat keberhasilan permainan ini. Permainan berangkai mempunyai beberapa kelebihan yang bisa didapatkan oleh peserta didik hal tersebut Andone, Neagu, dan Szabo (2020: 228) sebagai berikut;

- 1) Membuat kemajuan mengenai kekuatan tubuh.
- 2) Meningkatkan motorik peserta didik.
- 3) Siswa lebih terstimulasi dan terlibat dalam berlari permainan dinamis.
- 4) Tingginya penggunaan permainan dinamis menyebabkan siswa partisipasi aktif dalam meningkatkan parameter motorik mereka.

Selain mempunyai beberapa kelebihan mengenai permainan berangkai. Permainan sirkuit juga memiliki beberapa manfaat bagi peserta didik. Dikatakan oleh Ibnu (dalam Rini Lailatul Hidayah dan Rosa Imani Khan, 2021: 651) beberapa manfaat permainan atau latihan sirkuit yaitu:

- 1) Melatih daya tahan jantung dan dapat menurunkan tekanan darah.
- 2) Memperkuat seluruh bagian anggota badan.
- 3) Meningkatkan energi, stamina, daya tahan otot serta kelincahan, memiliki waktu latihan yang efektif cepat.
- 4) Dapat dilakukan dimanapun, dan dapat menurunkan berat badan.

Pietro Luigi Invernizzi et al (2020: 13) berpendapat bahwa dengan adanya permainan sirkuit dapat memberikan manfaat lebih kepada peserta didik yaitu keterlibatan aktif dapat berinteraksi dengan minat dan motivasi terhadap pendidikan jasmani. Pendapat lain mengenai manfaat serta peran permainan berangkai Novianti, Mahardika, dan Tuasikal (2020: 250) permainan berangkai mempunyai memiliki efektivitas untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan menanamkan kejujuran, disiplin dan kerjasama. Peran permainan berangkai atau circuit bagi peserta didik juga dapat meningkatkan ketahanan tubuh hal tersebut didukung pernyataan dari Vikesh Kumar (2016: 257) efek sirkuit program pelatihan tentang kekuatan dan kekuatan ledak daya tahan siswa pergi sekolah. Penting peningkatan didirikan untuk kekuatan dan daya ledak ketahanan. Jadi disimpulkan bahwa kemampuan motorik dapat ditingkatkan dengan pelatihan sirkuit. Nugraheni, Wulandari, dan Anisa (2019: 126) menyatakan bahwa permainan sirkuit adalah program latihan yang terdiri dari beberapa komponen

permainan untuk meningkatkan beberapa komponen seperti daya tahan, kecepatan, mobilitas dan komponen-komponen lainnya secara serempak dan tidak membosankan. Dampak apabila permainan sirkuit dilakukan dengan tepat dan benar akan memberikan manfaat berbagai hal seperti meningkatkan daya tahan kecepatan serta keterampilan yang lainnya. Dari pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan berangkai atau sirkuit merupakan permainan yang terdiri dari pos-pos yang di setiap pos berada mempunyai permainan khusus yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan atau memberikan manfaat bagi pemain yang melakukannya tujuan dari permainan ini tidak hanya sekedar kompetisi, namun juga memberikan dampak baik terhadap gerak bagi pemain yang melakukannya.

2. Gerak Dasar

a. Pengertian Gerak Dasar

Awal mula aktivitas manusia adalah diawali dengan adanya gerak untuk melakukan sesuatu hal. Manusia sebagai makhluk Tuhan yang paling sempurna melakukan gerak yang sangat komplek karena dipengaruhi unsur-unsur budaya, aturan-aturan atau hukum tertentu serta lingkungan yang berbeda. Gerak salah satu ciri kehidupan bagi manusia. Menjaga gerak merupakan untuk mempertahankan hidup, meningkatkan kemampuan gerak adalah meningkatkan kualitas hidup. Oleh karena itu bergerak untuk lebih hidup menjadikan aktivitas lebih baik. Dikemukakan oleh Wesley O' Brien, Sarahjane Belton, dan Johann Issartel (2015: 1) bahwa gerak dasar adalah pola dasar yang dapat diamati dari perilaku yang ada sejak masa kanak-kanak hingga dewasa (misalnya lari, lompat,

dan tendang). Hadi, Ibnu Fatkhu Royana, dan Danang Aji Setyawan (2017: 66) menerangkan bahwa gerak dasar adalah kemampuan untuk melakukan tugas sehari-hari yang meliputi gerak jalan, lari, lompat, lempar. Gerak (motor) sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia, sedangkan psikomotor khusus digunakan pada domain mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia. Jadi, gerak (motor) ruang lingkupnya lebih luas dari pada psikomotor. Kemudian Syahrial Bakhtiar (2015: 8) gerak dasar merupakan keterampilan yang melibatkan otak besar, kekuatan otot yang melibatkan lengan dan kaki yang digunakan untuk mencapai sebuah latihan atau tujuan gerakan, seperti melempar sebuah bola, melompat, meloncat, atau menjaga keseimbangan. Gerak dasar yang dibutuhkan oleh seorang siswa berbeda dengan yang dibutuhkan orang dewasa, bahkan tingkat kebutuhannya sangat individual. Kemudian pernyataan dari Risma Jati Rahayu (2019: 101) menyatakan bahwa gerak dasar fundamental adalah pola gerakan dasar yang menjadi dasar untuk suatu kegiatan aktivitas fisik atau jasmani dalam keterampilan gerak olahraga yang lebih kompleks. Selanjutnya Ahmad Komar Ruzaman (2018: 255) juga menjelaskan bahwa gerak dasar adalah perubahan tempat atau kedudukan suatu benda pada titik keseimbangan awal seperti jalan, lari, lompat dan lempar yang melibatkan bagian tubuh seperti kepala, tangan, dan kaki yang dapat diterapkan dalam aneka permainan, olahraga, dan aktivitas jasmani. Pendapat lain dari Phil. H. Yanuar Kiram (2019: 10) memaparkan secara detail mengenai gerak dasar yang diartikan sebagai perubahan tempat, posisi, dan kecepatan tubuh atau bagian tubuh manusia yang terjadi dalam suatu dimensi ruang, waktu, dan dapat diamati

secara objektif, misalnya perubahan tempat, posisi, dan kecepatan tubuh atau bagian dari tubuh dalam melompat, berjalan, berlari atau berenang. Kunci perkembangan motorik peserta didik terletak pada tingkat perkembangan motorik. Perkembangan motorik yang baik dapat dilatih dengan latihan gerak dasar peserta didik. Panggung Sutapa, Suharjana, Japhet Ndayisenga, dan Mohd Salleh Bin Aman (2020: 2) menyatakan bahwa perkembangan motorik merupakan kunci untuk mencapai pengendalian diri yang meningkatkan gerak dasar yaitu gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif. Gerak lokomotor sering diartikan dengan bergerak, gerak nonlokomotor dilakukan tanpa bergerak, dan gerak manipulatif adalah gerak yang memanipulasi objek. Untuk melatih menjadi terampil, harus ada prinsip pengulangan terus menerus dari yang mudah ke yang sulit, dan dari bagian ke keseluruhan. Prinsip ini menekankan bahwa kemampuan perkembangan anak bersifat progresif bertahap.

Dalam kehidupan sehari-hari gerak bagi manusia merupakan suatu aktivitas yang melekat dan hampir terjadi setiap waktunya. Ada beberapa hal penting dalam gerak dasar yang akan dilakukan oleh peserta didik, hal tersebut diungkapkan oleh Safruddin, Nasaruddin, dan Widodo (2020: 315) ada beberapa hal penting terkait gerak dasar sebagai berikut;

- 1) Kemampuan motorik dasar sangat erat kaitannya dengan kemampuan fisik seorang siswa. Keterampilan motorik dasar diperlukan oleh semua individu untuk mendukung aktivitas sehari-hari, terutama olahraga.
- 2) Siswa harus menguasai keterampilan motorik dasar yang memungkinkan mereka melakukan berbagai aktivitas. Kemampuan bergerak merupakan dasar

keterampilan dalam olahraga. Gerakan fundamental termasuk aktivitas fisik manusia.

3) Keterampilan gerak dasar dibagi menjadi tiga unsur keterampilan gerak, yaitu gerak lokomotor, gerak non lokomotor, dan gerak manipulatif.

4) Keterampilan motorik dasar diperoleh dari pembelajaran sekolah dasar, yang berguna untuk pembelajaran sekolah menengah di lembaga pendidikan.

Gerak dasar terdiri dari beberapa gerakan yaitu gerak lokomotor, non lokomotor, serta manipulatif. Hal tersebut diungkapkan oleh Jaakkola et al (2015: 1) yang menyatakan bahwa gerakan dasar keterampilan, yang meliputi lokomotor, manipulatif, dan keterampilan keseimbangan, dapat dianggap sebagai prasyarat yang mendasari keterlibatan dalam aktivitas fisik. Peningkatan gerak dasar dapat dilakukan oleh pendidika dengan berbagai aktivitas motorik. Diungkapkan oleh Antonio García-Hermoso et al (2020: 2) telah menyarankan bahwa strategi yang paling efektif untuk meningkatkan tingkat aktivitas fisik remaja dan meningkatkan keterampilan motorik dasar adalah yaitu, pelajaran pendidikan jasmani yang menggabungkan olahraga aktivitas dengan aktivitas kebugaran yang kuat, seperti pelatihan interval intensitas tinggi [HIIT], pelatihan lompat, dan sirkuit pelatihan). alam kehidupan sehari-hari gerak bagi manusia merupakan suatu aktivitas yang melekat dan hampir terjadi setiap waktunya. Gerak bertujuan bagi manusia untuk tetap melakukan aktivitasnya dengan baik dan sesuai dengan yang diinginkan. Gerak dasar seseorang dapat tentunya ditingkatkan dengan cara berlatih dengan baik dan benar dan sesuai dengan kondisi tubuh yang ada. Menurut Suprayitno, Galih Priyambada, dan Rudi Hartono (2020: 1) Gerakan

dasar adalah gerakan dasar yang perkembangannya terjadi sejalan dengan pertumbuhan tubuh dan tingkat kematangan pada anak. Gerakan dasar disempurnakan dalam kurun waktu setelah melalui proses latihan secara berulang-ulang. Peningkatan kemampuan gerak dapat diidentifikasi dalam bentuk;

- 1) Gerak dapat dilakukan dengan mekanika tubuh yang lebih efisien.
- 2) Gerakan dapat dilakukan lebih lancar dan terkontrol.
- 3) Pola atau bentuk gerakan semakin bervariasi.
- 4) Gerakan semakin bertenaga.

Oleh karena itu berdasarkan teori-teori yang telah ada mengenai gerak dasar yang dipaparkan oleh para ahli. Peneliti menyimpulkan bahwa gerak merupakan aktivitas yang dilakukan oleh manusia untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya yang meliputi kegiatan sehari-hari, kesehatan, hobi yang aktivitas tersebut melibatkan kekuatan otot tubuh manusia. Gerak merupakan alat untuk mencapai tujuan aktivitas kehidupan manusia. Lebih lanjut aktivitas gerak dasar dibagi menjadi tiga bagian yaitu gerak dasar lokomotor, gerak dasar non lokomotor, serta gerak manipulatif yang akan dijelaskan pada materi selanjutnya.

b. Macam Gerak Dasar

Setelah penjelasan mengenai pengertian gerak dasar diutarakan diatas. Pada dasarnya sebagai manusia kita tidak lepas dari gerak untuk melakukan aktivitas untuk menunjang kehidupan manusia. Kemudian dalam perjalanannya gerak dasar tersebut untuk menunjang aktivitas manusia dibagi menjadi tiga macam gerakan, yaitu gerak dasar non lokomotor, lokomotor, serta gerak dasar manipulatif. Hal ini dimaksudkan untuk mempermudah mempelajari dan melakukan gerak dasar

sesuai dengan keinginan dan kebutuhan yang diinginkan seseorang. Ria Lumintuarso (2014: 59) berpendapat bahwa gerak dasar dibagi menjadi tiga jenis gerak utama yaitu gerak lokomotor, gerak non lokomotor, dan gerak manipulatif, sedangkan pendapat dari Panggung Sutapa (2018: 136) gerak dasar yaitu gerak dasar yang berkembang searah dengan perkembangan seseorang. Gerak dasar meliputi gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Gerak dasar merupakan gerakan-gerakan yang terdiri dari beberapa kategori gerak seperti gerak lokomotor yaitu berpindah tempat, non lokomotor yaitu gerakan yang dilakukan tanpa adanya perpindahan tempat, dan gerakan manipulatif yaitu gerakan memanipulasi suatu benda dengan tujuan tertentu. Gerakan-gerakan tersebut mempunyai karakteristik berbeda dan cara latihan berbeda pula untuk meningkatkan setiap gerakan yang dilakukan. Pengertian serta cara latihan secara detail mengenai gerakan lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif sebagai berikut;

Kadek Dian Vanagosi (2016: 75) kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori yaitu *Locomotor*, *Non locomotor*, dan *manipulative*. Secara detail sebagai berikut;

1) Gerak dasar *non locomotor*

Gerak dasar *non locomotor* adalah gerak dasar yang ditandai dengan tidak adanya perpindahan tempat, contohnya meliuk, menggoyangkan pinggul dan bahu, menarik, menekuk, dan memutar.

2) Gerak *dasar locomotor*

Gerak dasar *locomotor* merupakan kebalikan dari gerak dasar non locomotor yaitu gerak yang kita bisa amati dengan apabila suatu gerakan yang ditandai dengan adanya perpindahan tempat, seperti jalan, lari, melompat, dan mengguling. Gerakan ini biasanya membuat anak merasa senang melakukannya. Gerakan lokomotor ini bisa dimodifikasi menjadi permainan anak sehingga tanpa disadari, siswa sedang melakukan gerak lokomotor, seperti berjalan, lari, dan mengguling.

3) Gerak dasar *manipulative*

Gerak dasar *manipulative* merupakan gerakan yang bisa kita amati dan lihat apabila gerakan dilakukan dengan manipulasi alat. Contoh gerakan ini adalah melempar, menangkap, dan menyepak. Gerakan ini sering dijumpai dan dilakukan pada olahraga berkelompok beregu.

Pernyataan lain mengenai tiga macam gerak dasar Irfandi (2018: 3) gerakan atau gerakan berpindah tempat duduk yaitu berjalan, melompat, menggeliat, merangkak, berguling, gerakan non motorik adalah gerakan yang tidak menggerakkan posisi berdiri tetapi menggerakkan kemampuan melenturkan persendian sesuai dengan gerakannya ke segala arah seperti memutar, berputar. Bahu, mengangkat kaki, melakukan gerakan keseimbangan dalam berbagai bentuk, gerakan melenturkan dan gerakan anggota badan lainnya adalah semua bentuk gerakan menggunakan alat yang berbeda seperti menendang bola, melempar benda, benda dan berupa permainan dengan alat lainnya.

Kemudian Yulingga Nanda Hanief dan Sugito (2015: 62) membagi tiga macam gerak dasar dan dipaparkan sebagai berikut;

1. Gerak dasar lokomotor

Gerak lokomotor adalah gerak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain. Macam-macam gerak lokomotor, yaitu: lari, lompat, loncat, leaping, jingkat, menderap, sliding, skiping,rolling,dan memanjat.

2. Gerak dasar non lokomotor

Gerakan non lokomotor adalah aktivitas yang menggerakkan anggota tubuh pada porosnya dan pelaku tidak pindah tempat. Bentuk-bentuk gerak nonlokomotor, yaitu menghindar, meregangkan otot, memutar dan berputar, mengayunkan kaki, bergantung, menarik, dan yang terakhir adalah mendorong

3. Gerak dasar *manipulative*

Gerakan manipulatif adalah keterampilan motorik yang melibatkan penguasaan terhadap objek di luar tubuh oleh tubuh atau bagian tubuh. Dilihat dari jenisnya, keterampilan manipulatif dibedakan menjadi tiga bagian, yaitu:

- 1) Menjauhkan obyek: melempar, memukul, menendang.
- 2) Menambah penguasaan: menangkap, mengumpulkan, mengambil.
- 3) Bergerak bersama: membawa, memantul-mantulkan (dribbling).

Husnul Hadi, Ibnu Fatkhu Royana, dan Danang Aji Setyawan (2017: 66) juga menjelaskan bahwa ada tiga macam gerak dasar yang meliputi, sebagai berikut;

1. Kemampuan Lokomotor

Lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau mengangkat tubuh, seperti: melompat dan melompat. Kemampuan motorik

lainnya adalah berjalan, berlari, melompat, melompat, meluncur, dan berlari kencang.

2. Kemampuan Non-Lokomotor

Keterampilan non lokomotor dilakukan di tempat, tidak ada cukup ruang untuk bergerak. Keterampilan non lokomotor termasuk membungkuk dan meregangkan, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, membungkuk dan memutar, menarik, berguling, memantul, dan banyak lagi.

3. Kemampuan Manipulatif

Keterampilan manipulatif dikembangkan saat anak-anak menguasai objek yang berbeda. Keterampilan motorik melibatkan lebih banyak tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan dalam keterampilan motorik dasar ini. Manipulasi objek jauh lebih unggul daripada koordinasi mata-kaki dan tangan-mata. Bentuk kemampuan manipulatif meliputi:

- 1) Gerak Mendorong (melempar, memukul, menendang)
- 2) Gerak menerima (menangkap) obyek adalah kemampuan penting yang dapat dilakukan dengan menggunakan bola yang terbuat dari bantalan karet
- 3) Gerakan memantul-mantulkan bola atau menggiring bola.

Berdasarkan uraian pengertian dari berbagai ahli diatas mengenai gerak dasar lebih lanjut dapat dipaparkan lebih rinci oleh peneliti mengenai gerak dasar dibagi menjadi 3 macam gerak dasar. Gerak dasar merupakan faktor penting yang dipelajari selama peserta didik masa sekolah dasar, karena gerak dasar merupakan gerakan untuk aktivitas serta keterampilan yang dibutuhkan peserta didik. Azwar Lubis, Albadi Sinulingga, dan Nurhayati Simatupang (2020: 460) dalam

pembelajaran di sekolah dasar dan menengah, itu adalah sangat penting untuk memperhatikan gerakan dasar dalam siswa khususnya lokomotor, non lokomotor, dan gerakan-gerakan manipulatif. Pertama merupakan gerak dasar non lokomotor gerakan tersebut merupakan gerakan yang dilakukan tanpa adanya perpindahan tempat yang berarti, contoh gerakan non lokomotor yaitu gerakan meliuk, menggelengkan kepala, memutar tubuh di tempat. Selanjutnya Hj. Sholatul Hayati, Hj. Sholatul Hayati, Myrnawati CH, dan Moch. Asmawi (2017: 54) menyatakan bahwa keterampilan non-lokomotor adalah keterampilan dasar yang meliputi: keterampilan menyeimbangkan, berputar, dan bentuk statis yang dibentuk dengan melingkar, meregang, memutar, dan membungkuk. Pernyataan lain dari Tri Bayu Norito, Firmansyah Dlis, Achmad Sofyan Hanif, dan Muhammad Iqbal (2019: 931) menyatakan bahwa gerakan non-lokomotor mengacu pada gerakan aksial. Dengan kata lain tubuh anak-anak tidak melakukan perjalanan misalnya dalam kegiatan ini, misalnya: membungkuk, melenturkan dan lain-lain. Sedangkan pernyataan dari Bujang dan Arief Darmawan (2018: 71) Gerak nonlokomotor adalah aktivitas yang menggerakkan anggota gerak porosnya dan gerakan ini tidak menyebabkan pelakunya bergerak sekitar seperti gerakan membungkuk, memutar, goyang, meregangkan, menggantung, menarik. Gerak nonlokomotor adalah gerakan yang dilakukan di tempat tanpa bergerak. Non Lokomotor terdiri dari membungkuk dan meregangkan, mendorong, menarik, mengangkat, menurunkan, melipat, memutar, menyeret, berputar-putar, dan memantulkan bola. Pernyataan dari Panggung Sutapa (2018: 136) menyatakan bahwa gerak nonlokomotor adalah gerakan yang tidak membutuhkan perpindahan

tempat. Berdasarkan hal tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa gerak nonlokomotor adalah bagian dari gerak dasar yang mempunyai ciri khas adanya gerakan tanpa adanya perpindahan tempat. Selanjutnya merupakan gerak dasar lokomotor yaitu gerakan yang kebalikan dari gerak nonlokomotor yaitu adanya gerakan perpindahan tempat. Eka Fitri Novita Sari, Sujarwo, dan Sukiri (2019: 187) menyatakan bahwa dasar lokomotor gerak merupakan dasar dari gerakan anak untuk bergerak tempat dengan menggerakkan tubuh dari satu titik ke lain seperti berjalan, berlari, melompat, meluncur, melompat, melompat, berpacu dan melompat. Gerakan lokomotor merupakan gerakan yang penting dalam belajar keterampilan tertentu pada usia anak-anak dalam mata pelajaran PJOK, hal tersebut diungkapkan oleh Hernawan, Sukarya, dan Solahuddin berpendapat bahwa (2018: 1) gerak dasar lokomotor proses dalam pendidikan jasmani ditujukan untuk pengembangan kualitas gerak siswa dan kuantitas agar mereka dapat bergerak secara optimal, seperti berjalan, berlari, melompat dan lain-lain kegiatan yang sering dilakukan siswa dalam kegiatan bermain dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pernyataan dari Panggung Sutapa (2018: 136) menyatakan bahwa gerak lokomotor merupakan gerakan yang membutuhkan perpindahan tempat, berpindah tempat dari tempat yang satu ke tempat lain. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa gerak dasar lokomotor merupakan gerakan yang ditandai dengan adanya gerakan yang terdapat perpindahan tempat dari satu tempat ke tempat yang lain. Gerak dasar yang terakhir adalah gerakan dasar manipulatif, dimana gerakan tersebut merupakan gerakan memanipulasi obyek. Kurniawan, Mahendra, dan Yusup (2021: 365) menyatakan bahwa manipulatif

biasanya digambarkan sebagai gerakan yang memperlakukan objek tertentu sebagai medianya, atau keterampilan yang melibatkan kemampuan seseorang menggunakan bagian tubuhnya untuk memanipulasi objek di luar dirinya. Terdapat beberapa gerakan dalam gerakan manipulatif, dikemukakan oleh Marijana Sindi et al (2021: 2) dalam gerakan keterampilan manipulasi terdiri dari menangkap, melempar, memantul. Kemudian Narelle Eather et al (2018: 1) keterampilan manipulatif misalnya, menangkap, melempar, menendang. Jie Yuet et al (2015: 1) gerakan manipulatif merupakan gerakan mengontrol obyek misalnya melempar dan menangkap. Pernyataan dari Panggung Sutapa (2018: 136) menyatakan bahwa gerakan manipulatif merupakan gerakan untuk memainkan suatu objek tertentu dengan menggunakan salah satu anggota badan. Dari beberapa teori diatas maka dapat disimpulkan bahwa gerakan manipulatif merupakan gerakan memanipulasi obyek dengan menggunakan anggota badan seperti menendang, menangkap, dan memukul dengan alat.

4. Siswa Sekolah Dasar

a. Pengertian Siswa Sekolah Dasar

Pendidikan merupakan fenomena atau upaya sadar yang dilakukan oleh seseorang untuk memperbaiki kehidupannya untuk menjadi lebih baik. Pendidikan sebagai gejala yang umum, merupakan suatu keharusan bagi umat manusia untuk memperbaiki dirinya. Dwi Siswoyo (2013: 57) menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya sadar untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki manusia. Pendidikan merupakan sarana strategis untuk meningkatkan kualitas bangsa karenanya kemajuan bangsa dan kemajuan pendidikan merupakan

suatu determinasi. Pernyataan dari Sardiman (2011: 111) menyatakan bahwa siswa atau anak didik adalah salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses belajar-mengajar. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran menjadi ujung tombak bagi terciptanya pendidikan yang berkualitas. Hanya dengan pembelajaran yang berkualitaslah suatu instansi dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas. Berarti hal ini mengungkapkan bahwa pendidikan merupakan salah satu aktivitas yang dapat merubah manusia dari awalnya tidak mengerti suatu hal apapun menjadi memahami dan dapat melakukan suatu hal tertentu. Pendidikan secara formal berawal dari PAUD, TK, SD hingga nantinya beranjak ke SMP, SMA dan setelah itu ke ranah Perkuliahan hingga jenjang dari S1 Hingga S3. Sekolah Dasar merupakan tahapan seseorang dalam menempuh pendidikan pada salah satu jenjang awal belajar baik itu secara ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pembelajaran di sekolah dasar (SD) menjadi pondasi untuk melanjutkan pembelajaran selanjutnya. Pentingnya pembelajaran di SD harus menjadi pertimbangan Karakteristik peserta didik sangat penting untuk diketahui oleh pendidik, karena ini sangat penting untuk dijadikan acuan dalam merumuskan strategi pengajaran. Strategi pengajaran terdiri atas metode dan teknik atau prosedur yang menjamin siswa mencapai tujuan. Strategi dan metode pembelajaran berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.berbagai pihak yang berhubungan dengan pendidikan di sekolah dasar. Seorang pendidik harus bisa memahami dengan baik karakteristik siswa sekolah dasar agar pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih terarah dan peserta didik

mudah memahami materi yang diberikan. Dalam sekolah dasar tingkatan peserta didik dibagi menjadi dua bagian yaitu peserta didik kelas atas yang terdiri dari kelas empat, lima, dan enam, kemudian kelas rendah yaitu yang terdiri dari kelas satu, dua, tiga. Imam Bukhori (2018: 42) menyatakan bahwa Tingkatan kelas di sekolah dasar dapat dibagi menjadi dua, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas rendah terdiri dari kelas satu, dua, dan tiga, sedangkan kelas-kelas tinggi terdiri dari kelas empat, lima, dan enam. Di Indonesia, rentang usia siswa SD, yaitu antara 6 atau 7 tahun sampai 12 tahun. Usia siswa pada kelompok kelas rendah, yaitu 6 atau 7 sampai 8 atau 9 tahun. Siswa yang berada pada kelompok ini termasuk dalam rentangan anak usia dini. Dalam usia tersebut seseorang akan menjalani masa usia dini yang singkat, oleh karenanya dalam melatih gerak pada usia tersebut harus sesuai dan tepat guna, sehingga keterampilan yang dimilikinya dapat berjalan secara optimal. Selanjutnya Asep Muhyidin, Odin Rosidin, dan Erwin Salpariansi (2018: 31) memaparkan bahwa dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah dasar secara realias dapat dikelompokkan ke dalam dua kelompok kelas, yaitu kelas-kelas awal dan kelas-kelas lanjutan/tinggi. Kelas awal meliputi kelas 1, kelas 2, dan kelas 3. Kemudian kelas tinggi meliputi kelas 4, kelas 5, dan kelas 6. Pengelompokkan kelas tersebut memiliki implikasi yang luas baik dalam tataran pertimbangan usia, muatan materi, maupun pendekatan pembelajaran. Dari Rian Jamhariani (2020: 271) menegaskan bahwa dalam proses pembelajaran di sekolah dasar dibagi menjadi dua tingkatan kelas yaitu tingkat kelas rendah terdiri dari kelas I sampai III, dan kelas tinggi dari kelas IV sampai VI. Sedangkan Harlina dan Ratu Wardarita (2020: 67) Tingkatan kelas di SD

dapat dibagi menjadi dua, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas rendah terdiri atas kelas satu, dua dan tiga, sedangkan kelas tinggi terdiri atas kelas empat, lima dan enam. Di Indonesia rentang usia siswa SD kelas rendah antara 6-9 tahun. Ryzal Perdana dan Meidawati Suswan (2021: 11) menyatakan bahwa di sekolah dasar terbagi atas kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas rendah meliputi siswa kelas I, II, dan III. Sedangkan kelas tinggi meliputi kelas IV, V, dan VI. Siswa dengan rentang usia ini termasuk dalam kelompok anak usia dini. Masa usia ini merupakan masa yang pendek tetapi masa yang sangat penting bagi usia seseorang. Penting karena pada masa tersebut perkembangan sangat pesat dan pertumbuhan fisik dan gerak anak juga mengalami peningkatan yang pesat. Oleh karena itu pembelajaran yang tepat serta pelatihan yang baik sangat diperlukan dalam usia masa tersebut. Dikemukakan diatas oleh beberapa teori yang ada bahwa sekolah dasar mempunyai 2 tingkatan yang berbeda yaitu kelas atas terdiri dari kelas 4,5, dan 6 kemudian kelas bawah yang terdiri dari kelas 1,2,dan 3. Setiap kelas mempunyai karakteristik siswa yang berbeda pula sesuai dengan tingkatan yang sedang ditempuh hal ini bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran yang berlangsung. Setiap tingkatan kelas pada peserta didik mempunyai karakteristik kepercayaan dalam pembelajaran yang berbeda-beda pula. Leorisma Sihotang, Deny Setiawan, dan Daulat Saragi (2017: 66) menerangkan bahwa hal yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran adalah karakteristik siswa. Salah satu karakteristik siswa yang dapat mempengaruhi peningkatan belajar hasil adalah kepercayaan. Percaya diri adalah kemampuan diri yang memadai dan sadar akan kemampuan yang dimilikinya dan

dapat dimanfaatkan secara tepat. Salah satu fungsi pengelompokan karakteristik dalam sekolah dasar adalah bagaimana melihat tingkat kepercayaan dirinya dalam mendalami pembelajaran para peserta didik. Penanaman karakteristik peserta didik sebaiknya dilakukan pada usia-usia anak sekolah dasar. Hal tersebut sesuai pernyataan dari Umi Anugerah Izzati, Bachtiar Syaiful Bachri, M. Sahid, dan Dian Eka Indriani (2019: 548) yang menyatakan bahwa Institusi pendidikan di sekolah dasar menjadi awal dari penanaman pendidikan karakter pada siswa. Karakter pendidikan harus mendominasi pendidikan dasar, untuk jenjang SD karakter pendidikan dan pendidikan karakter. Pentingnya pembagian kelas pada sekolah dasar adalah untuk memudahkan pendidik untuk menyiapkan pembelajaran yang sesuai dan tepat untuk peserta agar pembelajaran yang dilakukan dapat bermanfaat serta diterima oleh peserta didik dengan baik.

b. Karakteristik Siswa Kelas Bawah dan Atas Sekolah Dasar

Menurut Anesa Surya, Sularmi, Siti Istiyati, dan Rahmat Fajar Prakoso (2018: 32) pada usia 6 sampai 12 tahun inilah sering disebut dengan masa sekolah, karena pada usia 6 tahun anak mulai menerima pendidikan formal. Berdasarkan rentang usianya, peserta didik sekolah dasar dibagi menjadi 2 yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Usia peserta didik kelas rendah berada pada rentang usia dini yaitu, kelas satu sampai kelas tiga. Sedangkan usia peserta didik kelas tinggi yaitu, kelas empat sampai kelas enam. Sedangkan Djamarah (2008: 124) menjelaskan secara rinci mengenai sifat-sifat peserta didik pada kelas rendah sebagai berikut;

- 1) Ada hubungan yang kuat antara status kesehatan, pertumbuhan fisik dan prestasi akademik.

- 2) Memiliki sikap yang cenderung mengikuti aturan permainan tradisional.
- 3) Kecenderungan untuk memuji diri sendiri.
- 4) Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak lain, jika menurutnya ada baiknya meremehkan anak lain.
- 5) Jika tidak dapat menyelesaikan soal, maka soal dianggap tidak penting.

Karakteristik yang dimiliki siswa kelas rendah unik dan berbeda dengan karakteristik pada umumnya. Riri Zulvira, Neviyarni, dan Irdamurni (2021: 1848) menjelaskan mengenai klasifikasi siswa sekolah dasar menjadi dua dan karakteristik unik siswa kelas rendah yaitu siswa sekolah dasar dibagi menjadi dua bagian, siswa kelas bawah dan siswa kelas atas. Siswa tingkat bawah adalah siswa kelas satu, dua dan tiga yang berusia 6 sampai 9 tahun, sedangkan siswa tingkat atas adalah siswa kelas empat, lima dan enam dan berusia 9 sampai 13 tahun. Siswa kelas bawah dapat diklasifikasikan dalam kelompok prasekolah. Masa kanak-kanak merupakan masa yang dilalui dalam waktu yang singkat, namun masa ini sangat penting artinya jika ingin dikembangkan potensi siswa secara maksimal. Oleh karena itu, dalam periode ini perlu dilakukan pemaksimalan potensi siswa. Syamsu Yusuf (dalam Oktaria Kusumawati, 2017: 135) mengatakan bahwa masa anak-anak rendah sekolah dasar, kira-kira 6 atau 7 tahun sampai umur 9 atau 10 tahun. Sifat anak pada masa ini adalah: 1) Adanya hubungan positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi, 2) Sikap tunduk kepada peraturan-peraturan permainan yang tradisional, 3) Adanya kecenderungan memuji diri sendiri, 4) Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak yang lain, 5) Apabila tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka

soal itu dianggap tidak penting, 6) Pada masa ini (terutama usia 6-8 tahun) anak menghendaki nilai (angka rapot) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak. Selanjutnya Erna Rahmawati (2022: 2) menyatakan bahwa siswa kelas bawah ini memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan siswa kelas atas dalam hal kemandirian, konsentrasi dan motivasi belajarnya. Siswa kelas rendah mempunyai karakteristik yang unik dan berbeda dibandingkan dengan kelas atas, dari segi kognitif, afektif, psikomotorik juga tentu berbeda oleh karena itu pembelajaran yang menarik dan mudah, tentunya akan digemari anak sekolah dasar pada usia kelas bawah. Tahapan setelah peserta didik memasuki kelas bawah adalah tahapan kelas atas. Dimana pada tahap kelas atas peserta didik mempunyai pemikiran yang lebih konkrit dan terarah. Usia peserta didik kelas tinggi berada pada periode operasi konkret, pada tahap ini peserta didik mengembangkan pemikiran logis, masih sangat terikat pada fakta-fakta perseptual. Artinya peserta didik sudah mampu berpikir logis dalam memahami sesuatu, tetapi masih terbatas pada obyek-obyek konkret. Saat peserta didik memasuki periode kelas atas peserta didiki sudah dapat berfikir, berkreasi secara luas. Djamarah (2008: 125) menjelaskan secara rinci mengenai sifat-sifat peserta didik pada kelas atas sebagai berikut;

- 1) Memiliki minat terhadap praktek nyata kehidupan sehari-hari, cenderung membandingkan pekerjaan yang sebenarnya.
- 2) Sangat praktis, penasaran dan ingin tahu.
- 3) Menjelang akhir periode ini, minat pada isu dan topik tertentu, yang dijelaskan oleh para ahli teori faktor, mulai mempromosikan faktor.

4) Sampai usia sekitar 11 tahun, anak membutuhkan guru atau orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya.

5) Anak-anak pada masa ini lebih suka membentuk kelompok sebaya, biasanya agar bisa bermain bersama.

Proses tumbuh dan kembang anak di sekolah akan mulai menapaki berpikir kritis lebih kreatif dan inovati saat berada di kelas atas. Ryzal Perdana dan Meidawati Suswan (2021: 11) menyatakan bahwa masa kelas atas/tinggi sekolah dasar mempunyai beberapa sifat khas. Karakteristik siswa kelas atas perlu juga seorang guru sudah mengarahkan pada pembelajaran yang tidak hanya monoton tapi juga memberi stimulus pada siswa. Stimulus yang dipilih hendaknya kontekstual, menarik, dan sebaiknya bersifat kekinian sehingga merangsang rasa ingin tahu siswa.

c. Peningkatan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar

Siswa sekolah dasar mempunyai karakteristik yang unik dan berbeda dengan fase dewasa. Karakteristik tersebut dimana pada usia sekolah peserta didik masih memasuki fase anak-anak dengan rentang umur antara 6-12 tahun dalam usia tersebut peserta didik masih gemar bermain dan mencoba-coba hal baru. Saat usia tersebut perkembangan peserta didik sangatlah pesat. Baik perkembangan fisik tubuh, sosial, mental, dan sosial peserta didik akan berkembang dengan tinggi pada usia tersebut. Korg (dalam Manuela Valentini dan Fiammetta Galli, 2018: 184) masa kanak-kanak adalah masa yang sulit untuk penataan keterampilan motorik, fundamental untuk perkembangan fisik, sosial dan kognitif. Tubuh berperan integral dalam semua proses perkembangan, skema tubuh akan menjadi

kartu identitas yang akan selalu kita bawa, sejak lahir hingga tua. Oleh karena itu perlu untuk mempertimbangkan tahun-tahun pertama kehidupan sebagai kesempatan yang ideal untuk belajar bagaimana mengembangkan kontrol otot dan gerakan. Olena Andrieeieva, Yaroslav Galan, Anna Hakman, dan Inna Holovach (2017: 8) menyatakan bahwa memfasilitasi fisik aktivitas diarahkan pada peningkatan pertumbuhan, ketegasan, keterlibatan dan hasil sosial untuk anak sekolah. Aktivitas fisik merupakan salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan perkembangan anak baik pertumbuhan tinggi badan hingga keterlibatan dalam komunikasi secara sosial dengan teman sebaya. Dengan aktivitas fisik peserta didik dapat melatih sikap serta perilaku anak dengan sportif. Salah satu aktivitas fisik yang mudah dilakukan oleh peserta didik adalah bermain, dengan bermain peserta didik akan merasakan bagaimana melakukan aktivitas fisik yang dibalut dengan rasa senang dan gembira. Dikatakan oleh Kirsten Petrie dan Jeanette Clarkin-Phillips (2017: 2) bahwa kesempatan bagi anak-anak untuk bermain dianggap penting untuk perkembangan mereka secara keseluruhan dalam semua domain: fisik, sosial, kognitif, mental/emosional dan spiritual. Permainan dan aktivitas fisik merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan satu sama lain. Pentingnya aktivitas fisik bagi peserta didik untuk dapat mengembangkan fisik maupun psikologisnya. Permainan dalam aktivitas fisik sebisa mungkin tidak menyulitkan dalam bermain sehingga permainan tersebut mudah dilakukan sehingga menjadikan permainan menjadi lebih menarik dan peserta didik mendapatkan pengalaman bermain yang berarti. Diungkapkan oleh Stephanie Beni, Déirdre Ní Chróinín, dan Tim Fletcher (2019: 631) siswa secara teratur melihat

'bersenang-senang' sebagai alasan utama mereka menganggap pelajaran atau kegiatan sebagai bermakna. Pengalaman yang menyenangkan seringkali mempengaruhi bagaimana aktivitas lain atau berpengalaman, seperti memiliki 'tantangan yang cukup mudah dan bekerja sama. Aktivitas fisik untuk meningkatkan gerak dasar hendaknya dibuat dengan mudah untuk dilakukan peserta didik, hal ini dimaksudkan bahwa permainan dilakukan peserta didik tidak bingung dan merasa sulit untuk melakukan permainan sehingga permainan yang sejatinya menarik menjadikan kesulitan bagi peserta didik. Aktivitas fisik juga meningkatkan harga diri dan mengurangi kecemasan dan stres di antara individu. Seidu Sofu dan Eugene F. Asola (2016: 46) menyatakan bahwa aktivitas fisik untuk anak-anak meliputi bermain, permainan, olahraga, transportasi, rekreasi, pendidikan jasmani, atau latihan yang direncanakan, dalam konteks keluarga, kegiatan sekolah dan masyarakat. Aktivitas fisik bagi anak tentunya mempunyai banyak macamnya, namun dari semua aktivitas tersebut sebagai pendidik harus bisa memilih aktivitas yang tepat bagi peserta didiknya sesuai dengan karakteristiknya. Hal tersebut menyebabkan aktivitas fisik yang dilakukan memberikan manfaat positif bagi peserta didik. Hal tersebut senada dengan pernyataan dari Ben Dyson et al (2017: 5) yang berpendapat bahwa aktivitas fisik dan pendidikan jasmani akan berkontribusi pada sosialisasi positif siswa. Sejatinya aktivitas fisik yang dilakukan dengan benar pada usia dini akan berdampak pada aktivitas gerak dasar peserta didik yang lebih baik. Pentingnya pembelajaran aktivitas fisik dilakukan sedari usia dini untuk mendapatkan manfaat gerak dasar yang lebih baik. Emi Tsuda, Phillip Ward, dan Jacqueline D.

Goodway (2018: 34) berpendapat bahwa untuk keterampilan motorik transisi di mana anak-anak belajar bagaimana menggabungkan keterampilan motorik dasar dan menerapkan keterampilan tersebut dalam konteks permainan awal. Pernyataan dari Gatot Jariono dkk (2021: 60) menyatakan bahwa aktivitas fisik salah satunya melalui aktivitas olahraga yang berhubungan dengan fisik pendidikan pendidikan dan olahraga yang diberlakukan di sekolah dasar. Sekolah merupakan landasan dasar untuk memelihara kebugaran jasmani yang baik, untuk memelihara kebugaran jasmani diperlukan pendekatan pembelajaran sirkuit. Pembelajaran sirkuit adalah permainan pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan. Hal tersebut menyatakan bahwa untuk melatih gerak dasar dengan baik sebaiknya dilakukan dengan aktivitas permainan untuk usia anak-anak. Media permainan bagi anak merupakan salah satu aktivitas yang menyenangkan dan menantang serta mempunyai manfaat yang baik bagi fisik, gerak dasar, maupun aktivitas sosialnya. Beberapa penelitian yang sudah ada dilakukan juga menyatakan demikian salah satunya yaitu penelitian oleh J. Jarani et al (2016: 1) yang berjudul “Efek dari dua program pendidikan jasmani pada kesehatan dan kebugaran fisik terkait keterampilan anak-anak Albania” menghasilkan kesimpulan bahwa berbasis olahraga menunjukkan perubahan yang lebih positif dalam beberapa hasil keterampilan koordinasi motorik kasar, hasil keterampilan koordinasi dan kebugaran kardiorespirasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pendidikan olahraga berbasis latihan dan permainan merupakan strategi yang berguna untuk meningkatkan kebugaran fisik terkait kesehatan dan keterampilan pada anak-anak sekolah dasar Albania. Selain itu,

penelitian menunjukkan bahwa pendidikan olahraga berbasis olahraga lebih efektif daripada pendidikan olahraga berbasis game dalam meningkatkan fungsi motorik kasar dan kardiorespirasi kebugaran. Francesco Sgro, Antonella Quinto, Fabiana Platania, dan Mario Lipoma (2019: 784) menyatakan bahwa pengembangan gerak dasar harus menjadi strategi utama dalam intervensi masa kanak-kanak yang bertujuan untuk mempromosikan aktivitas fisik jangka panjang, terutama di sekolah dasar. Untuk meningkatkan gerak dasar seseorang harus dilatih pada usia dini atau saat fase anak sekolah dasar. Beberapa cara untuk meningkatkan gerak dasar salah satunya adalah dengan media permainan, adanya permainan membuat aktivitas anak lebih tertantang serta membuat anak menjadi senang untuk melakukan aktivitas fisik. Media permainan sirkuit merupakan media yang salah satunya menjadi alternatif untuk meningkatkan gerak dasar peserta didik khususnya jenjang sekolah dasar. Tidak hanya memberikan manfaat untuk meningkatkan gerak dasar, namun seiring berjalannya melakukan aktivitas permainan sirkuit akan berdampak pada sikap sosial, kardio, serta kerjasama antar peserta didik. Dari pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan berangkai atau sirkuit merupakan alternatif permainan yang mempunyai aktivitas fisik yang baik yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan atau memberikan manfaat bagi peserta didik yang melakukannya tujuan dari permainan ini tidak hanya sekedar kompetisi, namun juga memberikan dampak baik terhadap gerak dasar bagi peserta didik yang melakukannya.

B. Penelitian Yang Relevan

Tujuan dari adanya penelitian yang relevan yaitu sebagai acuan dan mendukung penelitian, agar penelitian yang sedang dilakukan dan dijalankan oleh peneliti menjadi lebih jelas, terarah dan tidak menyimpang dari tujuan utama penelitian. Penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini yaitu sebagai berikut:

1. Ety Prehateningsih. 2015. Yang berjudul mengenai: Model Kemampuan Gerak Dasar Untuk Meningkatkan Keterampilan Lokomotor Pada Anak Taman Kanak Kanak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan model pemanduan kemampuan gerak dasar yang valid, praktis, dan efektif; menganalisis tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan pelaksanaan model pemanduan dalam pembelajaran; dan mendeskripsikan peningkatan keterampilan lokomotor pada anak TK. Hasil dari penelitian ini yaitu dihasilkan suatu produk berupa model pemanduan yang dikemas dalam buku dan CD dengan tingkat kevalidan pada kriteria sangat baik/sangat valid. Tingkat kepraktisan pada kriteria sangat baik dan layak sebagai model pemanduan pembelajaran di TK. Tingkat keefektifan pada kategori sangat tinggi. Hasil penelitian tersebut relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu dihasilkannya suatu produk media yaitu berupa buku/CD dimana produk tersebut telah diuji cobakan terlebih dahulu.
2. Imroatun Khasanah. 2018. Yang berjudul mengenai: Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sirkuit Untuk Meningkatkan

Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan sirkuit yang sesuai tahap perkembangan anak. (2) Mengetahui keefektifan penerapan model pembelajaran berbasis permainan sirkuit untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Penelitian pengembangan ini mengacu pada langkah-langkah Borg& Gall yang menyederhanakan 10 langkah pengembangan yang dibagi menjadi 3 bagian utama, yaitu: (1) Studi Pendahuluan, (2) Tahap Pengembangan Produk, dan (3) Tahap Uji Coba Produk. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil dari penelitian ini yaitu bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar antara nilai kemampuan awal anak dengan kemampuan akhir setelah diberi perlakuan. Maka dapat disimpulkan bahwa model ini efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Hasil penelitian tersebut relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu dihasilkannya suatu produk yang mempunyai efek atau kemanfaatan bagi peserta didik yaitu meningkatnya kemampuan motoric peserta didik.

3. Retno Mundi Pertiwi. 2018. Yang berjudul mengenai: Pengembangan Model Pembelajaran Sirkuit Untuk Membantu Pola Gerak Lokomotor, Non Lokomotor, dan Manipulatif Anak Down Syndrome. Tujuan dari penelitian ini adalah Agar keterampilan gerak dan sosialnya bisa berkembang. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran pendidikan jasmani adaptif model pembelajaran sirkuit bagi

anak down syndrome yang dapat mengembangkan pola gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif siswa. Melibatkan kepala sekolah, guru pendamping, guru pendidikan jasmani dan guru kelas, sebagai observer dalam pengisian instrumen pelaksanaan pembelajaran, angket respon guru. Khusus guru pendidikan jasmani juga berperan sebagai pelaksana model pembelajaran yang dikembangkan. Hasil dari penelitian ini yaitu Hasil pengembangan perangkat model pembelajaran sirkuit pendidikan jasmani adaptif adalah sebagai berikut pelaksanaan pembelajaran terlaksana sangat baik, respon guru sangat baik dan pendapat sangat mendukung, pengembangan pola gerak dasar terlaksana dengan baik. Dengan demikian, produk pengembangan perangkat model pembelajaran sirkuit pendidikan jasmani adaptif bagi anak down syndrome untuk mengembangkan pola gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif masuk kategori sangat baik. Hasil penelitian tersebut relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu dihasilkannya suatu produk yang mempunyai efek atau kemanfaatan bagi peserta didik yaitu meningkatnya kemampuan gerak dasar peserta didik dan produk tersebut menghasilkan permainan yang menarik bagi peserta didik.

4. Siti Dyah Purwatiningsih. 2019. Yang berjudul mengenai: Pengembangan Permainan Sirkuit untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar dan Bahasa Anak di RA Al-Qodir Wage Sidoarjo. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar dan bahasa anak kelompok A melalui permainan sirkuit “Kenali Aku”. Penelitian ini

selain berdasarkan masalah pada anak kelompok A di RA Al-Qodir Wage Sidoarjo, juga didasarkan pada inovasi dalam pembelajaran yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak. Hasil dari penelitian ini yaitu berdasarkan penilaian uji formatif oleh para ahli dan juga observasi kepada anak, permainan sirkuit “Kenali Aku” layak dan efektif, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar dan bahasa anak kelompok A. Hal tersebut terbukti dari data hasil penelitian sebagai berikut: dari hasil validasi ahli yaitu ahli media permainan dan ahli perkembangan anak, didapatkan hasil layak dari semua aspek. Hasil uji coba perorangan anak di dapat hasil yaitu 5 anak mendapatkan nilai 100% dari semua aspek motorik kasar dan bahasa yang dinilai. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan 10 anak mendapatkan hasil 100% pada semua aspek motorik kasar dan bahasa dalam permainan sirkuit “Kenali Aku”. Hasil uji lapangan hasil pretest dan posttest anak menunjukkan bahwa 30 anak mengalami peningkatan motorik kasar dan bahasa dari nilai pretest dan posttest. Mean ranks atau rata-rata peningkatan tersebut adalah sebesar 15,50, sedangkan jumlah rangking positif atau sum of ranks adalah sebesar 465,00. Hasil penelitian tersebut relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu dihasilkannya suatu produk yang mempunyai tujuan efek atau kemanfaatan bagi peserta didik terkait gerak dasar menggunakan media permainan

5. Sus Indrawati. 2019. Yang berjudul mengenai: Pengaruh Permainan Sirkuit Cerdas Spontanitas terhadap Perkembangan Motorik Kasar dan

Sosial Anak Kelompok A di Kecamatan Wiyung Surabaya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan sirkuit “Cerdas Spontanitas” terhadap perkembangan motorik kasar dan sosial anak kelompok A di kecamatan Wiyung Surabaya. Penelitian ini selain berdasarkan permasalahan yang terjadi pada anak kelompok A di Kecamatan Wiyung Surabaya, juga didasarkan pada inovasi dalam pembelajaran yang di lakukan di Taman Kanak-Kanak. Hasil dari penelitian ini yaitu adalah (1) ada pengaruh permainan sirkuit cerdas spontanitas terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok A di kecamatan Wiyung Surabaya, (2) ada pengaruh permainan terhadap perkembangan sosial anak kelompok A di kecamatan Wiyung Surabaya, hasilnya diperoleh thitung > ttabel dengan taraf nyata 5% sehingga $9,2 > 0,5$ dengan perbedaan rata rata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata rata kelas eksperimen sebesar 21,4 dan rata rata kelas kontrol sebesar 13,2. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa permainan sirkuit “Cerdas Spontanitas” berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok A dan permainan sirkuit “Cerdas Spontanitas” berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak kelompok A di Kecamatan Wiyung Surabaya. Hasil penelitian tersebut relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu dihasilkannya media permainan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar serta kemampuan kognitif peserta didik.

C. Kerangka Berfikir

Media permainan berangkai merupakan permainan yang dapat meningkatkan gerak dasar peserta didik yang meliputi gerak dasar non lokomotor, lokomotor, manipulative. Isi dari media permainan berangkai ini adalah pos-pos permainan yang dibuat sedemikian rupa sehingga dapat membuat anak tertantang untuk mencoba bermain dalam media permainan berangkai. Secara tidak sadar peserta didik juga melatih kemampuan gerak dasarnya secara langsung dengan adanya media permainan berangkai. Hal tersebut dikarenakan dalam setiap pos permainan memiliki kemanfaat serta tujuan untuk meningkatkan gerak dasar peserta didik. Setiap pos mewakili gerak non lokomotor seperti *jump jack*, *squat*, selanjutnya gerak lokomotor seperti berlari, merangkak, gerak manipulative seperti melempar bola, menggiring bola. Permainan tersebut apabila dilakukan berulang-ulang atau rutin secara langsung dapat meningkatkan gerak dasar peserta didik, walaupun peserta didik melakukannya karena media permainan berangkai tersebut mudah dilakukan dan menyenangkan maka kemanfaatan yang diperoleh peserta didik secara langsung akan terasa bagi tubuhnya.

Sekolah dasar khususnya kelas bawah peserta didik cenderung untuk ingin bermain dan keinginan tahuannya juga banyak. Oleh karena itu sebagai pendidik dituntut untuk memberikan pembelajaran yang kreatif dan tidak membosankan. Hingga akhirnya dapat menarik perhatian peserta didik untuk selalu mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh pendidik tanpa ada rasa tidak suka dan atas prasangka suka rela untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penting untuk memberikan penekanan kepada proses pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran anak. Proses kegiatan pembelajaran tersebut, membutuhkan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan konsep panduan atau pedoman yang digunakan dalam merancang pembelajaran, bahan pembelajaran, membimbing proses pembelajaran dan mengorganisasikan pengalaman pembelajaran. Fakta yang ada di lapangan, kurangnya guru dalam memberikan inovasi aktivitas permainan gerak dasar. Kesiapan guru untuk mengembangkan media pembelajaran agar dapat diberikan kepada anak agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik juga merupakan upaya bersama. Perlunya media pengembangan pembelajaran menjadi salah satu unsur untuk memajukan pembelajaran yang ada.

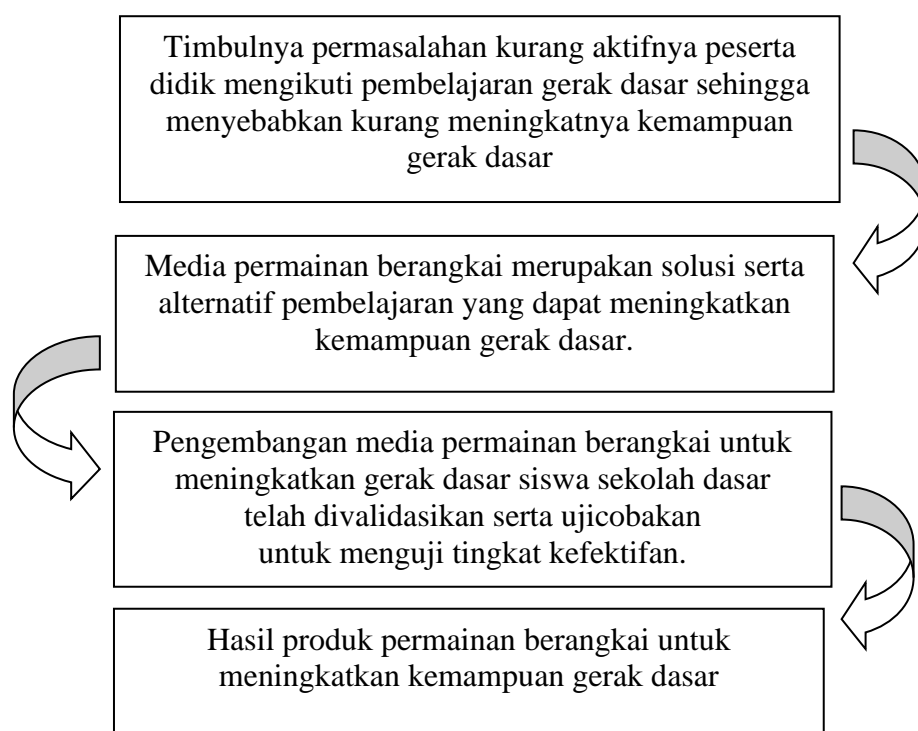
Melalui permainan siswa akan lebih menyukai pembelajaran sesuai ciri khas bermain yaitu dilakukan sukarela dan tidak adanya paksaan dari siapapun. Tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di sekolah dasar, salah satunya adalah meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar. Gerak dasar pada umumnya terbagi menjadi tiga bagian, yaitu gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Pengembangan kemampuan gerak dasar, harus mendapatkan perhatian dari guru penjas di sekolah. Pengembangan kemampuan gerak dasar bagi siswa disekolah dasar, dapat dilakukan dengan suatu permainan.

Hal ini dapat dilakukan, mengingatkan masa-masa anak usia sekolah dasar adalah masa dimana anak menyukai bermain. Permainan yang diberikan dapat berupa permainan berangkai yang diberikan kepada siswa, sebagai upaya dalam

mengembangkan kemampuan gerak dasar, khususnya pada gerak dasar sangat diperlukan. Melalui pengembangan media pembelajaran dengan permainan sirkuit ini menjadi salah satu media pengembangan pembelajaran yang dapat memberikan variasi baru dalam media pembelajaran untuk mengembangkan gerak dasar siswa sekolah dasar.

Studi kepustakaan dimaksudkan untuk memperoleh konsep teoritis tentang Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar yang dapat meningkatkan gerak dasar peserta didik. Studi lapangan dimaksud untuk memperoleh data empiris tentang kondisi lapangan terkait dengan kemampuan guru, kemampuan murid, serta proses pembelajaran.

Penunjang dalam proses pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis permainan berangkai ini adalah media pembelajaran yang dituangkan dalam video pembelajaran kepada anak dalam proses pembelajaran yang dijadikan media untuk memperlancar kegiatan pembelajaran nantinya. Selanjutnya diringkas oleh peneliti dengan skema bagan kerangka berfikir sebagai berikut;



Gambar 2. Bagan Kerangka Berfikir

D. Pertanyaan Penelitian

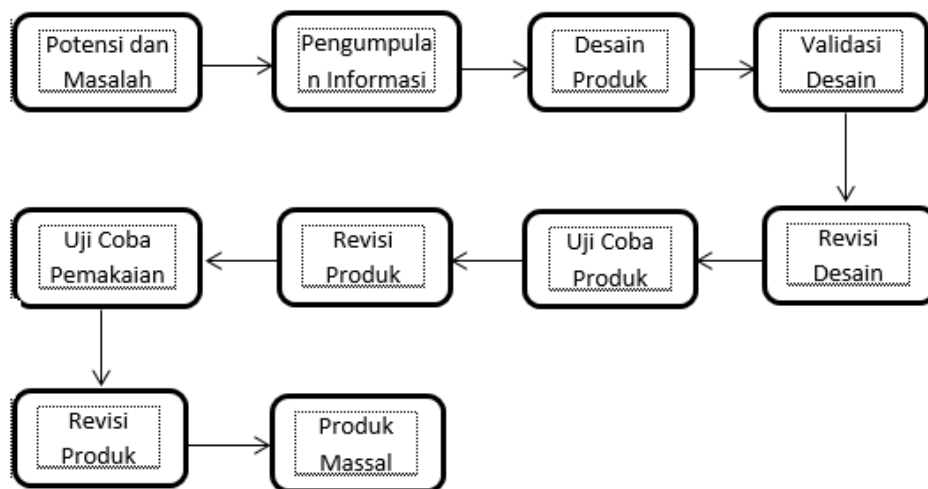
Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka pikir yang telah dikemukakan sebelumnya, maka pertanyaan penelitian yang diajukan sebagai berikut:

1. Apakah konstruksi pengembangan media permainan telah sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar?
2. Apakah kelayakan pengembangan media permainan berangkai dapat digunakan bagi pendidik dan peserta didik?
3. Apakah efektifitas pengembangan media permainan berangkai dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar peserta didik?

III. METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan, penelitian pengembangan dalam bahasa Inggris disebut *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Setiap penelitian berangkat dari permasalahan atau dasarnya adalah permasalahan yang tujuan akhirnya adalah untuk menyelesaikan masalah tersebut. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan penelitian yang lebih banyak menguji teori ke arah menghasilkan produk-produk yang dapat digunakan langsung oleh para pengguna.



Gambar 3. Alur Penelitian

Model pengembangan dalam penelitian ini, berupa model prosedural yang bersifat deskriptif, karena dalam penelitian ini menggariskan atau menggunakan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk yang berupa media permainan sirkuit atau permainan berangkai untuk mengembangkan gerak dasar bagi peserta didik sekolah dasar. Secara operasional bahwa media

permainan sirkuit untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar bagi siswa sekolah dasar, yang kemudian disesuaikan dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan/karakteristik siswa sekolah dasar, yang disusun secara sistematis sesuai dengan langkah-langkah pengembangan.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dalam pengembangan ini adalah langkah-langkah yang ditempuh sebelum menghasilkan suatu produk tertentu. Pernyataan dari Borg & Gall (1983: 59) pada dasarnya prosedur penelitian dan pengembangan terdiri dari dua tujuan utama, yaitu mengembangkan produk dalam mencapai tujuan (fungsi validasi). Prosedur atau langkah-langkah penelitian dan pengembangan tidak harus menggunakan langkah-langkah baku yang harus diikuti, tetapi setiap pengembangan dapat memilih dan menentukan langkah yang paling tepat bagi penelitiannya berdasarkan kondisi dan kendala yang dihadapinya.

Langkah-langkah pengembangan penelitian ini memodifikasi dari tahapan penelitian pengembangan Borg & Gall. Penelitian pengembangan ini dibagi menjadi dua tahap, yaitu: tahap awal pendahuluan dan tahap akhir pengembangan. Tahap awal pendahuluan meliputi melakukan kajian literatur, penelitian relevan, observasi, dan studi pendahuluan. Tahap akhir dari penelitian pengembangan meliputi mengembangkan produk awal, validasi, serta revisi ahli, uji coba skala kecil serta besar, dan produk final. Tahapan pengembangan yang telah dimodifikasi sebagai berikut:

1. Pendahuluan

Langkah penelitian pendahuluan ini diawali dengan masalah yang ada pada pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar oleh guru mata pelajaran PJOK, langkah penelitian pendahuluan ini dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang ada terkait dengan proses pembelajaran, kajian literatur, penelitian yang relevan dan studi lapangan. Hasil dari tahap pendahuluan ini adalah sebagai dasar penelitian pengembangan media permainan sirkuit atau berangkai untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar peserta didik sekolah dasar.

a. Kajian Literatur & Penelitian yang Relevan

Kajian literatur ini dilaksanakan pada materi pembelajaran PJOK di kelas 3 SD, media pembelajaran, serta karakteristik peserta didik jenjang SD serta kajian penelitian yang relevan telah dilakukan terhadap hasil penelitian sejenis.

b. Observasi dan Studi Lapangan

Observasi dan studi lapangan adalah kegiatan yang pertama dilakukan agar dapat memperoleh informasi serta data terhadap penelitian yang akan dilakukan. Observasi dan studi akan meliputi terhadap sekolah, guru, siswa serta pelaksanaan pembelajaran.

2. Tahap Pengembangan

Tahap ini dibagi menjadi beberapa bagian, sebagai berikut: produk awal, validasi serta revisi ahli, uji coba skala kecil, uji coba skala besar, dan produk final. Penjelasan langkah-langkah tersebut sebagai berikut:

a. Mengembangkan Produk Awal (draf model)

Tahap ini peneliti mulai menyusun dan menciptakan suatu produk guna membantu guru-guru PJOK sekolah dasar, serta peserta didik untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar baik non lokomotor, lokomotor, serta manipulatif. Produk yang diciptakan merupakan produk awal dan dalam pengembangannya dilakukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Analisis kurikulum sekolah dasar agar produk yang diciptakan tidak menyimpang dari pembelajaran yang seharusnya.
- 2) Analisis karakteristik siswa sekolah dasar.
- 3) Analisis tujuan pengembangan media permainan sirkuit

b. Validasi Ahli Produk

Validasi ahli produk dilaksanakan sebelum produk yang dikembangkan diujikan keefektivitasnya serta manfaat kepada peserta didik. Para ahli produk yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu 1 Guru PJOK sekolah dasar serta 3 Dosen berkompeten.

c. Uji Coba Skala Kecil

Trial pengujian produk media aktivitas jasmani PJOK sekolah dasar melalui permainan berangkai terhadap gerak dasar lokomotor peserta didik dimulai dengan uji coba skala yang kecil. Hasil uji coba untuk direvisi produk media aktivitas jasmani PJOK sekolah dasar melalui permainan berangkai terhadap gerak dasar peserta didik. Kemudian didokumentasikan yang selanjutnya dinilai oleh para ahli sebelum diuji coba dilapangan sehingga diperoleh produk akhir yang sudah diuji keefektifannya.

d. Revisi Uji Coba Skala Kecil

Revisi bertujuan untuk media permainan berangkai yang dikembangkan sesuai dan layak untuk diuji coba lapangan dalam skala besar. Saran serta masukan yang diberikan oleh ahli akan ditindaklanjuti dan evaluasi untuk memperbaiki produk dan saran dari guru PJOK juga dijadikan masukan untuk memperbaiki produk.

e. Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar dilakukan setelah revisi uji coba produk skala kecil dilakukan, hal ini bertujuan untuk menguji produk dalam skala besar lebih banyak dibandingkan dengan subjek skala kecil.

f. Revisi Uji Coba Skala Besar

Revisi pada tahap kedua ini memiliki tujuan agar produk yang dibuat menjadi final produk. Beberapa revisi yang dilakukan adalah berdasarkan uji coba tahap skala kecil dan besar yang telah dilakukan selain itu, kritik serta saran dari guru dan peserta didik menjadi salah satu pertimbangan adanya revisi yang dilakukan. Produk penelitian pengembangan ini berupa rubrik penilaian atau instrument yang dapat digunakan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran pada media pembelajaran permainan sirkuit untuk siswa kelas 3 sekolah dasar. Kedua langkah diatas dinilai cukup untuk pengaruh peningkatan gerak dasar siswa sekolah dasar kelas 3. Tahap ini bertujuan menyusun serta membuat produk final berupa buku panduan model permainan sirkuit untuk mengembangkan keterampilan siswa kelas 3 sekolah dasar serta berupa video media pembelajaran permainan berangkai.

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji Coba Produk penelitian melalui dua tahapan yakni skala kecil dan besar sebelum nantinya uji di lapangan. Produk yang digunakan sebelumnya terlebih dahulu di validasikan oleh para ahli yaitu dosen serta guru PJOK yang telah ditunjuk untuk menilai terhadap draf model yang telah disusun, sehingga akan diketahui apakah media permainan yang dibuat layak dan sesuai untuk diujicobakan dilapangan.

Draf yang sudah dicek kemudian divalidasi oleh ahli serta direvisi sesuai dengan masukan serta saran sehingga layak untuk diuji cobakan. Apabila terdapat kekurangan serta kesalahan dalam draf media permainan berangkai maka akan dilakukan perbaikan. Selanjutnya pada tahap uji coba saat dilapangan peran dari para ahli yaitu melihat dan menilai layak tidaknya media permainan yang telah disusun dengan kenyataan di lapangan. Setelah uji coba skala luas maka akan diperoleh draf media permainan yang benar-benar valid.

2. Subyek Uji Coba

Subyek yang dijadikan uji coba pemakaian produk adalah siswa kelas 3 Sekolah Dasar Negeri Semarang 2, Sidoluhur, Semarang 1, dan Semarang 4 Kapanewon Godean, Kabupaten Sleman.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengambilan data pada penelitian ini adalah teknik kualitatif. Teknik kualitatif adalah metode yang fokus pada pengamatan yang mendalam. Data kualitatif didapat dari hasil kuesioner yang berupa masukan dan saran dari para

ahli (dosen) dan guru PJOK sekolah dasar untuk kemudian dijadikan perbaikan produk yang digunakan.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif, ada dua macam teknik analisis data deskriptif yang dilakukan, yang pertama yaitu analisis data deskriptif kuantitatif, analisis ini dilakukan untuk menganalisis data hasil observasi para ahli terhadap kualitas draf media yang disusun dan dianalisis oleh para ahli sebelum pelaksanaan uji coba lapangan.

Teknik yang kedua merupakan analisis data deskriptif kualitatif, dimana analisis ini dilakukan dari data hasil observasi serta masukan ataupun saran dari para ahli untuk penyempurnaan revisi media pembelajaran permainan berangkai yang diproses selama tahap uji coba lapangan baik skala kecil dan skala besar. Selanjutnya setelah beberapa perbaikan revisi. Dilakukanlah penyusunan berdasarkan hasil pengembangan setelah dilaksanakan uji lapangan skala kecil serta skala besar, yaitu pada pembuatan produk akhir atau produk final berupa buku panduan dan DVD pembelajaran media permainan sirkuit untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar siswa sekolah dasar.

Permainan berangkai sesuai untuk diuji cobakan apabila draf dalam skala kecil oleh ahli telah memberi validasi dan menyatakan bahwa semua item klasifikasi dalam skala nilai dinilai dengan memberi tanda centang (✓) baik di kolom (1,2,3,4). Penelitian ini mempunyai karakteristik pengembangan media, media dapat dikatakan diterima atau dapat digunakan harus melalui uji coba validasi dan reliabilitas. Validasi yang digunakan dalam uji validasi ahli adalah

berdasarkan pada validasi isi. Pengujian reliabilitas media permainan sirkuit dan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar bagi siswa kelas 3 sekolah dasar menggunakan reliabilitas pengamatan atau dengan mencari koefisien kesepakatan diantara pengamat. Pengujian reliabilitas. Pengamatan memperlihatkan pada pengertian bahwa menentukan reliabilitas instrumen dengan menggunakan kesepakatan antara beberapa pengamat. Untuk mencari indeks kesesuaian kasar (*Crude Index Agreement*), dengan rumus sebagai berikut:

$$IKK = n : N$$

Keterangan:

IKK : Indeks Kesesuaian Kasar

N : Jumlah kode yang sama

N : Banyaknya objek yang diamati

Sumber : Suharsini Arikunto (2013: 246)

Indikator keberhasilan tindakan meliputi perubahan peserta didik saat kegiatan pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih aktif serta gembira saat mengikuti pembelajaran PJOK serta ditandai dengan peningkatan peserta didik pada hasil Tes Keterampilan Gerak Dasar-TGMD 2 yang diciptakan oleh Ulrich, D.A pada tahun 2000 selanjutnya dikembangkan oleh Syahrial Bakhtiar pada tahun 2015. Tes Keterampilan TGMD 2 mempunyai Reabilitas tes dengan koefisien .95 sekalipun masih ada kemungkinan salah sebesar 15%. Uji efektifitas skor perbedaan dihitung menggunakan uji test independent-t SPSS versi 23 64 bit atau rumus manual test yang dilakukan menggunakan uji-t (t-test) setelah 3 kali pertemuan pembelajaran menggunakan Media Permainan Berangkai Untuk

Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar. Rumus Uji-t (test) sebagai berikut;

$$t = \frac{MD}{\frac{\sqrt{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}}}{N(N-1)}}$$

Sumber : Suharsini Arikunto (2013: 323)

Uji Tes Keterampilan Gerak Dasar-TGMD 2 mengambil sampel dari populasi siswa kelas tiga sekolah dasar negeri Semarangan 1, Semarangan 4, serta Sidoluhur. Populasi merupakan suatu kelompok atau komunitas dalam suatu wilayah yang memiliki kesamaan dalam karakteristik. Total anggota populasi dalam penelitian ini adalah 65 peserta didik. Total keseluruhan populasi tersebut kemudian disederhanakan dengan cara mengambil sampel dari 65 peserta didik. Sampel merupakan mewakili atau disebut sebagian dari populasi yang memiliki sifat dan karakteristik yang sama yang menggambarkan dan dapat mewakili seluruh populasi yang diteliti. Penentuan pengambilan sampel dilakukan dengan metode *simple random sampling*. Pengambilan *simple random sampling* pada 65 peserta didik dilakukan dengan cara undian angka random dengan penentuan jumlah 30 peserta didik. Rincian tersebut terdiri dari 13 peserta didik sekolah dasar negeri Semarangan 4, selanjutnya 12 peserta didik sekolah dasar negeri Semarangan 1, serta dari 5 peserta didik sekolah dasar negeri Sidoluhur.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Pengembangan awal digunakan sebagai dasar landasan yang tepat untuk pengembangan produk yang dihasilkan. Pengembangan awal dihasilkan dari observasi serta kebutuhan terkait permasalahan yang ada. Hal tersebut bertujuan agar produk yang dihasilkan mempunyai tepat guna yang sesuai dengan kebutuhan yang nyata. Pengembangan produk awal mengenai Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar bagi anak kelas bawah khususnya kelas 3 disusun berdasarkan unsur-unsur serta dimensi gerak dasar yang lazim pada umumnya. Dimensi unsur gerak dasar yang dikembangkan sebagai berikut:

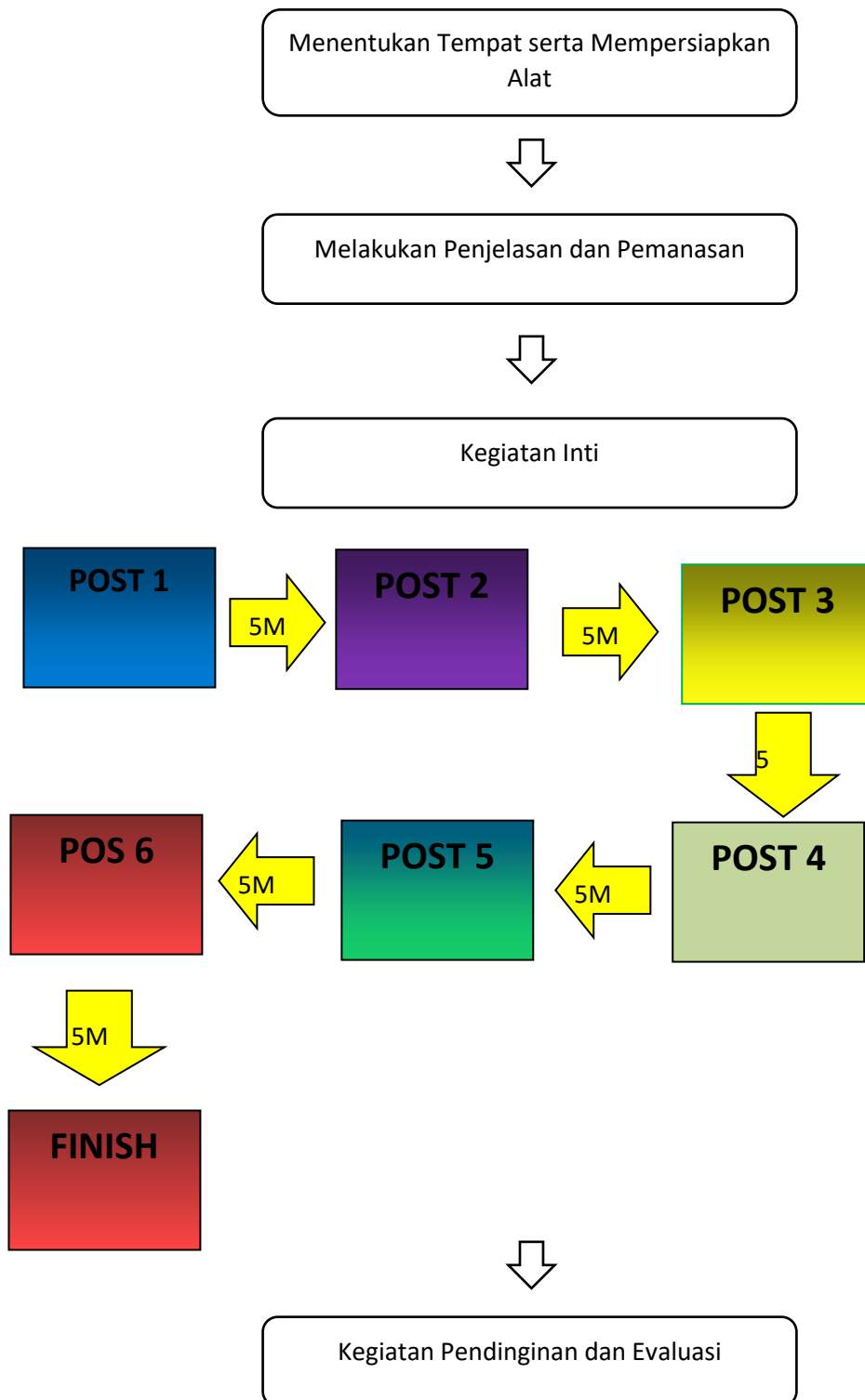
Tabel 1. Dimensi Produk Hasil

No	Gerak Dasar	Aktivitas/Kegiatan	Jenis Gerakan
1	Non Lokomotor	Pergerakan seseorang tanpa berpindah posisi atau tetap dalam posisi yang stabil.	Jumping Jack, Squat
2	Lokomotor	Gerakan yang menyebabkan terjadinya perpindahan tempat atau keterampilan yang digunakan memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lainnya.	Berjalan, Berlari Zig-zag
3	Manipulatif	Aktivitas yang dilakukan tubuh dengan bantuan alat.	Melempar bola, Menggiring Bola

Berdasarkan dimensi produk hasil yang telah ditetapkan untuk selanjutnya dikembangkan maka disusunlah produk pertama Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar. Produk tersebut masih bersifat awal serta kemudian dikembangkan sesuai dengan masukan serta saran dari validator yang telah ditentukan, adapun produk awal tersebut sebagai berikut:

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN BERANGKAI UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR SISWA SEKOLAH DASAR DRAF AWAL

Pengembangan media permainan berangkai untuk meningkatkan gerak dasar siswa sekolah dasar dibuat serta disusun berdasarkan kebutuhan terkait penyelesaian permasalahan yang ada dalam pembelajaran PJOK sekolah dasar. Hasil dari Analisa kebutuhan tersebut draf awal media pengembangan berbasis permainan berangkai merupakan urutan pembelajaran yang telah ditentukan. Desain media permainan berangkai dikemas di dalam bentuk video pembelajaran DVD yang dilengkapi dengan buku panduan pelaksanaan dalam permainan. Pada video pembelajaran tersebut merupakan media audio visual untuk guru PJOK sekolah dasar dalam memahami dan pelaksanaan media permainan berangkai untuk meningkatkan gerak dasar siswa sekolah dasar agar sesuai dengan permainan yang telah dibuat. Desain awal pada produk pengembangan media permainan berangkai untuk meningkatkan gerak dasar siswa sekolah dasar sebelumnya telah di validasi oleh validator ahli yang telah ditentukan.



Gambar 4. Langkah-langkah Pengembangan Media Permainan Berangkai

Penjelasan desain awal produk Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

Tahapan pengembangan media permainan berangkai untuk meningkatkan gerak dasar siswa melalui permainan dari pos 1 ke pos 6 dengan terlebih dahulu melalui pos-pos yang telah ada. Media permainan berangkai tersebut dilaksanakan secara runtut dari gerak dasar yang tergolong tingkat kesulitan yang mudah sedang hingga tingkat kesulitan yang cukup tinggi. Sebelum memulai permainan berangkai terlebih dahulu diawali dengan mempersiapkan lapangan/halaman yang akan digunakan dan menjelaskan bentuk permainan berangkai serta penilaian kemudian peraturan permainan kepada peserta didik. Selanjutnya mempersiapkan alat serta menata sedemikian rupa yang digunakan untuk melaksanakan permainan berangkai. Langkah selanjutnya setelah mempersiapkan halaman/lapangan yang dipakai dan penjelasan permainan kepada peserta didik dilanjutkan dengan aktivitas pemanasan, inti, serta ditutup dengan pendinginan serta evaluasi pembelajaran. Berikut penjelasan lebih lanjut secara detail aktivitas tersebut.

1. Tahap Persiapan Lapangan/Halaman serta Alat

Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar membutuhkan ruang cukup luas untuk melakukan aktivitas tersebut. Lapangan/halaman yang dipakai memenuhi aspek yang aman digunakan oleh peserta didik dan tidak menimbulkan hal-hal berbahaya yang tidak diinginkan. Selanjutnya setelah menentukan lapangan/halaman yang dipilih telah sesuai dan aman untuk digunakan kemudian peneliti menyiapkan alat yang akan dipakai dan menata sesuai dengan pos-pos permainan yang akan dilewati.

2. Tahap Penjelasan Permainan, Penilaian, dan Peraturan

Tahap kedua merupakan penjelasan permainan kepada peserta didik. Setelah menyiapkan Lapangan/halaman serta alat yang digunakan setiap pos. Permainan akan berjalan dengan lancar dan baik apabila peserta didik dapat terlebih dahulu mengetahui dan memahami permainan yang dilakukannya. Pada tahap ini peneliti melakukan penjelasan mengenai bagaimana permainan berlangsung dari setiap pos yang ada kemudian menjelaskan penilaian setiap pos permainan dan peraturan permainan sehingga permainan dapat berjalan dengan semestinya dan dapat dipahami seluruh peserta didik. Penjelasan dalam permainan berangkai ini dapat dilaksanakan pada ruang kelas atau tempat yang teduh di sekitar halaman/lapangan yang digunakan.

3. Aktivitas Pertama/Pemanasan

Aktivitas peserta didik sebelum melaksanakan kegiatan permainan berangkai untuk meningkatkan gerak dasar siswa sekolah dasar adalah aktivitas pemanasan. Pemanasan ini bertujuan untuk mempersiapkan kondisi tubuh peserta didik baik secara mental atau fisik. Manfaat pemanasan supaya meningkatkan aliran darah ke otot. Suhu otot yang lebih tinggi dari biasanya akan membuat otot jadi lebih lentur. Dengan pemanasan bisa terhindar dari risiko otot kram, terkilir, bahkan otot robek dalam permainan yang akan dilakukan. Pemanasan dipimpin oleh peneliti dengan estimasi waktu 15 menit dengan dua tahapan pemanasan yaitu statis dan dinamis. Pemanasan statis dilakukan mulai dari atas ke bawah dengan berhitung satu kali delapan. Efek dari pemanasan ini adalah otot akan lebih siap untuk bekerja lebih berat. Pemanasan dinamis dengan melakukan gerakan yang saling berkaitan yaitu berlari berputar mengelilingi lapangan/halaman yang digunakan bermain.

4. Aktivitas Tes Pengukuran Gerak Dasar

Pengukuran gerak dasar dalam penelitian ini menggunakan alat tes pengukuran gerak dasar *Test of Gross Motor Skill–TGMD* yang diciptakan oleh Ulrich, D.A. dari Scholl of Kinesiology University Michigan yang kemudian dikembangkan oleh Syahrial Bakhtiar (2015: 25). Tes ini bertujuan mengetahui tingkat kemampuan gerak dasar peserta didik sebelum dan sesudah melakukan aktivitas Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar dalam beberapa pertemuan untuk melihat tingkat perkembangan gerak dasar peserta didik. Tes pengukuran ini meliputi beberapa langkah tes pengukuran untuk menguji 12 keterampilan gerak dasar yang dibagi ke dalam dua subtes, yaitu lokomotor dan objek kontrol. Keterampilan lokomotor adalah keterampilan yang memerlukan gerak cepat tubuh saat bergerak dari satu arah ke arah lain. Keterampilan lokomotor terdiri dari berikut ini:

- 1) Lari yaitu melangkah dengan cepat, sampai terdapat gerakan dimana kedua kaki melayang sebentar di udara.
- 2) Gallop yaitu melakukan langkah kuda dengan cepat.
- 3) Hop yaitu melompat dalam jarak minimum pada setiap kaki.
- 4) Leap yaitu melaksanakan keterampilan terkait dengan melompati objek dengan satu kaki.
- 5) Horizontal jump yaitu melakukan lompatan horizontal dari posisi berdiri ke arah depan sejauh mungkin.
- 6) Slide yaitu gerakan menyamping pada suatu garis lurus dari satu titik ke titik lainnya.

Sementara keterampilan objek kontrol terdiri dari:

- 1) Striking a stationary ball yaitu memukul bola yang tidak bergerak merancang pembelajaran GDA menggunakan pemukul.
 - 2) Stationary dribble yaitu mendribble (memantulkan) bola ke lantai dengan tangan dominan tanpa berpindah tempat.
 - 3) Catch yaitu Kemampuan untuk menangkap lemparan bola.
 - 4) Kick yaitu kemampuan untuk menendang bola.
 - 5) Overhand throw yaitu melemparkan bola sejauh mungkin pada objek yang telah ditentukan.
 - 6) Underhand roll yaitu menggulingkan (mengelindingkan) bola kesasaran tertentu.
5. Aktivitas Kedua/Inti

Aktivitas permainan berangkai terdiri dari 6 pos dari setiap pos tersebut memiliki estimasi waktu yang berbeda-beda tergantung permainan yang dilakukan setiap pos. Tujuan pelaksanaan permainan disetiap pos berbeda-beda dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar peserta didik. Sebelum melaksanakan permainan peserta didik diberikan arahan kembali mengenai langkah-langkah serta peraturan permainan dan poin-poin yang diperoleh. Selanjutnya peneliti membagi tim menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah peserta didik yang ada. Kegiatan inti dimulai dengan terlebih dahulu peserta didik mencoba permainan setiap pos-pos yang telah disiapkan. Aktivitas dilaksanakan sebagai berikut;

a. Pos 1 (*Jump Jack*)

Tujuan permainan di post ini adalah untuk melatih gerak dasar non lokomotor peserta didik sekolah dasar yaitu keseimbangan, meregangkan otot, meningkatkan kekuatan otot kaki.

Peralatan dan Perlengkapan :

1. Sebuah kapur untuk membuat lingkaran berdiameter 1 meter.

Urutan Permainan :

1. Permainan dibagi dua tim sama jumlah.
2. Pemain melakukan Jump Jack satu persatu selama 30 detik.
3. Pemain yang keluar dari lingkaran maka mengulang Jump Jack dari awal.
4. Setelah waktu 30 detik selesai maka di lanjutkan di pos selanjutnya.

Peraturan Permainan :

1. Setiap pemain yang gagal Jump Jack maka akan mengulang dari awal.
2. Waktu yang telah ada tetap berjalan.
3. Setiap pemain wajib melakukan Jump Jack diarea lingkaran.

Penilaian

1. Pemain akan mendapatkan poin 1 apabila berhasil lebih dahulu menyelesaikan pos 1 yang dilanjutkan penilaian ke pos 2.



Gambar 5. *Jump Jack* Draf Awal

b. Pos 2 (*Squat*)

Tujuan permainan di post ini adalah untuk melatih gerak dasar non lokomotor peserta didik sekolah dasar yaitu keseimbangan, menguatkan otot bagian bawah peserta didik.

Peralatan dan Perlengkapan :

1. Sebuah kapur untuk membuat kotak persegi berukuran 1x1 meter.

Urutan Permainan :

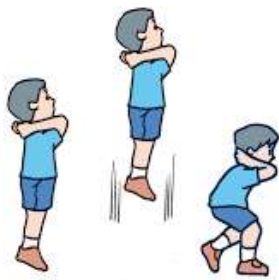
1. Permainan melanjutkan pemain pos 1
2. Pemain melakukan Squat satu persatu selama 30 detik.
3. Pemain yang keluar dari persegi maka mengulang Squat dari awal.
4. Setelah waktu 30 detik selesai maka di lanjutkan di pos selanjutnya.

Peraturan Permainan :

1. Setiap pemain yang gagal Squat maka akan mengulang dari awal.
2. Waktu yang telah ada tetap berjalan.
3. Setiap pemain wajib melakukan Squat diarea persegi.

Penilaian

1. Pemain akan mendapatkan poin 1 apabila berhasil lebih dahulu menyelesaikan pos
- 2 yang dilanjutkan penilaian ke pos 3.



Gambar 6. Gerakan *Squat* Draf Awal

c. Pos 3 (Merangkak)

Tujuan permainan di post ini adalah untuk melatih gerak dasar lokomotor peserta didik sekolah dasar yaitu kekuatan tangan, kaki, meningkatkan koordinasi tubuh, serta melatih konsentrasi.

Peralatan dan Perlengkapan :

1. Beberapa buah cone cerucut/tiang pendek.
2. Tali rafia

Urutan Permainan :

1. Permainan melanjutkan pemain pos 2.
2. Pemain melakukan gerakan melewati 5 rintangan cone atau tiang yang sudah ditali.
3. Pemain akan melewati jarak 5 meter pada rintangan tersebut
4. Setelah selesai maka di lanjutkan di pos selanjutnya.

Peraturan Permainan :

1. Setiap pemain diharuskan melewati pos tersebut
2. Apabila ada peserta didik menyundul tali saat merangkak maka dimulai dari awal

Penilaian

Pemain akan mendapatkan poin 2 apabila berhasil lebih dahulu menyelesaikan pos 3 yang dilanjutkan penilaian ke pos 4.



Gambar 7. Gerakan Merangkak Draf Awal

d. Pos 4 (Berlari Zig-Zag)

Tujuan permainan di post ini adalah untuk melatih gerak dasar lokomotor peserta didik sekolah dasar yaitu kelincahan, kecepatan gerak, serta meningkatkan kebugaran tubuh.

Peralatan dan Perlengkapan :

1. Beberapa buah cone tiang.
2. Kapur untuk start dan finish.

Urutan Permainan :

1. Permainan melanjutkan pemain pos 3.
2. Pemain melakukan gerakan lari secara zig-zag melewati 10 rintangan cone atau tiang yang sudah siapkan.
3. Pemain akan melewati jarak 10 meter pada rintangan tersebut.
4. Permainan dimulai dari start menuju finish.

Peraturan Permainan :

1. Setiap pemain diharuskan melewati rintangan zig-zag tersebut secara berlari.
2. Apabila ada peserta didik menyentuh dan menjatuhkan cone yang ada maka pemain memulai dari awal pos 3 harus start.

Penilaian

Pemain akan mendapatkan poin 2 apabila berhasil lebih dahulu menyelesaikan pos 4 yang dilanjutkan penilaian ke pos 5.



Gambar 8. Gerakan Berlari Zig-Zag Draf Awal

e. Pos 5 (Melempar Bola Kasti)

Tujuan permainan di post ini adalah untuk melatih gerak dasar manipulatif peserta didik sekolah dasar yaitu melatih koordinasi, konsentrasi, otot tubuh bagian atas, seperti otot inti atau *core* dan otot lengan.

Peralatan dan Perlengkapan :

1. 6 buah bola kasti
2. 2 buah keranjang
3. Kapur

Urutan Permainan :

1. Permainan melanjutkan pemain pos 4.
2. Pemain melakukan gerakan melempar bola kasti ke arah keranjang yang berjarak 3 meter.

Peraturan Permainan :

1. Setiap pemain mempunyai kesempatan melempar sebanyak 3 kali.
2. Boleh menggunakan lemparan lambung atau dada.
3. Tujuannya adalah memasukan bola ke keranjang.
4. Pemain tidak boleh melempar melebihi garis yang disediakan, apabila terjadi maka lemparan diulang.

Penilaian

Pemain akan mendapatkan poin 3 maksimal sesuai jumlah masuk bola ke arah sasaran yang telah disediakan. Tidak mendapat nilai apabila bola tidak masuk ke arah sasaran. Kemudian dilanjutkan penilaian ke pos 6.



Gambar 9. Gerakan Melempar Bola Kasti Draf Awal

f. Pos 6 (Menggiring Bola)

Tujuan permainan di post ini adalah untuk melatih gerak dasar manipulatif peserta didik sekolah dasar yaitu kelincahan, kecepatan gerak, koordinasi kaki.

Peralatan dan Perlengkapan :

1. Beberapa buah cone cerucut.
2. Kapur untuk start dan finish.
3. 2 Bola Sepak

Urutan Permainan :

1. Permainan melanjutkan pemain pos 5.
2. Pemain melakukan menggiring bola dari garis start sampai finis dengan jarak 5 meter.
3. Pemain melakukan gerakan menggiring boleh menggunakan kaki dalam, punggung kaki, luar kaki.

Peraturan Permainan :

1. Setiap pemain diharuskan menggiring bola sesuai garis yang telah disediakan menggunakan cone.
2. Apabila keluar garis maka diulang dari awal.

Penilaian

Pemain akan mendapatkan poin 3 apabila berhasil lebih dahulu menyelesaikan pos 6 yang dilanjutkan penilaian ke finish



Gambar 9. Gerakan Menggiring Bola Draf Awal

6. Aktivitas Penutup/Evaluasi

Aktivitas terakhir dalam Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar adalah penutup. Penutup dalam aktivitas ini meliputi pendinginan peserta didik yang dilakukan dengan gerakan yang menyenangkan dan gembira serta evaluasi permainan yang dilaksanakan untuk menyampaikan hasil aktivitas permainan yang telah dilakukan oleh peserta didik. Kemudian apabila pendinginan dan evaluasi sudah dirasa cukup dilanjutkan dengan memandu peserta didik untuk menutup aktivitas dengan berdoa. Durasi waktu aktivitas penutup/evaluasi dilakukan dengan menyesuaikan evaluasi yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik.

B. Hasil Uji Coba Produk

Validasi yang dipakai dalam uji validasi dari ahli merupakan validitas isi. Validitas merupakan berkenaan dengan ketepatan alat ukur terhadap konsep yang diukur, sehingga betul-betul mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar

dibuat dengan konsep secara sistematis berdasarkan materi dan langkah-langkah penyusunan rancangan pembelajaran PJOK sekolah dasar. Konsep tersebut selanjutnya dirumuskan menjadi dua definisi yaitu konseptual serta operasional. Langkah selanjutnya merumuskan dimensi serta unsur yang ada dalam gerak dasar yang meliputi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, manipulatif yang dijadikan suatu bentuk media permainan berangkai yang dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar peserta didik sekolah dasar. Pada tahap tersebut penelitian sudah mengarah ke validitas isi. Kemudian untuk mengetahui apakah materi dan isi Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar telah sesuai yang diharapkan dan mempunyai muatan pengukuran untuk mengukur apa yang akan diukur atau dituju. Oleh karena itu dilakukan validasi oleh ahli/pakar yang mempunyai keahlian dan keterampilan serta berkompeten dalam bidang Pembelajaran Permainan dan Pendidikan Jasmani sekolah dasar. Satu validasi materi dari penelitian ini adalah Ibu Dr. Dra. Bernadeta Suhartini, M.Kes. sebagai dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Selanjutnya tiga validasi instrumen penelitian yang pertama adalah Bapak Irvan Nur Nugroho, S.Pd.Jas, M.Pd sebagai guru olahraga SDN Semarangan 1, kedua yaitu Ibu Prof. Dr. Dra. Endang Rini Sukamti, M.S. sebagai dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, dan terakhir yaitu Bapak Dr. Sulistiyono, S.Pd., M.Pd sebagai dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Dengan perihal tersebut baik secara materi dan substansi butir-butir yang ada dalam gerak dasar yang meliputi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, manipulatif yang dijadikan suatu bentuk media permainan berangkai yang dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar peserta didik sekolah dasar dapat dikatakan valid sebagai media permainan berangkai. Tahap setelah validasi dilakukan selanjutnya merupakan tahap reliabilitas penelitian yaitu sejauh mana pengukuran dari suatu tes

tetap konsisten setelah dilakukan berulang-ulang terhadap subjek dan dalam kondisi yang sama. Artinya, kapanpun alat ukur tersebut digunakan akan memberikan hasil ukur yang sama. Reliabilitas merupakan tahapan yang menunjukkan konsisten alat ukur yang mengalami gejala/kejadian yang hampir mirip. Menguji reliabilitas media permainan berangkai ini menggunakan pengamatan serta menetapkan koefisien antara kesepakatan pengamat. Pengamat dalam penelitian ini merupakan validator ahli atau juri untuk menguji instrument yang telah diberikan. Tahapan mencari reliabilitas memakai cara indeks kesesuaian kasar (*Crude Index Agreement*), dengan rumus berikut:

$$IKK = n : N$$

Keterangan:

IKK : Indeks Kesesuaian Kasar

n : Jumlah Kode yang sama

N : Banyaknya objek yang diamati

Berikut hasil uji reliabilitas setiap permainan didapatkan rentang koefisien permainan adalah 0,50 sampai 0,90 yang menunjukkan hasil cukup. Secara detail setiap permainan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Reabilitas *Crude Index Agreement*

No.	Permainan	Koefisien
1	Permainan Merangkak	0,70
2	Permainan Jump Jack	0,50
3	Permainan Zig-Zag	0,60
4	Permainan Squat	0,50
5	Permainan Melempar Bola	0,80

6	Permainan Menggiring Bola	0,70
---	---------------------------	------

Berkaitan dengan hasil uji reliabilitas serta validitas tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar sudah memenuhi persyaratan valid serta reliabel untuk bisa digunakan.

C. Revisi Produk

1. Revisi Tahap 1

Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar yang telah mendapatkan uji validasi ahli yaitu dosen serta guru pendidikan jasmani sekolah dasar memberikan beberapa masukan serta saran perbaikan yang diringkas sebagai berikut:

- a. Memberikan penjelasan lebih detail mengenai nilai skor pada setiap permainan.
- b. Pelaksanaan pemberian skor dilakukan sebaiknya oleh guru atau pendamping agar tidak mengganggu jalannya permainan berlangsung.
- c. Pemberian skor table penilaian yang bertujuan untuk mempermudah penilaian disetiap pos permainan.
- d. Gambar pelaksanaan permainan lebih diperjelas dan detail.
- e. Peraturan permainan disetiap pos lebih diperjelas serta lebih rinci kembali.
- f. Jarak permainan dari satu pos ke pos yang lain cukup 5 meter.
- g. Pelaksanaan jump jack dan squat dikurangi lagi.

- h. Pelaksanaan permainan dimulai dari yang lebih mudah ke lebih sulit dengan urutan yang pertama merangkak, jump jack, zig-zag, squat, melempar bola, menggiring bola.
- i. Ilustrasi diganti menjadi gambar pelaksanaan.

Berkaitan dengan saran serta masukan yang telah diberikan oleh validator, maka produk yang dirancang awal kemudian diperbaiki kembali agar menjadi lebih baik. Rancangan pengembangan media permainan berangkai setelah direvisi sebagai berikut:

Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan

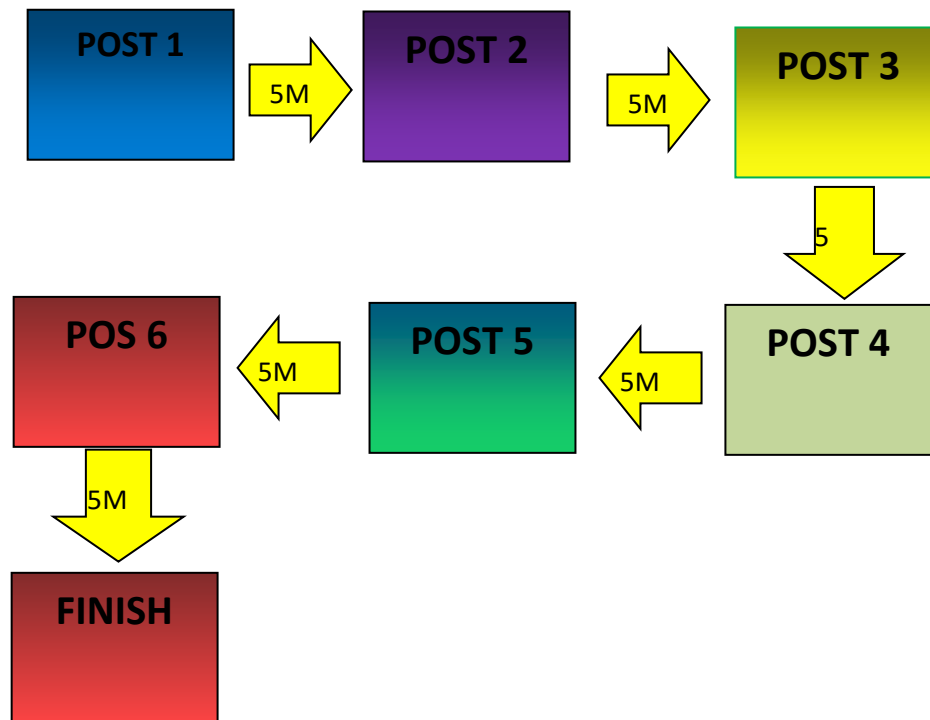
Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar

EDISI REVISI

Dimensi produk hasil

No	Gerak Dasar	Aktivitas	Gerakan
1	Non Lokomotor	Pergerakan seseorang tanpa berpindah posisi atau tetap dalam posisi yang stabil.	Jumping Jack, Squat
2	Lokomotor	Gerakan yang menyebabkan terjadinya perpindahan tempat atau keterampilan yang digunakan memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lainnya.	Berjalan, Berlari Zig-zag
3	Manipulatif	Aktivitas yang dilakukan tubuh dengan bantuan alat.	Melempar bola, Menggiring Bola

Untuk skema awal model pembelajaran sebagai berikut ;



Gambar 10. Langkah Permainan Berangkai Edisi Revisi

a. Post 1 (Merangkak)

Tujuan permainan di post ini adalah untuk melatih gerak dasar lokomotor peserta didik sekolah dasar yaitu kekuatan tangan, kaki, meningkatkan koordinasi tubuh, serta melatih konsentrasi.

Peralatan dan Perlengkapan :

1. Beberapa buah cone cerucut/tiang pendek.

Urutan Permainan :

1. Permainan dibagi dua tim sama jumlah.
2. Pemain pertama bermain , maka pemain kedua menghitung dibelakangnya.
3. Permainan memulai dari start.
4. Pemain melakukan gerakan merangkak di dalam cone yang telah ditata.
5. Pemain akan melewati jarak 5 meter pada rintangan tersebut.
6. Setelah selesai maka dilanjutkan di pos selanjutnya.

Peraturan Permainan :

1. Setiap pemain diharuskan melewati pos tersebut.
2. Apabila ada peserta didik keluar dari cone yang telah ditata maka diulang dari start awal.

Penilaian

Pemain akan mendapatkan poin 2 apabila berhasil lebih dahulu menyelesaikan pos 1 yang dilanjutkan penilaian ke pos 2, untuk yang menyelesaikan terakhir mendapat nilai 0.



Gambar 11. Pelaksanaan Merangkak

b. Post 2 (*Jump Jack*)

Tujuan permainan di post ini adalah untuk melatih gerak dasar non lokomotor peserta didik sekolah dasar yaitu keseimbangan, meregangkan otot, meningkatkan kekuatan otot kaki.

Peralatan dan Perlengkapan :

1. Sebuah kapur untuk membuat lingkaran berdiameter 1 meter.

Urutan Permainan :

1. Pemain melakukan 12 kali Jump Jack
2. Pemain yang keluar dari lingkaran maka mengulang Jump Jack dari awal.
3. Setelah 12 kali selesai maka di lanjutkan di pos selanjutnya.

Peraturan Permainan :

1. Setiap pemain yang gagal Jump Jack maka akan mengulang dari awal.
2. Setiap pemain wajib melakukan Jump Jack diarea lingkaran.

Penilaian

Pemain akan mendapatkan poin 1 apabila berhasil lebih dahulu menyelesaikan pos 2 yang dilanjutkan penilaian ke pos 3, untuk yang menyelesaikan terakhir mendapat nilai 0.





Gambar 12. Pelaksanaan *Jump Jack*

c. Post 3 (Berlari Zig-Zag)

Tujuan permainan di post ini adalah untuk melatih gerak dasar lokomotor peserta didik sekolah dasar yaitu kelincahan, kecepatan gerak, serta meningkatkan kebugaran tubuh.

Peralatan dan Perlengkapan :

1. Beberapa buah cone tiang.
2. Kapur untuk start dan finish.

Urutan Permainan :

1. Permainan melanjutkan pemain pos 2.
2. Pemain melakukan gerakan lari secara zig-zag melewati 6 rintangan cone atau tiang yang sudah disiapkan.
3. Permainan dimulai dari start menuju finish.

Peraturan Permainan :

1. Setiap pemain diharuskan melewati rintangan zig-zag tersebut secara berlari.
2. Apabila ada peserta didik menyentuh dan menjatuhkan cone yang ada maka pemain memulai dari awal pos 3 start.

Penilaian

Pemain akan mendapatkan poin 2 apabila berhasil lebih dahulu menyelesaikan pos 3, untuk yang menyelesaikan terakhir mendapat nilai 0. Kemudian dilanjutkan ke pos 4.



Gambar 13. Pelaksanaan Lari Zig-Zag

d. Post 4 (*Squat*)

Tujuan permainan di post ini adalah untuk melatih gerak dasar non lokomotor peserta didik sekolah dasar yaitu keseimbangan, menguatkan otot bagian bawah peserta didik.

Peralatan dan Perlengkapan :

1. Sebuah kapur untuk membuat kotak persegi/lingkaran berukuran 1x1 meter.

Urutan Permainan :

1. Permainan melanjutkan pemain pos 3.
2. Pemain melakukan Squat 12 kali.
3. Pemain yang keluar dari persegi maka mengulang Squat dari awal.
4. Setelah 12 kali selesai maka di lanjutkan di pos selanjutnya.

Peraturan Permainan :

1. Setiap pemain yang gagal Squat maka akan mengulang dari awal pos 4.
2. Setiap pemain wajib melakukan Squat di area persegi.

Penilaian

1. Pemain akan mendapatkan poin 1 apabila berhasil lebih dahulu menyelesaikan pos, untuk yang menyelesaikan terakhir mendapat nilai 0. Kemudian dilanjutkan ke pos 5.



Gambar 14. Pelaksanaan Squat

e. Post 5 (Melempar Bola Kasti)

Tujuan permainan di post ini adalah untuk melatih gerak dasar manipulatif peserta didik sekolah dasar yaitu melatih koordinasi, konsentrasi, otot tubuh bagian atas, seperti otot inti atau *core* dan otot lengan.

Peralatan dan Perlengkapan :

1. 6 buah bola kasti
2. 1 buah keranjang
3. Kapur

Urutan Permainan :

1. Permainan melanjutkan pemain pos 4.
2. Pemain melakukan gerakan melempar bola kasti ke arah keranjang yang berjarak 3 meter.

Peraturan Permainan :

1. Setiap pemain mempunyai kesempatan melempar sebanyak 3 kali.
2. Boleh menggunakan lemparan lambung, dada, bawah.
3. Tujuannya adalah memasukan bola ke keranjang.
4. Pemain tidak boleh melempar melebihi garis yang disediakan, apabila terjadi maka lemparan diulang.

Penilaian

Pemain akan mendapatkan poin 3 maksimal sesuai jumlah masuk bola ke arah sasaran yang telah disediakan. Tidak mendapat nilai apabila bola tidak masuk ke arah sasaran. Kemudian dilanjutkan penilaian ke pos 6.



Gambar 15. Pelaksanaan Melempar Bola

f. Post 6 (Menggiring bola)

Tujuan permainan di post ini adalah untuk melatih gerak dasar manipulatif peserta didik sekolah dasar yaitu kelincahan, kecepatan gerak, koordinasi kaki.

Peralatan dan Perlengkapan :

1. Beberapa buah cone cerucut.
2. Kapur untuk start dan finish.
3. 2 Bola Sepak

Urutan Permainan :

1. Permainan melanjutkan pemain pos 5.
2. Pemain melakukan menggiring bola dari garis start sampai finish dengan jarak 5 meter .
3. Pemain melakukan gerakan menggiring boleh menggunakan kaki dalam, punggung kaki, luar kaki.

Peraturan Permainan :

1. Setiap pemain diharuskan menggiring bola sesuai garis yang telah disediakan menggunakan cone.
2. Apabila keluar garis maka diulang dari awal.

Penilaian

Pemain akan mendapatkan poin 3 apabila berhasil lebih dahulu menyelesaikan pos 6 yang dilanjutkan penilaian ke finish



Gambar 16. Pelaksanaan Menggiring Bola

Tabel 3. Skor Penilaian

Nama Siswa : _____

Kelompok : _____

Nama Post	Nilai	
Post 1	2	0
Post 2	1	0
Post 3	2	0
Post 4	1	0
Post 5
Post 6	3	0
Jumlah	

Catatan : Lingkari dan isi sesuai nilai dalam permainan perpost yang dilakukan.

2. Revisi Tahap 2

Berdasarkan pengujian setelah tahap uji skala kecil dilakukan kemudian ada beberapa saran serta masukan kembali untuk menyempurnakan produk yang akan dihasilkan yaitu adanya beberapa penambahan penjelasan sebagai berikut:

- a. Penjelasan mengenai gerakan lebih baik secara langsung atau bisa menggunakan video pembelajaran.
- b. Penjelasan mengenai permainan dilakukan dengan lebih rinci dan detail.
- c. Pengujian uji-t bisa dilakukan pada tahap kedua.

3. Revisi Tahap 3

Berdasarkan revisi yang telah dilakukan serta uji coba yang telah dilaksanakan maka Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar sudah layak untuk dipergunakan untuk sebagaimana mestinya. Hal ini didasari bahwa tidak ada masukan dan revisi Kembali terhadap produk yang dikembangkan dalam penelitian. Maka produk tersebut dapat digunakan dengan landasan bawah dalam uji-t pada tahap dua menyimpulkan bahwa nilai signifikansi 2 arah (t-tailed) $0.000 < 0.05$. Disimpulkan terdapat perbedaan nilai yang berarti antara nilai *pre* dan *posttest* setelah adanya perlakuan dengan media permainan berangkai juga dilandasi bahwa nilai validasi dari ahli menunjukkan valid.

D. Kajian Produk Final

Hasil dari penelitian ini yaitu yang berjudul Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar telah memasuki tahap akhir serta uji coba baik skala kecil maupaun besar. Pada permainan ini menyesuaikan dengan tingkat karakteristik anak peserta didik khususnya sekolah dasar pada jenjang skala kelas bawah yaitu kelas 3. Permainan ini terdiri dari beberapa pos yang telah dibuat sedemikian rupa sehingga dapat dimainkan oleh peserta didik dengan

mudah, gembira, senang, serta kompetisi baik yang dapat meningkatkan kemampuan baik secara afektif, kognitif, psikomotorik pada peserta didik. Khususnya pada hal ini adalah peningkatan gerak dasar peserta didik yaitu gerak lokomotor, non lokomotor, manipulative, sehingga dengan adanya permainan ini gerak dasar tersebut pada peserta didik dapat meningkat seiring berjalannya waktu. Permainan ini terdiri dari beberapa pos yang disusun sedemikian rupa yang terdiri dari 6 pos yang menarik untuk dimainkan oleh peserta didik

Pada pos pertama adanya gerakan merangkak, pos kedua adanya gerakan *jump jack*, pos ketiga adanya gerakan zig-zag dengan berlari, pos keempat adanya gerakan squat, pos kelima adanya permainan lempar bola, pos keenam yaitu adalah permainan menggiring bola. Disetiap pos mempunyai tujuan dan karakteristik permainan yang berbeda-beda dengan penilaian yang berbeda pula. Tujuan pertama tentu dalam penelitian ini mengandung manfaat untuk meningkatkan gerakan lokomotor misalnya pada gerakan merangkak dan berlari zig-zag. Tujuan kedua adanya peningkatan kekuatan otot serta gerakan non lokomotor terdapat pada gerakan *jump jack* serta *squat*. Tujuan ketiga adanya peningkatan gerakan manipulative pada tubuh khususnya yaitu kaki dengan gerakan menggiring bola dan tangan adanya gerakan melempar bola ke sasaran yang dapat meningkatkan gerakan manipulative tersebut.

Permainan ini ketika hasil uji reliabilitas setiap permainan didapatkan rentang koefisien permainan adalah 0,50 sampai 0,90 yang menunjukkan hasil cukup serta pada pengujian uji *Pretest – Post-test* dengan test TGMD 2 didapatkan nilai signifikansi 2 arah (*t-tailed*) $0.000 < 0.05$. Maka produk Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar layak dan dapat digunakan sebagaimana mestinya bagi peserta didik. Harapan kedepan semoga hasil produk ini

kedepannya dapat lebih baik lagi dan lebih berkembang sehingga lebih dapat bermanfaat bagi sekolah, guru, serta peserta didik.

Hasil dari penelitian Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar yang telah dilaksanakan bahwa sebelum dilakukan penelitian. Instrument divalidasikan ke ahli terlebih dahulu kemudian diuji memakai indeks kesesuaian kasar (*Crude Index Agreement*). Hasil dari validasi didapatkan rentang koefisien permainan adalah 0,50 sampai 0,90 yang menunjukkan hasil cukup. Kesimpulan dari validasi tersebut menunjukkan bahwa media permainan berangkai cukup valid digunakan untuk meningkatkan gerak dasar peserta didik. Tahap selanjutnya untuk menguji tingkat keefektifan media permainan berangkai tersebut menggunakan *Test Instrument Test Gross Motor Skill 2* dan diujikan hasil dengan *independent sample test* dengan SPSS menggunakan data *post-test* penelitian yang telah dilakukan. Didapatkan hasil uji *Pretest – Posttest* dengan test TGMD 2 didapatkan nilai signifikansi 2 arah (t-tailed) $0.000 < 0.05$. maka H_a diterima dan H_0 ditolak atau dengan kata lain terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil uji *Pretest-Posttest* sehingga Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar efektif untuk meningkatkan gerak dasar peserta didik sekolah dasar. Hasil dari penelitian tersebut juga selaras dengan hasil penelitian yang telah ada dimana penelitian dari Anggi Ardiansyah (2015) yang berjudul “Peningkatan Pembelajaran Gerak Dasar Atletik Dengan Permainan Pos Berangkai” menyimpulkan bahwa pada siklus I dengan nilai persentase ketuntasan 58% nilainya kurang memuaskan. Maka dilanjutkan pada siklus II dengan nilai persentase 92% nilai yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan, diketahui bahwa permainan pos berangkai meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa dalam gerak dasar atletik pada siswa kelas III SDN 01 Sidosari. Peningkatan pembelajaran gerak dasar

atletik siswa menggunakan permainan pos berangkai ditunjukkan dengan nilai presentase ketuntasan lebih besar yaitu 92%. Maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang diberikan perlakuan dengan media permainan berangkai dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar peserta didik secara efektif.

E. Keterbatasan Penelitian

Peneliti dalam penelitian ini yang berjudul Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar sudah berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai hasil yang terbaik agar dapat digunakan sebagaimana mestinya. Namun tiada gading yang tidak retak menurut pepatah tersebut maka dari hasil penelitian ini tentunya sedikit atau banyak kekurangan yang ada, namun hal tersebut juga menjadikan sedikit atau banyak keunggulan yang ada dari penelitian yang telah dilakukan.

Walaupun peneliti berhasil menyelesaikan penelitian ini dengan tuntas, namun Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar bukan berarti tanpa kelemahan dan kekurangan. Peneliti menyimpulkan bahwa terdapat 5 kekurangan sebagai berikut:

1. Permainan ini membutuhkan alat seperti bola, cone yang tidak semua sekolah mempunyai peralatan tersebut.
2. Membutuhkan adanya tempat yang cukup untuk memainkan permainan tersebut.
3. Uji efektifitas dirasa belum mengakomodasi untuk media permainan berangkai mengenai gerak dasar non lokomotor.
4. Kondisi kemampuan tubuh peserta didik yang berbeda-beda menimbulkan kurang optimalnya hasil yang didapatkan dalam tes TGMD-2.

5. Media permainan berangkai membutuhkan beberapa pemain untuk memainkannya agar terbentuknya kerjasama dalam tim yang lebih baik.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan Produk

Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar terdiri dari beberapa pos permainan yaitu ada 6 pos dalam permainan. Hasil dari setiap permainan pos-pos tersebut mempunyai manfaat yang berbeda-beda bagi peserta didik yang mendukung peningkatan gerak dasar yang meliputi gerak lokomotor, manipulative, dan non lokomotor. Pos-pos pada permainan tersebut yaitu pos 1 merangkak, pos 2, Jump jack, pos 3 berlari zig-zag, pos 4 squat, pos 5 melempar bola, pos 6 yaitu menggiring bola. Pada permainan tersebut diawali dengan sesi pendahuluan yang terdiri dari berdoa, penjelasan permainan, dan peraturan permainan dilanjutkan dengan pemanasan baik secara statis dan dinamis, setelah sesi kegiatan inti dilaksanakan maka sesi terakhir adalah sesi penutup yaitu evaluasi selama permainan berlangsung, pendinginan, serta berdoa. Permainan ini disusun dan dibuat dengan karakteristik anak yang suka bermain dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik sekolah dasar khususnya kelas bawah pada jenjang kelas 3 SD yang sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mengenai gerak dasar siswa kelas 3 pada K.D 4.1,4.2,4.3.

Produk dari penelitian Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar yang telah dilaksanakan serta telah diujicobakan baik skala kecil maupun skala besar yang sebelumnya telah divalidasi oleh ahli yang berkompeten dibidangnya. Menyimpulkan bahwa produk yang telah dibuat layak untuk digunakan dengan hasil reabilitas adalah 0,50 sampai 0,90 yang

menunjukkan hasil cukup. Hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa produk yang dihasilkan layak untuk digunakan. Uji efektifitas produk yang dihasilkan menyimpulkan bahwa dari hasil pretest serta posttest sebelum dan sesudah diberikan perlakuan uji Pretest-Posttest dengan test TGMD 2 didapatkan nilai signifikansi 2 arah (t-tailed) $0.000 < 0.05$ menjelaskan bahwa dari uji efektifitas telah ada peningkatan sebelum dan sesudah media permainan berangkai dilakukan.

B. Sasaran Manfaat Produk

Saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan keperluan pemanfaatan produk adalah:

1. Sekolah, bagi sekolah dapat dijadikan rujukan/media untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar peserta didik.
2. Guru, bagi guru dapat dijadikan variasi pembelajaran mengenai gerak dasar untuk meningkatkan kemampuan peserta didik serta pembelajaran yang lebih beragam dan menarik.
3. Peserta didik, bagi peserta didik dapat mendapatkan kegembiraan, kesenangan dalam permainan namun juga mendapatkan manfaat meningkatnya gerak dasar peserta didik.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Desiminasi serta pengembangan produk adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar harapannya dapat dilakukan bagi sekolah yang ingin melaksanakannya.
2. Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar kedepannya dapat dikembangkan lagi dengan cakupan yang lebih luas tidak hanya mencakup aspek gerak dasar, namun aspek yang lainnya.
3. Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar dapat di variasikan serta desain lebih baik lagi dimasa yang mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Borg, Walter R & Meredith Damien Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction*. Universitas Michigan: Longman.
- Maksum, Ali. (2012). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sutapa, Panggung. (2018). *Aktivitas Fisik Motorik Dan Pengembangan Kecerdasan Majemuk Usia Dini*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendekatan*. Bandung: Alabeta.
- Kiram, Yanuar. (2019). *Belajar Keterampilan Motorik*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Lumintuarso, Ria. (2014). *Peralatan Olahraga Anak*. Yogyakarta: UNY Press.
- Bakhtiar, Syahrial. (2015). *Merancang Pembelajaran Gerak Dasar Anak*. Padang: UNP Press Padang.
- Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang Baru: Penerbit Laksita Indonesia.
- Ardini, Pupung Puspa & Lestarinigrum. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Suharjana. (2013). *Kebugaran Jasmani*. Yogyakarta: Jogja Global Media.
- Djamarah, Syaiful. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta PT Rineka Cipta.
- Siswoyo, Dwi. (2013). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sardiman. (2011). *Interaksi Dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Sunardi, Imam Sujadi, Bachtiar S. Bachri. (2017). *Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Materi Pedagogik Guru Kelas PAUD/TK*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Sunarno, Agung & Syaiful D. Sihombing. (2011). *Metode Penelitian Keolahragaan*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Andrieieva, O., Galan, Y., Hakman, A., & Holovach, I. (2017). Application of ecological tourism in physical education of primary school age children. *Journal of Physical Education and Sport (JPES)*, 7(15), 7 - 15. doi:10.7752/jpes.2017.s1002
- Ardiansyah, A. (2015). PENINGKATAN PEMBELAJARAN GERAK DASAR ATLETIK DENGAN PERMAINAN POS BERANGKAI. *Journal of Physical Education, Sport,* 4(8), 1969-1977. Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr>
- Atapukang, N. (2016). KREATIF MEMBELAJARKAN PEMBELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN YANG TEPAT SEBAGAI SOLUSI DALAM BERKOMUNIKASI. *Jurnal Media Komunikasi Geografi*, 17(2), 45-52. doi:<https://doi.org/10.23887/mkg.v17i2.9027>
- Athanasia Chatzipantelia, N. D. (2015). A tactical-game approach and enhancement of metacognitive behaviour in elementary school students. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 1-16. doi:10.1080/17408989.2014.931366
- Audie, N. (2019). PERAN MEDIA PEMBELAJARAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. 2, pp. 586-595. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

- Beni, S., Chróinín, D. N., & Fletcher, T. (2019). A focus on the how of meaningful physical education in primary schools. *Sport, Education and Society*, 24(6), 623-637. doi:10.1080/13573322.2019.1612349
- Brien, W. O., Belton, S., & Issartel, J. (2015). Fundamental movement skill proficiency amongst adolescent youth. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 21(6), 1-15. doi:http://dx.doi.org/10.1080/17408989.2015.1017451
- Bujang, & Darmawan, A. (2018). Development of Non Locomotor Motion Models For Children 7 Years Old. *2nd International Conference on Sports Sciences and Health 2018*. 7, pp. 71-74. Atlantis Press. Retrieved from <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>
- Bukhori, I. (2018). METODE PENANAMAN NILAI-NILAI MULTIKULTURAL PADA SISWA KELAS RENDAH (STUDI PADA MI DI MWCNU LP. MAARIF KRAKSAAN). *Edureligia*, 2(1), 41-52. doi:10.33650/edureligia.v2i1.756
- Dewi, T. L., Kurnia, D., & R. L. (2017). PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN PIPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PEMBAGIAN WILAYAH WAKTU DI INDONESIA. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2091-2100. doi:https://doi.org/10.17509/jpi.v2i1.12425
- Dyson, B., Cowan, J., Gordon, B., Powell, D., & Shulruf, B. (2017). Physical education in Aotearoa New Zealand primary schools: Teachers' perceptions and policy implications. *European Physical Education Review*, 24(4), 1-20. doi:10.1177/1356336X17698083
- Eather, N., Bull, A., Young, M. D., Barnes, A. T., Pollock, E. R., & Morgan, P. J. (2018). Fundamental movement skills: Where do girls fall short? A novel investigation of object-control skill execution in primary-school aged girls. *Elsevier*, 191–195. doi:https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2018.06.005

- Fajar, Y. W., & Ratnasari, E. (2015). Efektivitas Permainan Sirkuit Pintar Melatih Kemampuan Motorik Kasar Anak. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 2(2), 76-149. doi:<https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v2i2.2678>
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Iwan Falahudin*, 1(4), 104 – 117. Retrieved from https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf
- García-Hermoso, A., Alonso-Martínez, A. M., Ramírez-Vélez, R., Pérez-Sousa, M. Á., Pérez-Sousa, M. Á., & 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*, (pp. 1-11). American Medical Association. doi:10.1001/jamapediatrics.2020.0223
- Guri, S., & Rosenblit. (2005). Distance education' and 'e-learning': Not the same thing. *Springer*, 49(1), 467–493. doi:10.1007/s10734-004-0040-0
- Hanief, Y. N., & Sugito. (2015). MEMBENTUK GERAK DASAR PADA SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL. *Sportif*, 1(1), 60-73. doi:https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v1i1.575
- Harlina, & Wardarita, R. (2020). PERAN PEMBELAJARAN BAHASA DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Bindo Sastra*, 4(1), 63-68. doi:<https://doi.org/10.32502/jbs.v4i1.2332>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52-64. doi:[https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)
- Hayati, S., Myrnawati, & Asmawi, M. (2017). EFFECT OF TRADITIONAL GAMES, LEARNING MOTIVATION AND LEARNING STYLE ON CHILDHOODS GROSS MOTOR SKILLS. *International Journal of Education and Research*, 5(7). Retrieved from <https://www.ijern.com/journal/2017/July-2017/05.pdf>

- Heri, Z., Retno, P., & Hasibuan, M. (2019). Audio Visual Learning Media Tutorial: Development for Basic Swimming Subject Sports Coaching Education at the Faculty of Sport Science, Medan State University. *1st Unimed International Conference on Sport Science (UnICoSS 2019)*. 23, pp. 140-142. Atlantis Press SARL. doi:<https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200305.040>
- Hernawan, H., Sukarya, Y., & Solahuddin, S. (2019). Locomotor basic motion learning model based on traditional. *Journal of Physics: Conference Series*, 1318, 1-8. doi:[doi:10.1088/1742-6596/1318/1/012047](https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012047)
- Hidayah, R. L., & Khan, R. I. (2021). Pemanfaatan Permainan Sirkuit Sebagai Pengasah Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*. 4, pp. 646-654. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri. Retrieved from <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1612>
- Invernizzi, P. L., Signorini, G., Pizzoli, M., Alberti, G., Formenti, D., & Bosio, A. (2020). Circuit Training during Physical Education Classes to Prepare Cadets for Military Academies Tests: Analysis of an Educational Project. *MDPI*, 12(1), 2-17. doi:<https://doi.org/10.3390/su12125126>
- Irfandi. (2018). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN GERAK DASAR LOKOMOTOR (PGDL) UNTUK SISWA SD. *Jurnal Genta Mulia*, 7(2), 1-20.
- Isnarto, Abdurrahman, & Sugianto. (2017). Pengembangan Laboratorium Media Pembelajaran Berbasis Kebutuhan. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), Jurnal Profesi Keguruan. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Izzati, U. A., Bachri, B. S., Said, M., & Indriani, D. E. (2019). Character Education: Gender differences in Moral Knowing, Moral Feeling, and Moral Action in Elementary Schools in Indonesia. *Journal for the Education of Gifted Young*, 7(3), 547-556. doi:[10.17478/jegys.597765](https://doi.org/10.17478/jegys.597765)

- Jaakkola, T., Yli-Piipari, S., Huotari, P., Watt, A., & Liukkonen, J. (2015). Fundamental movement skills and physical fitness as predictors of physical activity: A 6-year follow-up study. *Scand J Med Sci Sports*, 1-8. doi:10.1111/sms.12407
- Jamhariani, R. (2020). Penanaman Pendidikan Karakter Cinta Lingkungan Pascapandemi Covid-19 Pada Anak Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*. 3, pp. 268-272. Semarang: Universitas Negeri Semarang. Retrieved from <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpsasca/article/view/611>
- Jarani, J., Grøntved, A., Muca, F., Spahi, A., Qefalia, D., Ushtelenca, K., . . . Gallotta, M. C. (2015). Effects of two physical education programmes on health- and skill-related physical fitness of Albanian children. *Journal of Sports Sciences*, 34(1), 1-12. doi:<http://dx.doi.org/10.1080/02640414.2015.1031161>
- Jariono, G., Nugroho, H., Hermawan, I., Fachrezzy, F., & Maslikah, U. (2021). The Effect of Circuit Learning on Improving The Physical Fitness of Elementary School Students. *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, 2(1), 59–68. doi:<https://doi.org/10.51601/ijersc.v2i1.22>
- Khasanah, I., Khasanah, I., & Rakhmawati, E. (2011). PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA STIMULASI ASPEK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 1(1), 91-105. doi:<https://doi.org/10.26877/paudia.v1i1.261>
- Kumar, V. (2016). Effect of circuit training program on selected motor abilities among university male. *International Journal of Physical Education, Sports and Health*, 3(4), 255-257. Retrieved from <https://ijems.net/index.php/ijem/article/view/230>
- Kurniawan, D. M., Mahendra, A., & Yusup, U. (2021). Effectiveness and Emphasis of the Concept Physical Activity in the Fundamental Movement Skills of Primary Education Students. *The First International Conference on Government Education Management and Tourism (ICoGEMT)*. 1, pp. 364-372. Bandung: ICoGEMT. Retrieved from

<https://conference.loupiasconference.org/index.php/ICoGEMT/article/download/176/174>

- Kusumawati, O. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 124-142. doi:<https://doi.org/10.24042/terampil.v4i2.2221>
- Laas, O. (2016). On game definition. *Journal of the Philosophy of Sport*, 44(1), 1-4. doi:<http://dx.doi.org/10.1080/00948705.2016.1255556>
- Laksana, D. N., Dasna, I. W., & Degeng, I. N. (2019). THE EFFECTS OF INQUIRY-BASED LEARNING AND LEARNING STYLES ON PRIMARY SCHOOL THE EFFECTS OF INQUIRY-BASED LEARNING AND LEARNING STYLES ON PRIMARY SCHOOL. *Journal of Baltic Science Education*, 18(1), 51-62. doi:<https://doi.org/10.33225/jbse/19.18.51>
- Lubis, A., Sinulingga, A., & Simatupang, N. (2020). The Impact of Thematic Learning on Improving Creativity, Problem Solving and Basic Motion Skills in Physical Education Learning. *Proceedings of the 5th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2020)*. 488, pp. 458-461. Atlantis Press SARL. doi:<https://doi.org/10.2991/assehr.k.201124.093>
- Mahnun, N. (2012). Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan. *Nunu Mahnun*, 37(1), 27-35. doi:<http://dx.doi.org/10.24014/an-nida.v37i1.310>
- Mohammed, S. S., & Baysen, E. (2022). Peer Assessment of Curriculum Content of Group Games in Physical Education: A Systematic Literature Review of the Last Seven Years. *Sustainability*, 14(11), 1-16. doi:<https://doi.org/10.3390/su14116561>
- Monicha, N. (2020). PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN SIRKUIT. *JURNAL CIKAL CENDEKIA*, 1(1), 23-32. doi:<https://doi.org/10.31316/jcc.v1i1.907>

- Moya, B., Renshawa, I., Davids, K., & Brymer, E. (2015). Overcoming acculturation: physical education recruits' experiences of an alternative pedagogical approach to games teaching. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 21(4), 1-21. doi:<http://dx.doi.org/10.1080/17408989.2015.1017455>
- Muhyidin, A., Rosidin, O., & Salpariansi, E. (2018). METODE PEMBELAJARAN MEMBACA DAN MENULIS PERMULAAN DI KELAS AWAL. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar (JPsd)*, 4(1), 30-42. doi:<http://dx.doi.org/10.30870/jpsd.v4i1.2464>
- Mujib, Widyastuti, R., Suherman, Mardiyah, Retnosari, T. D., & Mudrikah, I. (2020). Construct 2 learning media developments to improve understanding skills. *Young Scholar Symposium on Science Education and Environment (YSSSEE) 2020*. 1796, pp. 1-9. IOP Publishing. doi:[doi:10.1088/1742-6596/1796/1/012051](https://doi.org/10.1088/1742-6596/1796/1/012051)
- Norito, T. B., Dlis, F., Dlis, F., & Iqbal, M. (2019). IMPLEMENTING COOPERATIVE LEARNING IN PHYSICAL EDUCATION AND SPORT TO IMPROVE CHILDREN EDUCATION AND SPORT TO IMPROVE CHILDREN. *Journal of Education, Health and Sport*, 9(7), 390-403. doi:<http://dx.doi.org/10.5281/zenodo.3346970>
- Novianti, D., Mahardika, I. M., & Tuasikal, A. R. (2020). Improvement of Physical, Honesty, Discipline and Cooperation in Class IV Elementary School Students through Circuit Training Learning Model. *Journal Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE)*, 3(1), 244-250. doi:<https://doi.org/10.33258/birle.v3i1.785>
- Nugraheni, S. E., Wulandari, R. T., & Anisa, N. (2019). EFEKTIFITAS PERMAINAN SIRKUIT MAHKOTA UNTUK MENSTIMULUS KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK TK A. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 124 - 131. doi:<http://dx.doi.org/10.17977/um053v1i2p124-131>

- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Misykat*, 3(1), 171-187. doi:10.33511/misykat.v3i1.52
- Paramita, M. V., & Supiati, V. (2020). Efektifitas Permainan Sirkuit Dalam Menstimulus Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(2), 343-350. doi:https://doi.org/10.29408/goldenage.v4i02.2615
- Paramita, M. V., & Sutapa, P. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sirkuit Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Golden Age*, 3(1), 1-16. doi:https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i01.1336
- Perdana, R., & Suswandari, M. (2021). Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. *Absis: Mathematics Education Journal*, 3(1), 9-15. doi: 10.32585/absis.v3i1.1385
- Petrie, K., & Clarkin-Phillips, J. (2017). 'Physical education' in early childhood education: Implications for primary school curricula. *European Physical Education Review*, 24(4), 1–17. doi:10.1177/1356336X16684642
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53-60. doi:https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a
- Rahayu, R. J. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Manipulatif Lengan pada Pembelajaran Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Manipulatif Lengan pada Pembelajaran. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2(2), 99-104. doi:10.17509/tegar.v2i2.17638
- Rahmawati, E. (2022). Konsep Pembelajaran Menyenangkan Bagi Siswa Kelas Bawah Tingkat Sekolah Dasar. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 4(1), 171-178. doi:10.47476/reslaj.v4i1.568

- Rais, M., Aryani, F., Ahmar, A. S., & Arfandi, H. (2018). Learning Media Edu-Games “My Profession” as an Effort to Introduce Various Types of Profession in Early Childhood Introduce Various Types of Profession in Early Childhood. *Introduce Various Types of Profession in Early Childhood* (pp. 1-6). IOP Publishing. doi:10.1088/1742-6596/1028/1/012091
- Rohmah, N. (2016). BERMAIN DAN PEMANFAATANNYA DALAM PERKEMBANGAN BERMAIN DAN PEMANFAATANNYA DALAM PERKEMBANGAN. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 27-35. doi:<https://doi.org/10.34001/tarbawi.v13i2.590>
- Ruzaman, A. K. (2018). Pembelajaran Gerak dasar dalam pembelajaran Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah dasar melalui Permainan. *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar* (pp. 254-258). Jakarta: OJS.
- Safuruddin, S., Nasaruddin, N., & Widodo, A. (2020). Students' Basic Movement Skills in Physical Education during the Online Learning. *Proceedings of the 2nd Annual Conference on Education and Social Science (ACCESS 2020)*. 556, pp. 341-317. Atlantis Press SAR. doi:<https://doi.org/10.2991/assehr.k.210525.097>
- Sahronih, S., Purwanto, A., & Sumantri, M. S. (2019). The Effect of Interactive Learning Media on Students’ Science Learning Outcomes. *ICIET 2019: Proceedings of the 2019 7th International Conference on Information and Education Technology* (pp. 20-24). ACM. doi:<https://doi.org/10.1145/3323771.3323797>
- Samsiah. (2018). PERMAINAN “CATCH ME” MENSTIMULASI PERKEMBANGAN ANAK. *Early Childhood Education Journal of Indonesia*, 1(2), 13-16. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eceji/article/download/32399/13864/>
- Sari, E. F., Sujarwo, & Sukiri. (2019). Basic Locomotor Movement of First Grade Students of Elementary School. *5th International Conference on Physical*

- Education, Sport, and Health (ACPES 2019)*. 362, pp. 187-191. Atlantis Press.
doi:<https://doi.org/10.2991/acpes-19.2019.42>
- Setyawan, D. A., Hadi, H., & Royana, I. F. (2018). Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Kota Surakarta. *JURNAL PENJAKORA*, 5(1), 17-27. doi:<https://doi.org/10.23887/penjakora.v5i1.14496>
- Sgrò, F., Quinto, A. M., Platania, F., & Lipoma, M. (2019). Assessing the impact of a physical education project based on games approach on the actual motor competence of primary school children. *Journal of Physical Education and Sport (JPES)*, 19(3), 781-786. doi:DOI:10.7752/jpes.2019.s3111
- Sihotang, L., Setiawan, D., & Saragi, D. (2017). The Effect of Learning Strategy and Self Confidence Toward Student's Learning Outcomes in Elementary School. *Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, 7(4), 65-72. doi:10.9790/7388-0704016572
- Sindić, M., Mačak, D., Mačak, D., Purda, B., & Batez, M. (2021). Effect of Integrated Neuromuscular Exercise in Physical Education Class on Health-Related Fitness in Female Children. *healthcare*, 9(312), 1-12. doi:<https://doi.org/10.3390/healthcare9030312>
- Sofia, A., & Fatmawati, N. (2016). PEMBELAJARAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN SIRKUIT WARNA. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 6(1), 17 - 25. Retrieved from <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/jpp/article/view/12231>
- Sofo, S., & Asola, E. (2016). Barriers to Providing Quality Physical Education in Primary Schools in Ghana. *Journal of Sports and Physical Education (IOSR-JSPE)*, 3(3), 45-48. doi:10.9790/6737-03034548
- Stenros, J. (2016). The Game Definition Game: A Review. 12(6), 1-22. doi:DOI: 10.1177/1555412016655679

- Suprayitno, Priyambada, G., & Hartono, R. (2020). Development of Dominant Basic Motion Assessment Model (Locomotor, Non Locomotor, Manipulative) Children Tuna Grahita. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 17(9), 1108-1114. Retrieved from <https://archives.palarch.nl/index.php/jae/article/view/3729>
- Surya, A., Sularmi, Istiyati, S., & Prakoso, R. F. (2018). FINDING HOTS-BASED MATHEMATICAL LEARNING IN ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS. *1st National Seminar on Elementary Education. 1*, pp. 30-37. Social, Humanities, and Education Studies (SHES). doi:<https://doi.org/10.20961/shes.v1i1.24308>
- Sutapa, P., Pratama, K. W., Rosly, M. M., Ali, S. K., & Karakauki, a. M. (2021). Improving Motor Skills in Early Childhood through Goal-Oriented Play Activity. *Children (Basel)*, 8(994), 6-11. doi:10.3390/children8110994
- Sutapa, P., Suharjana, Ndayisenga, J., & Aman, M. S. (2021). Improving Fine Motor Skills through Playing Plasticine and Clay in Early Childhood. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 12(7), 2427-2436. Retrieved from <https://www.tojqi.net/index.php/journal/article/view/4115/2825>
- Swadesi, I. K., & Kanca, I. N. (2019). The Development of Physical Sports and Health Education Learning Media Based on Android Applications. *3rd International Conference on Innovative Research Across Disciplines (ICIRAD 2019)*. 394, pp. 373-378. Atlantis Press SARL. doi:<https://doi.org/10.2991/assehr.k.200115.061>
- Tsuda, E., Ward, P., & Goodway, J. D. (2018). Defining Tennis Content in Upper Elementary Physical Education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 89(6), 33-41. doi:10.1080/07303084.2018.1476939
- Tulbure-Andone, R. E., Neagu, N., & Szabo, D. A. (2020). Comparative study on the development of the motor skill (strength) through the circuit method versus dynamic games in physical education classes. *Health, Sports & Rehabilitation Medicine*, 21(4), 223–230. doi:<https://doi.org/10.26659/pm3.2020.21.4.223>

- Umar. (2014). Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah Volume, 11(1)*, 131-144. Retrieved from <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/tarbawiyah/article/view/364>
- Vanagosi, K. D. (2016). KONSEP GERAK DASAR UNTUK ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi, 2(1)*, Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi. Retrieved from <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jpkr/article/view/163>
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *ISTIQRA*, 1-11.
- Wijaya, T. T., Ying, Z., Chotimah, S., Bernard, M., & Zulfah. (2020). Hawgent dynamic mathematic software as mathematics learning media for teaching quadratic functions. *1592*, pp. 1-8. IOP Publishing. doi:doi:10.1088/1742-6596/1592/1/012079
- Wita Harahapa, L., & Surya, E. (2017). Development of Learning Media in Mathematics for Students with Special Needs. *International Journal of Sciences: Basic and Applied Research Basic and Applied Research, 33(3)*, 1-12. Retrieved from <https://gssrr.org/index.php/JournalOfBasicAndApplied/article/view/7318>
- Yu, J., Sit, C. H., Capio, C. M., Burnett, A., Ha, A. S., & Huang, W. Y. (2015). Fundamental movement skills proficiency in children with developmental coordination disorder: does physical self-concept matter? *Multidisciplinary Journal, 1-7*. doi:10.3109/09638288.2015.1014067
- Yuksel, H. S. (2018). Experiences of Prospective Physical Education Teachers on Active Gaming within the Context of School-Based Physical Activity. *European Journal of Educational Research, 8(1)*, 199 - 211. doi:10.12973/eu-jer.8.1.199
- Zulvira, R., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(1)*, 1846-1851. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1187>

Lampiran 1. Hasil Permohonan Validasi Instrumen Media Permainan Berangkai Oleh Ahli 1

INSTRUMEN VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN BERANGKAI UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR SISWA SEKOLAH DASAR

Instrumen ini digunakan untuk memvalidasikan penelitian tesis saya dengan judul "Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar" di dalam media permainan berangkai ini mempunyai 6 bentuk gerakan dalam permainan yang terdiri dari 6 pos yang berbeda-beda, sebagai berikut:

1. Permainan jump jack
2. Permainan squat
3. Permainan merangkak
4. Berlari zig-zag
5. Melempar bola kasti
6. Menggiring bola

Berkaitan dengan hal tersebut maka saya berharap atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan saran serta masukan terhadap media yang telah dibuat dan dikembangkan. Pendapat, koreksi, dan kritik Bapak/Ibu sangat membantu serta bermanfaat untuk mengevaluasi serta menambah kualitas media produk yang dihasilkan yaitu media permainan berangkai. Demikian permohonan dari saya, atas perhatian dan kerjasamanya dari Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Tata acara petunjuk pengisian:

1. Lembar instrumen ini diisi oleh ahli. Materi evaluasi meliputi berbagai isi isi media permainan berangkai, saran, serta komentar, dan kesimpulan produk.
2. Rentang penilaian dari 1 sampai 4 dengan keterangan "sangat kurang" sampai dengan "sangat baik" serta diberikan tanda "V" pada kolom yang disediakan.

Penjelasan sebagai berikut:

- 1 : sangat kurang.
- 2 : kurang baik.
- 3 : baik.
- 4 : sangat baik.

3. Masakan, saran, serta kritik mohon bisa dituliskan dalam jawaban yang telah disediakan.

A. Kualitas Media Permainan Berangkai

1. Penilaian Kualitas Permainan Jump Jack

No	Aspek Penilaian	Nilai Skor			
		1	2	3	4
1	Media permainan mempunyai makna dan tujuan pembelajaran PJOK yang jelas.				✓
2	Media permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas 3.				✓
3	Media permainan berangkai dapat meningkatkan serta mengembangkan gerak dasar non lokomotor.			✓	
4	Pemberian nama aktivitas PJOK permainan berangkai mempunyai daya tarik bagi peserta didik.			✓	
5	Materi yang telah dibuat dan diberikan pada saat pembelajaran mempunyai tahapan-tahapan pelaksanaan yang sesuai.		✓		
6	Media permainan berangkai yang dibuat dan dikembangkan mudah dimengerti oleh peserta didik.			✓	
7	Perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan media permainan berangkai mudah serta tidak berbahaya bagi peserta didik.				✓
8	Estimasi waktu yang dibutuhkan saat pelaksanaan media permainan berangkai sesuai dengan aktivitas PJOK siswa kelas 3 sekolah dasar.				✓
9	Media permainan berangkai mampu dilakukan kepada peserta didik laki-laki maupun perempuan.				✓
10	Media permainan berangkai mampu untuk mengembangkan gerak aktif peserta didik.				✓

2. Penilaian Kualitas Permainan Squat

No	Aspek Penilaian	Nilai Skor			
		1	2	3	4
1	Media permainan mempunyai makna dan tujuan pembelajaran PJOK yang jelas.			✓	
2	Media permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas 3.			✓	
3	Media permainan berangkai dapat meningkatkan serta mengembangkan gerak dasar non lokomotor.				✓
4	Pemberian nama aktivitas PJOK permainan berangkai mempunyai daya tarik bagi peserta didik.				✓
5	Materi yang telah dibuat dan diberikan pada saat pembelajaran mempunyai tahapan-tahapan pelaksanaan yang sesuai.			✓	
6	Media permainan berangkai yang dibuat dan dikembangkan mudah dimengerti oleh peserta didik.				✓
7	Perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan media permainan berangkai mudah serta tidak berbahaya bagi peserta didik.				✓
8	Estimasi waktu yang dibutuhkan saat pelaksanaan media permainan berangkai sesuai dengan aktivitas PJOK siswa kelas 3 sekolah dasar.			✓	
9	Media permainan berangkai mampu dilakukan kepada peserta didik laki-laki maupun perempuan.				✓
10	Media permainan berangkai mampu untuk mengembangkan gerak aktif peserta didik.				✓

3. Penilaian Kualitas Permainan Merangkak

No	Aspek Penilaian	Nilai Skor			
		1	2	3	4
1	Media permainan mempunyai makna dan tujuan pembelajaran PJOK yang jelas.				✓
2	Media permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas 3.				✓
3	Media permainan berangkai dapat meningkatkan serta mengembangkan gerak dasar lokomotor.				✓
4	Pemberian nama aktivitas PJOK permainan berangkai mempunyai daya tarik bagi peserta didik.				✓
5	Materi yang telah dibuat dan diberikan pada saat pembelajaran mempunyai tahapan-tahapan pelaksanaan yang sesuai.				✓
6	Media permainan berangkai yang dibuat dan dikembangkan mudah dimengerti oleh peserta didik.				✓
7	Perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan media permainan berangkai mudah serta tidak berbahaya bagi peserta didik.				✓
8	Estimasi waktu yang dibutuhkan saat pelaksanaan media permainan berangkai sesuai dengan aktivitas PJOK siswa kelas 3 sekolah dasar.			✓	
9	Media permainan berangkai mampu dilakukan kepada peserta didik laki-laki maupun perempuan.				✓
10	Media permainan berangkai mampu untuk mengembangkan gerak aktif peserta didik.				✓

4. Penilaian Kualitas Berlari Zig-Zag

No	Aspek Penilaian	Nilai Skor			
		1	2	3	4
1	Media permainan mempunyai makna dan tujuan pembelajaran PJOK yang jelas.				✓
2	Media permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas 3.				✓
3	Media permainan berangkai dapat meningkatkan serta mengembangkan gerak dasar lokomotor.				✓
4	Pemberian nama aktivitas PJOK permainan berangkai mempunyai daya tarik bagi peserta didik.			✓	
5	Materi yang telah dibuat dan diberikan pada saat pembelajaran mempunyai tahapan-tahapan pelaksanaan yang sesuai..				✓
6	Media permainan berangkai yang dibuat dan dikembangkan mudah dimengerti oleh peserta didik.				✓
7	Perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan media permainan berangkai mudah serta tidak berbahaya bagi peserta didik.				✓
8	Estimasi waktu yang dibutuhkan saat pelaksanaan media permainan berangkai sesuai dengan aktivitas PJOK siswa kelas 3 sekolah dasar.			✓	
9	Media permainan berangkai mampu dilakukan kepada peserta didik laki-laki maupun perempuan.				✓
10	Media permainan berangkai mampu untuk mengembangkan gerak aktif peserta didik.				✓

5. Penilaian Kualitas Melempar Bola Kasti

No	Aspek Penilaian	Nilai Skor			
		1	2	3	4
1	Media permainan mempunyai makna dan tujuan pembelajaran PJOK yang jelas.				✓
2	Media permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas 3.				✓
3	Media permainan berangkai dapat meningkatkan serta mengembangkan gerak dasar manipulatif.				✓
4	Pemberian nama aktivitas PJOK permainan berangkai mempunyai daya tarik bagi peserta didik.				✓
5	Materi yang telah dibuat dan diberikan pada saat pembelajaran mempunyai tahapan-tahapan pelaksanaan yang sesuai.			✓	
6	Media permainan berangkai yang dibuat dan dikembangkan mudah dimengerti oleh peserta didik.				✓
7	Perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan media permainan berangkai mudah serta tidak berbahaya bagi peserta didik.				✓
8	Estimasi waktu yang dibutuhkan saat pelaksanaan media permainan berangkai sesuai dengan aktivitas PJOK siswa kelas 3 sekolah dasar.			✓	
9	Media permainan berangkai mampu ditukarkan kepada peserta didik laki-laki maupun perempuan.				✓
10	Media permainan berangkai mampu untuk mengembangkan gerak aktif peserta didik.				✓

6. Penilaian Kualitas Menggiring Bola

No	Aspek Penilaian	Nilai Skor			
		1	2	3	4
1	Media permainan mempunyai makna dan tujuan pembelajaran PJOK yang jelas.				✓
2	Media permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas 3.				✓
3	Media permainan berangkai dapat meningkatkan serta mengembangkan gerak dasar manipulatif.			✓	
4	Pemberian nama aktivitas PJOK permainan berangkai mempunyai daya tarik bagi peserta didik.			✓	
5	Materi yang telah dibuat dan diberikan pada saat pembelajaran mempunyai tahapan-tahapan pelaksanaan yang sesuai.			✓	
6	Media permainan berangkai yang dibuat dan dikembangkan mudah dimengerti oleh peserta didik.				✓
7	Perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan media permainan berangkai mudah serta tidak berbahaya bagi peserta didik.				✓
8	Estimasi waktu yang dibutuhkan saat pelaksanaan media permainan berangkai sesuai dengan aktivitas PJOK siswa kelas 3 sekolah dasar.			✓	
9	Media permainan berangkai mampu dilakukan kepada peserta didik laki-laki maupun perempuan.			✓	
10	Media permainan berangkai mampu untuk mengembangkan gerak aktif peserta didik.				✓

B. Masukan Serta Saran Untuk Perbaikan/Revisi Produk

Petunjuk Pengisian:

1. Kolom 3 merupakan kolom untuk revisi produk.
2. Kolom 4 untuk alasan revisi produk.
3. Kolom 5 merupakan saran perbaikan produk.

No	Nama Permainan	Revisi	Alasan	Saran
1	2	3	4	5
1	Permainan jump jack	posisi man posisi ke 2 lengan	Kolom foto Pengukuran Maka kedua telapak tangan bertemu	Diadakan revisi gambar
2	Permainan squat	Waktu 30 detik per bola lain	ukuran awal ukur waktu 10-15 detik	revisi gambar fotok awal saat, fotok akhir
3	Permainan merangkak	ukur jelas	jarak di perhitung kan.	Gambar juga ada 5 rintangan
4	Berlari zig-zag	Apa alas an 10 rin tangan	lebih baik 4-6 rintangan	lebih, melanjut kan Gerakan Perhitungannya.
5	Melempar bola kasti	Gambar foto kudu di lingkup posisi akhir	Bola tidak lepas maka tangan di depan	buat fotok awal, saat dan akhir
6	Menggiring bola	lebihnya alung ping Pleas juga	Kebalikan lent menen dang kaki dulu & luar	Pleas juga karena fotokan bukan teknik gerak.

2
1P

3
1P

1
3P

3
2P

5
3P

6
3P

C. Saran Serta Komentar Secara Keseluruhan Produk.

Sebaiknya rangkaian Gerak yang dilakukan dari Gerakan yang mudah ke yang sulit, dari yang ringan ke yang berat.
1) Awangka 2) jump jack
3) Zig-zag 4) Sit up
5) ele kumpas 6) lencendang.
Untuk siswa Putri kurang terfasih dengan lencendang.

D. Hasil Akhir Penilaian

Media permainan berangkai ini dinyatakan bahwa:

1. Layak untuk dipakai/diujicobakan tanpa revisi.
- ② Layak untuk dipakai/diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk dipakai/diujicobakan.

(Mohon bisa memberikan tanda 'O' lingkaran atau 'X' silang sesuai nomor atas penilaian Anda)

13-9-2022

Penilai

Prof. Dr. Endang Rini S. MS.
NIP. 196004071986012001

Lampiran 2. Hasil Permohonan Validasi Instrumen Media Permainan Berangkai Oleh Ahli 2

INSTRUMEN VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN BERANGKAI UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR SISWA SEKOLAH DASAR

Instrumen ini digunakan untuk memvalidasikan penelitian tesis saya dengan judul "Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar" di dalam media permainan berangkai ini mempunyai 6 bentuk gerakan dalam permainan yang terdiri dari 6 pos yang berbeda-beda, sebagai berikut:

1. Permainan jump jack
2. Permainan squat
3. Permainan merangkak
4. Berlari zig-zag
5. Melempar bola kasti
6. Menggiring bola

Berkaitan dengan hal tersebut maka saya berharap atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan saran serta masukan terhadap media yang telah dibuat dan dikembangkan. Pendapat, koreksi, dan kritik Bapak/Ibu sangat membantu serta bermanfaat untuk mengevaluasi serta menambah kualitas media produk yang dihasilkan yaitu media permainan berangkai. Demikian permohonan dari saya, atas perhatian dan kerjasama dari Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Tata acara petunjuk pengisian:

1. Lembar instrumen ini diisi oleh ahli. Materi evaluasi meliputi berbagai isian isi media permainan berangkai, saran, serta komentar, dan kesimpulan produk.
2. Rentang penilaian dari 1 sampai 4 dengan keterangan "sangat kurang" sampai dengan "sangat baik" serta diberikan tanda "V" pada kolom yang disediakan.

Penjelasan sebagai berikut:

- 1 : sangat kurang.
- 2 : kurang baik.
- 3 : baik.
- 4 : sangat baik.

3. Masukan, saran, serta kritik mohon bisa dituliskan dalam jawaban yang telah disediakan.

A. Kualitas Media Permainan Berangkai

1. Penilaian Kualitas Permainan Jump Jack

No	Aspek Penilaian	Nilai Skor			
		1	2	3	4
1	Media permainan mempunyai makna dan tujuan pembelajaran PJOK yang jelas.				✓
2	Media permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas 3.			✓	
3	Media permainan berangkai dapat meningkatkan serta mengembangkan gerak dasar non lokomotor.				✓
4	Pemberian nama aktivitas PJOK permainan berangkai mempunyai daya tarik bagi peserta didik.				✓
5	Materi yang telah dibuat dan diberikan pada saat pembelajaran mempunyai tahapan-tahapan pelaksanaan yang sesuai.			✓	
6	Media permainan berangkai yang dibuat dan dikembangkan mudah dimengerti oleh peserta didik.				✓
7	Perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan media permainan berangkai mudah serta tidak berbahaya bagi peserta didik.				✓
8	Estimasi waktu yang dibutuhkan saat pelaksanaan media permainan berangkai sesuai dengan aktivitas PJOK siswa kelas 3 sekolah dasar.				✓
9	Media permainan berangkai mampu dilakukan kepada peserta didik laki-laki maupun perempuan.				✓
10	Media permainan berangkai mampu untuk mengembangkan gerak aktif peserta didik.				✓

2. Penilaian Kualitas Permainan Squat

No	Aspek Penilaian	Nilai Skor			
		1	2	3	4
1	Media permainan mempunyai makna dan tujuan pembelajaran PJOK yang jelas.				✓
2	Media permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas 3.			✓	
3	Media permainan berangkai dapat meningkatkan serta mengembangkan gerak dasar non lokomotor.				✓
4	Pemberian nama aktivitas PJOK permainan berangkai mempunyai daya tarik bagi peserta didik.			✓	
5	Materi yang telah dibuat dan diberikan pada saat pembelajaran mempunyai tahapan-tahapan pelaksanaan yang sesuai.				✓
6	Media permainan berangkai yang dibuat dan dikembangkan mudah dimengerti oleh peserta didik.				✓
7	Perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan media permainan berangkai mudah serta tidak berbahaya bagi peserta didik.				✓
8	Estimasi waktu yang dibutuhkan saat pelaksanaan media permainan berangkai sesuai dengan aktivitas PJOK siswa kelas 3 sekolah dasar.				✓
9	Media permainan berangkai mampu dilakukan kepada peserta didik laki-laki maupun perempuan.				✓
10	Media permainan berangkai mampu untuk mengembangkan gerak aktif peserta didik.				✓

3. Penilaian Kualitas Permainan Merangkak

No	Aspek Penilaian	Nilai Skor			
		1	2	3	4
1	Media permainan mempunyai makna dan tujuan pembelajaran PJOK yang jelas.				✓
2	Media permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas 3.				✓
3	Media permainan berangkai dapat meningkatkan serta mengembangkan gerak dasar lokomotor.				✓
4	Pemberian nama aktivitas PJOK permainan berangkai mempunyai daya tarik bagi peserta didik.				✓
5	Materi yang telah dibuat dan diberikan pada saat pembelajaran mempunyai tahapan-tahapan pelaksanaan yang sesuai.				✓
6	Media permainan berangkai yang dibuat dan dikembangkan mudah dimengerti oleh peserta didik.				✓
7	Perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan media permainan berangkai mudah serta tidak berbahaya bagi peserta didik.				✓
8	Estimasi waktu yang dibutuhkan saat pelaksanaan media permainan berangkai sesuai dengan aktivitas PJOK siswa kelas 3 sekolah dasar.				✓
9	Media permainan berangkai mampu dilakukan kepada peserta didik laki-laki maupun perempuan.				✓
10	Media permainan berangkai mampu untuk mengembangkan gerak aktif peserta didik.			✓	

4. Penilaian Kualitas Berlari Zig-Zag

No	Aspek Penilaian	Nilai Skor			
		1	2	3	4
1	Media permainan mempunyai makna dan tujuan pembelajaran PJOK yang jelas.				✓
2	Media permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas 3.				✓
3	Media permainan berangkai dapat meningkatkan serta mengembangkan gerak dasar lokomotor.				✓
4	Pemberian nama aktivitas PJOK permainan berangkai mempunyai daya tarik bagi peserta didik.			✓	
5	Materi yang telah dibuat dan diberikan pada saat pembelajaran mempunyai tahapan-tahapan pelaksanaan yang sesuai..			✓	
6	Media permainan berangkai yang dibuat dan dikembangkan mudah dimengerti oleh peserta didik.				✓
7	Perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan media permainan berangkai mudah serta tidak berbahaya bagi peserta didik.				✓
8	Estimasi waktu yang dibutuhkan saat pelaksanaan media permainan berangkai sesuai dengan aktivitas PJOK siswa kelas 3 sekolah dasar.				✓
9	Media permainan berangkai mampu dilakukan kepada peserta didik laki-laki maupun perempuan.				✓
10	Media permainan berangkai mampu untuk mengembangkan gerak aktif peserta didik.				✓

5. Penilaian Kualitas Melempar Bola Kasti

No	Aspek Penilaian	Nilai Skor			
		1	2	3	4
1	Media permainan mempunyai makna dan tujuan pembelajaran PJOK yang jelas.				✓
2	Media permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas 3.				✓
3	Media permainan berangkai dapat meningkatkan serta mengembangkan gerak dasar manipulatif.				✓
4	Pemberian nama aktivitas PJOK permainan berangkai mempunyai daya tarik bagi peserta didik.				✓
5	Materi yang telah dibuat dan diberikan pada saat pembelajaran mempunyai tahapan-tahapan pelaksanaan yang sesuai.				✓
6	Media permainan berangkai yang dibuat dan dikembangkan mudah dimengerti oleh peserta didik.				✓
7	Perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan media permainan berangkai mudah serta tidak berbahaya bagi peserta didik.				✓
8	Estimasi waktu yang dibutuhkan saat pelaksanaan media permainan berangkai sesuai dengan aktivitas PJOK siswa kelas 3 sekolah dasar.			✓	
9	Media permainan berangkai mampu dilakukan kepada peserta didik laki-laki maupun perempuan.				✓
10	Media permainan berangkai mampu untuk mengembangkan gerak aktif peserta didik.				✓

6. Penilaian Kualitas Menggiring Bola

No	Aspek Penilaian	Nilai Skor			
		1	2	3	4
1	Media permainan mempunyai makna dan tujuan pembelajaran PJOK yang jelas.				✓
2	Media permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas 3.				✓
3	Media permainan berangkai dapat meningkatkan serta mengembangkan gerak dasar manipulatif.				✓
4	Pemberian nama aktivitas PJOK permainan berangkai mempunyai daya tarik bagi peserta didik.			✓	
5	Materi yang telah dibuat dan diberikan pada saat pembelajaran mempunyai tahapan-tahapan pelaksanaan yang sesuai.			✓	
6	Media permainan berangkai yang dibuat dan dikembangkan mudah dimengerti oleh peserta didik.				✓
7	Perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan media permainan berangkai mudah serta tidak berbahaya bagi peserta didik.				✓
8	Estimasi waktu yang dibutuhkan saat pelaksanaan media permainan berangkai sesuai dengan aktivitas PJOK siswa kelas 3 sekolah dasar.				✓
9	Media permainan berangkai mampu dilakukan kepada peserta didik laki-laki maupun perempuan.				✓
10	Media permainan berangkai mampu untuk mengembangkan gerak aktif peserta didik.				✓

B. Masukan Serta Saran Untuk Perbaikan/Revisi Produk

Petunjuk Pengisian:

1. Kolom 3 merupakan kolom untuk revisi produk.
2. Kolom 4 untuk alasan revisi produk.
3. Kolom 5 merupakan saran perbaikan produk.

No	Nama Permainan	Revisi	Alasan	Saran
1	2	3	4	5
1	Permainan jump jack	Gambar di perbesar!		
2	Permainan squat	Gambar diperbesar!		
3	Permainan merangkak	Gambar diperbesar!		
4	Berlari zig-zag	jarak ditentukan kembali!		
5	Melempar bola kasti	jarak di tentukan!		
6	Menggiring bola	Menggunakan kawat kawat dalam 2x10 kawat diperbesar!		

C. Saran Serta Komentar Secara Keseluruhan Produk.

Permainan agar lebih dipekeras dan pensusaan didetail kembali:

D. Hasil Akhir Penilaian

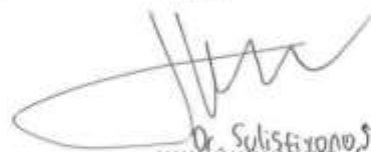
Media permainan berangkai ini dinyatakan bahwa:

1. Layak untuk dipakai/diujicobakan tanpa revisi.
- ② Layak untuk dipakai/diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk dipakai/diujicobakan.

(Mohon bisa memberikan tanda 'O' lingkaran atau 'X' silang sesuai nomor atas penilaian Anda)

Yogyakarta, 24-9-2022

Penilai



Dr. Sulistyono, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612122008121001

Lampiran 3. Hasil Permohonan Validasi Instrumen Media Permainan Berangkai Oleh Ahli 3

INSTRUMEN VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN BERANGKAI UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR SISWA SEKOLAH DASAR

Instrumen ini digunakan untuk memvalidasikan penelitian tesis saya dengan judul "Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar" di dalam media permainan berangkai ini mempunyai 6 bentuk gerakan dalam permainan yang terdiri dari 6 pos yang berbeda-beda, sebagai berikut:

1. Permainan jump jack
2. Permainan squat
3. Permainan merangkak
4. Berlari zig-zag
5. Melempar bola kasti
6. Menggiring bola

Berkaitan dengan hal tersebut maka saya berharap atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan saran serta masukan terhadap media yang telah dibuat dan dikembangkan. Pendapat, koreksi, dan kritik Bapak/Ibu sangat membantu serta bermanfaat untuk mengevaluasi serta menambah kualitas media produk yang dihasilkan yaitu media permainan berangkai. Demikian permohonan dari saya, atas perhatian dan kerjasama dari Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Tata acara petunjuk pengisian:

1. Lembar instrumen ini diisi oleh ahli. Materi evaluasi meliputi berbagai isian isi media permainan berangkai, saran, serta komentar, dan kesimpulan produk.
2. Rentang penilaian dari 1 sampai 4 dengan keterangan "sangat kurang" sampai dengan "sangat baik" serta diberikan tanda "V" pada kolom yang disediakan.

Penjelasan sebagai berikut:

- 1 : sangat kurang.
- 2 : kurang baik.
- 3 : baik.
- 4 : sangat baik.

3. Masukan, saran, serta kritik mohon bisa dituliskan dalam jawaban yang telah disediakan.

A. Kualitas Media Permainan Berangkai

1. Penilaian Kualitas Permainan Jump Jack

No	Aspek Penilaian	Nilai Skor			
		1	2	3	4
1	Media permainan mempunyai makna dan tujuan pembelajaran PJOK yang jelas.				✓
2	Media permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas 3.				✓
3	Media permainan berangkai dapat meningkatkan serta mengembangkan gerak dasar non lokomotor.				✓
4	Pemberian nama aktivitas PJOK permainan berangkai mempunyai daya tarik bagi peserta didik.				✓
5	Materi yang telah dibuat dan diberikan pada saat pembelajaran mempunyai tahapan-tahapan pelaksanaan yang sesuai.			✓	
6	Media permainan berangkai yang dibuat dan dikembangkan mudah dimengerti oleh peserta didik.				✓
7	Perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan media permainan berangkai mudah serta tidak berbahaya bagi peserta didik.				✓
8	Estimasi waktu yang dibutuhkan saat pelaksanaan media permainan berangkai sesuai dengan aktivitas PJOK siswa kelas 3 sekolah dasar.				✓
9	Media permainan berangkai mampu dilakukan kepada peserta didik laki-laki maupun perempuan.				✓
10	Media permainan berangkai mampu untuk mengembangkan gerak aktif peserta didik.				✓

2. Penilaian Kualitas Permainan Squat

No	Aspek Penilaian	Nilai Skor			
		1	2	3	4
1	Media permainan mempunyai makna dan tujuan pembelajaran PJOK yang jelas.			✓	
2	Media permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas 3.				✓
3	Media permainan berangkai dapat meningkatkan serta mengembangkan gerak dasar non lokomotor.				✓
4	Pemberian nama aktivitas PJOK permainan berangkai mempunyai daya tarik bagi peserta didik.				✓
5	Materi yang telah dibuat dan diberikan pada saat pembelajaran mempunyai tahapan-tahapan pelaksanaan yang sesuai.				✓
6	Media permainan berangkai yang dibuat dan dikembangkan mudah dimengerti oleh peserta didik.				✓
7	Perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan media permainan berangkai mudah serta tidak berbahaya bagi peserta didik.				✓
8	Estimasi waktu yang dibutuhkan saat pelaksanaan media permainan berangkai sesuai dengan aktivitas PJOK siswa kelas 3 sekolah dasar.			✓	
9	Media permainan berangkai mampu dilakukan kepada peserta didik laki-laki maupun perempuan.				✓
10	Media permainan berangkai mampu untuk mengembangkan gerak aktif peserta didik.				✓

3. Penilaian Kualitas Permainan Merangkak

No	Aspek Penilaian	Nilai Skor			
		1	2	3	4
1	Media permainan mempunyai makna dan tujuan pembelajaran PJOK yang jelas.				✓
2	Media permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas 3.				✓
3	Media permainan berangkai dapat meningkatkan serta mengembangkan gerak dasar lokomotor.				✓
4	Pemberian nama aktivitas PJOK permainan berangkai mempunyai daya tarik bagi peserta didik.				✓
5	Materi yang telah dibuat dan diberikan pada saat pembelajaran mempunyai tahapan-tahapan pelaksanaan yang sesuai.				✓
6	Media permainan berangkai yang dibuat dan dikembangkan mudah dimengerti oleh peserta didik.				✓
7	Perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan media permainan berangkai mudah serta tidak berbahaya bagi peserta didik.				✓
8	Estimasi waktu yang dibutuhkan saat pelaksanaan media permainan berangkai sesuai dengan aktivitas PJOK siswa kelas 3 sekolah dasar.				✓
9	Media permainan berangkai mampu dilakukan kepada peserta didik laki-laki maupun perempuan.			✓	
10	Media permainan berangkai mampu untuk mengembangkan gerak aktif peserta didik.				✓

4. Penilaian Kualitas Berlari Zig-Zag

No	Aspek Penilaian	Nilai Skor			
		1	2	3	4
1	Media permainan mempunyai makna dan tujuan pembelajaran PJOK yang jelas.				✓
2	Media permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas 3.				✓
3	Media permainan berangkai dapat meningkatkan serta mengembangkan gerak dasar lokomotor.				✓
4	Pemberian nama aktivitas PJOK permainan berangkai mempunyai daya tarik bagi peserta didik.				✓
5	Materi yang telah dibuat dan diberikan pada saat pembelajaran mempunyai tahapan-tahapan pelaksanaan yang sesuai.				✓
6	Media permainan berangkai yang dibuat dan dikembangkan mudah dimengerti oleh peserta didik.				✓
7	Perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan media permainan berangkai mudah serta tidak berbahaya bagi peserta didik.				✓
8	Estimasi waktu yang dibutuhkan saat pelaksanaan media permainan berangkai sesuai dengan aktivitas PJOK siswa kelas 3 sekolah dasar.				✓
9	Media permainan berangkai mampu dilakukan kepada peserta didik laki-laki maupun perempuan.			✓	
10	Media permainan berangkai mampu untuk mengembangkan gerak aktif peserta didik.				✓

5. Penilaian Kualitas Melempar Bola Kasti

No	Aspek Penilaian	Nilai Skor			
		1	2	3	4
1	Media permainan mempunyai makna dan tujuan pembelajaran PJOK yang jelas.				✓
2	Media permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas 3.				✓
3	Media permainan berangkai dapat meningkatkan serta mengembangkan gerak dasar manipulatif.				✓
4	Pemberian nama aktivitas PJOK permainan berangkai mempunyai daya tarik bagi peserta didik.				✓
5	Materi yang telah dibuat dan diberikan pada saat pembelajaran mempunyai tahapan-tahapan pelaksanaan yang sesuai.			✓	
6	Media permainan berangkai yang dibuat dan dikembangkan mudah dimengerti oleh peserta didik.				✓
7	Perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan media permainan berangkai mudah serta tidak berbahaya bagi peserta didik.				✓
8	Estimasi waktu yang dibutuhkan saat pelaksanaan media permainan berangkai sesuai dengan aktivitas PJOK siswa kelas 3 sekolah dasar.				✓
9	Media permainan berangkai mampu dilakukan kepada peserta didik laki-laki maupun perempuan.				✓
10	Media permainan berangkai mampu untuk mengembangkan gerak aktif peserta didik.				✓

6. Penilaian Kualitas Menggiring Bola

No	Aspek Penilaian	Nilai Skor			
		1	2	3	4
1	Media permainan mempunyai makna dan tujuan pembelajaran PJOK yang jelas.				✓
2	Media permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas 3.				✓
3	Media permainan berangkai dapat meningkatkan serta mengembangkan gerak dasar manipulatif.				✓
4	Pemberian nama aktivitas PJOK permainan berangkai mempunyai daya tarik bagi peserta didik.			✓	
5	Materi yang telah dibuat dan diberikan pada saat pembelajaran mempunyai tahapan-tahapan pelaksanaan yang sesuai.			✓	
6	Media permainan berangkai yang dibuat dan dikembangkan mudah dimengerti oleh peserta didik.				✓
7	Perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan media permainan berangkai mudah serta tidak berbahaya bagi peserta didik.				✓
8	Estimasi waktu yang dibutuhkan saat pelaksanaan media permainan berangkai sesuai dengan aktivitas PJOK siswa kelas 3 sekolah dasar.				✓
9	Media permainan berangkai mampu dilakukan kepada peserta didik laki-laki maupun perempuan.				✓
10	Media permainan berangkai mampu untuk mengembangkan gerak aktif peserta didik.				✓

B. Masukan Serta Saran Untuk Perbaikan/Revisi Produk

Petunjuk Pengisian:

1. Kolom 3 merupakan kolom untuk revisi produk.
2. Kolom 4 untuk alasan revisi produk.
3. Kolom 5 merupakan saran perbaikan produk.

No	Nama Permainan	Revisi	Alasan	Saran
1	2	3	4	5
1	Permainan jump jack	- pelatikan lalu hasil lagi - cara menghitung		
2	Permainan squat	- persis - bagian kaki pembelahan melingkai-		
3	Permainan merangkak	- Ekor yang sangat - saat yang		
4	Berlari zig-zag			
5	Melempar bola kasti			
6	Menggiring bola	perlu di pasak		

C. Saran Serta Komentar Secara Keseluruhan Produk.

Pembuatan model pembelajaran Algoritma Cocokkan agar produk yg dihasilkan bisa bermanfaat
untuk yg akan diuji

- tambah form penilaian
- ditah masa istirahat
- lebih pakekan lebih jelas / ringkas

D. Hasil Akhir Penilaian

Media permainan berangkai ini dinyatakan bahwa:

- 1. Layak untuk dipakai/diujicobakan tanpa revisi.
- 2. Layak untuk dipakai/diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
- 3. Tidak layak untuk dipakai/diujicobakan.

(Mohon bisa memberikan tanda 'O' lingkaran atau 'X' silang sesuai nomor atas penilaian Anda)

Sleman 20/8-2022

Penilai



IRVAN NUR NUGROHO
NIP. 19840128 2009031002

Lampiran 4. Surat Izin Permohonan Penelitian Media Permainan Berangkai SDN Semarang II

SURAT IZIN PENELITIAN

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



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

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/930/UN34.16/PT.01.04/2022

19 Oktober 2022

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

Yth. **Drs. Suharyanto, S.Pd**
Dukuh/Nogosari, Sidokarto, Godean, Sleman Regency, Special Region of Yogyakarta 55264

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

Nama : Nunung Sulaiman
NIM : 19711251029
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S2
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN BERANGKAI UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR SISWA SEKOLAH DASAR
Waktu Penelitian : 19 - 31 Oktober 2022

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP 19820815 200501 1 002

Lampiran 5. Surat Izin Permohonan Penelitian Media Permainan Berangkai SDN Semarang I

SURAT IZIN PENELITIAN

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/878/UN34.16/PT.01.04/2022

29 September 2022

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

Yth . Kepala Sekolah Dasar Negeri Semarang 1
Suryana, S.Pd
Sd Semarang 1, Jl Ngapak - Kentheng No.1A, Area Sawah, Sidokarto, Kec. Godean,
Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55264

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

Nama	: Nunung Sulaiman
NIM	: 19711251029
Program Studi	: Ilmu Keolahragaan - S2
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir	: PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN BERANGKAI UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR SISWA SEKOLAH DASAR
Waktu Penelitian	: 1 - 31 Oktober 2022

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni,
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP 19820815 200501 1 002

Lampiran 6. Surat Izin Permohonan Penelitian Media Permainan Berangkai SDN Semarang IV

SURAT IZIN PENELITIAN

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/876/UN34.16/PT.01.04/2022

29 September 2022

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

Yth. Kepala Sekolah Dasar Negeri Semarang 4
Agustini Tri Mumpuni, S.Pd.SD
Tangkilan, Sidoarum, Godean, Sleman, Yogyakarta 55564

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

Nama : Nunung Sulaiman
NIM : 19711251029
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S2
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN BERANGKAI UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR SISWA SEKOLAH DASAR
Waktu Penelitian : 1 - 31 Oktober 2022

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni, NIP 19820815 200501 1 002
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 7. Surat Izin Permohonan Penelitian Media Permainan Berangkai SDN Siduluhur

SURAT IZIN PENELITIAN

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/877/UN34.16/PT.01.04/2022

29 September 2022

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

Yth . **Kepala Sekolah Dasar Negeri Siduluhur**
Suardiyono, S.Pd., M.Pd
Jl. Ngapak - Kentheng No.12, Area Sawah, Siduluhur, Kec. Godean, Kabupaten Sleman,
Daerah Istimewa Yogyakarta 55264

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

Nama : Nunung Sulaiman
NIM : 19711251029
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S2
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN BERANGKAI UNTUK
MENINGKATKAN GERAK DASAR SISWA SEKOLAH DASAR
Waktu Penelitian : 1 - 31 Oktober 2022

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 9. Surat Keterangan Penelitian Media Permainan Berangkai SDN Semarang I



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI SEMARANGAN 1



Alamat: Klajuran, Sidokarto, Godean, Sleman, Yogyakarta.55364
Email: sdnegerisemarang1@gmail.com

SURAT KETERANGAN
Nomor: 150/SD.Smr1/XI/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Semarang 1 Godean Kabupaten Sleman :

Nama : Suryana, S.Pd.
NIP : 19680806 199401 1 002
Instansi : SD Negeri Semarang 1

menerangkan bahwa :

Nama : Nunung Sulaiman
NIM : 19711251029
Program Studi : Ilmu Keolahragaan
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar
Waktu Penelitian : 1 s.d. 31 Oktober 2022

Telah melaksanakan Penelitian Tugas Akhir terhadap siswa kelas III SD Negeri Semarang 1.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sieman, 02 November 2022
Kepala Sekolah SD negeri Semarang 1



Suryana, S.Pd.
NIP. 19680806 199401 1 002

Lampiran 10. Surat Keterangan Penelitian Media Permainan Berangkai SDN Semarang IV



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI SEMARANGAN 4
ꦱꦺꦏꦺꦒꦼꦢꦤ꧀ꦤꦺꦒꦼꦫꦶꦱꦺꦤꦶꦒꦶꦤ꧀ꦱꦼꦩꦂꦁꦤ꧀ꦠꦶꦩꦠꦶꦩꦥꦸꦤꦶꦱꦸꦥꦢꦸꦱꦸꦤꦶꦱꦸꦭꦭꦲꦩꦤ꧀ : 03 :
TERAKREDITASI
Alamat: Dusun Tangkilan, Siduarum, Godrean, Sleman, Yogyakarta, 55561
E-mail: sdnegerisemarang4@gmail.com

SURAT KETERANGAN

NO : 139 /Smr.4 /XI /2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Agustini Tri Mumpuni,S.Pd.SD
NIP : 19640821 199303 2 006
Pangkat/Gol. : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SD Negeri Semarang 4

Menerangkan bahwa :

Nama : **Nunung Sulaiman**
NIM : 19711251029
Program Studi : Ilmu Keolahragaan – S2
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Permainan Berangkai untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar
Waktu Penelitian : 1-31 Oktober 2022

Adalah benar-benar telah selesai melakukan pengambilan Data sebagai bahan penelitian untuk penulisan Tesis

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Godrean, 1 November 2022
Kepala SD Negeri Semarang 4

Agustini Tri Mumpuni,S.Pd.SD
Pembina, IV/a
NIP 19640821 199303 2 006

Lampiran 11. Surat Keterangan Penelitian Media Permainan Berangkai SDN Sidoluhur



**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI SIDOLUHUR**

ꦱꦶꦢꦺꦭꦸꦃꦠꦤ꧀ꦠꦺꦤ꧀ꦱꦭꦺꦩꦤꦠꦤ꧀ꦢꦶꦤꦠꦤ꧀ꦥꦺꦝꦶꦏꦤ꧀

Berjo Kulon, Sidoluhur, Godean, Sleman, Yogyakarta 55264

Laman : sdnsidoluhur@slemankab.go.id surel : sdnsidoluhur@slemankab.go.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 105/Sdlh/IX/2022

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Suwardiyono, S.Pd, M.Pd.
NIP : 19720620 199606 1 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Asal Sekolah : SD Negeri Sidoluhur

menerangkan bahwa :

Nama : Nunung Sulaiman
NIM : 19711251029
Program Studi : Ilmu Keolahragaan
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar
Waktu Penelitian : 1 s.d. 31 Oktober 2022

Telah melaksanakan Penelitian Tugas Akhir terhadap siswa Kelas III SD Negeri Sidoluhur.

Demikian surat keretangan ini dibuat untuk dipergunakan dengan semestinya.

Godean, 3 November 2022

Kepala Sekolah



Suwardiyono, S.Pd, M.Pd.

NIP : 19720620 199606 1 001

Lampiran 12. Surat Izin Permohonan Validasi Instrumen Media Permainan Berangkai 1

SURAT IZIN UJI INSTRUMEN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-uji-instrumen>



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

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/237/UN34.16/LT/2022

16 Agustus 2022

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian**

Yth . Bapak Irvan Nur Nugroho, S.Pd.Jas, M.Pd
SD Negeri Semarangan 1 Godean
Jl. Ngapak - Kentheng No.1A, Area Sawah, Sidokarto, Kec. Godean, Kabupaten Sleman,
Daerah Istimewa Yogyakarta 55264

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Nunung Sulaiman
NIM : 19711251029
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S2
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar
Waktu Uji Instrumen : 16 - 31 Agustus 2022

bermaksud melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tugas Akhir. Untuk itu kami mohon dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP. 19820815 200501 1 002

Lampiran 13. Surat Izin Permohonan Validasi Instrumen Media Permainan Berangkai 2

SURAT IZIN UJI INSTRUMEN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-uji-instrumen>



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

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/232/UN34.16/LT/2022

16 Agustus 2022

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian**

**Yth . Prof. Dr. Dra. Endang Rini Sukamti, M.S.
Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY
Jl. Colombo Yogyakarta No.1, Karang Malang, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten
Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281**

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Nunung Sulaiman
NIM : 19711251029
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S2
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar
Waktu Uji Instrumen : 16 - 31 Agustus 2022

bermaksud melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tugas Akhir. Untuk itu kami mohon dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni,
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP. 19820815 200501 1 002

Lampiran 14. Surat Izin Permohonan Validasi Instrumen Media Permainan Berangkai 3

SURAT IZIN UJI INSTRUMEN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-uji-instrumen>



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

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/231/UN34.16/LT/2022

16 Agustus 2022

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian**

Yth . **Dr. Dra. Bernadeta Suhartini, M.Kes.**
Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY
Jl. Colombo Yogyakarta No.1, Karang Malang, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Nunung Sulaiman
NIM : 19711251029
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S2
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar
Waktu Uji Instrumen : 16 - 31 Agustus 2022

bermaksud melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tugas Akhir. Untuk itu kami mohon dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP. 19820815 200501 1 002

Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni,
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 15. Surat Izin Permohonan Validasi Instrumen Media Permainan Berangkai 4

SURAT IZIN UJI INSTRUMEN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-uji-instrumen>



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

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/233/UN34.16/LT/2022

16 Agustus 2022

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian**

Yth . **Dr. Sulistiyono, S.Pd., M.Pd.,
Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY
Jl. Colombo Yogyakarta No.1, Karang Malang, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten
Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281**

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Nunung Sulaiman
NIM : 19711251029
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S2
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar
Waktu Uji Instrumen : 16 - 31 Agustus 2022

bermaksud melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tugas Akhir. Untuk itu kami mohon dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP. 19820815 200501 1 002

Lampiran 16. Rekap Hasil Tes TGMD

A. Data Pre Test

No	Inisial Nama	L/P	Lokomotor						Memanipulasi Objek					Total Skor		
			Run (8)	Gallop (8)	Hop (10)	Horizontal Jump (8)	Leap (6)	Slide (8)	Catch (6)	Memukul Bola (10)	Kick (8)	Overhand Throw (8)	Underhand Roll (8)		Stationary Dribble (8)	
1	AZN	L	4	5	5	4	5	4	4	4	5	3	4	4	3	50
2	AIA	P	5	4	5	4	4	4	4	3	5	3	3	4	5	49
3	NSA	L	3	4	5	3	3	4	3	3	6	5	5	3	4	48
4	ZAR	P	5	5	7	4	3	3	3	3	6	4	4	4	4	54
5	APY	L	5	4	4	5	4	3	3	4	6	5	4	5	3	52
6	AAM	L	4	5	7	5	3	3	3	4	6	4	5	3	3	52
7	AAM	L	5	4	6	4	3	3	3	3	6	4	3	4	4	48
8	ANZ	P	4	4	5	3	4	3	3	3	7	4	5	5	5	52
9	AM	L	4	5	6	4	4	6	3	4	6	4	4	3	4	53
10	GIM	L	5	5	7	5	4	5	3	3	5	4	4	4	3	54
11	HAM	P	4	5	6	3	5	4	4	4	7	3	5	4	5	55
12	NAW	L	5	4	7	6	3	5	3	3	7	4	5	4	6	59
13	NNF	L	5	6	8	6	3	4	3	3	8	6	6	5	6	66
14	RAP	P	6	5	7	5	3	4	4	4	8	4	4	4	5	59
15	RAA	L	5	5	8	4	3	3	3	3	6	5	3	3	5	53
16	SNA	P	5	4	5	4	4	3	3	5	6	5	4	3	4	52
17	YR	L	5	5	5	4	4	5	3	3	5	6	4	4	4	54

18	ALS	P	4	5	5	5	3	4	5	4	4	4	6	4	4	6	4	54
19	BDA	L	4	7	5	6	6	4	6	5	4	5	4	5	4	4	5	61
20	BMI	L	6	4	5	6	5	5	4	3	3	6	4	6	3	4	3	55
21	DAF	L	6	7	5	5	5	5	5	4	4	6	3	6	6	3	63	
22	EA	P	5	6	5	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	50	
23	IPW	L	4	5	6	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	5	54	
24	KS	L	5	6	6	4	4	5	4	3	3	7	4	3	3	4	55	
25	NFP	P	4	7	5	4	3	4	4	4	4	6	3	4	3	3	52	
26	NSA	P	4	6	5	4	4	5	5	5	5	6	5	3	5	5	56	
27	NAT	L	3	7	3	3	3	3	5	4	3	4	4	4	3	5	47	
28	SNA	P	4	8	4	6	4	4	6	4	3	6	3	3	3	3	55	
29	SAM	L	4	7	5	6	3	3	5	3	4	5	4	4	3	3	53	
30	VNA	P	3	8	5	5	5	6	5	6	3	6	4	3	4	4	55	

B. Data Post Test

No	Inisial Nama	L/P	Lokomotor							Memanipulasi Objek					Total Skor
			Run (8)	Gallop (8)	Hop (10)	Horizontal Jump (8)	Leap (6)	Slide (8)	Catch (6)	Memukul Bola (10)	Kick (8)	Overhand Throw (8)	Underhand Roll (8)	Stationary Dribble (8)	
1	AZN	L	6	6	6	4	5	6	5	5	6	4	4	4	62
2	AIA	P	6	5	6	5	5	6	5	6	4	4	4	6	62
3	NSA	L	5	5	6	5	4	4	3	6	5	5	5	5	58
4	ZAR	P	6	6	7	6	5	5	4	7	6	5	4	5	66
5	APY	L	5	5	5	5	4	5	4	6	5	5	5	5	59
6	AAM	L	5	6	7	6	5	6	4	6	4	6	4	4	64
7	AAM	L	5	6	6	5	5	5	5	6	4	6	4	4	62
8	ANZ	P	5	4	5	6	4	6	5	7	5	5	5	5	62
9	AM	L	6	5	8	6	4	6	5	6	5	6	5	5	67
10	GIM	L	6	6	7	6	4	5	5	6	4	5	5	4	63
11	HAM	P	6	6	8	4	5	4	4	7	6	5	5	5	65
12	NAW	L	8	6	7	6	6	6	5	7	6	6	7	7	76
13	NNF	L	7	8	8	6	6	6	5	8	6	6	8	7	81
14	RAP	P	7	6	8	6	5	5	5	8	4	6	6	6	72
15	RAA	L	6	7	8	5	5	5	5	8	6	5	4	5	69
16	SNA	P	8	6	7	5	5	5	5	7	6	4	5	5	68
17	YR	L	6	6	6	5	5	6	5	6	6	6	5	4	66
18	ALS	P	5	6	6	5	5	6	4	7	5	6	6	6	66
19	BDA	L	6	7	8	6	5	6	5	7	4	5	8	6	73

20	BMI	L	7	6	5	6	5	5	5	4	7	5	6	5	4	4	65
21	DAF	L	7	6	8	6	5	6	5	5	8	6	6	4	6	73	
22	EA	P	6	6	6	5	5	5	5	5	7	5	5	4	4	63	
23	IPW	L	5	7	6	5	5	5	5	5	8	6	5	5	5	67	
24	KS	L	6	7	7	5	6	5	4	5	8	5	5	5	6	69	
25	NFP	P	6	6	7	5	5	6	5	5	7	6	5	4	6	68	
26	NSA	P	6	6	7	5	5	6	5	5	7	6	5	6	5	69	
27	NAT	L	5	4	7	5	5	6	5	5	6	5	6	6	4	64	
28	SNA	P	5	6	8	6	5	6	5	5	7	5	5	5	5	68	
29	SAM	L	4	6	8	6	5	6	4	4	6	6	6	5	5	67	
30	VNA	P	4	5	8	6	6	6	4	4	7	5	5	6	5	67	

C. Data Rentang Hasil Pre dan Post Test Pasca Perlakuan

No	Inisial Nama	L/P	Pre Test	Post Test	D	D ²
1	A Z N	L	50	62	12	144
2	A I A	P	49	62	13	169
3	N S A	L	48	58	10	100
4	Z A R	P	54	66	12	144
5	A P Y	L	52	59	7	49
6	A A M	L	52	64	12	144
7	A A M	L	48	62	14	196
8	A N Z	P	52	62	10	100
9	A M	L	53	67	14	196
10	G I M	L	54	63	9	81
11	H A M	P	55	65	10	100
12	N A W	L	59	76	17	289
13	N N F	L	66	81	15	225
14	R A P	P	59	72	13	169
15	R A A	L	53	69	16	256
16	S N A	P	52	68	16	256
17	Y R	L	54	66	12	144
18	A L S	P	54	66	12	144
19	B D A	L	61	73	12	144
20	B M I	L	55	65	10	100
21	D A F	L	63	73	10	100
22	E A	P	50	63	13	169
23	I P W	L	54	67	13	169
24	K S	L	55	69	14	196
25	N F P	P	52	68	16	256
26	N S A	P	56	69	13	169
27	N A T	L	47	64	17	289
28	S N A	P	55	68	13	169
29	S A M	L	53	67	14	196
30	V N A	P	55	67	12	144
Total Skor		Σ	1620	2001	381	5007

D. Mengitung Hasil Uji T

Cara menguji t pada penelitian ini menggunakan SPSS versi 23 64 bit, dengan hasil sebagai berikut:

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pre	30	54.0000	4.29113	.78345
Pos	30	66.7000	4.88594	.89205

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pre	68.926	29	.000	54.00000	52.3977	55.6023
Pos	74.772	29	.000	66.70000	64.8756	68.5244

Kesimpulan :

Terlihat nilai signifikansi 2 arah (t-tailed) $0.000 < 0.05$. **Sehingga terdapat perbedaan nilai yang berarti antara nilai pre dan post test setelah adanya perlakuan dengan media permainan berangkai.** Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh setelah diberikan perlakuan yang berupa media permainan berangkai untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar terhadap peserta didik.

E. Perhitungan Distribusi Frekuensi

Pre Test

a.) N (Sampel) = 30

b.) R (Rentang) = Data terbesar – Data terkecil
 $= 66 - 47 = 19$

c.) BK (Banyak Kelas) = $1 + 3,3 \log n = 1 + (3,3 \cdot \log 30)$
 $= 1 + 5 = 6$

d.) PK (Panjang Kelas) = $R/BK = 19 : 6 = 3,2 = 3$

Post Test

a.) N (Sampel) = 30

b.) R (Rentang) = Data terbesar – Data terkecil
 $= 81 - 58 = 23$

c.) BK (Banyak Kelas) = $1 + 3,3 \text{ Log } n = 1 + (3,3 \cdot \log 30)$
 $= 1 + 5 = 6$

d.) PK (Panjang Kelas) = $R/BK = 23 : 6 = 3,8 = 4$

Lampiran 17. Instrument Validasi

INSTRUMEN VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN BERANGKAI UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR SISWA SEKOLAH DASAR

Instrumen ini digunakan untuk memvalidasikan penelitian tesis saya dengan judul “Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar” di dalam media permainan berangkai ini mempunyai 6 bentuk gerakan dalam permainan yang terdiri dari 6 pos yang berbeda-beda, sebagai berikut:

1. Permainan jump jack
2. Permainan squat
3. Permainan merangkak
4. Berlari zig-zag
5. Melempar bola kasti
6. Menggiring bola

Berkaitan dengan hal tersebut maka saya berharap atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan saran serta masukan terhadap media yang telah dibuat dan dikembangkan. Pendapat, koreksi, dan kritik Bapak/Ibu sangat membantu serta bermanfaat untuk mengevaluasi serta menambah kualitas media produk yang dihasilkan yaitu media permainan berangkai. Demikian permohonan dari saya, atas perhatian dan kerjasama dari Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Tata acara petunjuk pengisian:

1. Lembar instrumen ini diisi oleh ahli. Materi evaluasi meliputi berbagi isian isi media permainan berangkai, saran, serta komentar, dan kesimpulan produk.
2. Rentang penilaian dari 1 sampai 4 dengan keterangan “sangat kurang” sampai dengan “sangat baik” serta diberikan tanda “V” pada kolom yang disediakan.

Penjelasan sebagai berikut:

- 1 : sangat kurang.
- 2 : kurang baik.
- 3 : baik.
- 4 : sangat baik.

3. Masukan, saran, serta kritik mohon bisa dituliskan dalam jawaban yang telah disediakan.

A. Kualitas Media Permainan Berangkai

1. Penilaian Kualitas Permainan Jump Jack

No	Aspek Penilaian	Nilai Skor			
		1	2	3	4
1	Media permainan mempunyai makna dan tujuan pembelajaran PJOK yang jelas.				
2	Media permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas 3.				
3	Media permainan berangkai dapat meningkatkan serta mengembangkan gerak dasar non lokomotor.				
4	Pemberian nama aktivitas PJOK permainan berangkai mempunyai daya tarik bagi peserta didik.				
5	Materi yang telah dibuat dan diberikan pada saat pembelajaran mempunyai tahapan-tahapan pelaksanaan yang sesuai.				
6	Media permainan berangkai yang dibuat dan dikembangkan mudah dimengerti oleh peserta didik.				
7	Perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan media permainan berangkai mudah serta tidak berbahaya bagi peserta didik.				
8	Estimasi waktu yang dibutuhkan saat pelaksanaan media permainan berangkai sesuai dengan aktivitas PJOK siswa kelas 3 sekolah dasar.				
9	Media permainan berangkai mampu dilakukan kepada peserta didik laki-laki maupun perempuan.				
10	Media permainan berangkai mampu untuk mengembangkan gerak aktif peserta didik.				

2. Penilaian Kualitas Permainan Squat

No	Aspek Penilaian	Nilai Skor			
		1	2	3	4
1	Media permainan mempunyai makna dan tujuan pembelajaran PJOK yang jelas.				
2	Media permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas 3.				
3	Media permainan berangkai dapat meningkatkan serta mengembangkan gerak dasar non lokomotor.				
4	Pemberian nama aktivitas PJOK permainan berangkai mempunyai daya tarik bagi peserta didik.				
5	Materi yang telah dibuat dan diberikan pada saat pembelajaran mempunyai tahapan-tahapan pelaksanaan yang sesuai.				
6	Media permainan berangkai yang dibuat dan dikembangkan mudah dimengerti oleh peserta didik.				
7	Perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan media permainan berangkai mudah serta tidak berbahaya bagi peserta didik.				
8	Estimasi waktu yang dibutuhkan saat pelaksanaan media permainan berangkai sesuai dengan aktivitas PJOK siswa kelas 3 sekolah dasar.				
9	Media permainan berangkai mampu dilakukan kepada peserta didik laki-laki maupun perempuan.				

10	Media permainan berangkai mampu untuk mengembangkan gerak aktif peserta didik.				
----	--	--	--	--	--

3. Penilaian Kualitas Permainan Merangkak

No	Aspek Penilaian	Nilai Skor			
		1	2	3	4
1	Media permainan mempunyai makna dan tujuan pembelajaran PJOK yang jelas.				
2	Media permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas 3.				
3	Media permainan berangkai dapat meningkatkan serta mengembangkan gerak dasar lokomotor.				
4	Pemberian nama aktivitas PJOK permainan berangkai mempunyai daya tarik bagi peserta didik.				
5	Materi yang telah dibuat dan diberikan pada saat pembelajaran mempunyai tahapan-tahapan pelaksanaan yang sesuai.				
6	Media permainan berangkai yang dibuat dan dikembangkan mudah dimengerti oleh peserta didik.				
7	Perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan media permainan berangkai mudah serta tidak berbahaya bagi peserta didik.				
8	Estimasi waktu yang dibutuhkan saat pelaksanaan media permainan berangkai sesuai dengan aktivitas PJOK siswa kelas 3 sekolah dasar.				
9	Media permainan berangkai mampu dilakukan kepada peserta didik laki-laki maupun perempuan.				
10	Media permainan berangkai mampu untuk mengembangkan gerak aktif peserta didik.				

4. Penilaian Kualitas Berlari Zig-Zag

No	Aspek Penilaian	Nilai Skor			
		1	2	3	4
1	Media permainan mempunyai makna dan tujuan pembelajaran PJOK yang jelas.				
2	Media permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas 3.				
3	Media permainan berangkai dapat meningkatkan serta mengembangkan gerak dasar lokomotor.				
4	Pemberian nama aktivitas PJOK permainan berangkai mempunyai daya tarik bagi peserta didik.				
5	Materi yang telah dibuat dan diberikan pada saat pembelajaran mempunyai tahapan-tahapan pelaksanaan yang sesuai..				
6	Media permainan berangkai yang dibuat dan dikembangkan mudah dimengerti oleh peserta didik.				
7	Perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan media permainan berangkai mudah serta tidak berbahaya bagi peserta didik.				
8	Estimasi waktu yang dibutuhkan saat pelaksanaan media permainan berangkai sesuai dengan aktivitas PJOK siswa kelas 3 sekolah dasar.				
9	Media permainan berangkai mampu dilakukan kepada peserta didik laki-laki maupun perempuan.				
10	Media permainan berangkai mampu untuk mengembangkan gerak aktif peserta didik.				

5. Penilaian Kualitas Melempar Bola Kasti

No	Aspek Penilaian	Nilai Skor			
		1	2	3	4
1	Media permainan mempunyai makna dan tujuan pembelajaran PJOK yang jelas.				
2	Media permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas 3.				
3	Media permainan berangkai dapat meningkatkan serta mengembangkan gerak dasar manipulatif.				
4	Pemberian nama aktivitas PJOK permainan berangkai mempunyai daya tarik bagi peserta didik.				
5	Materi yang telah dibuat dan diberikan pada saat pembelajaran mempunyai tahapan-tahapan pelaksanaan yang sesuai.				
6	Media permainan berangkai yang dibuat dan dikembangkan mudah dimengerti oleh peserta didik.				
7	Perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan media permainan berangkai mudah serta tidak berbahaya bagi peserta didik.				
8	Estimasi waktu yang dibutuhkan saat pelaksanaan media permainan berangkai sesuai dengan aktivitas PJOK siswa kelas 3 sekolah dasar.				
9	Media permainan berangkai mampu dilakukan kepada peserta didik laki-laki maupun perempuan.				
10	Media permainan berangkai mampu untuk mengembangkan gerak aktif peserta didik.				

6. Penilaian Kualitas Menggiring Bola

No	Aspek Penilaian	Nilai Skor			
		1	2	3	4
1	Media permainan mempunyai makna dan tujuan pembelajaran PJOK yang jelas.				
2	Media permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas 3.				
3	Media permainan berangkai dapat meningkatkan serta mengembangkan gerak dasar manipulatif.				
4	Pemberian nama aktivitas PJOK permainan berangkai mempunyai daya tarik bagi peserta didik.				
5	Materi yang telah dibuat dan diberikan pada saat pembelajaran mempunyai tahapan-tahapan pelaksanaan yang sesuai.				
6	Media permainan berangkai yang dibuat dan dikembangkan mudah dimengerti oleh peserta didik.				
7	Perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan media permainan berangkai mudah serta tidak berbahaya bagi peserta didik.				
8	Estimasi waktu yang dibutuhkan saat pelaksanaan media permainan berangkai sesuai dengan aktivitas PJOK siswa kelas 3 sekolah dasar.				
9	Media permainan berangkai mampu dilakukan kepada peserta didik laki-laki maupun perempuan.				
10	Media permainan berangkai mampu untuk mengembangkan gerak aktif peserta didik.				

B. Masukan Serta Saran Untuk Perbaikan/Revisi Produk

Petunjuk Pengisian:

1. Kolom 3 merupakan kolom untuk revisi produk.
2. Kolom 4 untuk alasan revisi produk.
3. Kolom 5 merupakan saran perbaikan produk.

No	Nama Permainan	Revisi	Alasan	Saran
1	2	3	4	5
1	Permainan jump jack			
2	Permainan squat			
3	Permainan merangkak			
4	Berlari zig-zag			
5	Melempar bola kasti			
6	Menggiring bola			

C. Saran Serta Komentar Secara Keseluruhan Produk.

D. Hasil Akhir Penilaian

Media permainan berangkai ini dinyatakan bahwa:

1. Layak untuk dipakai/diujicobakan tanpa revisi.
2. Layak untuk dipakai/diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk dipakai/diujicobakan.

(Mohon bisa memberikan tanda ‘O’ lingkaran atau ‘X’ silang sesuai nomor atas penilaian Anda)

.....

Penilai

.....

NIP.

Lampiran 18. Rekap Hasil Nilai Permainan

A. Sekolah Dasar Negeri Semarang 2

No	Nama	L/P	Pertemuan Pertama						Total Skor
			POS 1	POS 2	POS 3	POS 4	POS 5	POS 6	
1	Aimina Ammara Shinta	P	2	1	2	1	1	0	7
2	Aisyah Umeko Kuswanto	L	0	0	0	0	1	3	4
3	Albani Farkan Salim	P	2	0	2	0	3	3	10
4	Alfya Prita Azzahra	P	2	1	2	1	2	3	11
5	Almayra Nafisyah Tuzhaghira	P	0	0	0	0	2	0	2
6	Andreena Michaeella Kuswidanto	P	2	0	2	0	1	0	5
7	Aprillia Nuraini Tiarawati	P	2	1	2	1	1	3	10
8	Azka Alvian Dharmawan	L	2	0	2	0	2	3	9
9	Azzam Kholifahulloh	L	0	0	0	0	1	0	1
10	Bintang Putra Pramoto	L	2	1	2	1	3	3	12
11	Devran Arbhan Dimity	L	2	1	2	1	2	0	8
12	Fadhil Zafran Abidzar	L	0	1	0	1	2	3	7
13	Fairuz Ariesta Wardani	P	0	0	0	0	2	0	2

14	Ferdian Tri Ananto	L	2	0	2	1	1	1	3	9
15	Ivana Alodia Zahitrah	P	0	0	0	1	2	0	0	3
16	Kimasih Utami Ning Fathonah	P	2	0	2	1	1	0	0	6
17	Klea Gassania Putri Nasywa	P	0	1	0	0	1	3	5	
18	Muhammad Rafi Azka Haida	L	0	1	0	0	2	3	6	
19	Muhammad Rasyid Ridho	L	0	1	0	0	1	0	2	
20	Nararya Maia Tsalizuna Firdaus	P	0	0	0	0	1	3	4	
21	Naufal Ghilbran Deanova	L	2	1	2	1	2	3	11	
22	Nina Dwi Afika Simatupang	P	0	1	0	1	3	3	8	
23	Radinka Kefioni	P	0	1	0	1	2	0	4	
24	Raditya Saputra	L	2	0	2	0	1	0	5	
25	Rayzafik Alfaizyed	L	0	1	0	1	2	0	4	
26	Ridwan Fakhur Rohmana	L	2	1	2	1	3	3	12	
27	Rizal Nabawi	L	2	1	2	1	2	3	11	
28	Shafa Ramadhani	P	2	0	2	0	1	0	5	
29	Syifa Ajeng Pratiis	P	0	0	0	0	3	0	3	
30	Aquilla Jannatin	P	0	0	0	0	2	0	2	
Skor Total			30	15	30	15	53	45		

B. Sekolah Dasar Negeri Sidoluhur

No	Nama	L/P	Pertemuan Pertama						Total Skor
			POS 1	POS 2	POS 3	POS 4	POS 5	POS 6	
1	Andara Sekar Karunia Jati	P	0	1	0	1	1	3	6
2	Arjuna Zivmareechi Nugroho	L	2	0	2	1	3	0	8
3	Ashilla Indah Aurellia	P	0	0	0	0	2	0	2
4	Devina Ramadhani	P	0	1	0	1	1	3	6
5	Herjuna Rifatullah	L	2	1	2	0	3	0	8
6	Livia Nafisah Karunia Putri	P	2	0	2	1	2	3	10
7	Naveta Diandra Putri	P	0	0	0	0	2	3	5
8	Novan Satria Ananto	L	2	0	2	0	3	0	7
9	Raden Aiyana Ifatul Farda Punama	P	0	1	0	1	2	3	7
10	Zahra Anjani Ramadani	P	2	1	2	1	2	3	11
11	Andika Putra Yudistira	L	0	1	0	0	2	0	3
12	Fadil Duwi Abimanyu	L	2	0	2	0	2	0	6
Skor Total			12	6	12	6	25	18	

No	Nama	L/P	Pertemuan Kedua						Total Skor
			POS 1	POS 2	POS 3	POS 4	POS 5	POS 6	
1	Andara Sekar Karunia Jati	P	2	0	0	1	2	3	8
2	Arjuna Zivmareechi Nugroho	L	2	1	2	1	3	0	9
3	Ashilla Indah Aurellia	P	0	1	0	0	2	0	3
4	Devina Ramadhani	P	0	0	0	1	1	3	5
5	Herjuna Rifatullah	L	0	0	2	0	2	0	4
6	Livia Nafisah Karunia Putri	P	2	1	2	1	2	3	11
7	Naveta Diandra Putri	P	0	1	0	0	2	0	3
8	Novan Satria Ananto	L	2	1	2	0	1	3	9
9	Raden Aiyana Iffatul Faida Punama	P	0	0	0	1	2	3	6
10	Zahra Anjani Ramadani	P	2	0	2	1	3	0	8
11	Andika Putra Yudistira	L	0	0	0	0	3	3	6
12	Fadil Duwi Abimanyu	L	2	1	2	0	2	0	7
Skor Total			12	6	12	6	25	18	

No	Nama	L/P	Pertemuan Ketiga						Total Skor
			POS 1	POS 2	POS 3	POS 4	POS 5	POS 6	
1	Andara Sekar Karunia Jati	P	2	0	0	1	3	3	9
2	Arjuna Zivmareechi Nugroho	L	2	1	2	1	3	0	9
3	Ashilla Indah Aurellia	P	0	0	0	0	2	0	2
4	Devina Ramadhani	P	2	0	0	1	2	3	8
5	Herjuna Rifatullah	L	2	1	2	0	3	0	8
6	Livia Nafisah Karunia Putri	P	0	1	0	1	3	3	8
7	Naveta Diandra Putri	P	0	1	0	0	2	0	3
8	Novan Satria Ananto	L	0	1	2	0	1	3	7
9	Raden Aiyana Iffatul Faida Punama	P	0	0	0	1	2	3	6
10	Zahra Anjani Ramadani	P	2	0	2	1	3	0	8
11	Andika Putra Yudistira	L	0	1	2	0	2	3	8
12	Fadil Duwi Abimanyu	L	2	0	2	0	3	0	7
Skor Total			12	6	12	6	29	18	

C. Sekolah Dasar Negeri Semarangan 1

No	Nama	L/P	Pertemuan Pertama						Total Skor
			POS 1	POS 2	POS 3	POS 4	POS 5	POS 6	
1	Abimanyu Almer Maulana	L	2	1	2	1	1	0	7
2	Abdullah Alan Metranares	L	2	1	2	1	0	3	9
3	Abdullah Syagur	L	0	1	0	0	2	0	3
4	Affan Khairul Najid	L	0	0	0	1	3	3	7
5	Affra Naila Zahra	P	2	0	2	0	1	0	5
6	Aldi Muhammad	L	0	0	0	1	3	0	4
7	Argha Cahya Nugraha	L	2	1	2	0	0	3	8
8	Arvin Alfarizi	L	2	1	0	1	1	3	8
9	Azka Shabelia Divyanisa	L	2	0	0	0	3	0	5
10	Citra Ayu Salsabila	P	0	0	2	0	3	0	5
11	Devrina Meylalfani	P	0	1	2	1	1	3	8
12	Galih Iqbal Muzzaki	L	2	0	0	0	3	3	8
13	Hanifa Anum Maisha	P	2	1	0	1	1	3	8
14	Iqbal Akbar Muhammad	L	0	0	2	0	1	0	3
15	Naufal Ahmad Wahid	L	0	0	2	0	1	3	6
16	Naufal Nibras Faturachman	L	2	1	2	1	0	0	6
17	Nesiantara Simfoni Damai Naraya	P	0	1	0	1	0	3	5
18	Oktavio Putra Diandra	L	2	0	2	0	2	0	6

19	Rafaela Adna Putri Chandra Wijaya	P	0	0	0	1	1	3	5
20	Rafardhan Athalla Ahza Argani	L	2	0	2	0	1	0	5
21	Raffi Dwi Saputro	L	0	1	0	1	2	3	7
22	Syakira Quratul'aini	P	0	1	0	1	2	0	4
23	Syeikha Nabila Alliyakat	P	2	1	0	0	3	3	9
24	Yannuario Redhagussana	L	0	0	2	0	3	0	5
Skor Total			24	12	24	12	38	36	

No	Nama	L/P	Pertemuan Kedua						Total Skor
			POS 1	POS 2	POS 3	POS 4	POS 5	POS 6	
1	Abimanyu Almer Maulana	L	2	0	2	1	2	3	10
2	Abdullah Alan Meranares	L	0	0	2	1	1	0	4
3	Abdullah Syagur	L	2	0	0	0	3	0	5
4	Affan Khairul Najid	L	0	1	0	1	3	3	8
5	Affra Naila Zahra	P	2	1	2	0	2	0	7
6	Aldi Muhammad	L	0	1	0	1	3	3	8
7	Argeha Cahya Nugraha	L	2	1	2	0	2	0	7
8	Arvin Alfarizi	L	0	1	0	1	1	3	6
9	Azka Shabelia Divyanisa	L	2	0	2	0	3	0	7
10	Citra Ayu Salsabila	P	2	0	0	0	3	3	8
11	Devrina Meylalfani	P	0	1	2	1	1	0	5
12	Galih Iqbal Muzzaki	L	2	0	0	0	3	3	8
13	Hanifa Anum Maisha	P	2	1	0	1	1	0	5
14	Iqbal Akbar Muhammad	L	0	0	2	0	3	3	8
15	Naufal Ahmad Wahid	L	0	0	2	0	1	3	6
16	Naufal Nibras Faturachman	L	2	1	0	1	2	0	6
17	Nesiantara Simfoni Damai Naraya	P	0	1	2	1	2	3	9
18	Oktavio Putra Diandra	L	0	0	2	0	2	0	4
19	Rafaela Adna Putri Chandra Wijaya	P	2	0	0	1	1	3	7

20	Rafardhan Athalla Ahza Argani	L	2	0	0	0	2	0	4
21	Rafi Dwi Saputro	L	0	1	0	1	2	3	7
22	Syakira Quratul'aini	P	0	1	2	1	3	0	7
23	Syeikha Nabila Aliyakat	P	2	1	0	0	3	3	9
24	Yanuario Redhagussana	L	0	0	2	0	3	0	5
Skor Total			24	12	24	12	52	36	

No	Nama	L/P	Pertemuan Ketiga						Total Skor
			POS 1	POS 2	POS 3	POS 4	POS 5	POS 6	
1	Abimanyu Almer Maulana	L	2	0	2	1	3	3	11
2	Abdullah Alan Meranares	L	0	0	2	1	2	0	5
3	Abdullah Syagur	L	2	0	0	0	3	0	5
4	Affan Khairul Najid	L	2	1	0	1	3	3	10
5	Affra Naila Zahra	P	0	1	2	0	2	0	5
6	Aldi Muhammad	L	0	1	0	1	3	3	8
7	Argeha Cahya Nugraha	L	2	0	2	0	2	3	9
8	Arvin Alfartizi	L	2	0	0	1	2	0	5
9	Azka Shabelia Divyanisa	L	0	1	2	0	3	0	6
10	Citra Ayu Salsabila	P	2	1	0	0	3	3	9
11	Devrina Meylalfani	P	0	1	2	1	2	3	9
12	Galih Iqbal Muzzaki	L	2	0	0	0	3	0	5
13	Hanifa Anum Maisha	P	0	1	0	1	2	0	4
14	Iqbal Akbar Muhammad	L	2	0	2	1	3	3	11
15	Naufal Ahmad Wahid	L	0	0	2	1	2	3	8
16	Naufal Nibras Faturachman	L	2	0	0	0	3	0	5
17	Nesiantara Simfoni Damai Naraya	P	0	0	2	0	3	0	5
18	Oktavio Putra Diandra	L	2	1	2	0	2	3	10
19	Rafaela Adna Putri Chandra Wijaya	P	0	1	0	1	2	3	7

20	Rafardhan Athalla Ahza Argani	L	2	1	0	1	3	0	7
21	Rafi Dwi Saputro	L	0	0	0	0	2	3	5
22	Syakira Quratul'aini	P	0	1	2	0	3	0	6
23	Syeikha Nabila Alliyakat	P	2	0	0	0	3	0	5
24	Yanuario Redhagussana	L	0	1	2	1	3	3	10
Skor Total			24	12	24	12	62	36	

D. Sekolah Dasar Negeri Semarangan 4

No	Nama	L/P	Pertemuan Pertama						Total Skor
			POS 1	POS 2	POS 3	POS 4	POS 5	POS 6	
1	Arifah Fatimiah Febrian	P	2	0	0	1	1	3	7
2	Afina Fibba Mariska	P	0	1	2	0	2	0	5
3	Al Ritzma Salsabillah	P	2	0	2	0	2	3	9
4	Andhini Nadia Rahmawati	P	0	1	0	1	3	0	5
5	Aqila Zahra Ramadhani	P	2	0	2	0	2	3	9
6	Asyifa Lupita Sari	P	0	1	2	0	1	0	4
7	Bastian Dwiki Aprilliawan	L	0	1	2	0	1	0	4
8	Bastian Maulana Ibrahim	L	2	0	0	1	1	3	7
9	Bima Arif Nur Rohman	L	2	0	2	0	2	0	6
10	Bryan Anggara Putra	L	0	1	2	0	3	3	9
11	Daffa Arif Febriansyah	L	2	0	0	1	2	0	5
12	Elvina Azzahra	P	2	0	2	0	0	3	7
13	Fahmi Faizal Azaky	L	0	1	2	0	2	0	5
14	Habib Nur Farhan	L	2	0	0	1	1	3	7
15	Ilham Putra Wardana	L	2	0	0	1	1	0	4
16	Kenzie Saputra	L	0	1	2	0	1	3	7
17	Marinda Fitriana Hapsari	P	2	0	0	1	2	0	5
18	Muhammad Alfath Rivaldo	L	0	1	2	0	0	3	6

19	Muhammad Iqbal	L	2	0	2	1	1	3	9
20	Nabila Funiya Putri	P	0	1	2	0	2	0	5
21	Nabila Salsa Az-Zahra	P	2	0	0	1	2	0	5
22	Nur Afif Taufiqgur Rohman	L	2	0	0	1	3	0	6
23	Raditya Reka Pamungkas	L	2	0	0	1	3	3	9
24	Rafa Nurashid	L	0	1	0	1	2	3	7
25	Sada Naila Azzahra	P	0	1	0	1	2	0	4
26	Satria Ardinar Mahaputra	L	2	0	2	0	2	3	9
27	Velli Nur Aisyah	P	0	1	2	1	1	0	5
28	Ziadatul Khoir	L	0	1	0	1	1	3	6
29	Yukki	L	0	1	2	0	1	3	7
Skor Total			30	14	32	15	47	45	

No	Nama	L/P	Pertemuan Kedua						Total Skor
			POS 1	POS 2	POS 3	POS 4	POS 5	POS 6	
1	Affah Fatimah Febrian	P	0	1	2	1	2	3	9
2	Afina Fiba Mariska	P	2	0	0	0	1	3	6
3	Al Rizma Salsabillah	P	2	0	2	0	1	0	5
4	Andhini Nadia Rahmawati	P	0	1	0	1	3	0	5
5	Agila Zahra Ramadhani	P	0	0	2	0	2	3	7
6	Asyifa Lupita Sari	P	2	1	2	0	2	0	7
7	Bastian Dwiki Apriliawan	L	0	0	0	0	2	0	2
8	Bastian Maulana Ibrahim	L	2	1	2	1	2	3	11
9	Bima Arif Nur Rohman	L	0	0	2	0	2	0	4
10	Bryan Anggara Putra	L	2	1	2	0	3	3	11
11	Daffa Arif Febriansyah	L	2	0	0	1	2	0	5
12	Elvina Azzahra	P	2	0	0	0	0	3	5
13	Fahmi Faizal Azaky	L	0	1	0	0	2	0	3
14	Habib Nur Farhan	L	2	0	2	1	1	3	9
15	Ilham Putra Wardana	L	2	0	2	1	1	0	6
16	Kenzie Saputra	L	0	1	2	0	1	3	7
17	Marlinda Fitriana Hapsari	P	2	0	0	1	2	0	5
18	Muhammad Alfath Rivaldo	L	0	1	2	0	1	0	4
19	Muhammad Iqbal	L	0	0	2	1	1	0	4
20	Nabila Funnisya Putri	P	2	1	2	0	2	3	10
21	Nabila Salsa Az-Zahra	P	2	0	0	1	2	3	8

22	Nur Afif Taufiqgur Rohman	L	0	1	2	1	2	0	6
23	Raditya Reka Pamungkas	L	2	1	2	1	3	3	12
24	Rafa Nurrashid	L	0	0	0	1	2	3	6
25	Sada Naila Azzahra	P	0	0	0	1	2	0	3
26	Satria Ardinar Mahaputra	L	0	0	0	0	2	3	5
27	Velli Nur Aisyah	P	2	1	0	1	2	0	6
28	Ziadatul Khoir	L	2	1	0	1	2	3	9
29	Yukki	L	0	1	2	0	1	3	7
Skor Total			30	14	32	15	51	45	

No	Nama	L/P	Pertemuan Ketiga						Total Skor
			POS 1	POS 2	POS 3	POS 4	POS 5	POS 6	
1	Affah Fatimah Febrian	P	0	1	2	1	2	3	9
2	Afina Fiba Martiska	P	2	0	0	0	2	3	7
3	Al Rizma Salsabillah	P	2	0	2	0	3	0	7
4	Andhini Nadia Rahmawati	P	0	1	0	1	3	0	5
5	Agila Zahra Ramadhani	P	2	0	2	0	2	3	9
6	Asyifa Lupita Sari	P	0	1	2	0	2	0	5
7	Bastian Dwiki Apriliawan	L	0	0	0	1	3	0	4
8	Bastian Maulana Ibrahim	L	2	1	2	0	2	3	10
9	Bima Arif Nur Rohman	L	0	0	2	0	2	0	4
10	Bryan Anggara Putra	L	2	1	2	0	3	3	11
11	Daffa Arif Febriansyah	L	2	0	0	1	2	0	5
12	Elvina Azzahra	P	2	0	0	0	2	3	7
13	Fahmi Faizal Azaky	L	0	1	0	0	2	0	3
14	Habib Nur Farhan	L	2	0	2	1	2	3	10
15	Ilham Putra Wardana	L	2	0	2	1	3	0	8
16	Kenzie Saputra	L	0	1	2	0	2	3	8
17	Marlinda Fitriana Hapsari	P	2	0	0	1	2	0	5
18	Muhammad Alfath Rivaldo	L	2	1	2	0	2	3	10
19	Muhammad Iqbal	L	0	0	2	1	2	3	8
20	Nabila Fumisya Putri	P	0	1	2	0	2	0	5
21	Nabila Salsa Az-Zahra	P	2	0	0	1	2	0	5

22	Nur Afif Taufiqgur Rohman	L	0	1	2	1	2	3	9
23	Raditya Reka Pamungkas	L	2	1	2	1	3	3	12
24	Rafa Nurrashid	L	0	1	0	1	2	3	7
25	Sada Naila Azzahra	P	0	1	0	1	2	0	4
26	Satria Ardinar Mahaputra	L	0	1	0	0	2	3	6
27	Velli Nur Aisyah	P	2	0	0	1	2	0	5
28	Ziadatul Khoir	L	2	0	0	1	2	3	8
29	Yukki	L	0	0	2	0	1	3	6
Skor Total			30	14	32	15	63	48	

Lampiran 19. Dokumentasi



Gambar 1. Aktivitas Penjelasan Permainan di Dalam Ruang (1)



Gambar 2. Aktivitas Penjelasan Permainan di Dalam Ruang (2)



Gambar 3. Aktivitas Penjelasan Permainan di Luar Ruang



Gambar 4. Aktivitas Pemanasan Statis



Gambar 5. Aktivitas Pemanasan Dinamis Berlari



Gambar 6. Rancangan Pos 1 Permainan Merangkak



Gambar 7. Rancangan Pos 2 Permainan Jump Jack



Gambar 8. Rancangan Pos 3 Permainan Zig-Zag



Gambar 9. Rancangan Pos 4 Permainan Squat Jump



Gambar 10. Rancangan Pos 5 Permainan Lempar Bola Kecil



Gambar 11. Rancangan Pos 6 Permainan Menggiring Bola



Gambar 12. Pembagian Kelompok/Tim Peserta Didik



Gambar 13. Peserta Didik Melakukan Permainan Merangkak (1)



Gambar 14. Peserta Didik Melakukan Permainan Merangkak (2)



Gambar 15. Peserta Didik Melakukan Permainan Merangkak (3)



Gambar 16. Peserta Didik Melakukan Permainan Jump Jack (1)



Gambar 17. Peserta Didik Melakukan Permainan Jump Jack (2)



Gambar 18. Proses Penilaian Permainan



Gambar 19. Peserta Didik Melakukan Permainan Jump Jack (3)



Gambar 20. Peserta Didik Bersiap Melakukan Lari Zig-Zag



Gambar 21. Peserta Didik Melakukan Lari Zig-Zag (1)



Gambar 22. Peserta Didik Melakukan Lari Zig-Zag (2)



Gambar 23. Peserta Didik Melakukan Permainan Squat (1)



Gambar 24. Peserta Didik Melakukan Permainan Squat (2)



Gambar 25. Peserta Didik Melakukan Permainan lempar Bola (1)



Gambar 26. Peserta Didik Melakukan Permainan lempar Bola (2)



Gambar 27. Peserta Didik Melakukan Permainan lempar Bola (3)



Gambar 28. Peserta Didik Melakukan Permainan lempar Bola (4)



Gambar 29. Peserta Didik Melakukan Permainan Menggiring Bola (1)



Gambar 30. Peserta Didik Melakukan Permainan Menggiring Bola (2)



Gambar 31. Peserta Didik Melakukan Test of Gross Motor Skill – TGMD (1)



Gambar 32. Peserta Didik Melakukan Test of Gross Motor Skill – TGMD (2)



Gambar 33. Peserta Didik Melakukan Test of Gross Motor Skill – TGMD (3)



Gambar 34. Peserta Didik Melakukan Test of Gross Motor Skill – TGMD (4)



Gambar 35. Peserta Didik Melakukan Test of Gross Motor Skill – TGMD (5)



Gambar 36. Peserta Didik Melakukan Test of Gross Motor Skill – TGMD (6)



Gambar 37. Sesi Pendinginan dan Evaluasi Peserta Didik (1)



Gambar 38. Sesi Pendinginan dan Evaluasi Peserta Didik (2)



Gambar 39. Sesi Pendinginan dan Evaluasi Peserta Didik (3)



Gambar 40. Sesi Pendinginan dan Evaluasi Peserta Didik 4



Gambar 41. Sesi Foto Bersama Peserta Didik SDN Semarang 1



Gambar 42. Sesi Foto Bersama Peserta Didik SDN Semarang 4



Gambar 43. Sesi Foto Bersama Peserta Didik SDN Siduluhur

Lampiran 20. Kisi-Kisi Instrument TGMD 2

A. Lokomotor

Dimensi Gerak	Gerak Dasar (<i>Skill</i>)	Indikator Pengamatan	Tes 1		Tes 2		Skor
			1	0	1	0	
<i>Locomotor</i>	1. <i>Run</i>	1. Lengan bergerak berlawanan dengan kaki , siku ditekuk membentuk 90 derajat.					
		2. Periode singkat dimana kedua kaki melayang di udara.					
		3. Kaki mendarat dengan permukaan yang sempit dengan tumit atau jari kaki (tidak dengan kaki datar)					
		4. kaki bukan penopang ditekuk sekitar 90 derajat (mendekati bokong)					
		JUMLAH SKOR					

Dimensi Gerak	Gerak Dasar (<i>Skill</i>)	Indikator Pengamatan	Tes 1		Tes 2		Skor
			1	0	1	0	
<i>Locomotor</i>	2. <i>Gallop</i>	1. Lengan ditekuk dan diangkat setinggi pinggang saat melayang					
		2. Kaki utama melangkahh satu langkah ke depan dan di ikuti dengan satu langkah oleh kaki pengikut dengan posisi yang berdekatan atau di belakang kaki utama					
		3. Periode singkat dimana kedua kaki melayang di udara					
		4. pertahankan irama untuk 4 – 5 gallop berurutan					
		JUMLAH SKOR					

Dimensi Gerak	Gerak Dasar (<i>Skill</i>)	Indikator Pengamatan	Tes 1		Tes 2		Skor
			1	0	1	0	
<i>Locomotor</i>	3. <i>Hoop</i>	1. Kaki bukan penopang ditekuk ke belakang untuk menghasilkan gaya dorong.					
		2. Kaki bukan tetap di belakang tubuh.					
		3. Lengan di tekuk dan di ayun ke depan untuk menghasilkan gaya dorong.					
		4. Melompat dan mendarat tiga – empat kali berurutan dengan kaki yang dominan kuat					
		5. Melompat dan mendarat tiga – empat kali berurutan dengan kaki yang non-dominan					
		JUMLAH SKOR					

Dimensi Gerak	Gerak Dasar (<i>Skill</i>)	Indikator Pengamatan	Tes 1		Tes 2		Skor
			1	0	1	0	
<i>Locomotor</i>	4. <i>Horizontal Jump</i>	1. Persiapan gerakan dengan kedua lutu menekuk dengan lengan berayun ke belakang tubuh.					
		2. lengan diayunkan sekuat tenaga ke depan dan ke atas dengan ekstensi penuh ke atas kepala.					
		3. Melompat dan mendarat dengan kedua kaki yang serentak.					
		4. lengan di dorong ke bawah saat mendarat.					
		JUMLAH SKOR					

Dimensi Gerak	Gerak Dasar (<i>Skill</i>)	Indikator Pengamatan	Tes 1		Tes 2		Skor
			1	0	1	0	
<i>Locomotor</i>	5. <i>Leaping</i>	1. Berlari untuk persiapan kemudian melompat dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang lain.					
		2. Periode dimana kedua kaki melayang di udara lebih lama dari berlari					
		3. Maju ke depan dengan lengan yang beralwanan dengan kaki depan					
		JUMLAH SKOR					

Dimensi Gerak	Gerak Dasar (<i>Skill</i>)	Indikator Pengamatan	Tes 1		Tes 2		Skor
			1	0	1	0	
<i>Locomotor</i>	6. <i>Slide</i>	1. Tubuh menyamping sehingga bahu sejajar dengan garis di lantai					
		2. Kaki depan melangkah menyamping dan di ikuti oleh belakang hingga kaki berhenti di samping kaki depan					
		3. Minimal 4 – 5 langkah ke kanan berkesinambungan ke sisi kanan					
		4. Minimal 4 – 5 langkah ke kanan berkesinambungan ke sisi kiri					
		JUMLAH SKOR					

B. Manipulasi Objek

Dimensi Gerak	Gerak Dasar (<i>Skill</i>)	Indikator Pengamatan	Tes 1		Tes 2		Skor
			1	0	1	0	
<i>Manipulative</i>	1. <i>Catch</i>	1. Fase persiapan dimana tangan di depan tubuh dan siku ditekuk.					
		2. Lengan di ekstensi ketika meraih bola saat boladatang.					
		3. Bola ditangkap hanya menggunakan kedua tangan					
		JUMLAH SKOR					

Dimensi Gerak	Gerak Dasar (<i>Skill</i>)	Indikator Pengamatan	Tes 1		Tes 2		Skor
			1	0	1	0	
<i>Manipulative</i>	2. <i>Striking a stasionary ball</i>	1. Tangan yang dominan menggenggam tongkat pemukul di atas tangan yang non dominan					
		2. Sisi yang tidak dominan menghadap ke target dengan posisi kaki bentuk paralel.					
		3. Pinggul dan bahu berotasi saat berayun.					
		4. Transfer berat badan ke kaki depan					
		5. Tongkat pemukul berkontak dengan bola.					
		JUMLAH SKOR					

Dimensi Gerak	Gerak Dasar (<i>Skill</i>)	Indikator Pengamatan	Tes 1		Tes 2		Skor
			1	0	1	0	
<i>Manipulative</i>	3. <i>Kick</i>	1. Mendekati bola dengan cepat dan berkesinambungan.					
		2. Sebuah langkah panjang sesaat sebelum kontak dengan bola.					
		3. Kaki bukan penendang disamping atau sedikit di belakang bola					
		4. Menendang bola dengan punggung kaki dominan bagian dalam.					
		JUMLAH SKOR					

Dimensi Gerak	Gerak Dasar (<i>Skill</i>)	Indikator Pengamatan	Tes 1		Tes 2		Skor
			1	0	1	0	
<i>Manipulative</i>	4. <i>Overhand throw</i>	1. Ayunan awal dimulai dengan gerakan tangan/lengan ke arah bawah.					
		2. Merotasi pinggul dan bahu ke arah dimana sisi yang bukan pelempar menghadap dinding.					
		3. Berat badan di transfer dengan melangkah dengan kaki yang berlawanan dengan tangan yang melempar					
		4. Gerakan lanjutan (<i>Follow-through</i>) setelah bola dilepaskan secara diagonal menyilang tubuh menuju kaki bukan dominan					
		JUMLAH SKOR					

Dimensi Gerak	Gerak Dasar (<i>Skill</i>)	Indikator Pengamatan	Tes 1		Tes 2		Skor
			1	0	1	0	
<i>Manipulative</i>	<i>5. Underhand roll</i>	1. Lengan dominan mengayun ke bawah dan kebelakang tubuh sedangkan dada menghadap ke target.					
		2. Melangkah ke depan dengan kaki yang berlawanan dengan tangan pelempar					
		3. Menekuk lutut untuk memperendah tubuh					
		4. Melepas bola dekat ke lantai sehingga bola tidak memantul setinggi lebih dari 10 cm					
		JUMLAH SKOR					

Dimensi Gerak	Gerak Dasar (<i>Skill</i>)	Indikator Pengamatan	Tes 1		Tes 2		Skor
			1	0	1	0	
<i>Manipulative</i>	<i>6. Stasionary dribble</i>	1. Kontak bola dengan satu tangan setinggi pinggang					
		2. Mendorong bola dengan jari (bukan menampar bola)					
		3. Bola menyentuh lantai di depan atau bagian luar kaki sisi dominan					
		4. Mempertahankan kontrolbola selama 4-5 kali pantulan berturut-turut tanpa perpindahan kaki					
		JUMLAH SKOR					

Lampiran 21. Lembar Rekap Evaluasi Validasi Ahli

INSTRUMEN VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN BERANGKAI UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR SISWA SEKOLAH DASAR

Instrumen ini digunakan untuk memvalidasikan penelitian tesis saya dengan judul “Pengembangan Media Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar” di dalam media permainan berangkai ini mempunyai 6 bentuk gerakan dalam permainan yang terdiri dari 6 pos yang berbeda-beda, sebagai berikut:

1. Permainan Merangkak
2. Permainan Jump Jack
3. Berlari Zig-Zag
4. Permainan Squat
5. Melempar Bola Kasti
6. Menggiring Bola

Berkaitan dengan hal tersebut maka saya berharap atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan saran serta masukan terhadap media yang telah dibuat dan dikembangkan. Pendapat, koreksi, dan kritik Bapak/Ibu sangat membantu serta bermanfaat untuk mengevaluasi serta menambah kualitas media produk yang dihasilkan yaitu media permainan berangkai. Demikian permohonan dari saya, atas perhatian dan kerjasamanya dari Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Tata acara petunjuk pengisian:

1. Lembar instrumen ini diisi oleh ahli. Materi evaluasi meliputi berbagai isi media permainan berangkai, saran, serta komentar, dan kesimpulan produk.
2. Rentang penilaian dari 1 sampai 4 dengan keterangan “sangat kurang” sampai dengan “sangat baik” serta diberikan tanda “V” pada kolom yang disediakan.

Penjelasan sebagai berikut:

- 1 : sangat kurang.
- 2 : kurang baik.
- 3 : baik.
- 4 : sangat baik.

3. Masukan, saran, serta kritik mohon bisa dituliskan dalam jawaban yang telah disediakan.

Keterangan ;

Ahli 1 = Ibu Prof. Dr. Dra. Endang Rini Sukamti, M.S.

Ahli 2 = Bapak Dr. Sulistiyono, S.Pd., M.Pd.,

Ahli 3 = Bapak Irvan Nur Nugroho, S.Pd.Jas, M.Pd

A. Kualitas Media Permainan Berangkai

1) Penilaian Kualitas Permainan Merangkak

No	Aspek Penilaian	Nilai Ahli		
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3
1	Media permainan mempunyai makna dan tujuan pembelajaran PJOK yang jelas.	4	4	4
2	Media permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas 3.	4	4	4
3	Media permainan berangkai dapat meningkatkan serta mengembangkan gerak dasar lokomotor.	4	4	4
4	Pemberian nama aktivitas PJOK permainan berangkai mempunyai daya tarik bagi peserta didik.	4	4	4
5	Materi yang telah dibuat dan diberikan pada saat pembelajaran mempunyai tahapan-tahapan pelaksanaan yang sesuai.	4	4	4
6	Media permainan berangkai yang dibuat dan dikembangkan mudah dimengerti oleh peserta didik.	4	4	4
7	Perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan media permainan berangkai mudah serta tidak berbahaya bagi peserta didik.	4	4	4
8	Estimasi waktu yang dibutuhkan saat pelaksanaan media permainan berangkai sesuai dengan aktivitas PJOK siswa kelas 3 sekolah dasar.	3	4	4

9	Media permainan berangkai mampu dilakukan kepada peserta didik laki-laki maupun perempuan.	4	4	3
10	Media permainan berangkai mampu untuk mengembangkan gerak aktif peserta didik.	4	3	4

2) Permainan Jump Jack

No	Aspek Penilaian	Nilai Ahli		
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3
1	Media permainan mempunyai makna dan tujuan pembelajaran PJOK yang jelas.	4	4	4
2	Media permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas 3.	4	3	4
3	Media permainan berangkai dapat meningkatkan serta mengembangkan gerak dasar non lokomotor.	3	4	4
4	Pemberian nama aktivitas PJOK permainan berangkai mempunyai daya tarik bagi peserta didik.	3	4	4
5	Materi yang telah dibuat dan diberikan pada saat pembelajaran mempunyai tahapan-tahapan pelaksanaan yang sesuai.	2	3	3
6	Media permainan berangkai yang dibuat dan dikembangkan mudah dimengerti oleh peserta didik.	3	4	4
7	Perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan media permainan berangkai mudah serta tidak berbahaya bagi peserta didik.	4	4	4
8	Estimasi waktu yang dibutuhkan saat pelaksanaan media permainan berangkai sesuai dengan aktivitas PJOK siswa kelas 3 sekolah dasar.	4	4	4
9	Media permainan berangkai mampu dilakukan kepada peserta didik laki-laki maupun perempuan.	4	4	4
10	Media permainan berangkai mampu untuk mengembangkan gerak aktif peserta didik.	4	4	4

3) Berlari Zig-Zag

No	Aspek Penilaian	Nilai Ahli		
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3
1	Media permainan mempunyai makna dan tujuan pembelajaran PJOK yang jelas.	4	4	4
2	Media permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas 3.	4	4	4
3	Media permainan berangkai dapat meningkatkan serta mengembangkan gerak dasar lokomotor.	4	4	4
4	Pemberian nama aktivitas PJOK permainan berangkai mempunyai daya tarik bagi peserta didik.	3	3	4
5	Materi yang telah dibuat dan diberikan pada saat pembelajaran mempunyai tahapan-tahapan pelaksanaan yang sesuai..	4	3	4
6	Media permainan berangkai yang dibuat dan dikembangkan mudah dimengerti oleh peserta didik.	4	4	4
7	Perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan media permainan berangkai mudah serta tidak berbahaya bagi peserta didik.	4	4	4
8	Estimasi waktu yang dibutuhkan saat pelaksanaan media permainan berangkai sesuai dengan aktivitas PJOK siswa kelas 3 sekolah dasar.	3	4	4
9	Media permainan berangkai mampu dilakukan kepada peserta didik laki-laki maupun perempuan.	4	4	3
10	Media permainan berangkai mampu untuk mengembangkan gerak aktif peserta didik.	4	4	4

4) Permainan Squat

No	Aspek Penilaian	Nilai Ahli		
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3
1	Media permainan mempunyai makna dan tujuan pembelajaran PJOK yang jelas.	3	4	3
2	Media permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas 3.	3	3	4
3	Media permainan berangkai dapat meningkatkan serta mengembangkan gerak dasar non lokomotor.	4	4	4
4	Pemberian nama aktivitas PJOK permainan berangkai mempunyai daya tarik bagi peserta didik.	4	3	4
5	Materi yang telah dibuat dan diberikan pada saat pembelajaran mempunyai tahapan-tahapan pelaksanaan yang sesuai.	3	4	4
6	Media permainan berangkai yang dibuat dan dikembangkan mudah dimengerti oleh peserta didik.	4	4	4
7	Perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan media permainan berangkai mudah serta tidak berbahaya bagi peserta didik.	4	4	4
8	Estimasi waktu yang dibutuhkan saat pelaksanaan media permainan berangkai sesuai dengan aktivitas PJOK siswa kelas 3 sekolah dasar.	3	4	3
9	Media permainan berangkai mampu dilakukan kepada peserta didik laki-laki maupun perempuan.	4	4	4
10	Media permainan berangkai mampu untuk mengembangkan gerak aktif peserta didik.	4	4	4

5) Melempar Bola Kasti

No	Aspek Penilaian	Nilai Ahli		
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3
1	Media permainan mempunyai makna dan tujuan pembelajaran PJOK yang jelas.	4	4	4
2	Media permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas 3.	4	4	4
3	Media permainan berangkai dapat meningkatkan serta mengembangkan gerak dasar manipulatif.	4	4	4
4	Pemberian nama aktivitas PJOK permainan berangkai mempunyai daya tarik bagi peserta didik.	4	4	4
5	Materi yang telah dibuat dan diberikan pada saat pembelajaran mempunyai tahapan-tahapan pelaksanaan yang sesuai.	3	4	3
6	Media permainan berangkai yang dibuat dan dikembangkan mudah dimengerti oleh peserta didik.	4	4	4
7	Perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan media permainan berangkai mudah serta tidak berbahaya bagi peserta didik.	4	4	4
8	Estimasi waktu yang dibutuhkan saat pelaksanaan media permainan berangkai sesuai dengan aktivitas PJOK siswa kelas 3 sekolah dasar.	3	3	4
9	Media permainan berangkai mampu dilakukan kepada peserta didik laki-laki maupun perempuan.	4	4	4
10	Media permainan berangkai mampu untuk mengembangkan gerak aktif peserta didik.	4	4	4

6) Menggiring Bola

No	Aspek Penilaian	Nilai Ahli		
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3
1	Media permainan mempunyai makna dan tujuan pembelajaran PJOK yang jelas.	4	4	4
2	Media permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas 3.	4	4	4
3	Media permainan berangkai dapat meningkatkan serta mengembangkan gerak dasar manipulatif.	3	4	4
4	Pemberian nama aktivitas PJOK permainan berangkai mempunyai daya tarik bagi peserta didik.	3	3	3
5	Materi yang telah dibuat dan diberikan pada saat pembelajaran mempunyai tahapan-tahapan pelaksanaan yang sesuai.	3	3	3
6	Media permainan berangkai yang dibuat dan dikembangkan mudah dimengerti oleh peserta didik.	4	4	4
7	Perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan media permainan berangkai mudah serta tidak berbahaya bagi peserta didik.	4	4	4
8	Estimasi waktu yang dibutuhkan saat pelaksanaan media permainan berangkai sesuai dengan aktivitas PJOK siswa kelas 3 sekolah dasar.	3	4	4
9	Media permainan berangkai mampu dilakukan kepada peserta didik laki-laki maupun perempuan.	3	4	4
10	Media permainan berangkai mampu untuk mengembangkan gerak aktif peserta didik.	4	4	4

