

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK PESERTA
DIDIK SEKOLAH DASAR**

TESIS



**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
guna untuk mendapatka gelar Magister Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar**

Disusun Oleh:
TUSWAN
NIM 21604251015

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MOTORIK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**

TESIS

**Tuswan
NIM 21604251015**

**Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Hasil Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal 14 Juli 2023**



Koordinator Program Studi

**Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd., M.Or.
NIP 198208152005011002**

Dosen Pembimbing

**Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
NIP 196707011994121001**

ABSTRAK

TUSWAN: Pengembangan Model Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Peserta Didik Sekolah Dasar. Tesis. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar, Universitas Negeri Yogyakarta 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik anak sekolah dasar yang telah disusun dan disesuaikan dengan kurikulum serta karakteristik siswa sekolah dasar.

Prosedur pengembangan dalam penelitian model permainan menggunakan *Research and Development* yang diadopsi dari langkah-langkah Sugiyono (2015: 298), berikut langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi data, (5) validasi data, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) revisi produk.

Hasil penelitian pengembangan ini menghasilkan lima model permainan yaitu: (1) balap velg sepeda, (2) lempar karet gelang, (3) unclang karet gelang, (4) gandon botol air mineral, dan (5) bola target velg sepeda. Model permainan disusun dalam bentuk buku pedoman model permainan kemampuan motorik bagi peserta didik sekolah dasar. Berdasarkan penilaian para ahli materi dan guru sekolah dasar dapat disimpulkan bahwa model permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik anak sekolah dasar sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh karena itu model permainan ini dapat meningkatkan kemampuan motorik siswa sekolah dasar sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Kata kunci: model permainan, kemampuan motorik, siswa sekolah dasa

ABSTRACT

TUSWAN: Development of a Game Model to Improve the Motoric Ability of Elementary School Students. **Thesis. Yogyakarta: Elementary School Physical Education Study Program, Yogyakarta State University 2023**

This study aims to produce traditional game models to improve the motor skills of elementary school children that have been prepared and adapted to the curriculum and characteristics of elementary school students.

The development procedure in the game research model uses Four-D development steps adopted from the steps of Sugiyono (2015: 298), the following steps are taken as follows: (1) potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) validation data, (5) validation data, (6) product trials, (7) product revisions, (8) usage trials, (9) product revisions, (10) product revisions.

The results of this study resulted in five game models, namely: (1) racing bicycle wheels, (2) throwing rubber bands, (3) unclanging rubber bands, (4) gandon mineral water bottles, (5) playing target balls on bicycle wheels. The game model is arranged in the form of a manual for motor skills game models for elementary school students. Based on the assessment of material experts and elementary school teachers, it can be concluded that the game model for improving the motor skills of elementary school children is in accordance with the curriculum and characteristics of elementary school students. Therefore this game model can improve the motor skills of elementary school students so that it is suitable for use in learning in elementary schools.

Keywords: game model, motor skills, elementary school students



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

Jalan Colombo1, Kampus Karangmalang, Yogyakarta 55281

Telp. (0274) 586168 Hunting, Faksimile. (0274) 565500

Laman.: <http://www.uny.ac.id>, E-mail: humas@uny.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Tuswan

Nomor induk mahasiswa : 21604251015

Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahraagaan dan Kesehatan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister pendidikan disuatu 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, 17 Juli 2023

Yang membuat pernyataan



Tuswan

NIM 21604251015

LEMBAR PENGESAHAN

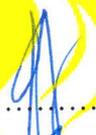
PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MOTORIK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

TESIS

Tuswan
NIM 21604251015

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal 21 Juli 2023

DEWAN PENGUJI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Guntur, M.Pd. (Ketua/Penguji)	
Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd., M.Or (Sekretaris/Penguji)		24.7.2023
Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or. (Penguji I)		24-7-2023
Dr. Hari Yulianto, M.Kes. (Penguji II/Pembimbing)		24/7-2023

Yogyakarta, Juli 2023

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang melimpahkan rahmat, taufik, serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul “Pengembangan Model Permainan Kemampuan Motorik Bagi Siswa Sekolah Dasar”. Pengembangan model permainan untuk meningkat kemampuan motorik anak sekolah dasar diharapkan dapat digunakan guru Sekolah Dasar dalam kegiatan belajar mengajar.

Dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semu pihak yang telah memberikan bantuan berupa bimbingan, arahan, motivasi, support, dan do’a selama penulisan tesis ini. Ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada Dr. Hari Yulianto, M.Kes., selaku dosen pembimbing tesis yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasinya, sehingga penulisan tesis ini dapat terselesaikan. Selain itu ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta dan Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan beserta staf, yang telah memberikan saya kesempatan untuk belajar di Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or., selaku Koordinator Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan UNY yang telah memberikan persetujuan penyusunan tesis.
3. Dr. Yudanto, M.Pd., dan Dr. Eddy Purnomo, M.Kes., selaku validator yang telah memberikan saran, penilaian, dan masukan demi perbaikan pengembangan model permainan.

4. Kepala sekolah SD Muhammadiyah Jogokariyan dan Sekolah Dasar Negeri Minggiran yang telah memberikan izin kepada penulis dalam pelaksanaan penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
5. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu sehingga penyusunan tesis dapat berjalan lancar.
6. Almarhum Bapak/Ibu yang telah membimbing, mendo'akan dan kasih sayangnya sehingga tesis dapat terselesaikan.
7. Istri tercinta Ana Komariyah dan anak tersayang Midia Hajar Torik yang selalu mendo'akan dan mensupport.
8. Teman-teman mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta khususnya Prodi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar angkatan tahun 2021 yang telah memberikan motivasi, kebersamaan, kekompakan selama perkuliahan, semoga persaudaraan kita tetap terjaga.
9. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu sejak penelitian hingga penyusunan tesis ini selesai.

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak mendapatkan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa tesis ini masih banyak kekurangannya dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan diterima untuk ditindaklanjuti.

Yogyakarta, 17 Juli 2023

Tuswan
NIM 21604251015

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan.....	7
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
G. Manfaat Pengembangan	8
H. Asumsi Pengembangan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. KajianTeori.....	10
1. Model Permainan	10
2. Hakikat Bermain	17
3. Perkembangan Motorik Anak	29
4. Hakikat Pendidikan Jasmani	36
5. Jenis Permainan.....	38
B. Penelitian yang Relevan	44
C. Kerangka Berfikir.....	45
D. Pertanyaan Penelitian	45
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan.....	46
B. Prosedur Pengembangan.....	47
1. Potensi Masalah	48
2. Pengumpulan Informasi	49
3. Desain Produk.....	49
4. Validasi Model.....	58
5. Revisi Model.....	51
6. Uji Coba Produk	51
7. Revisi Produk.....	51
8. Uji Coba Pemakaian	52

9. Revisi Produk.....	52
10. Desain Uji Coba Produk	52
11. Subjek Coba	53
12. Jenis Data	53
C. Instrumen Pengumpulan Data	
1. Pedoman Umum Wawancara.....	54
2. Catatan Lapangan.....	54
3. Angket Skala Nilai	54
D. Teknik Analisis Data.....	58
BAB IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan	
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	60
1. Studi Pendahuluan	60
2. Deskripsi Draf Awal	61
3. Validasi Ahli	62
B. Hasil Uji Coba Produk	65
1. Hasil Uji Coba Skala Kecil	65
2. Analisis Data Uji Coba Skala Kecil.....	76
3. Revisi Produk.....	77
4. Hasil Uji Coba Skala Besar.....	77
5. Produk Akhir.....	84
a. Permainan Balap Velg Sepeda.....	84
b. Permainan Gandon Botol Air Mineral.....	85
c. Permainan Lempar Karet Gelang	87
d. Permainan Unclang Karet Gelang	88
e. Permainan Bola Target Velg Sepeda	89
BAB V Simpulan, Implikasi, Dan Saran	
A. Simpulan	91
B. Implikasi	92
C. Saran	92
D. Deseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	93
Daftar Pustaka	94
Lampiran	97

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Angket Skala Nilai Validasi Draf Pengembangan Model Permainan Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar	55
Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Angket Skala Nilai Validasi Draf Pengembangan Model Permainan Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar	56
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Pedoman Observasi Kelayakan Model Pengembangan Model Permainan Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar dalam Uji Coba dengan Skala Kecil/Besar Permainan Balap Velg Sepeda	57
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Pedoman Observasi Kelayakan Model Pengembangan Model Permainan Kemampuan Motorik Siswa Sekolah dasar Dalam Uji Coba Dengan Skala Kecil/Besar Permainan Gandon	57
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Pedoman Observasi Kelayakan Model Pengembangan Model Permainan Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar Dalam Uji Coba dengan Skala Kecil/Besar Permainan Lempar Karet Gelang	57
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Pedoman Observasi Kelayakan Model Pengembangan Model Permainan Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar dalam Uji Coba dengan Skala Kecil/Besar Permainan Unclang Karet Gelang	58
Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Pedoman Observasi Kelayakan Pengembangan Model Permainan Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar dalam Uji Coba Skala Kecil/Besar Permainan Bola Target Velg Sepeda	58
Tabel 8. Konversi Skor Aktual Menjadi Skala 5	59
Tabel 9. Hasil Validasi Draft Awal Model Permainan Tradisional untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar.....	63
Tabel 10. Hasil Reliabilitas Model Permainan Tradisional untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar.....	64
Tabel 11. Hasil Uji Coba Skala Kecil Penilaian Kualitas Permainan Balap Velg Sepeda	66

Tabel 12. Hasil Uji Coba Skala Kecil Penilaian Kualitas Permainan Gandon Botol Air Mineral	67
Tabel 13. Uji Coba Skala Kecil Penilaian Kualitas Permainan Lempar Karet Gelang	68
Tabel 14. Hasil Uji Coba Skala Kecil Penilaian Kualitas Permainan Unclang Karet Gelang.....	69
Tabel 15. Hasil Uji Coba Skala Kecil Penilaian Kualitas Permainan Bola Target Velg Sepeda.....	70
Tabel 16. Hasil Uji Coba Skala Kecil Penilaian Kelayakan Permainan Balap Velg Sepeda	71
Tabel 17. Hasil Uji Coba Skala Kecil Penilaian Kelayakan Permainan Gandon Botol Air Mineral	72
Tabel 18. Hasil Uji Coba Skala Kecil Penilaian Kelayakan Permainan Lempar Karet Gelang.....	73
Tabel 19. Hasil Uji Coba Skala Kecil Penilaian Kelayakan Permainan Unclang Karet Gelang.....	74
Tabel 20. Hasil Uji Coba Skala Kecil Penilaian Kelayakan Permainan Bola Target Velg Sepeda.....	75
Tabel 21. Hasil Uji Coba Skala Besar Penilaian Kualitas Permainan Balap Velg Sepeda	78
Tabel 22. Hasil Uji Coba Skala Besar Penilaian Kualitas Permainan Gandon Botol Air Mineral	79
Tabel 23. Hasil Uji Coba Skala Besar Penilaian Kualitas Permainan Lempar Karet Gelang.....	80
Tabel 24. Hasil Uji Coba Skala Besar Penilaian Kualitas Permainan Unclang Karet Gelang.....	81
Tabel 25. Hasil Uji Coba Skala Besar Penilaian Kualitas Permainan Bola Target Velg Sepeda.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Prosedur Pengembangan.....	47
Gambar 2 Permainan Gandon.....	86
Gambar 3 Permainan Unclang Karet.....	89
Gambar 4 Permainan Bola Target Velg Sepeda.....	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Contoh Sampul Tesis	98
Lampiran 2. Contoh Lembar Persetujuan Tesis	99
Lampiran 3. Contoh Lembar Pengesahan Tesis	100
Lampiran 4. Contoh Pernyataan Keaslian Karya	101
Lampiran 5. Contoh Surat Permohonan Validasi	102
Lampiran 6. Contoh Surat Izin Penelitian	103
Lampiran 7. Contoh Surat Balasan Izin Riset/Penelitian	104
Lampiran 8. Contoh Surat Permohonan Validasi	105
Lampiran 9. Contoh Surat Keterangan Validasi.....	106
Lampiran 10. Contoh Instrumen Validasi Materi Bagalukbotar Guru	107
Lampiran 11. Contoh Rubrik Instrumen Penilaian.....	113
Lampiran 12. Contoh PPT Ujian Tesis.....	127
Lampiran 13. Contoh Buku Moel Permainan.....	142

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak sebagai makhluk individu yang sangat berhak untuk mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya. Tumbuh kembang merupakan proses yang dinamik sepanjang kehidupan manusia. Pertumbuhan dari satu fase menjadi dasar perkembangan pada fase berikutnya. Pertumbuhan dan perkembangan terjadi sangat signifikan terjadi pada masa kanak-kanak dan remaja. Tumbuh dapat diartikan sebagai peningkatan dalam ukuran, seperti tinggi dan berat badan. Pertumbuhan dapat diukur secara kuantitatif dengan menggunakan satuan kilo gram atau sentimeter. Pertumbuhan mulai terjadi sejak fase konsepsi, yaitu sejak bertemunya sel telur dengan sperma. Pertumbuhan manusia sangat dipengaruhi oleh factor genetik yang diturunkan. Namun demikian potensi untuk tumbuh tergantung pada sifat dan pola tumbuh kembang, juga dipengaruhi oleh lingkungan, khususnya pengaruh pola asuh yaitu kasih sayang yang membantu meningkatkan kesehatan. Kekurangan gizi (malnutrisi), penganiayaan fisik anak, eksploitasi anak, dan emosional sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak.

Perkembangan adalah peningkatan fungsi tubuh dan keterampilan yang bersifat kompleks. Perubahan yang bersifat kualitatif yaitu, berupa perubahan psikososial, kognitif atau fungsi moral. Misalnya perubahan minat sosial anak dari keluarga ke dunia luar pada dasarnya mencerminkan suatu perkembangan (Bisri, 2015).

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang untuk mendewasakan manusia melalui upaya pembelajaran dan pelatihan (Warniti, 2014: 2). Dewasa ini peran olahraga semakin penting dan strategis dalam kehidupan era global yang penuh perubahan, persaingan, dan kompleksitas. Artinya, olahraga memiliki pengaruh yang positif dalam upaya untuk membentuk watak dan kepribadian anak serta pengembangan dan peningkatan sumber daya manusia yang berkesinambungan. Selain itu, olahraga yang dilakukan sejak dini dalam berbagai macam permainan dapat juga untuk membentuk jati diri suatu bangsa.

Olahraga dapat dilakukan sebagai latihan, pendidikan, hiburan, rekreasi, prestasi, politik, bisnis, industri dan berbagai aspek lain dalam kebudayaan manusia. Bagi suatu negara, olahraga yang dilaksanakan dan diselenggarakan dengan baik akan memberikan pengaruh yang besar bagi harkat dan martabat di dunia internasional. Berdasarkan penelitian oleh para ahli, olahraga dengan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya seperti: sportivitas, kejujuran, menghargai lawan dan menghormati aturan- aturan main juga merupakan sarana yang efektif dan efisien untuk meningkatkan disiplin, tanggung jawab, dan kreativitas serta pengembangan fungsi kognitif.

Bahwa olahraga mengandung potensi positif guna membina individu sebagai sumber daya manusia pendukung pembangunan bangsa seperti pada dikemukakan pada uraian di atas. Pada tahun 1981 pemerintah Indonesia mencanangkan suatu gerakan yaitu “Memasyarakatkan olahraga dan mengolahragakan masyarakat”, yang bertujuan untuk melakukan suatu pembinaan

olahraga di masyarakat sejak dini, yang diharapkan dapat merangsang dan membangkitkan motivasi serta partisipasi masyarakat agar melakukan olahraga secara aktif dan terarah.

Pada hakikatnya pemerintah mengharapkan agar olahraga dapat dikenal dimasyarakat melalui berbagai pembinaan sejak dini yang dilakukan oleh sekolah, lembaga-lembaga keolahragaan, melalui dari pelosok tanah air sampai ke tingkat pusat melalui berbagai program pemasyarakatan dan permasalahan olahraga. Sistem pembinaan yang dilakukan secara kontinyu, progresif, terukur, dan sistematis akan memberikan dampak yang positif untuk meningkatkan kualitas bangsa melalui olahraga. Olahraga yang mengandung nilai-nilai positif dalam mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dapat dijadikan sebagai wahana untuk mencapai tujuan pembangunan nasional. Dengan demikian olahraga bukanlah dominasi atlet berprestasi saja, melainkan juga dapat dilakukan oleh setiap anggota masyarakat sesuai dengan usia dan jenis olahraga yang digemari. Sehingga setiap orang disepanjang hidupnya dapat menikmati olahraga yang memberikan manfaat bagi hidupnya. Pembinaan olahraga di masyarakat harus ditujukan untuk merangsang tumbuh kembang anak, motivasi serta partisipasi anggota masyarakat agar melakukan olahraga secara aktif dan terarah hingga setiap orang mau menerima dan melaksanakan olahraga sebagai bagian yang integral dalam hidupnya. Dengan demikian apabila program pendidikan jasmani di sekolah baik sebagai *intrakurikuler* maupun *ekstrakurikuler* dapat dimanfaatkan dengan baik, maka sekolah merupakan tempat yang baik untuk melakukan upaya pemasyarakatan dan pembinaan olahraga.

Sekolah Dasar adalah jenjang dasar pada pendidikan formal di Indonesia yang ditempuh dalam waktu 6 tahun. Anak Sekolah Dasar yaitu anak yang berusia 6-12 tahun yang memiliki fisik lebih kuat, sifat individual serta aktif dan tidak bergantung dengan orang tua. Dengan demikian, anak usia Sekolah Dasar merupakan masa dimana terjadi perubahan yang bervariasi pada pertumbuhan dan perkembangan anak yang akan mempengaruhi pembentukan karakteristik dan kepribadian anak. Periode usia Sekolah Dasar dapat dijadikan sebagai pengalaman inti anak yang dianggap mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan dengan teman sebaya, orang tua dan lainnya. Selain itu usia sekolah merupakan masa dimana anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan dalam menentukan keberhasilan untuk menyesuaikan diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu (Diyantini, et al. 2015). Untuk itu, ada beberapa yang perlu dipertimbangkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani agar anak tidak mengalami kejenuhan dan dapat selalu aktif dalam kegiatan olahraga. Dengan demikian proses pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar harus bersifat menarik, masal, mudah dimainkan, menyenangkan, dan tersedianya model permainan serta pembinaan atau pelatih. Untuk itu, peneliti berasumsi bahwa “model permainan permainan bagi siswa Sekolah Dasar” perlu untuk dikembangkan melalui desain sangat menarik, mendidik, menantang, serta mendorong terbentuknya tubuh yang sehat, kepribadian yang kuat, dan mengembangkan kemampuan penalaran. Selain dapat meningkatkan kemampuan motorik dan untuk tumbuh kembang Sekolah Dasar, melalui desain pembelajaran yang baik diharapkan dapat mempermudah guru, pelatih, dan pembina olahraga dalam menerapkan proses pembelajaran dan pelatihan.

Hasil obsevasi di SD Muhammadiyah Jogokariyan pada tanggal 8 Mei 2023 menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan guru, pelatih, dan pembina baik di sekolah maupun di perkumpulan cenderung sama. Artinya, materi pembelajaran yang diterapkan pada pelajar dan atlet pemula selalu menggunakan metode dan model permainan yang sama dengan yang diberikan pada atlet yang lebih senior. Penguasaan keterampilan menjadi tujuan utama pembelajaran, tanpa memperhatikan karakteristik anak dan jenis olahraga yang diajarkan. Guru, pelatih, dan pembina olahraga lebih mementingkan aspek kompetitif dalam olahraga dibandingkan dengan aspek perkembangan persepsi motorik anak, suatu hal yang sangat penting dalam perkembangan anak ke arah pembentukan keterampilan gerak sebagai dasar bagi pencapaian prestasi olahraga anak di masa yang akan datang. Kenyataan ini menjadikan olahraga di sekolah dan perkumpulan dipandang sebagai segi negatif karena hanya mendatangkan kelelahan saja. Selain itu olahraga dipandang hanya mengembangkan aspek psikomotor saja, dan tidak diperhitungkan oleh orang tua. Apabila keadaan seperti ini berlangsung terus, maka suatu saat Indonesia kekurangan anak-anak potensial yang akan menjadi atlet berprestasi di masa depan.

Perkembangan Iptek tidak selamanya memberikan pengaruh yang positif terhadap pendidikan di Indonesia, khususnya pada mata pelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar. Dampak negatif akibat perkembangan teknologi dapat dilihat dengan banyaknya siswa Sekolah Dasar yang malas bergerak dan cenderung untuk bermain HP. Dengan demikian kecenderungan anak untuk bergerak relatif sedikit sehingga mengakibatkan kemampuan motorik tidak dapat

berkembang sesuai dengan tumbuh kembang anak. Menghadapi fenomena tersebut, maka peserta didik Sekolah Dasar memerlukan model permainan dimana mereka dapat melakukan olahraga yang bersifat multilateral, pengembangan kemampuan motorik, bermain, meningkatkan kebugaran fisik, sekaligus meningkatkan prestasi.

Berdasarkan uraian dan latar belakang di atas, penelitian memfokuskan pada pengembangan model permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik untuk tumbuh kembang bagi peserta didik Sekolah Dasar. Apabila pembelajaran pendidikan jasmani baik yang bersifat *intrakurikuler* maupun *ekstrakurikuler* dapat dimanfaatkan dengan optimal, maka sekolah dapat dijadikan sebagai tempat yang baik untuk melakukan upaya pemasyarakatan dan pembinaan olahraga. Untuk itu, model permainan diharapkan manfaat untuk meningkatkan kemampuan motorik sesuai dengan tumbuh kembang peserta didik Sekolah Dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran motorik peserta didik Sekolah Dasar memiliki kecenderungan masih bersifat klasikal
2. Belum adanya model permainan yang efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik peserta didik Sekolah Dasar melalui permainan
3. Belum adanya model permainan permainan yang efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik peserta didik Sekolah Dasar

4. Perlu adanya model permainan permainan yang efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik peserta didik Sekolah Dasar
5. Perlu adanya metode yang tepat untuk meningkatkan keterampilan motorik peserta didik Sekolah Dasar melalui model permainan permainan

C. Pembatasan Masalah

Mengingat dari luasnya identifikasi masalah yang akan diteliti dan agar penelitian ini dapat terarah, maka peneliti dibatasi pada pengembangan model permainan kemampuan motorik bagi siswa Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Atas dasar latar belakang masalah, dan pembatasan masalah yang ada, maka rumusan masalah dalam rancangan penelitian secara umum sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan model permainan kemampuan motorik bagi peserta didik Sekolah Dasar?
2. Bagaimana pelaksanaan model permainan kemampuan motorik bagi peserta didik Sekolah Dasar?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu untuk menghasilkan:

1. Konstruksi model permainan kemampuan motorik bagi peserta didik Sekolah Dasar
2. Kelayakan model permainan kemampuan motorik bagi peserta didik Sekolah Dasar

3. Efektifitas model permainan kemampuan motorik bagi peserta didik Sekolah Dasar

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam rancangan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan model permainan bagi peserta didik Sekolah Dasar
2. Model yang dikembangkan pada permainan terdiri dari lima jenis, yaitu: a) permainan balap velg sepeda; b) permainan gandon; c) permainan lempar karet gelang; d) permainan unclang karet gelang; dan e) permainan bola target velg sepeda
3. Hasil pengembangan model permainan peserta didik Sekolah Dasar disusun dalam bentuk buku panduan.
4. Buku panduan berupa penjelasan dan petunjuk pelaksanaan pembelajaran permainan sederhana.

G. Manfaat Pengembangan

Kegiatan pengembangan model permainan bagi peserta didik Sekolah Dasar memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Teoritis
 - a. Menambah keragaman model permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik dan tumbuh kembang peserta didik Sekolah Dasar.
 - b. Model permainan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik dan dimanfaatkan sebagai studi pustaka bagi peneliti selanjutnya.

2. Praktis

- a. Model permainan dapat memacu kreativitas guru dalam memodifikasi permainan bagi peserta didik Sekolah Dasar
- b. Model permainan dapat memberi alternatif pembelajaran untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus pada peserta didik Sekolah Dasar.
- c. Menambah wawasan dan pengetahuan bagi guru Sekolah Dasar dalam memberikan variasi pembelajaran motorik.
- d. Memberikan wawasan kepada guru dalam memanfaatkan dan mengkreasikan sarana disekolah melaui model permainan dalam mengembangkan kemampuan motorik

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa buku model permainan bagi peserta didik Sekolah Dasar. Model permainan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik bagi peserta didik Sekolah Dasar. Model permainan dibuat dengan sederhana sehingga dapat di praktekan di semua Sekolah Dasar tanpa mengurangi tujuan dan sasaran kurikulum pembelajaran. Guru hanya perlu memahami dan menerapkan model permainan dalam proses belajar mengajar.

Faktor yang perlu disusun pengembananagan model permainan adalah kurangnya sarana olahraga/permainan di Sekolah Dasar yang mengakibatkan tumbuh kembang anak tidak optimal. Model permainan diharapkan dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan motorik kasar dan motorik halus peserta didik Sekolah Dasar serta menjadi referensi pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Permainan

Model didefinisikan oleh Sagala (2012: 175) sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman untuk melakukan kegiatan. Untuk memahami hakikat model permainan diperlukan beberapa definisi yang berhubungan atau mengarah kepada pengertian model permainan. Terdapat dua pengertian kata yaitu “model” dan “pembelajaran” yang masing-masing memiliki pengertian yang berbeda satu sama lain, sehingga diperlukan definisi-definisi terpisah untuk dapat memudahkan menguraikan makna model permainan.

Model dapat dipahami sebagai: 1) suatu tipe atau desain, 2) suatu deskripsi atau analogi, 3) suatu sistem asumsi-asumsi, data-data yang dipakai untuk menggambarkan secara sistematis suatu objek atau peristiwa, 4) suatu desain yang disederhanakan dari suatu sistem kerja, 5) suatu deskripsi dari suatu sistem yang mungkin atau imajiner, dan 6) penyajian diperkecil agar dapat menjelaskan dan menunjukkan sifat aslinya.

Metzler (2014:17) menyatakan bahwa model dapat difungsikan sebagai contoh dalam mendemonstrasikan pada orang lain tentang cara lain untuk bertindak atau berfikir. Model dapat diartikan sebagai miniatur suatu objek yang didesain untuk memudahkan suatu proses visualisasi objek yang tidak dapat di amati sehingga dapat dipahami secara sistematis.

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dan kemampuan yang permanen pada diri manusia karena adanya stimulus dari lingkungannya. Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan suatu lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal.

Rahyubi (2012: 251) menyatakan bahwa model permainan merupakan kerangka konsep untuk melakukan tahapan pembelajaran. Pernyataan tersebut diperkuat oleh pendapat Joyce & Weil (2013: 12) yang mendefinisikan model dalam proses belajar mengajar sebagai susunan rencana kegiatan yang digunakan dalam keseluruhan unit pembelajaran termasuk semua fungsi perencanaan, rancangan, implementasi, dan penilaian untuk unit tersebut. Lebih dari satu macam metode, gaya, maupun strategi mengajar dapat dilaksanakan dalam suatu model permainan. Model permainan berlaku dalam satu periode pembelajaran seperti semester, catur wulan, atau unit.

Samsudin (2014: 121) menyatakan bahwa “Model permainan motorik adalah langkah-langkah pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik anak, kompetensi yang akan dicapai, interaksi dalam proses pembelajaran, alat/media, dan penilaian”. Definisi tentang model di atas dapat disimpulkan bahwa model merupakan miniatur aspek-aspek dalam kehidupan. Model disusun berdasarkan hasil pengamatan terhadap implementasi ilmu dalam kehidupan sehari-hari. Penyusunan model dimaksudkan untuk mempermudah transfer ilmu maupun nilai-

nilai kehidupan agar dapat mudah dipahami dan mudah diaplikasikan. Sejalan dengan pendapat dari Joice& Wells dalam (Wibowo, S., 2013) yang menyatakan bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Tujuan penggunaan model pembelajaran sebagai strategi bagaimana pembelajaran yang dilaksanakan dapat membantu peserta didik mengembangkan dirinya baik berupa informasi, gagasan, keterampilan nilai dan cara-cara berpikir dalam meningkatkan kapasitas berpikir secara jernih, bijaksana dan membangun keterampilan sosial serta komitmen.

Model permainan pada anak terbagi menjadi dua jenis yaitu pembelajaran yang berpusat pada pendidik dan pembelajaran yang berpusat pada anak. Pembelajaran yang berpusat pada pendidik sering juga disebut pembelajaran langsung. Pembelajaran yang berpusat pada pendidik merupakan proses pembelajaran dimana pendidik materi atau instruksi langsung kepada peserta didik mengenai apa yang harus dilakukan oleh anak kemudian mengevaluasi tindakan yang muncul pada diri anak. Model permainan yang berpusat pada anak merupakan proses pembelajar memberikan kesempatan dan kebebasan pada anak untuk mengemukakan dan mengidentifikasi pemikirannya. Anak langsung menggunakan pemikirannya dan memahami situasi yang nyata dalam bermain. Model permainan ini juga menghargai seluruh proses perkembangan anak.

Proses pembelajaran pada anak harus didasarkan prinsip-prinsip perkembangan, sebagai: (1) Proses kegiatan belajar pada anak harus dilaksanakan

belajar melalui bermain, (2) Proses kegiatan belajar pada anak dilaksanakan dalam lingkungan yang kondusif dan inovatif baik dalam ruangan maupun di luar ruangan, (3) Proses kegiatan belajar anak dilaksanakan dengan pendekatan temati dan terpadu, (4) Proses belajar anak harus diarahkan pada pengembangan potensi kecerdasan secara menyeluruh dan terpadu (Sarjono, 2012: 141).

Trianto (2013: 73) menjelaskan beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan kegiatan atau pembelajaran pendidikan anak usia dini, yaitu:

a. Berorientasi pada perkembangan anak

Kegiatan pada anak harus senantiasa berorientasi pada kebutuhan anak. Anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik fisik maupun psikis, yaitu intelektual, bahasa, motorik, dan sosioemosional.

b. Belajar melalui bermain

Bermain merupakan sarana belajar anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai benda di sekitarnya.

c. Lingkungan yang kondusif

Lingkungan harus diciptakan sedemikian rupa sehingga menarik dan menyenangkan dengan memperhatikan keamanan serta kenyamanan yang dapat mendukung kegiatan belajar melalui bermain.

d. Menggunakan pembelajaran terpadu.

Pembelajaran pada anak harus menggunakan konsep pembelajaran terpadu yang dilakukan melalui tema. Tema yang dibangun harus menarik dan

membangkitkan minat anak dan bersifat kontekstual. Hal ini dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas sehingga pembelajaran menjadi mudah dan bermakna bagi anak.

e. Mengembangkan berbagai kecakapan hidup

Anak belajar untuk menolong diri sendiri, mandiri dan bertanggungjawab serta mengembangkan kecakapan hidup dapat dilakukan melalui berbagai proses pembiasaan. Hal ini dimaksudkan agar memiliki disiplin diri.

f. Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar

Media dan sumber pembelajaran dapat berasal dari lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan oleh pendidik atau guru.

g. Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang

Pembelajaran bagi anak usia dini hendaknya dilakukan secara bertahap, dimulai dari konsep yang sederhana dan dekat dengan anak. Agar konsep dapat dikuasai dengan baik hendaknya guru menyajikan kegiatan-kegiatan dilakukan secara berulang-ulang.

h. Aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan

Proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan dapat dilakukan oleh anak yang disiapkan oleh pendidik melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, menyenangkan untuk membangkitkan rasa ingin tau anak, motivasi anak untuk berfikir kritis, dan menemukan hal-hal baru. Pengelolaan pembelajaran hendaknya dilakukan

secara demokratis, mengingat anak merupakan objek dalam proses pembelajaran.

i. Pemanfaatan teknologi informasi

Pelaksanaan simulasi pada anak usia dini dapat memanfaatkan teknologi untuk kelancaran kegiatan, misalnya radio, tape, televise, komputer, internet. Pemanfaatan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran dimaksudkan untuk memudahkan anak memenuhi rasa ingin taunya.

Rusman (2014: 133-136) menyatakan bahwa unsur-unsur yang diperlukan dalam memilih model, yaitu:

- a. Pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai. Pertanyaan-pertanyaan yang dapat diajukan adalah
 - 1) Apakah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berkenaan dengan kompetensi akademik, kepribadian, sosial, dan kompetensi vokasional atau yang dulu diistilahkan dengan domain kognitif, afektif, dan psikomotor?
 - 2) Bagaimana kompleksitas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?
 - 3) Apakah untuk mencapai tujuan itu memerlukan keterampilan akademik?
- b. Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran:
 - 1) Apakah materi pembelajaran itu berupa fakta, konsep hukum, atau teori tertentu?
 - 2) Apakah untuk mempelajari materi pembelajaran itu memerlukan persyaratan atau tidak?

- 3) Apakah tersedia bahan atau sumber-sumber yang relevan untuk mempelajari materi?
- c. Pertimbangan dari sudut peserta didik atau siswa:
- 1) Apakah model permainan sesuai dengan tingkat kematangan peserta didik?
 - 2) Apakah model permainan itu sesuai dengan minat, bakat, dan kondisi peserta didik?
 - 3) Apakah model permainan itu sesuai dengan gaya belajar peserta didik?
- d. Pertimbangan lainnya yang bersifat non teknis:
- 1) Apakah untuk mencapai tujuan hanya cukup dengan satu model saja?
 - 2) Apakah model permainan yang kita tetapkan dianggap satu-satunya model yang dapat digunakan?
 - 3) Apakah model permainan itu memiliki nilai efektifitas atau efesiensi?

Penyusunan model dalam penelitian dan pengembangan ini diupayakan memenuhi ciri-ciri model permainan yang dituliskan sebagai berikut:

- a. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. b. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- b. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar dikelas.
- c. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*); adanya prinsip-prinsip reaksi; (3) sistem sosial; (4) sistem pendukung.
- d. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model permainan.

- e. Dampak tersebut meliputi: (1) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur; (2) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
- f. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model permainan yang dipilihnya.

Model permainan dalam penelitian dan pengembangan ini dikemas dalam sebuah buku model permainan untuk mengembangkan kemampuan multilateral bagi peserta didik Sekolah Dasar yang dapat dijadikan pedoman pada waktu kegiatan belajar mengajar. Model desain sarana permainan dan permainan kemampuan motorik ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan kurikulum Sekolah Dasar. Nilai-nilai dalam desain sarana permainan dan permainan kemampuan motorik berisi tiga aspek yaitu psikomotorik, kognitif, dan afektif. Tujuan dari pengembangan desain sarana olahraga mengembangkan kemampuan multilateral dan bermain kemampuan motorik peserta didik Sekolah Dasar. Model permainan ini disusun secara sederhana sehingga anak akan mudah memainkannya. Hasil pengembangan desain akan disusun dalam buku pedoman untuk mempermudah guru dalam mempelajari desain sarana permainan dan permainan bagi peserta didik Sekolah Dasar. Guru memiliki kebebasan untuk memilih metode, gaya, maupun strategi mengajar dalam melaksanakan pembelajaran multilateral dan bermain kemampuan motorik.

2. Hakikat Bermain

Usia anak dapat dikatakan sebagai masa bermain, Karena setiap waktunya diisi dengan kegiatan bermain. Kegiatan bermain disini maksudnya adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan kebebasan batin untuk memperoleh kesenangan

Yusuf (2014: 172). Bermain adalah salah satu aktivitas serius sekaligus menarik dan menyenangkan yang dapat dilakukan oleh anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Bermain sering digunakan untuk mengisi waktu luang dan juga untuk mencari kesenangan.

Rohmah (2016: 29) menyatakan bahwa bermain adalah hak setiap anak. Bermain merupakan lahan anak-anak dalam mengekspresikan segala bentuk tingkah laku yang menyenangkan dan tanpa paksaan. Pada mulanya bermain dianggap sebagai kegiatan yang dipandang sebelah mata, namun dengan adanya kemajuan teknologi dan dukungan dari hasil penelitian mutakhir menjadikan kegiatan bermain menempati urutan pertama pada kegiatan untuk anak-anak.

Playing game that are fun, inclusive and skill-based will help prepare children to participate in a wide variety of physical activities with greater success and enjoyment Louise (2015: 6). Artinya bermain permainan yang menyenangkan, inklusif dan berbasis keterampilan akan membantu anak mempersiapkan untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan fisik dengan sukses dan senang.

Bermain bagi anak merupakan kegiatan yang menyenangkan. Bermain akan mengajarkan banyak hal bagi anak. Bermain mempunyai peran penting bagi perkembangan fisik, psikis, dan sosial anak. Trianto (2013: 25) menyatakan bahwa bermain merupakan sarana belajar anak. Bermain juga bermanfaat bagi anak untuk belajar gerak dan belajar mengenai tubuhnya. Hal ini sebagai dikemukakan oleh Gallahue & Ozmun (2013: 174), "Children's play is the primary made by wich

they learn about the body and movement capabilities”. *is the primary made by wich they learn about the body and movement capabilities”*.

Bermain akan mengajak anak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai benda-benda di sekitarnya. Pratisti (2008: 86) menyatakan bahwa media yang dapat digunakan membentuk kepribadian salahsatunya adalah bermain. Aspek-aspek yang sering dibicarakan yang diperkirakan berpengaruh dalam pembentukan kepribadian: rasa takut, agresi, kepedulian terhadap orang lain.

Prayitno (2014: 2) menyatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain, artinya semua jenis aktivitas yang ditujukan untuk mengembangkan potensi anak menggunakan bermain sebagai wahananya. Bermain merupakan medium, dimana si anak mencobakan diri, bukan hanya dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif. Anak yang bermain secara bebas, sesuai kemampuan maupun sesuai kecepatannya sendiri, maka ia melatih kemampuannya.

Khasanah, dkk (2014: 94) menyatakan bahwa ada beberapa prinsip permainan berdasarkan perilaku anak, yaitu antara lain:

- a. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan, di luar dari peristiwa sehari-hari
- b. Permainan adalah sarana bereksperimen dalam berbagai hal, terbuka tanpa batas
- c. Permainan adalah sesuatu yang aktif dan dinamis, tidak statis sehingga tidak terbatas ruang dan waktu

- d. Permainan juga berlaku bagi setiap anak di sepanjang zaman, memiliki konteks hubungan sosial dan spontan
- e. Bermain juga sebagai sarana komunikasi dengan teman sebaya dan lingkungan.

Montolalu, dkk (2013, 1.18-1.22) menyatakan bahwa manfaat bermain bagi anak sebagai berikut:

- a. Bermain memicu kreativitas
- b. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak
- c. Bermain bermanfaat menanggulangi konflik
- d. Bermain bermanfaat untuk melatih empati
- e. Bermain bermanfaat mengasah panca indera
- f. Bermain sebagai media terapi
- e. Bermain itu melakukan penemuan

Bermain akan sangat membantu kehidupan sosial anak. Bermain akan melatih anak untuk berkomunikasi dengan lingkungan. Parten dalam Sujiono (2012: 144) menyatakan bahwa kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan, perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan tempat dimana dia hidup.

Pernyataan-pernyataan di atas membawa pada kesimpulan bahwa bermain adalah aktivitas yang dilakukan oleh anak dengan suka rela tanpa adanya paksaan untuk meraih kesenangan dan ketenangan. Bermain akan berpengaruh pada keadaan fisik, psikis dan sosial. Bermain bagi anak tidak hanya mendapatkan

kesenangan dan ketenangan, tetapi bermain adalah belajar. Bermain akan membawa anak ke arah positif.

Bermain akan mengajak untuk bergerak dengan hati senang, sehingga anak tidak merasa tertekan sehingga dapat menyerap dengan mudah pengetahuan yang diajarkan dalam permainan. Bermain juga mengajarkan anak untuk berkomunikasi dengan temannya, hal tersebut menunjukkan bahwa bermain akan membawa perubahan ke aspek kognitif, afektif, juga psikomotorik anak. Karakteristik bermain yang dijelaskan oleh Robin, Fein, & Vandenberg (Hughes, 2014: 4-5) terdiri dari lima karakter utama, yaitu:

- a. Bermain mengandung motif, setiap pelaku memiliki motif dalam melaksanakan aktivitas bermain.
- b. Bermain tidak mengandung unsur paksaan, partisipan bebas menentukan untuk bergabung atau tidak dalam aktivitas bermain.
- c. Partisipan merasakan kenyamanan berpartisipasi dalam bermain.
- d. *Non Internal*, bermain sebagai distorsi realitas untuk mengakomodasi kepentingan pemain. Bermain dapat disebut sebagai miniatur kehidupan yang mengandung nilai-nilai pembelajaran teori dan moral. Peserta didik SD merupakan usia perkembangan pembelajaran yang membutuhkan banyak pengalaman untuk mengembangkan kemampuan imajinasi. Peserta didik ditugaskan menggunakan baju profesi sesuai yang diharapkan peserta didik, kemudian bermain peran sebagaimana tugas profesi yang dipilih.
- e. Partisipasi secara aktif dalam aktivitas bermain. Keterlibatan yang dimaksud adalah keterlibatan keseluruhan aspek yang meliputi kognitif, afektif, psikomotor, dan perseptual motor.

Suyanto (2013: 117-118) menyatakan meskipun bentuk permainan anak-anak diseluruh dunia dari waktu ke waktu berbeda-beda, tetapi tampaknya esensinya tetap sama. Adapun esensi bermain dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Aktif

Pada hampir permainan anak aktif, baik secara fisik maupun psikis. Anak melakukan eksplorasi, investigasi, eksperimentasi, dan ingin tahu tentang benda ataupun kejadian.

b. Menyenangkan

Kegiatan bermain tampak sebagai kegiatan yang bertujuan untuk bersenang- senang. Meskipun tidak jarang pada saat bermain menimbulkan tangis dimana anak yang terlibat, tetapi anak-anak menikmati permainannya.

c. Motivasi Intrnal

Anak ikut dalam suatu kegiatan permainan secara suka rela. Mereka termotivas dari dalam dirinya (motivasi internal) untuk ikut bermain.

d. Memiliki Aturan

Setiap bermain ada aturannya.

e. Simbolis dan Berarti

Bermain memungkinkan anak menggunakan berbagai objek sebagai simbol dari benda atau orang lain sehingga bermain disebut simbolis. Peran-peran yang dimainkan oleh anak biasanya meniru peran-peran orang dewasa dalam masyarakat sehingga kegiatan tersebut sangat berarti (*meaningful*) bagi kehidupan anak kelak.

Karakteristik bermain sangat khas, yaitu berupa miniature kehidupan dimana setiap partisipan berperan aktif tanpa paksaan. Bermain merupakan aktivitas yang sesuai untuk melakukan pembelajaran pada peserta didik usia Sekolah Dasar. Tujuan bermain pada peserta didik Sekolah Dasar menurut Catron & Allen (Sujiono, 2012: 145), yaitu: (1) anak mengalami pengembangan system pemahaman situasi yang sedang terjadi untuk mencapai tujuan yang lebih kompleks; (2) mampu memposisikan pandangan orang lain melalui aturan dan menegosiasikan aturan permainan; (3) menggantikan objek nyata dengan replika kemudian menggunakan objek yang berbeda; (4) muncul sikap hati-hati dalam bermain. Jeffree, Mc Conckey dan Newson (Sujiono, 2012: 146) menyatakan bahwa terdapat enam karakteristik pada anak yang perlu dipahami oleh stimulator, yaitu:

1. Bermain muncul dari dalam diri anak.

Keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri. Bermain dilakukan dengan sukarela, bukan paksaan.

2. Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati.

Bermain pada anak terbebas dari aturan yang mengikat, karena anak memiliki cara bermain sendiri. Bermain pada anak selalu menyenangkan, mengasikan, dan menggairahkan.

3. Bermain adalah aktivitas nyata, atau sesungguhnya.

Anak melakukan aktivitas nyata, misalnya pada saat anak bermain dengan air dan mengenal air dari bermainnya. Bermain melibatkan partisipasi aktif baik fisik maupun mental.

4. Bermain harus difokuskan pada proses dari pada hasil.

Anak difokuskan pada proses bermain bukan hasil yang diciptakan oleh anak. Anak mengetahui apa yang ia mainkan dan mendapatkan ketrampilan baru, mengembangkan perkembangan anak dan anak memperoleh pengetahuan dari apa yang ia mainkan.

5. Bermain harus didominasi oleh pemain.

Bermain harus didominasi oleh pemain yaitu anak itu sendiri tidak didominasi oleh orang dewasa karena jika bermain didominasi oleh orang dewasa maka anak-anak tidak dapat memperoleh makna apa pun dari bermainnya.

6. Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

Anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain. Jika anak pasif dalam bermain anak tidak akan memperoleh pengalaman baru, karena bagi anak bermain adalah bekerja untuk mendapatkan pengalaman dan ketrampilan baru.

Kesimpulan pernyataan di atas adalah bermain mempunyai karakteristik dan juga esensi. Bermain merupakan aktivitas yang di dalamnya mengandung beberapa karakteristik, di antaranya: aktivitas yang menyenangkan, melibatkan peran aktif dari pemain, dan pemain melakukannya dengan suka rela tanpa adanya paksaan. Dengan bermain anak mengalami sistem pemahaman situasi yang sedang

terjadi untuk mencapai tujuan yang lebih kompleks serta dalam bermain pasti ada resiko sehingga muncul kehati-hatian pada anak.

Montolalu dkk (20014: 2.24-2.16) menyatakan bahwa secara umum tahap-tahap perkembangan bermain ada lima tahapan, yaitu:

a. Tahap manipulatif

Tahap manipulative pada anak usia 2-3 tahun sudah dapat bermain dengan benda-benda yang ada disekitarnya untuk dipegang, diraba, digerakkan, dibolak-balik, dibanting, dijatuhkan, dilempar ditendang, diduduki, dicium, dipukul, dan sebagainya. Anak yang melakukan hal itu semua untuk memperoleh pengalaman, pengetahuan, pemahaman, dan mengenal sifat, bentuk, fungsi benda-benda yang mereka mainkan. dan merasakannya serta ketrampilan manipulative untuk melangkah.

b. Tahap simbolis

Anak pada usi 3-4 tahun masuk dalam kategori bermain tahap simbolis yaitu anak sudah mulai mengenal benda-benda tertentu sebagai simbol makna benda yang lain, sebagai contoh anak laki-laki bermain dengan balok-balok kayu diibaratkan dengan bermain mobil-mobilan sambil berucap “ini mobil bapaku”, atau sekelompok anak perempuan dengan bermain pasir disimbolkan beras dalam permainan pasar- pasaran dan sebagainya. Tahap ini ditandai dengan kemampuan anak untuk berangan- angan atau berimajinasi sesuai dengan kenyataan hidup yang ada. Sering anak berbicara sendiri dengan alat permainannya.

c. Tahap Ekplorasi

Pada tahap ini anak sering untuk menemukan apa yang ia inginkan karena pada dasarnya anak ingin mengetahui segala sesuatu yang ada disekitarnya dengan mengalami sendiri. Melalui bermain pada tahap ini anak akan menemukan beberapa sifat, bentuk, dan keadaan benda yang dimainkan. Bermain di bak pasir misalnya anak bermain pasir dengan disendok, dituang, dipindahkan ke tempat lain, dibentuk seperti apa yang mereka inginkan, dicampur dengan air diayak dan sebagainya. Melalui bermain di bak pasir tersebut anak akan memperoleh pengalaman yang berharga mengenai sifat pasir.

d. Tahap Eksperimen

Setelah anak memperoleh banyak pengalaman baru dalam bermain sebelumnya anak mulai mencoba-coba mencari jawaban dari persoalan ataupun angan-angan yang mereka lakukan. Kegiatan bermain mulai terpusat pada permainan yang mampu membuktikan apa yang mereka pikirkan yaitu mencari bentuk-bentuk tertentu dengan berbagai ukuran dan kekuatan. Oleh karena itu dalam bermain akan selalu mencoba-coba atau membuat percobaan sampai mereka menemukan jawabannya. Sebagai contoh dalam bermain di bak pasir atau di pantai anak akan membuat berbagai macam bentuk bangunan atau benda menurut angan-angan mereka ataupun dengan bantuan kaleng, tempurung kelapa, atau bentuk benda lain dengan berbagai macam percobaan adonan pasir dan sebagainya.

e. Tahap Dapat Dikenal

Tahap dapat dikenal, anak usia 5-6 tahun pada umumnya telah mencapai tahap bermain yang nyata artinya anak telah mampu bermain

dengan berbagai bentuk dan sifat yang nyata serta hasilnya mudah dikenal oleh orang lain secara nyata. Misalnya bermain dengan membuat bentuk binatang dengan plastik dan membuat kandangnya atau bahkan kebun binatangnya yang sudah dapat dikenal. Selain itu pada tahap ini anak sudah mampu bekerja sama-sama untuk menyelesaikan pekerjaan tersebut dengan cara membagi tugas dengan baik.

Bermain mempunyai peran penting dalam perkembangan kemampuan anak. Bermain membantu anak dalam meningkatkan perkembangan kemampuannya. Tedjasaputra (2013: 39-45) menyatakan bahwa kemampuan-kemampuan yang berkembang dengan bermain adalah dirangkum sebagai berikut: (1) bermain untuk aspek fisik, (2) bermain untuk perkembangan motorik kasar dan motorik halus, (3) bermain untuk perkembangan aspek sosial, (4) bermain untuk perkembangan aspek emosional atau kepribadian, (5) bermain untuk perkembangan aspek kognisi, (6) bermain untuk perkembangan ketajaman penginderaan, (7) bermain untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.

Suyanto (2013: 119) menyatakan bahwa bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, baik perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.

a. Kemampuan Motorik

Bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya.

b. Kemampuan Kognitif

Anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada disekitarnya. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek.

c. Kemampuan Afektif

Permainan memiliki aturan. Aturan akan diperkenalkan oleh teman bermain sedikit demi sedikit, tahap demi tahap sampai setiap anak memahami aturan bermain. Bermain akan melatih anak menyadari adanya aturan dan pentingnya memahami aturan, hal itu merupakan tahap awal dari perkembangan moral (*afeksi*).

d. Kemampuan Bahasa

Saat bermain anak menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi dengan temannya maupun sekedar menyampaikan pikiran (*thinking aloud*).

Bermain mempunyai peran yang sangat penting bagi aspek-aspek perkembangan anak. Bermain merupakan aktivitas yang membawa dampak positif pada kemampuan kognitif, psikomotor, afektif dan bahasa anak. Bermain akan mengajak anak berfikir dan juga mengeluarkan ide-ide di dalam pikirannya. Anak akan berusaha memecahkan masalah dalam permainan dengan sadar atau tanpa sadar. Bermain akan meningkatkan kemampuan psikomotor anak, karena dengan bermain anak akan aktif bergerak. Bermain juga mengajarkan anak untuk berinteraksi dengan teman mainnya. Anak akan bekerjasama dan juga berkomunikasi dengan baik kepada teman mainnya. Bermain juga akan mengajarkan anak nilai-nilai yang baik, seperti jujur dan bertanggungjawab. Hal ini menunjukkan bahwa bermain sangat penting untuk pembelajaran bagi anak.

3. Perkembangan Motorik Anak

Hurlockn (Izzaty, 2014: 1) menyatakan bahwa perkembangan individu merupakan pola gerakan atau perubahan yang secara dinamis dimulai dari pembuahan atau konsepsi dan terus berlanjut sepanjang siklus kehidupan manusia yang terjadi akibat dari kematangan dan pengalaman. Allen & Marotz (2015: 21) menyatakan bahwa perkembangan mengacu pada bertambahnya kompleksitas perubahan dari sesuatu yang sangat sederhana menjadi sesuatu yang lebih rumit dan rinci. Proses ini meliputi kemajuan yang teratur sepanjang rangkaian yang berurutan atau jalur. Sedikit demi sedikit, pengetahuan, perilaku dan ketrampilan menjadi semakin baik dan berkembang. Hainstok dalam Sujiono (2012: 54) mengemukakan perkembangan yang terjadi pada anak merupakan masa terjadinya pematangan fisik dan psikis sehingga anak siap merespon dan mewujudkan tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola perilakunya sehari-hari. Allen & Marotz (2015: 27) menyatakan bahwa ada tiga prinsip yang mengatur perkembangan motorik, yaitu:

a. *Cephalocaudal*

Perkembangan tulang dan otot yang dimulai dari kepala sampai kaki. Bayi pertama-tama belajar untuk mengendalikan otot yang menunjang kepala dan leher, lalu tubuh dan kemudian segala hal yang memungkinkan untuk menjangkau benda. Otot untuk berjalan berkembang belakangan.

b. *Proximodistal*

Perkembangan tulang dan otot yang dimulai dengan meningkatnya pengendalian otot yang paling dekat dengan bagian tengah tubuh, secara bertahap bergerak menuju ke bagian yang jauh dari titik tengah menuju ke

bagian kaki dan tangan. Pengendalian dari kepala dan leher dicapai sebelum anak dapat mengambil sebuah benda dengan menggunakan ibu jari dan jari telunjuk (memungut dengan menjepit atau jari berhadapan dengan ibu jari).

c. Perbaikan (*refinement*)

Perkembangan otot dari yang umum menuju yang spesifik dalam kegiatan motorik kasar maupun motorik halus. Perbaikan motorik kasar, contohnya anak berumur 2 tahun dapat berusaha melempar sebuah bola namun hanya mencapai jarak pendek. Anak sama, dalam beberapa tahun ke depan dapat melempar bola ke suatu lobang dengan cepat dan akurat. Keterampilan motorik halus, bandingkan dengan usaha anak berumur tiga tahun untuk makan sendiri dengan anak berumur delapan tahun yang termotivasi (apapun alasannya) untuk menunjukkan tata kramanya di meja makan.

Urutan perkembangan sama untuk semua anak, tetapi kecepatan perkembangan sangat beragam pada masing-masing anak. Kecepatan dan tingkat perkembangan berkaitan erat dengan kematangan fisiologis dari sistem saraf, otot dan kerangka tubuh. Perkembangan juga dipengaruhi oleh keunikan faktor keturunan, lingkungan, budaya, dan nilai keluarga pada tiap individu. Kombinasi faktor-faktor ini menimbulkan beragamnya variasi yang bias diamati pada anak (Allen & Marotz (2015: 21).

Perkembangan masa kanak-kanak ini sangat penting. Perkembangan pada anak usia dini akan menjadi pondasi awal perkembangan masa-masa selanjutnya. Jamaris dalam Sujiono (2012: 54) menyatakan bahwa perkembangan merupakan

suatu proses yang bersifat komulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Oleh sebab itu, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya cenderung akan mendapat hambatan.

Anak usia dini berada pada masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia. Montessori dalam Sujiono (2012: 54) menyatakan bahwa masa ini merupakan periode sensitive (*sensitive periods*), selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Montessori selanjutnya mengatakan usia keemasan merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja.

Perkembangan terjadi pada bermacam-macam bidang kemampuan. Perkembangan dalam setiap bidang sangat bergantung pada apakah anak mendapat stimulus yang tepat, dan kesempatan dan dukungan yang cukup untuk belajar. Perkembangan yang terjadi diantaranya adalah perkembangan motorik, perkembangan konseptual, perkembangan kognitif, perkembangan berbahasa, dan perkembangan personal dan sosial. Salah satu perkembangan yang dialami oleh anak adalah perkembangan motorik. Perkembangan motorik ini sangat erat kaitannya dengan pertumbuhan fisik.

Allen & Marotz (2015: 24) menyatakan bahwa pertumbuhan fisik yang baik akan mendukung perkembangan pada motorik anak. Proses pertumbuhan ini berkaitan erat dengan perubahan bentuk badan, proporsi dan juga ukuran tubuh. Pertumbuhan fisik yang baik akan mendukung meningkatnya kekuatan otot agar

dapat bergerak, mengkoordinasi penglihatan dan pengendalian motorik, serta mendukung kegiatan syaraf dan otot guna menendalikan buang air besar dan kecil. Pertumbuhan anak juga berkaitan erat dengan status nutrisi dan etnis. Kemampuan motorik merupakan kemampuan anak untuk bergerak dan mengendalikan bagian tubuhnya adalah fungsi utama dari bidang ini. Perbaikan (*refinement*) dari perkembangan motorik bergantung pada kematangan otak, input dari sistem sensorik, meningkatnya ukuran dan jumlah urat otot system syaraf yang sehat dan kesempatan untuk berlatih.

Suyanto (2013: 49) menyatakan bahwa perkembangan fisik motorik meliputi perkembangan badan, otot kasar (*gross muscle*) yang selanjutnya disebut motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan badan meliputi empat unsur, yaitu: (1) kekuatan; (2) ketahanan; (3) kecekatan, dan (4) keseimbangan. Perkembangan motorik merupakan perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan gerak. Perkembangan motorik ini dibagi menjadi perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus. Perkembangan motorik ini akan berbeda untuk setiap kelompok usia. Adapun perkembangan motorik kasar dan motorik halus pada anak akan dipaparkan sebagai berikut:

a. Motorik Kasar

Upton (2012: 61) menyatakan bahwa keterampilan motorik kasar melibatkan otot-otot besar tubuh dan mencakup fungsi-fungsi lokomotor seperti duduk tegak, berjalan. Keterampilan motorik kasar bergantung pada kekerasan dan kekuatan otot. Padmonodewo (2013: 26) menyatakan bahwa keterampilan motorik kasar adalah koordinasi bagian besar otot tubuh misalnya melompat, main

jangkat-jungkit dan berlari. Suyanto (2013: 50) menyatakan bahwa otot kasar atau otot besar ialah otot-otot badan yang tersusun dari otot lurik. Otot ini berfungsi untuk melakukan Gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak, seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendiorong, dan menarik. Gerakan tersebut dikenal dengan istilah gerakan dasar.

Gerak dasar terdiri dari tiga macam gerak, lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif. Gerak lokomotor didefinisikan Pica (2014: 47) sebagai gerak tubuh yang mengakibatkan perpindahan tempat dan penting bagi transportasi manusia. David, et al (2014: 291) menyatakan bahwa *lokomotor skills involve moving the body through space and include skill such as running galloping, skipping, hopping, sliding, and leaping*. Artinya keterampilan lokomotor merupakan gerakan tubuh yang melakukan perpindahan dan termasuk dalam keterampilan, seperti berlari, *skipping*, melompat, meluncur, dan meloncat.

Gerakan non lokomotor merupakan gerakan tubuh tanpa mengakibatkan perpindahan tempat (Pica, 2014: 54). Bentuk gerak nonlokomotor, yaitu meregang, membungkuk, mengayun, bergoyang, menghindari, mengubah mendorong, menarik, dan tiarap. Gerak manipulative diartikan Pica (2014: 78) sebagai gerakan memberikan gaya pada penerima gaya. Gerak manipulative dibedakan menjadi dua macam, yaitu gerakan menggerakkan dan menerima objek. Macam-macam gerakan menggerakkan objek antara lain menyerang, melambung, melemparkan, menggulung dan menendang. Gerakan meneri objek dapat berupa menerima dan menerkam.

Sukarami (2013: 56-58) menyatakan bahwa gerak lokomotor adalah kemampuan gerak tubuh untuk berpindah tempat dari tempat yang satu ke tempat yang lainnya atau mengangkat tubuh. Locomotor diartikan sebagai gerak berpindah tempat seperti jalan, lari, lompat, berjingkrak dan lain-lain. Gerak non lokomotor adalah kemampuan gerak tubuh yang dilakukan ditempat, tanpa ada ruang gerak. Keterampilan non lokomotor merupakan gerak yang 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.

Samsudin (2014: 103) menyatakan bahwa gerakan manipulasi yaitu gerakan yang melibatkan pemberian gaya kepada objek-objek atau penerima gaya dari objek-objek. Bentuk-bentuk keterampilan manipulatif seperti mengayun, menangkap, melempar, memukul, menendang, *dribbling*, dan sebagainya. Keterampilan manipulatif sering diartikan sebagai kemampuan untuk memanipulasi objek dengan anggota tubuh: tangan, kaki, dan kepala. Anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik maka akan memiliki perkembangan mental yang baik pula, karena kan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya, sehingga rasa percaya dirinya akan terus meningkat dan akan berpengaruh positif pada kemampuan kognitifnya (Hidayanti: 2013: 195). Oleh karena itu kelancaran perkembangan motorik kasar anak sangatlah penting agar perkembangan mental dan kognitif anak juga menjadi baik.

b. Motorik Halus

Upton (2012: 63) menyatakan bahwa keterampilan motorik halus melibatkan otot-otot kecil yang memungkinkan fungsi-fungsi seperti menggengam dan memanipulasi objek-objek kecil. Fungsi-fungsi seperti menulis, menggambar, dan mengenakan pakaian bergantung pada keterampilan motorik halus. Keterampilan- keterampilan ini melibatkan kekuatan, pengendalian motorik halus dan kecekatan. Padmonodewo (2013: 26) juga menyatakan bahwa keterampilan motorik halus adalah koordinasi bagian kecil otot tubuh, terutama tangan. Keterampilan motorik halus misalnya, kegiatan membalik halaman buku, menggunakan gunting, dan menggabungkan kepingan kepingan apabila bermain puzzle.

Suyanto (2013: 50) menyatakan bahwa perkembangan motorik halus meliputi perkembangan motorik halus dan fungsinya. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan-gerakan bagian-bagian tubuh yang lebih spesifik, seperti menulis, melipat, merangkai, mengancing baju, mengikat tali sepatu dan menggunting. Berbagai pembelajaran seperti mengikat, mengelem dan menggunting kertas dapat melatih motorik anak. Menggambar bebas dengan kuas besar, kuas kecil, dan mewarnai mengembangkan otot-otot halus pada jari anak. Hal itu akan bermanfaat untuk melatih jari-jari tangan agar bias memegang pensil dan belajar menulis di kemudian hari.

Gerak motorik halus adalah meningkatkannya pengorganisasian gerak tubuh yang melibatkan kelompok otot dan syaraf kecil lainnya Purnamasari (2014: 6). Gerakan motorik halus ini tidak terlalu memerlukan banyak tenaga, namun gerakan

ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Gerakan motorik halus anak yang baik akan membuat anak dapat berkreasi, seperti menggunting kertas, menggambar, mewarnai, serta menganyam. Gerakan motorik halus setiap anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan ini tidak selalu pada tahap yang sama.

Sari (2012: 3) menyatakan bahwa pengembangan motorik halus pada anak adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecerdasan dan koordinasi mata dan tangan. Motorik halus ini dapat dilatih dan dikembangkan meliputi kegiatan dan rangsangan yang kontinyu secara rutin. Contoh mengembangkan kemampuan motorik halus yaitu: bermain puzzle, menyusun balok, memasukan benda ke dalam lubang sesuai bentuknya, membuat garis, melipat kertas dan sebagainya.

Kecerdasan motorik halus setiap anak berbeda-beda dalam hal ketepatannya. Perbedaan ini juga dipengaruhi oleh pembawaan anak dan stimulai yang didapatkannya. Lingkungan (orang tua) mempunyai pengaruh yang lebih besar dalam kecerdasan motorik halus anak. Lingkungan dapat meningkatkan maupun menurunkan taraf kecerdasan anak, terutama pada masa-masa pertama kehidupannya. Setiap anak mampu mencapai tahap perkembangan motorik halus yang optimal asal mendapatkan stimulasi tepat.

4. Hakikat Pendidikan Jasmani

Menurut UU Republik Indonesia No.3 Tahun 2005, terdapat pengertian dari hal-hal yang bersangkutan dengan olahraga diantaranya adalah:

- a. Olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial.
- b. Keolahragaan adalah segala aspek yang berkaitan dengan olahraga yang memerlukan pengaturan, pendidikan, pelatihan, pembinaan, pengembangan, dan pengawasan.
- c. Keolahragaan Nasional adalah keolahragaan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- d. Sistem Keolahragaan Nasional adalah keseluruhan aspek keolahragaan yang saling terkait secara rencana, sistematis, terpadu, dan berkelanjutan sebagai kesatuan yang meliputi pengaturan, pendidikan, pelatihan, pengelolaan, pembinaan, pengembangan dan pengawasan untuk mencapai tujuan keolahragaan nasional.
- e. Pengolahraga adalah orang yang berolahraga dalam usaha mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial.
- f. Olahragawan adalah pengolahraga yang mengikuti pelatihan secara teratur dan kejuaraan dengan penuh dedikasi untuk mencapai prestasi.
- g. Pembina olahraga adalah orang yang memiliki minat dan pengetahuan, kepemimpinan, kemampuan manajerial, dan/atau pendanaan yang didedikasikan untuk kepentingan pembinaan dan pengembangan olahraga.
- h. Tenaga keolahragaan adalah seseorang yang memiliki kualifikasi dan sertifikat kompetisi dalam bidang olahraga.

- i. Sedangkan organisasi olahraga adalah sekumpulan orang yang menjalin kerja sama dengan membentuk organisasi untuk penyelenggaraan olahraga sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Dari uraian kutipan di atas, inti dari pengertian olahraga adalah aktivitas gerak manusia dengan teknik tertentu dalam kegiatan jasmani juga mengandung unsur prestasi dan rekreasi, yang bertujuan menyehatkan jasmani dan rokhani, didasarkan pada rasa sportivitas yang tinggi (Grs. Aip. Sjarifudin, 1971).

5. Jenis Permainan

1. Permainan Balap Velg Sepeda

Jenis permainan dengan velg sepeda merupakan permainan yang ada di wilayah kabupaten Banyumas. Permainan balap velg sepeda merupakan salah satu permainan tradisional anak nusantara yang sangat digemari oleh anak-anak baik laki-laki maupun perempuan. Pada permainan balap velg sepeda anak belajar menjalankan velg sepeda maju pada jalur yang telah ditentukan. Semakin cepat anak menjalankan/mendorong velg sepeda semakin baik keterampilan, serta semakin sedikit waktu yang dibutuhkan akan semakin baik. Permainan ini sangat cocok untuk kompetensi dalam perlombaan antar kelas maupun perlombaan di masyarakat. Permainan balap velg sepeda merupakan permainan yang sangat mudah, murah, meriah, peralatan yang digunakan velg sepeda bekas, serta bilah/potongan besi beton untuk menjalankannya. Jenis permainan dengan balap velg sepeda merupakan permainan yang ada di wilayah kabupaten Banyumas. Permainan balap velg sepeda merupakan salah satu permainan tradisional anak nusantara yang sangat digemari oleh anak-anak baik laki-laki maupun perempuan.

Pada permainan balap velg sepeda anak belajar lari dan menjalankan velg sepeda. Semakin mahir anak menjalankan/mengemudikan velg sepeda dan semakin sedikit waktu yang dicapai akan semakin baik pula skilnya. Permainan ini sangat cocok untuk kompetensi dalam perlombaan antar kelas maupun perlombaan di masyarakat. Permainan balap velg sepeda merupakan permainan yang sangat mudah, murah, meriah, peralatan yang digunakan velg sepeda bekas, serta bilah/potongan besi beton untuk menjalankannya velg sepeda.

2. Permainan Gandon Botol Air Mineral

Permainan gandon tidak memerlukan persiapan yang rumit, setiap pemain cukup menyiapkan 5 buah batu berukuran sedang (seukuran batu bata) dan 1 buah batu kecil. Selanjutnya, 5 buah batu berukuran sedang disusun berjajar ke belakang dan masing-masing pemain secara bergantian melemparkan batu kecil pada sasaran (batu berjajar). Pemain dikatakan berhasil apabila sasaran yang dilempar dapat roboh semua. Permainan Gandon berasal dari kabupaten Banyumas yang dilakukan anak-anak. Sebelum memulai permainan, anak membagi diri dalam dua kelompok dimana masing-masing kelompok berjumlah lima orang (menyesuaikan jumlah anak yang ikut bermain).

Meskipun nampak sederhana, cara melempar pada permainan gandon memiliki aturan yang harus ditaati setiap pemain. Ada beberapa tahapan yang harus dilakukan pemain pada saat melakukan lemparan ke arah sasaran. Pada babak pertama, masing-masing pemain harus melemparkan batu ke arah sasaran, apabila gagal mengenai sasaran maka pemain masih memiliki satu kesempatan lagi dengan syarat bahwa pemain harus melemparkan batu dengan cara mengangkat satu kaki tinggi-tinggi sebelum melempar batu kecil di bawah

kaki yang diangkat. Gerakan tersebut mirip seperti pemain baseball saat melempar bola. Adapun yang membedakan dengan permainan baseball, kaki pemain Gandon tidak diturunkan sampai pemain selesai melempar batu.

Kelompok yang berhasil merobohkan sasaran, berhak maju ke babak kedua. Pada babak kedua, pemain kembali harus merobohkan batu-batu sasaran. Namun, cara melemparnya berbeda dari babak sebelumnya. Pada babak ini, pemain melempar batu kecil mengarah ke batu sasaran menggunakan kaki. Sama seperti babak sebelumnya, jika pemain gagal di lemparan pertama, pemain masih punya kesempatan kedua. Caranya serupa dengan melempar batu di babak pertama. Kelompok yang berhasil merobohkan semua batu sasaran adalah pemenangnya. Bagi kelompok yang kalah, para pemainnya menerima hukuman dengan menggendong kelompok lawan.

3. Permainan Lempar Karet Gelang

Jenis permainan karet gelang sangat beragam di antaranya: lompat karet gelang, lintingan karet gelang, bekel karet gelang, dan lempar karet gelang. Lempar karet gelang adalah permainan yang dilakukan dengan cara melempar karet gelang ke tiang yang sudah di pasang pada jarak tertentu. Pada permainan lempar karet gelang, anak belajar melempar atau mengarahkan sesuatu sesuai yang dituju. Semakin mahir anak melakukan permainan ini maka jarak akan semakin dijauhkan.

Berdasarkan (<http://mainananakshop.blogspot.com/2012/03/lempargelang.html>.diunduh 16 Januari 2023), menyatakan bahwa permainan ini sangat cocok untuk kompetisi dalam perlombaan antar kelas maupun untuk kegiatan perlombaan di masyarakat. Adapun menurut Achroni (2012: 103) permainan lempar gelang merupakan

permainan yang sangat mudah, peralatan yang digunakan pun hanya menggunakan karet gelang. Namun dalam permainan ini dapat menggunakan gelang plastik sebagai pengganti karet.

4. Permainan Unclang Karet Gelang

Permainan dengan nama unclang mungkin hanya dikenal di wilayah kabupaten Banyumas. Permainan unclang merupakan salah satu permainan tradisional anak nusantara yang sangat digemari oleh anak-anak baik laki-laki maupun perempuan, meskipun pada umumnya dimainkan oleh anak perempuan. Berdasarkan Permainan unclang menggunakan karet gelang berwarna-warni yang dikepang terlebih dahulu sehingga menjadi tali (<https://www.kompasiana.com/banyuwijaya/5512c6ce813311cb20bc5fa1/pentingnya-pelestarian-permainan-tradisional>).

Permainan unclang minimal dilakukan dengan 2 anak, maksimal 5 anak agar tidak terlalu lama dalam menunggu giliran. Apabila lebih dari 5 anak, maka sebaiknya membuat kelompok lagi. Apabila di mainkan dua anak, maka masing-masing anak memberi karet gelang 10 atau 15 buah. Bila dimainkan 5 anak sebaiknya masing- masing memberi 10 buah karet gelang untuk di gabung menjadi satu ikat. Pada tahapan selanjutnya anak melakukan pingsut, dan satu anak yang menang akan memulai / permainan dengan cara melempar / menembakan karet gelang kearah tiang atau potongan besi beton / bilah yang berdiri sampai gabungan karet gelang menyangkut atau masuk ke tiang besi beton atau bilah yang berdiri tegak. Untuk bisa memasukan / menembakan karet gelang ke tiang diperlukan konsentrasi, kesabaran dan kecermatan yang baik. Semakin sering

memainkan permainan unclang akan semakin baik ketrampilan yang didapat. Ketrampilan akan semakin baik apabila sering mencoba dan berlatih. Tanpa berlatih atau mencoba ketrampilan tidak akan berkembang dengan baik. Peserta atau pemain yang paling banyak memasukan karet gelang ke potongan besi beton/bilah yang berdiri tegak itulah pemenangnya.

Permainan unclang mengajarkan kepada anak-anak tentang nilai-nilai persahabatan, taat pada peraturan permainan, kejujuran, dan kejelian, sportivitas, keberanian, dll. Selain itu permainan unclang mengasah kemampuan motorik dan otak anak, di antaranya:

- 1) Persahabatan. Permainan unclang dilakukan oleh seorang anak bersama teman- temannya. Persahabatan dapat berawal dari sini.
- 2) Taat pada peraturan permainan. Cara dan urutan permainan harus dimengerti oleh anak-anak agar permainan berjalan lancar dan tidak ada yang dirugikan.
- 3) Kejujuran. Kadang kala usia anak-anak dalam permainan tidaklah sama. Margin usia anak dapat 5 tahun bahkan lebih. Kadang kala anak yang lebih tua berbuat curang kepada anak yang lebih tua, atau potensi justru sebaliknya. Oleh karenanya permainan ini sangat bagus untuk mengajarkan kejujuran dalam cara dan urutan permainan.
- 4) Kejelian/ketelitian. Anak-anak harus jeli /teliti agar permainan unclang dimenangnya. Cara melempar agar tidak keluar pembatas dan cara menjentik karet gelang agar menumpuk pada karet gelang yang lain dengan membentuk celah yang cukup untuk dititik dengan jari kelingking mengajarkan anak agar jeli/teliti/tepat sasaran.

- 5) Sportivitas. Dalam permainan tentu ada yang kalah dan ada yang menang. Menang atau kalah dalam pingsut dan permainan karet gelangya. Ini mengajarkan jiwa sportivitas. Bila kalah jangan lantas marah, karena itu "hanyalah" permainan. Menang jangan lantas sewenang-wenang atau mentang-mentang menang karena itu hanyalah permainan.
- 6) Keberanian. Anak-anak mulai latihan berani untuk berbaur dengan teman-teman dan lingkungan di sekitarnya. Keberanian mengambil keputusan untuk mengikuti dan memulai permainan. Keberanian karena anak mengerti aturan permainan.
- 7) Mengasah kemampuan motorik dan otak anak. Permainan unclang membuat anak-anak beraktivitas dengan cara menggerakkan beberapa anggota badannya, seperti tangan, kaki, dan lain-lain. Permainan unclang juga mengasah kemampuan otak, karena permainan ini mengasah daya ingat pada aturan permainan: cara dan urutan permainan, dll.

5. Permainan Bola Target Velg Sepeda

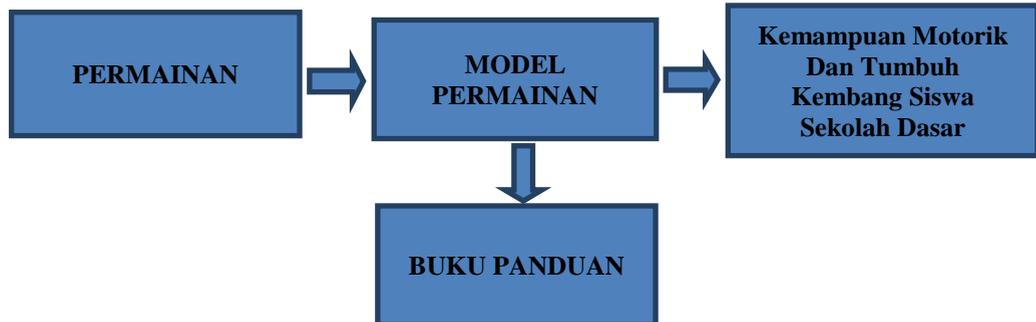
Jenis permainan dengan bola target velg sepeda merupakan permainan yang ada di wilayah kabupaten Banyumas. Permainan bola target velg sepeda merupakan salah satu permainan tradisional anak nusantara yang sangat digemari oleh anak-anak baik laki-laki maupun perempuan. Pada permainan bola target velg sepeda anak belajar menembak bola ke sasaran velg sepeda yang digantungkan pada tiang, tangga segi tiga, pohon untuk menggantungkan velg sepeda. Semakin mahir anak menendang dan memasukan bola ke velg sepeda semakin baik skilnya seta semakin besar poin yang dikumpulkan. Permainan ini sangat cocok untuk kompetensi dalam perlombaan antar kelas maupun perlombaan

dimasyarakat. Permainan bola target velg sepeda merupakan permainan yang sangat mudah, mura, meriah, peralatan yang digunakan velg sepeda bekas, serta tiang/pohon untuk menggantungkan veld sepeda.

B. Penelitian yang Relevan

1. Judul penelitian “Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Kasar Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Bawah. Penelitian ini dilakukan oleh Nuridin Widya Pranoto tahun 2016 bertujuan untuk menghasilkan model permainan motorik kasar siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. Relevansi penelitian terletak pada tujuan penelitian yaitu menghasilkan model permainan kemampuan motorik siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah.
2. Judul penelitian “Pengembangan Model Pembelajaran Integratif berbasis aktivitas Jasmani untuk Taman Kanak-kanak”. Penelitian ini dilakukan oleh Uray Gustian dan Tomoliyus tahun 2015 yang bertujuan untuk mengembangkan Model pembelajaran integrative berbasis aktivitas jasmani bagi TK. Relevansi Penelitian terletak pada pengembangan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan motorik siswa TK. Model permainan ini juga menggunakan aktifitas jasmani.

C. Kerangka Berpikir



D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan, maka pertanyaan penelitian tentang pengembangan model permainan kemampuan motorik bagi siswa Sekolah Dasar berbasis permainan tradisional kota Yogyakarta adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan model permainan kemampuan motorik bagi siswa Sekolah Dasar?
2. Bagaimana pelaksanaan model permainan kemampuan motorik bagi siswa Sekolah Dasar
3. Apakah model permainan kemampuan motorik efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik dan tumbuh kembang siswa Sekolah Dasar

BAB III

METODE PENELITIAN

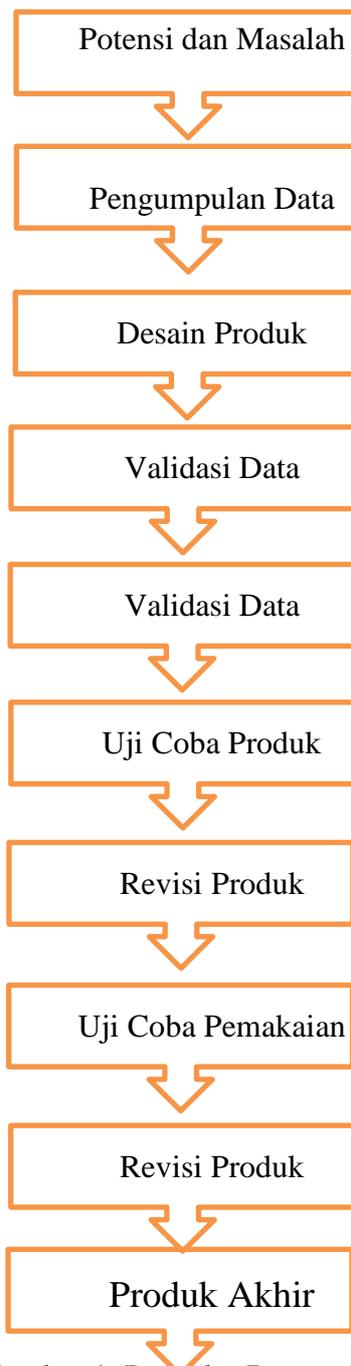
A. Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan adopsi penelitian pengembangan (*Research and Development*) dari Sugiyono (2015). Bold and Gall (2007: 589) menyatakan bahwa “*research and development*” (R and D) *is an industry-based development model in which the findings of research are used to design new products and procedures, which then are systematically field-tested, evaluated, and refined until they meet specified criteria of effectiveness, quality, or similar standards*”. Maksudnya adalah penelitian dan pengembangan adalah model pembangunan berbasis industri di mana temuan penelitian yang digunakan untuk mencapai produk baru dan berprosedur, yang kemudian secara sistematis teruji di lapangan, mengevaluasi, dan disempurnakan oleh efektivitas, kualitas atau berstandar.

Penelitian pendahuluan dilakukan untuk menganalisis atau mensurvei tempat di Sekolah Dasar yang akan dijadikan untuk mendapatkan data analisis kebutuhan. Berdasarkan data analisis kebutuhan, dilakukan pemilihan variabel yang berpotensi untuk dikembangkan. Pengembangan dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk untuk tumbuh kembang peserta didik Sekolah Dasar. Model ini disusun dalam bentuk buku panduan model permainan kemampuan motorik untuk tumbuh kembang peserta didik Sekolah Dasar. Panduan ini disusun berdasarkan pada kajian terhadap muatan kurikulum yang ada dalam proses pembelajaran Sekolah Dasar. Pengembangan model permainan kemampuan motorik bagi peserta didik Sekolah Dasar, didasarkan pada kompetensi dasar dan indikator-indikator aspek olahraga peserta didik Sekolah Dasar.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian model permainan menggunakan langkah-langkah yang diadopsi dari langkah-langkah Sugiyono (2010: 298), berikut langkah-langkah yang ditempuh:



Gambar 1. Prosedur Pengembangan

1. Potensi dan Masalah

Penelitian dapat berasal dari adanya potensi-potensi suatu masalah yang ditemukan. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayakan akan memiliki nilai tambah, sedangkan masalah adalah penyimpangan yang diharapkan dengan yang terjadi. Dalam penelitian yang akan diteliti potensi dan masalahnya, yaitu:

- a. Metode pengembangan permainan kemampuan motorik untuk peserta didik Sekolah Dasar dilakukan di luar kelas dengan latihan-latihan gerak melalui berbagai permainan atau melakukan aktifitas fisik yang dilakukan 1-2 kali dalam seminggu. Hal tersebut menyebabkan kondisi fisik anak kurang bugar yang mengakibatkan anak mudah terserang penyakit.
- b. Guru masih kurang memiliki variasi model permainan yang berbasis pada permainan untuk tumbuh kembang anak secara bersamaan.
- c. Guru masih banyak yang menggunakan model permainan secara langsung, yang mengakibatkan siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran.
- d. Kemampuan pengembangan model permainan kemampuan motorik peserta didik Sekolah Dasar belum berkembang secara optimal dengan kurikulum yang tersedia.

Berdasarkan analisis yang telah dikumpulkan tersebut, maka model permainan yang mengandung permainan untuk tumbuh kembang anak perlu diteliti dan dikembangkan. Model permainan dengan bermain akan sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar, oleh karena itu permainan akan dapat membantu untuk tumbuh kembang peserta didik Sekolah Dasar secara optimal.

2. Pengumpulan Informasi

Pengumpulan informasi ialah peneliti mengumpulkan informasi yang benar kemudian menganalisis informasi tersebut. Informasi-informasi tersebut diperoleh dari guru Sekolah Dasar, walimurid, masyarakat, dan juga media. Pengumpulan informasi ini akan dijadikan sebagai pertimbangan dalam menyusun produk. Informasi-informasi tersebut di antaranya: (a) model yang digunakan guru permainan, (b) aktivitas motorik yang dilakukan pada Sekolah Dasar, (c) karakteristik pada Sekolah Dasar, (d) kemampuan motorik peserta didik Sekolah Dasar, dan (e) analisis materi permainan (kompetensi dasar) yang telah disesuaikan dengan muatan kurikulum pada Sekolah Dasar.

Informasi-informasi yang telah didapatkan berdasarkan informasi di lapangan selanjutnya dianalisis. Analisis pertama adalah studi pustaka dan kemudian yang kedua adalah studi hasil observasi. Studi pustaka merupakan pengumpulan teori-teori yang ada dengan penerapan permasalahan yang ada di lapangan. Analisis studi pustaka juga digunakan untuk meyakinkan dalam memfokuskan masalah yang dikaji. Analisis dan hasil observasi wawancara, dan catatan lapangan dilakukan untuk mengetahui kebenaran asumsi peneliti dari kondisi nyata di lapangan mengenai permasalahan yang ada.

3. Desain Produk

Proses setelah mengumpulkan informasi kemudian dilanjutkan dengan mengembangkan suatu produk yang berguna membantu guru Sekolah Dasar dalam mengatasi masalah-masalah yang muncul dalam proses pembelajaran. Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan (*research*

and development) bermacam-macam. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah model permainan kemampuan motorik pada Sekolah Dasar. Pengembangan model permainan kemampuan motorik pada peserta didik Sekolah Dasar berisikan berbagai jenis permainan. Model permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik peserta didik Sekolah Dasar melalui permainan.

Model permainan kemampuan motorik pada peserta didik Sekolah Dasar yang akan dikembangkan meliputi: 1) permainan balap velg sepeda; 2) lempar karet gelang; 3) unclang karet gelang; 4) gandon botol air mineral; dan 5) permainan bola target velg sepeda.

4. Validasi Model

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan pakar atau tenaga pakar yang sudah berpengalaman di bidang masing-masing yang berkaitan dengan variabel-variabel yang ada untuk menilai produk yang akan dikembangkan. Pakar diminta untuk menilai kesesuaian antara pengembangan model kemampuan motorik bagi peserta didik Sekolah Dasar. Dari hasil validasi pengembangan model kemampuan motorik bagi siswa Sekolah Dasar, para pakar dapat mengetahui kelemahan dan kekurangannya. Para pakar kemudian memberikan masukan-masukan untuk perbaikan produk yang akan dikembangkannya. Penelitian pengembangan model permainan kemampuan motorik bagi siswa Sekolah Dasar yang akan dikembangkan akan diujikan kepada pakar (*Expert Judgement*) di beberapa bidang, pakar-pakar tersebut adalah: Dr. Yudanto, M.Pd. dan Dr. Edy Purnomo, M. Kes.

5. Revisi Model

Revisi ini berisikan masukan-masukan dari para pakar. Hasil revisi dari pakar (ahli) selanjutnya diperbaiki sesuai dengan masukan-masukan yang diberikan untuk menyempurnakan produk. Setelah hasil revisi disepakati pakar (ahli), produk siap untuk diujicobakan.

6. Uji Coba Produk

Produk awal yang selesai direvisi kemudian diujicobakan dalam uji coba produk (skala kecil). Guru Sekolah Dasar berperan sebagai pelaksana proses pembelajaran sesuai dengan draf model. Guru melakukan penilaian aspek model permainan kemampuan motorik peserta didik dalam melaksanakan aktifitas tersebut. Dokumentasi dilakukan dengan merekam video disimpan ke dalam DVD yang digunakan sebagai media observasi para observer.

7. Revisi Produk

Produk diujicoba dalam skala kecil, kemudian setelah itu dikonsultasikan kembali kepada masing-masing pakar. Observasi dilakukan terhadap model permainan kemampuan motorik serta kelayakan pelaksanaan model permainan kemampuan motorik. Observer dalam uji coba dengan skala kecil merupakan para ahli dan guru yang telah menilai draf produk awal model. Hasil penilaian observasi dan saran perbaikan terhadap ujicoba dengan skala kecil digunakan peneliti sebagai referensi perbaikan produk yang akan diujicobakan pada uji coba pemakaian (skala besar).

8. Uji Coba Pemakaian

Produk yang selesai direvisi kemudian diujicobakan dalam skala yang lebih besar. Guru Sekolah Dasar berperan sebagai pelaksana proses pembelajaran sesuai dengan draf model. Guru melakukan penilaian aspek fisik-motorik terhadap siswa dalam pelaksanaan model permainan kemampuan motorik tersebut untuk mengetahui kemampuan siswa. Dokumentasi dilakukan dengan cara merekam video pelaksanaan uji coba dengan skala besar. Hasil rekaman video disimpan ke dalam DVD yang digunakan sebagai media observasi para observer.

9. Revisi Produk

Produk diujicobakan dalam skala besar, kemudian setelah itu dikonsultasikan kembali kepada masing-masing pakar. Observasi dilakukan terhadap permainan kemampuan motorik, serta kelayakan pelaksanaan produk model dalam permainan. Observasi dalam uji coba dengan skala besar oleh para ahli dan guru yang telah menilai draf produk awal model. Hasil penilaian observasi dan saran perbaikan terhadap ujicoba skala besar digunakan peneliti sebagai referensi perbaikan produk akhir, sehingga produk akhir layak untuk digunakan.

10. Desain Uji Coba Produk

Penelitian ini uji coba produk/draf model dilakukan sebanyak dua kali, yaitu uji coba produk (skala kecil) dan uji coba pemakaian (skala besar). Sebelum dilaksanakan uji coba dilapangan (uji coba skala kecil dan besar), produk penelitian berupa draf buku pengembangan model permainan

kemampuan motorik bagi peserta didik Sekolah Dasar, selanjutnya dimintakan validasi terlebih dahulu kepada para pakar yang telah ditunjuk. Tahap tersebut selain validasi para pakar juga akan diberikan penilaian terhadap draf model yang setelah disusun, sehingga akan diketahui apakah model yang disusun layak untuk diujicobakan di lapangan.

Tahap uji coba di lapangan peran dari para pakar serta guru SD adalah untuk mengobservasi kelayakan draf model yang telah disusun dengan kenyataan di lapangan dan akhir setelah ujicoba skala luas maka akan menghasilkan sebuah model yang benar-benar valid.

11. Subjek Coba

Subjek coba dalam penelitian adalah peserta didik Sekolah Dasar di Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Sesuai dengan tahapan penelitian, akan dilaksanakan beberapa tahapan proses pengambilan data. Dalam penelitian ini dilakukan uji coba model di lapangan, yaitu uji coba model skala kecil dan skala besar.

12. Jenis Data

Data yang dikumpulkan dari penelitian ini ada dua jenis, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari: (1) hasil wawancara dengan guru Sekolah Dasar; (2) catatan lapangan; (3) data saran perbaikan draf model awal dan hasil observasi observer pada pelaksanaan uji coba produk (skala kecil) dan uji coba pemakaian (skala besar). Data kuantitatif diperoleh dari: (1) penilaian skala nilai validasi; (2) penilaian pada skala nilai observasi

pelaksanaan permainan; (3) penilaian skala nilai observasi kelayakan pelaksanaan pengembangan dalam permainan.

C. Instrumen Pengumpulan Data

1. Pedoman Umum Wawancara

Pedoman umum wawancara berisi daftar pertanyaan yang merupakan garis besar tentang hal mendasar yang akan ditanyakan. Pewawancara berhak mengembangkan pertanyaan untuk menggali informasi. Pelaksanaan wawancara dilakukan secara terbuka sehingga informan menjadi salah satu sumber informasi.

2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan peneliti untuk mendeskripsikan hasil pengamatan peneliti pada pelaksanaan permainan ketika studi pendahuluan. Catatan lapangan tersebut disertai tanggapan peneliti untuk merefleksikan fenomena di lapangan dengan solusi yang digunakan. instrumen catatan lapangan membantu peneliti dalam mengembangkan bentuk pengembangan model permainan kemampuan motorik bagi peserta didik Sekolah Dasar.

3. Angket Skala Nilai

Angket berisi daftar pernyataan disertai skala nilai digunakan untuk memberikan penilaian pada draf desain permainan, observasi pelaksanaan uji coba produk (skala kecil) dan uji coba pemakaian (skala besar). Angket dalam pelaksanaan uji coba dengan skala kecil dan besar terdiri dari dua macam, yaitu observasi pelaksanaan model dan kelayakan model dalam proses permainan.

Dokumentasi pelaksanaan model permainan disimpan dalam DVD sehingga observer dapat mengobservasi secara berulang-ulang. Penelitian ini akan menggunakan skala Likert dengan skala 5: (1) sangat kurang baik; (2) kurang baik; (3) cukup; (4) baik; dan (5) sangat baik.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Angket Skala Nilai Validasi Draf Pengembangan Model Permainan Kemampuan Motorik Peserta Didik Sekolah Dasar

No	Faktor	Indikator	No
1	Isi Model	Sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar Sekolah Dasar	1
		Desain sarana permainan sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar	2
		Desain sarana permainan dan permainan kemampuan motorik untuk tumbuh kembang siswa Sekolah Dasar	3
2	Petunjuk Model	Petunjuk desain sarana permainan dan permainan kemampuan motorik mudah dipahami	4
		Petunjuk sarana permainan dan permainan kemampuan motorik jelas dan mudah dipraktikan.	5
3	Keamanan Sarana dan Prasarana	Tingkat keamanan desain sesuai dengan standar	6
		Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar keamanan	7
		Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat	8
		Pengaturan peralatan jelas	9
		Sarana permainan menarik bagi siswa Sekolah Dasar	10

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Angket Skala Nilai Validasi Draft Pengembangan Model Permainan Kemampuan Motorik Pada Peserta Didik Sekolah Dasar

No	Faktor	Indikator	No
1	Isi Model	Sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar Sekolah	1
		Desain sarana permainan dan permainan kemampuan motorik sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar	2
		Desain sarana permainan dan permainan kemampuan motorik untuk tumbuh kembang siswa Sekolah Dasar	3
2	Petunjuk Model	Petunjuk desain sarana permainan dan permainan kemampuan motorik mudah dipahami	4
		Petunjuk sarana permainan dan permainan kemampuan motorik jelas dan mudah dipraktikan.	5
3	Keamanan Sarana dan Prasarana	Tingkat keamanan desain sesuai dengan standar keamanan	6
		Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar keamanan	7
		Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat	8
		Pengaturan peralatan jelas	9
		Sarana permainan dan permainan kemampuan motorik menarik bagi siswa	10

Tabel 1 dan Tabel 2 merupakan kisi-kisi instrumen observasi kelayakan pedoman observasi kelayakan pelaksanaan pengembangan model permainan kemampuan motorik bagi peserta didik Sekolah Dasar dalam uji coba produk (skala kecil) dan uji coba pemakaian (skala besar). Desain pengembangan model permainan kemampuan motorik bagi peserta didik Sekolah Dasar terdiri dari 5 permainan yaitu: (1) permainan balap velg sepeda; (2) lempar karet gelang; (3) unclang karet gelang; (4) gandon botol air mineral; (5) permainan bola target velg sepeda.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Pedoman Observasi Kelayakan Model Pengembangan Model Permainan Kemampuan Motorik Pada Peserta Didik Sekolah Dasar dalam Uji Coba Skala Kecil/Besar Permainan Balap Velg Sepeda

No	Faktor	Indikator	No Item
1	Mengontrol tangan untuk mendorong Velg	Velg sepeda bisa maju	1-2
2	Melakukan gerakan tubuh dan kaki secara terkoordinasi untuk melatih kelentukan, keseimbangan, dan kelincahan	Berjalan maju pada lintasan yang telah ditentukan	3-4
3	Mengklasifikasikan maneuver/gerak velg	Dapat menjalankan velg sepeda tidak jatuh	5

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Pedoman Observasi Kelayakan Model Pengembangan Model Permainan Kemampuan Motorik Peserta Didik Sekolah Dasar dalam Uji Coba Skala Kecil/Besar Permainan Gandon

No	Faktor	Indikator	No
1	Mengontrol kaki untuk mendorong membawa anak batu (Gaco)	Gaco bisa terdorong maju	1-2
2	Melakukan gerakan tubuh dan kaki secara terkoordinasi untuk melatih kelentukan, keseimbangan, dan kelincahan	Berjalan maju pada lintasan yang telah ditentukan untuk menembakan	3-4
3	Menembakan / maneuver anak batu (gaco)	Dapat menembak sasaran/target yang dituju	5

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Pedoman Observasi Kelayakan Model Pengembangan Model Permainan Kemampuan Motorik Peserta Didik Sekolah Dasar dalam Uji Coba Skala Kecil/Besar Permainan Lempar Karet Gelang

No	Faktor	Indikator	No
1	Mengontrol/menghimpun pernafasan untuk meniup karet	Dapat menghitung karet gelang dan tiang tiang	1-2
2	Melakukan gerakan tiupan dari mulut secara terkoordinasi untuk melatih pernafasan, keseimbangan, dan ketahanan	Melempar karet gelang ke tiang yang berdiri	3-4
3	Meniup / melepaskan tumpukan karet gelang	Dapat melempar dan memasukan karet gelang ke tiang	5

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Pedoman Observasi Kelayakan Model Pengembangan Model Permainan Kemampuan Motorik Peserta Didik Sekolah Dasar dalam Uji Coba Skala Kecil/Besar Permainan Unclang Karet Gelang

No	Faktor	Indikator	No
1	Mengkoordinasi mata, kaki, dan tangan	Ikatan karet gelang bisa terlempar maju	1-2
2	Melakukan gerakan tubuh dan kaki secara terkordinasi untuk melatih konsentrasi, kelentukan, keseimbangan,	Menembakkan ikatan karet gelang ke tiang sasaran	3-4
3	Melepaskan tembakan karet gelang ke tiang	Dapat menembak / memasukkan ikatan karet gelang ke tiang	5

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Pedoman Observasi Kelayakan Pengembangan Model Permainan Kemampuan Motorik Peserta Didik Sekolah Dasar dalam Uji Coba Dengan Skala Kecil/Besar Permainan Bola Target Velg Sepeda

No	Faktor	Indikator	No
1	Mengkoordinasi mata, kaki, dan tangan	Bisa menendang bola ke velg sepeda	1-2
2	Melakukan gerakan tubuh dan kaki secara terkordinasi untuk melatih konsentrasi, kelentukan, keseimbangan,	Menembakkan bola ke sasaran velg sepeda yang telah ditentukan	3-4
3	Melepaskan tembakan bola ke velg sepeda	Dapat menembak dan memasukkan bola ke velg sepeda	5

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis data deskriptif kuantitatif dilakukan pada: (1) hasil penilaian validasi dengan skala nilai ahli materi terhadap draf model permainan sebelum uji coba; (2) data penilai hasil observasi para observer terhadap model permainan; (3) data hasil observasi terhadap kelayakan desain sarana permainan untuk tumbuh kembang peserta

didik Sekolah Dasar dalam proses pembelajaran. Untuk teknik analisis data pada penelitian ini antara lain:

- a. Menghitung semua skor total rata-rata dari komponen penilaian yang dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan: X = Skor rata-rata

$\sum X$ = Jumlah skor rata-rata

n = Jumlah penilai

- b. Mengubah skor rata-rata menjadi nilai dengan kriteria

Untuk menilai kualitas model permainan hasil pengembangan maka data yang mula-mula berupa skor, diubah menjadi data kualitatif (data interval) dengan skala lima. Adapun acuan pengubahan skor menjadi lima tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 8 Konversi Skor Aktual Menjadi Skala 5

No	Rentang Skor	Nilai	Kategori
1	$X > x + 1,80 \text{ SBi}$	A	Sangat Baik
2	$x + 0,60 \text{ SBi} < X \leq x + 1,80 \text{ SBi}$	B	Baik
3	$x + 0,60 \text{ SBi} < X \leq x + 0,60 \text{ SBi}$	C	Cukup Baik
4	$x + 0,60 \text{ SBi} < X \leq x - 0,60 \text{ SBi}$	D	Kurang Baik
5	$X \leq x - 1,80 \text{ SBi}$	E	Sangat Kurang Baik

Keterangan: x = rata-rata skor ideal
 $= (1/2) (\text{skor mak} + \text{skor min})$
 X = skor actual
 SBi = $(1/2) (1/3) (\text{skor mak} - \text{min})$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

1. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan dengan metode observasi dan wawancara. Observasi dilakukan pada guru guru dan peserta didik Sekolah Dasar yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan dapat diperoleh data sebagai berikut: 1) belum ada buku pedoman model permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik peserta didik Sekolah Dasar, (2) Buku pedoman model permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik peserta didik Sekolah Dasar diperlukan untuk mempermudah guru dalam menerapkan dalam proses pembelajaran, dan 3) Peserta didik tertarik untuk mengetahui dan mempelajari permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik.

Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan, masih peserta didik dan guru dapat memanfaatkan permainan tradisional sebagai salah satu alternatif pembelajaran jasmani untuk meningkatkan kemampuan motorik peserta didik Sekolah Dasar. Kesulitan dalam mencari referensi atau sumber terkait dengan model yang efektif dan efisien untuk diterapkan pada proses pembelajaran merupakan kendala yang selama ini dihadapi oleh para guru Sekolah Dasar. Untuk itu perlu adanya model pembelajaran yang mudah dipahami dan dilaksanakan dalam proses pembelajaran jasmani di Sekolah Dasar.

2. Deskripsi *Draft* Awal

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan dan berupa pengembangan model permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik peserta didik Sekolah Dasar, tahapan selanjutnya adalah melakukan pengembangan dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Analisis tujuan pengembangan model permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik peserta didik Sekolah Dasar, (2) Analisis karakteristik peserta didik Sekolah Dasar, (3) Mengkaji literatur tentang model permainan bagi peserta didik Sekolah Dasar, (4) Menetapkan prinsip-prinsip untuk pengembangan model permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik peserta didik Sekolah Dasar, (5) Menetapkan tujuan, isi dan strategi pengelolaan kegiatan, dan (6) Menyusun *draft* model pengembangan model permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik peserta didik Sekolah Dasar.

Setelah melalui proses tersebut, maka dihasilkan *draft* model pengembangan model permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik peserta didik Sekolah Dasar. Adapun pengembangan model permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik peserta didik Sekolah Dasar yang meliputi pengembangan unsur permainan tradisional kabupaten Banyumas. Berikut ini adalah *draft* awal materi pengembangan model permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik peserta didik Sekolah Dasar.

3. Validasi Ahli

Perencanaan produk diawal dengan penelusuran dan analisis hasil yang berkaitan dengan buku pedoman Pengembangan Model Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Sekolah Dasar. Setelah data-data dikumpulkan oleh peneliti, selanjutnya didiskusikan dengan dosen pembimbing untuk menyempurnakan rancangan produk yang sesuai dengan materi yang terdapat pada buku pedoman. Setelah disetujui, peneliti melakukan observasi pada sekolah yang akan dijadikan sebagai sampel penelitian baik untuk uji coba skala kecil maupun uji coba skala besar.

Uji coba di lapangan terhadap model permainan yang dikembangkan dapat dilaksanakan setelah mendapat validasi dari validator. Tahap validasi model ini menggunakan lima validator yaitu: 1) Dr. Yudanto, M.Pd., 2) Dr. Edy Purnomo, M.Kes., 3) Dr. Guntur, M.Pd, 4) Dr. Hari Yulianto, M.Kes, dan 5) Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or. Peneliti mengajukan *draft* awal model permainan untuk mendapatkan validasi dari ahli (*expert judgement*). Proses validasi menggunakan kriteria dan skala penilaian: Sangat Tidak Baik = 1, Kurang Baik = 2, Cukup = 3, Baik = 4, dan Sangat Baik = 5 sebagai bahan acuan guna menentukan kelayakan model permainan yang akan diujicobakan. Adapun hasil penilaian *draft* dari masing-masing validator dapat dilihat pada Tabel 9. berikut.

Tabel 9. Hasil Validasi *Draft* Awal Model Permainan Tradisional untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Peserta Didik Sekolah Dasar

Penilai	Item 1		Item 2		Item 3		Item 4		Item 5	
	Skor	s								
I	5	4	4	3	5	4	5	4	5	4
II	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3
III	3	2	4	3	4	3	4	2	4	3
IV	5	4	5	4	4	3	5	4	4	3
V	5	4	5	4	5	4	3	2	4	3
I	4	3	4	3	5	4	4	3	4	3
II	4	3	5	4	5	4	5	4	4	3
III	5	4	5	4	5	4	5	4	4	3
IV	4	3	4	3	4	3	3	2	5	4
V	4	3	4	3	5	4	4	3	5	4
I	5	4	5	4	5	4	5	4	4	3
II	5	4	4	3	5	4	4	3	4	3
III	4	3	4	3	5	4	4	3	4	3
IV	4	3	5	4	5	4	5	4	5	4
V	5	4	5	4	5	4	4	3	5	4
I	5	4	4	3	4	3	4	3	4	3
II	5	4	5	4	4	3	5	4	4	3
III	5	4	5	4	4	3	5	4	5	4
IV	4	3	4	3	3	2	5	4	3	2
V	4	3	5	4	3	2	4	3	3	2
I	5	4	4	3	4	3	5	4	5	4
II	4	3	4	3	5	4	5	4	5	4
III	4	3	5	4	4	3	5	4	4	3
IV	5	4	5	4	3	2	5	4	4	3
V	5	4	4	3	4	3	4	3	5	4
Σs	87		87		80		85		80	
\bar{V}	0,870		0,870		0,800		0,850		0,800	
Kategori	Tinggi		Tinggi		Sedang		Tinggi		Sedang	

Tabel 9. menunjukkan bahwa hasil validitas dengan indek validitas V-Aiken dari lima orang pakar terhadap 5 butir instrumen yang dirancang peneliti. Hasil analisis menunjukkan bahwa semua butir yang dikembangkan valid dengan kategori sedang ($V\text{-Aiken} \leq 0,04 = \text{Rendah}$, $V\text{-Aiken} \leq 0,08 = \text{Sedang}$, $V\text{-Aiken} \leq 0,1 = \text{Tinggi}$).

Tabel 10. Hasil Reliabilitas Model Permainan Tradisional untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Peserta Didik Sekolah Dasar

Cronbach's Alpha	N of Items
0,691	5

Tabel 10. merupakan hasil reliabilitas permainan yang dikembangkan peneliti menggunakan *Cronbach's Alpha*. Permainan dikatakan reliabel apabila hasil $\alpha > 0,60$. Hasil analisis reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,691. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model permainan yang dikembangkan peneliti tersebut dapat dikatakan reliabel.

Untuk menyempurnakan model permainan, peneliti mendapatkan masukan dari validator terkait dengan *draft* awal model. Adapun saran dan masukan dari validator adalah sebagai berikut:

- a. Font/tulisan diperbesar agar lebih jelas dan mudah dibaca.
- b. Ilustrasi gambar dibuat lebih baik dan detail.
- c. Pertimbangan menentukan model permainan perlu dijelaskan mewakili motorik apa.
- d. Lembar penilaian perlu ditambahkan saran dan masukan.
- e. Adapun hasil analisis *draft* awal model permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik siswa Sekolah Dasar, sebagai berikut:
 - 1) Ukuran huruf dalam buku permainan akan menggunakan diperbesa dari 9 menjadi 10 sehingga lebih jelas dan lebih mudah terbaca.
 - 2) Ilustrasi gambar pada buku permainan akan menggunakan ---- sehingga lebih jelas dan mudah dipahami.

- 3) Penjelasan mengenai setiap model permainan untuk mewakili motorik apa sudah dijelaskan dalam tujuan permainan. Dalam tujuan permainan dijelaskan setiap gerakan mempunyai tujuan sendiri-sendiri, yaitu untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar atau motorik halus peserta didik Sekolah Dasar.
- 4) Pada lembar penilaian akan ditambahkan kotak untuk saran dan masukan di bawah tabel penilaian permainan. Kotak saran dan masukan ini diharapkan akan memudahkan *observer* dalam memberikan saran dan masukan.

B. Hasil Uji Coba Produk

1. Hasil Uji Coba Skala Kecil

Langkah selanjutnya setelah mendapatkan validasi para ahli terhadap *draft* awal model permainan dan mendapatkan kualifikasi layak untuk diujicobakan pada skala kecil, maka proses selanjutnya adalah pelaksanaan uji coba skala kecil di lapangan. Pelaksanaan uji coba skala kecil dilakukan guru Sekolah Dasar. Uji coba skala kecil merupakan hasil tindak lanjut dari *draft* permainan yang sudah disetujui validator dan sudah direvisi guna mengetahui sejauh mana kualitas model permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik bagi peserta didik Sekolah Dasar. Uji coba skala kecil dilakukan di Sekolah Dasar Muhammadiyah Jogokariyan sebanyak 15 anak untuk dijadikan subyek coba. Pada uji coba skala kecil diperoleh data hasil evaluasi dan rekomendasi dari guru Sekolah Dasar yang selanjutnya akan dijadikan bahan untuk revise. Data hasil uji coba skala kecil dapat dilihat pada Tabl 11. berikut.

Tabel 11. Hasil Uji Coba Skala Kecil Penilaian Kualitas Permainan Balap Velg Sepeda

No	Item yang dinilai	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Model permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.	0	0	0	2	1
2.	Model sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar.	0	0	0	0	3
3.	Model permainan dapat menarik perhatian peserta didik.	0	0	0	1	2
4.	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar.	0	0	0	0	3
5.	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik halus.	0	0	0	0	3
6.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami oleh guru.	0	0	0	0	3
7.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipraktikkan oleh guru.	0	0	0	0	3
8.	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar keamanan.	0	0	0	2	1
9.	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar keamanan.	0	0	0	0	3
10.	Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat.	0	0	0	0	3
11.	Pengaturan peralatan jelas.	0	0	0	2	1
12.	Peralatan menarik bagi peserta didik.	0	0	0	1	2
13.	Pengaturan peralatan mudah dipahami peserta didik.	0	0	0	3	0
Frekuensi		0	0	0	11	28
Jumlah (skala x \sum frekuensi)					44	140
Jumlah Skor		184				
Persentase		94%				
Rerata Skor		4,7				
Kriteria		Sangat Baik				

Tabel 11. menunjukkan bahwa permainan balap velg sepeda memiliki jumlah rerata skor 184 (94%) dengan rerata 4,7. Rerata penilaian tersebut kemudian dikonversikan ke dalam bentuk kualitatif skala 5 untuk menentukan status penilaiannya. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif

skala 5 rerata penilaian 4,7 terhadap kualitas permainan balap velg sepeda.

Termasuk dalam kriteria “sangat baik” karena masuk dalam $X > 4,2$.

Tabel 12. Hasil Uji Coba Skala Kecil Penilaian Kualitas Permainan Gandon Botol Air Mineral

No	Item yang dinilai	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Model permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	0	0	0	1	2
2.	Model sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar	0	0	0	0	3
3.	Model permainan dapat menarik perhatian peserta didik	0	0	0	3	0
4.	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar	0	0	0	0	3
5.	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik halus	0	0	0	0	3
6.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami oleh guru	0	0	0	2	1
7.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipraktikkan oleh guru	0	0	0	1	2
8.	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar keamanan	0	0	0	2	1
9.	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar keamanan	0	0	0	1	2
10.	Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat	0	0	0	1	2
11.	Pengaturan peralatan jelas	0	0	0	0	3
12.	Peralatan menarik bagi peserta didik	0	0	0	0	3
13.	Pengaturan peralatan mudah dipahami peserta didik	0	0	0	3	0
Frekuensi		0	0	0	14	25
Jumlah (skala x \sumfrekuensi)					56	125
Jumlah Skor		181				
Persentase		92%				
Rerata Skor		4,6				
Kriteria		Sangat Baik				

Tabel 12. menunjukkan bahwa permainan gandon botol air mineral memiliki jumlah rerata skor 181 (92%) dengan rerata 4,6. Rerata penilaian tersebut kemudian dikonversikan ke dalam bentuk kualitatif skala 5 untuk

menentukan status penilaiannya. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 rerata penilaian 4,6 terhadap kualitas permainan gandon botol air mineral. Termasuk dalam kriteria “sangat baik” karena masuk dalam $X > 4,2$.

Tabel 13. Uji Coba Skala Kecil Penilaian Kualitas Permainan Lempar Karet Gelang

No	Item yang dinilai	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Model permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	0	0	0	0	3
2.	Model sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar	0	0	0	0	3
3.	Model permainan dapat menarik perhatian siswa	0	0	0	1	2
4.	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar	0	0	0	0	3
5.	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik halus	0	0	0	1	2
6.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami oleh guru	0	0	0	2	1
7.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipraktikkan oleh guru	0	0	0	1	2
8.	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar keamanan	0	0	0	2	1
9.	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar keamanan	0	0	0	0	3
10.	Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat	0	0	0	2	1
11.	Pengaturan peralatan jelas	0	0	0	0	3
12.	Peralatan menarik bagi peserta didik	0	0	0	0	3
13.	Pengaturan peralatan mudah dipahami peserta didik	0	0	0	2	1
Frekuensi		0	0	0	11	28
Jumlah (skala x \sumfrekuensi)					44	140
Jumlah Skor		184				
Persentase		94%				
Rerata Skor		4,7				
Kriteria		Sangat Baik				

Tabel 13. menunjukkan bahwa permainan lempar karet gelang memiliki jumlah rerata skor 184 (94%) dengan rerata 4,7. Rerata penilaian tersebut kemudian dikonversikan ke dalam bentuk kualitatif skala 5 untuk menentukan

status penilaiannya. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 rerata penilaian 4,7 terhadap kualitas permainan lempar karet gelang. Termasuk dalam kriteria “sangat baik” karena masuk dalam $X > 4,2$.

Tabel 14. Hasil Uji Coba Skala Kecil Penilaian Kualitas Permainan Unclang Karet Gelang

No	Item yang dinilai	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Model permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	0	0	0	0	3
2.	Model sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar	0	0	0	0	3
3.	Model permainan dapat menarik perhatian peserta didik	0	0	0	2	1
4.	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar	0	0	0	0	3
5.	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik halus	0	0	0	1	2
6.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami oleh guru	0	0	0	2	1
7.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipraktikkan oleh guru	0	0	0	2	1
8.	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar keamanan	0	0	0	2	1
9.	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar keamanan	0	0	0	1	2
10.	Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat	0	0	0	2	1
11.	Pengaturan peralatan jelas	0	0	0	0	3
12.	Peralatan menarik bagi peserta didik	0	0	0	0	3
13.	Pengaturan peralatan mudah dipahami peserta didik	0	0	0	2	1
Frekuensi		0	0	0	14	25
Jumlah (skala x \sum frekuensi)					56	125
Jumlah Skor		181				
Persentase		92%				
Rerata Skor		4,6				
Kriteria		Sangat Baik				

Tabel 14. menunjukkan bahwa permainan unclang karet gelang memiliki jumlah rerata skor 181 (92%) dengan rerata 4,6. Rerata penilaian tersebut kemudian dikonversikan ke dalam bentuk kualitatif skala 5 untuk menentukan status penilaiannya. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif

skala 5 rerata penilaian 4,6 terhadap kualitas permainan unclang karet gelang. Termasuk dalam kriteria “sangat baik” karena masuk dalam $X > 4,2$.

Tabel 15. Hasil Uji Coba Skala Kecil Penilaian Kualitas Permainan Bola Target Velg Sepeda

No	Item yang dinilai	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Model permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	0	0	0	0	3
2.	Model sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar	0	0	0	0	3
3.	Model permainan dapat menarik perhatian peserta didik	0	0	0	1	2
4.	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar	0	0	0	0	3
5.	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik halus	0	0	0	0	3
6.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami oleh guru	0	0	0	2	1
7.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipraktikkan oleh guru	0	0	0	1	2
8.	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar keamanan	0	0	0	0	3
9.	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar keamanan	0	0	0	0	3
10.	Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat	0	0	0	2	1
11.	Pengaturan peralatan jelas	0	0	0	0	3
12.	Peralatan menarik bagi peserta didik	0	0	0	0	3
13.	Pengaturan peralatan mudah dipahami peserta didik	0	0	0	2	1
Frekuensi		0	0	0	9	30
Jumlah (skala x \sum frekuensi)					36	150
Jumlah Skor		186				
Persentase		96%				
Rerata Skor		4,8				
Kriteria		Sangat Baik				

Tabel 15. menunjukkan bahwa permainan bola target velg sepeda memiliki jumlah rerata skor 186 (96%) dengan rerata 4,8. Rerata penilaian tersebut kemudian dikonversikan ke dalam bentuk kualitatif skala 5 untuk menentukan status penilaiannya. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke

data kualitatif skala 5 rerata penilaian 4,8 terhadap kualitas permainan bola target velg sepeda. Termasuk dalam kriteria “sangat baik” karena masuk dalam $X > 4,2$.

Sesuai dengan data-data tersebut observer dapat menilai model permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik ini mudah dipahami dan dipraktikkan oleh guru Sekolah Dasar, serta sesuai dengan kurikulum Sekolah Dasar. Model permainan ini juga sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar, menarik perhatian peserta didik, mudah dimainkan dan aman dilakukan serta dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar dan halus peserta didik Sekolah Dasar.

Tabel 16. Hasil Uji Coba Skala Kecil Penilaian Kelayakan Permainan Balap Velg Sepeda

No	Item yang dinilai	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Peserta didik dapat mengontrol tangan yang menggunakan otot halus	0	0	0	1	2
2.	Peserta didik dapat menggenggam tongkat kayu	0	0	0	3	0
3.	Peserta didik dapat menjaga keseimbangan velg sepeda dengan baik	0	0	0	0	3
4.	Peserta didik dapat berjalan lurus pada lintasan dengan keseimbangan yang baik	0	0	0	1	2
5.	Peserta didik dapat berjalan lurus pada lintasan dengan cepat dan keseimbangan yang baik	0	0	0	2	1
6.	Peserta didik berhasil mencapai garis finish dengan velg tanpa terjatuh	0	0	0	3	0
7.	Peserta didik berhasil memilih velg dan tongkat yang dirasa cocok	0	0	0	1	2
Frekuensi		0	0	0	11	10
Jumlah (skala x \sum frekuensi)					44	50
Jumlah Skor		94				
Persentase		90%				
Rerata Skor		4,5				

Tabel 16. menunjukkan bahwa permainan balap velg sepeda memiliki jumlah skor 94 (90%) dengan rerata 4,5. Rerata penilaian tersebut kemudian dikonversikan ke dalam bentuk kualitatif skala 5 untuk menentukan status penilaiannya. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 rerata penilaian 4,5 terhadap penilaian kelayakan permainan balap velg sepeda termasuk dalam kriteria “sangat baik” karena masuk dalam $X > 4,2$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan balap velg sepeda layak untuk digunakan dalam pembelajaran motorik peserta didik Sekolah Dasar.

Tabel 17. Hasil Uji Coba Skala Kecil Penilaian Kelayakan Permainan Gandon Botol Air Mineral

No.	Item yang dinilai	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Peserta didik dapat mengontrol kaki yang menggunakan otot halus.	0	0	0	1	2
2.	Peserta didik dapat memposisikan batu bata pada salah satu punggung kaki.	0	0	0	0	3
3.	Peserta didik dapat menjaga keseimbangan batu bata dengan baik.	0	0	0	1	2
4.	Peserta didik dapat melangkah lurus pada lintasan dengan keseimbangan yang baik.	0	0	0	0	3
5.	Peserta didik dapat melangkah lurus pada lintasan dan menendang batu bata dengan keseimbangan yang baik.	0	0	0	2	1
6.	Peserta didik berhasil menendang batu bata hingga mengenai botol.	0	0	0	3	0
7.	Peserta didik berhasil menendang batu bata hingga menjatuhkan botol.	0	0	0	1	2
Frekuensi		0	0	0	8	13
Jumlah (skala x \sumfrekuensi)					32	65
Jumlah Skor		97				
Persentase		92%				
Rerata Skor		4,6				

Tabel 17. menunjukkan bahwa permainan gandon botol air mineral memiliki jumlah skor 97 (92%) dengan rerata 4,6. Rerata penilaian tersebut kemudian dikonversikan ke dalam bentuk kualitatif skala 5 untuk menentukan status penilaiannya. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 rerata penilaian 4,6 terhadap penilaian kelayakan permainan gandon botol air mineral termasuk dalam kriteria “sangat baik” karena masuk dalam $X > 4,2$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan gandon botol air mineral layak untuk digunakan dalam pembelajaran motorik peserta didik Sekolah Dasar.

Tabel 18. Hasil Uji Coba Skala Kecil Penilaian Kelayakan Permainan Lempar Karet Gelang

No	Item yang dinilai	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Peserta didik dapat mengontrol tangan yang menggunakan otot halus.	0	0	0	0	3
2.	Peserta didik dapat memposisikan karet gelang pada salah satu telapak tangan.	0	0	0	2	1
3.	Peserta didik dapat menjaga keseimbangan tangan dengan baik.	0	0	0	0	3
4.	Peserta didik dapat melempar karet gelang dengan keseimbangan yang baik.	0	0	0	1	2
5.	Peserta didik berhasil melempar karet gelang hingga mengenai tiang.	0	0	0	3	0
6.	Peserta didik berhasil melempar karet gelang hingga masuk ke tiang.	0	0	0	3	0
Frekuensi		0	0	0	9	9
Jumlah (skala x \sumfrekuensi)					36	45
Jumlah Skor		81				
Persentase		90%				
Rerata Skor		4,5				

Tabel 18. menunjukkan bahwa permainan lempar karet gelang memiliki jumlah skor 81 (90%) dengan rerata 4,5. Rerata penilaian tersebut kemudian dikonversikan ke dalam bentuk kualitatif skala 5 untuk menentukan status penilaiannya. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala

5 rerata penilaian 4,5 terhadap penilaian kelayakan permainan lempar karet gelang termasuk dalam kriteria “sangat baik” karena masuk dalam $X > 4,2$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan lempar karet gelang layak untuk digunakan dalam pembelajaran motorik peserta didik Sekolah Dasar.

Tabel 19. Hasil Uji Coba Skala Kecil Penilaian Kelayakan Permainan Unclang Karet Gelang

No	Item yang dinilai	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Peserta didik dapat menyusun karet gelang	0	0	0	0	3
2.	Peserta didik dapat memilih salah satu karet gelang sebagai penunjuk sasaran	0	0	0	3	0
3.	Peserta didik dapat menentukan salah satu karet gelang dan dipoisiskan pada salah satu jari tangan untuk membidik.				0	3
4.	Peserta didik dapat membidik sasaran dengan baik.	0	0	0	2	1
5.	Peserta didik dapat menembakkan karet gelang dengan baik.	0	0	0	2	1
6.	Peserta didik dapat menembakkan karet gelang dengan baik dan mengenai tiang.	0	0	0	1	2
7.	Peserta didik dapat menembakkan karet gelang dan berhasil memasukkan karet gelang ke tiang.	0	0	0	0	3
Frekuensi		0	0	0	8	13
Jumlah (skala x \sum frekuensi)					32	65
Jumlah Skor		97				
Persentase		92%				
Rerata Skor		4,6				

Tabel 19. menunjukkan bahwa permainan unclang karet gelang memiliki jumlah skor 97 (92%) dengan rerata 4,6. Rerata penilaian tersebut kemudian dikonversikan ke dalam bentuk kualitatif skala 5 untuk menentukan status penilaiannya. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 rerata penilaian 4,6 terhadap penilaian kelayakan permainan unclang karet

gelang termasuk dalam kriteria “sangat baik” karena masuk dalam $X > 4,2$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan unclang karet gelang layak untuk digunakan dalam pembelajaran motorik peserta didik Sekolah Dasar.

Tabel 20. Hasil Uji Coba Skala Kecil Penilaian Kelayakan Permainan Bola Target Velg Sepeda

No	Item yang dinilai	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Peserta didik dapat mengontrol kaki yang menggunakan otot halus.	0	0	0	0	3
2.	Peserta didik dapat mengambil awalan untuk menendang bola.	0	0	0	2	1
3.	Peserta didik dapat melangkah untuk menendang bola tanpa kehilangan keseimbangan.	0	0	0	0	3
4.	Peserta didik dapat melangkah untuk menendang bola tanpa kehilangan keseimbangan dan dengan cepat.	0	0	0	1	2
5.	Peserta didik dapat menendang bola dan bola mengenai sekitar sasaran velg sepeda.	0	0	0	2	1
6.	Peserta didik dapat menendang bola dan bola melewati lingkaran dalam velg sepeda.	0	0	0	0	3
Frekuensi		0	0	0	5	13
Jumlah (skala x \sum frekuensi)					20	65
Jumlah Skor		85				
Persentase		94%				
Rerata Skor		4,7				

Tabel 20. menunjukkan bahwa permainan bola target velg sepeda memiliki jumlah skor 85 (94%) dengan rerata 4,7. Rerata penilaian tersebut kemudian dikonversikan ke dalam bentuk kualitatif skala 5 untuk menentukan status penilaiannya. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 rerata penilaian 4,7 terhadap penilaian kelayakan permainan unclang karet gelang termasuk dalam kriteria “sangat baik” karena masuk dalam $X > 4,2$. Dari

hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan unclang karet gelang layak untuk digunakan dalam pembelajaran motorik peserta didik Sekolah Dasar.

2. Analisis Data Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan hasil penilaian dari observer pada produk model yang telah diujicobakan dengan skala kecil, maka dapat dianalisis bahwa observer menilai bahwa model permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik ini sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar Sekolah Dasar. Model permainan sesuai dengan karakteristik siswa, menarik perhatian siswa, dan dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar dan halus siswa Sekolah Dasar. Selain itu juga permainan ini mempunyai petunjuk yang jelas sehingga mudah dipahami dan dilakukan. Peralatan yang digunakan dalam permainan ini juga mudah didapat dan aman untuk digunakan oleh peserta didik Sekolah Dasar.

Observer memberikan masukan terkait dengan model permainan. Hal ini bertujuan supaya permainan yang dikembangkan bisa berkualitas lebih baik. Berikut adalah masukan dari para guru saat pengambilan data skala kecil:

- a. Nama permainan “Bola Target” dirasa kurang tepat karena dirasa belum jelas mengenai target yang digunakan itu seperti apa. Oleh karena itu nama “Bola Target” diganti dengan “Bola Target Velg Sepeda”.
- b. Tangga yang digunakan sebagai media untuk mengikat target velg sepeda seringkali terjatuh ketika siswa menendang bola dengan kuat dan mengenai tangga sehingga tangga diletakkan dekat dengan tembok.
- c. Permainan “balap velg sepeda” saat dilaksanakan menimbulkan banyak tabrakan antar siswa dikarenakan jumlah siswa dalam satu lintasan yang

banyak. Oleh karena itu siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan masing-masing kelompok berjumlah 2-3 orang yang nantinya akan melaksanakan permainan “balap velg sepeda”. Selain itu juga akan memudahkan guru untuk melakukan penilaian.

Hanya terdapat tiga hal tersebut di atas yang menjadi rekomendasi setelah pengambilan data skala kecil. Tiga rekomendasi di atas sebagai bahan tambahan untuk dimasukkan ke dalam peraturan permainan.

3. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah analisis terhadap data uji coba kelompok kecil selesai dilaksanakan dan diketahui hasilnya. Pada tahapan pengambilan data di lapangan, semua ahli sudah memberikan penilaian, masukan, dan saran terkait terkait dengan produk awal melalui observasi. Adapun hasil dari analisis uji coba pada kelompok kecil menunjukkan bahwa produk awal memenuhi syarat untuk diujicobakan pada kelompok besar. Artinya, produk awal yang diajukan dan diobservasi pada uji coba kelompok kecil dapat segera diujicobakan pada kelompok besar.

4. Hasil Uji Coba Skala Besar

Setelah melakukan uji coba skala kecil dan mendapatkan beberapa rekomendasi, maka ada sedikit peraturan yang direvisi. Setelah model permainan selesai direvisi, maka dilanjutkan untuk diujicobakan pada skala besar. Pelaksanaan uji coba skala besar dilakukan oleh guru Sekolah Dasar. Saat

pelaksanaan uji coba skala besar direkam dan kemudian dikonsultasikan kembali kepada ahli.

Uji coba skala besar merupakan hasil tindak lanjut dari *draft* permainan yang diujicobakan di skala kecil dan sudah direvisi, untuk mengetahui sejauh mana kualitas model permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik bagi siswa Sekolah Dasar. Uji coba skala besar dilakukan sebanyak 2 kali di 2 sekolah yang berbeda, yaitu SD Muhammadiyah Jogokariyan dengan jumlah siswa 15 anak dan SD Negeri Minggiran dengan jumlah siswa 13 anak. Pada uji coba skala besar mendapatkan data berupa evaluasi dan rekomendasi dari guru pengajar yang selanjutnya akan dijadikan bahan untuk revisi.

Tabel 21. Hasil Uji Coba Skala Besar Penilaian Kualitas Permainan Balap Velg Sepeda

No	Item yang dinilai	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Model permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	0	0	0	0	4
2.	Model sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar	0	0	0	1	3
3.	Model permainan dapat menarik perhatian peserta didik	0	0	0	1	3
4.	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar	0	0	0	0	4
5.	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik halus	0	0	0	0	4
6.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami oleh guru	0	0	0	1	3
7.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipraktikkan oleh guru	0	0	0	0	4
8.	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar keamanan	0	0	0	0	4
9.	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar keamanan	0	0	0	1	3
10.	Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat	0	0	0	1	3

11.	Pengaturan peralatan jelas	0	0	0	0	4
12.	Peralatan menarik bagi peserta didik	0	0	0	2	2
13.	Pengaturan peralatan mudah dipahami peserta didik	0	0	0	1	3
Frekuensi		0	0	0	8	44
Jumlah (skala x \sumfrekuensi)					32	220
Jumlah Skor		252				
Persentase		96%				
Rerata Skor		4,8				
Kriteria		Sangat Baik				

Tabel 21. menunjukkan bahwa permainan balap velg sepeda memiliki jumlah rerata skor 252 (96%) dengan rerata 4,8. Rerata penilaian tersebut kemudian dikonversikan ke dalam bentuk kualitatif skala 5 untuk menentukan status penilaiannya. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 rerata penilaian 4,8 terhadap kualitas permainan balap velg sepeda termasuk dalam kriteria “sangat baik” karena masuk dalam $X > 4,2$.

Tabel 22. Hasil Uji Coba Skala Besar Penilaian Kualitas Permainan Gandon Botol Air Mineral

No	Item yang dinilai	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Model permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.	0	0	0	0	4
2.	Model sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar.	0	0	0	0	4
3.	Model permainan dapat menarik perhatian peserta didik	0	0	0	1	3
4.	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar.	0	0	0	0	4
5.	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik halus.	0	0	0	0	4
6.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami oleh guru.	0	0	0	1	3
7.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipraktikkan oleh guru.	0	0	0	0	4

8.	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar keamanan.	0	0	0	1	3
9.	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar keamanan.	0	0	0	0	4
10.	Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat.	0	0	0	1	3
11.	Pengaturan peralatan jelas.	0	0	0	0	4
12.	Peralatan menarik bagi peserta didik	0	0	0	0	4
13.	Pengaturan peralatan mudah dipahami peserta didik	0	0	0	1	3
Frekuensi		0	0	0	5	47
Jumlah (skala x \sum frekuensi)					20	235
Jumlah Skor		255				
Persentase		98%				
Rerata Skor		4,9				
Kriteria		Sangat Baik				

Permainan gandon botol air mineral memiliki jumlah rerata skor 255 (98%) dengan rerata 4,9. Rerata penilaian tersebut kemudian dikonversikan ke dalam bentuk kualitatif skala 5 untuk menentukan status penilaiannya. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 rerata penilaian 4,9 terhadap permainan gandon botol air mineral termasuk dalam kriteria “sangat baik” karena masuk dalam $X > 4,2$.

Tabel 23. Hasil Uji Coba Skala Besar Penilaian Kualitas Permainan Lempar Karet Gelang

No	Item yang dinilai	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Model permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.	0	0	0	0	4
2.	Model sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar.	0	0	0	0	4
3.	Model permainan dapat menarik perhatian peserta didik	0	0	0	1	3
4.	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar.	0	0	0	0	4
5.	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik halus.	0	0	0	1	3

6.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami oleh guru.	0	0	0	0	4
7.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipraktikkan oleh guru.	0	0	0	1	3
8.	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar keamanan.	0	0	0	1	3
9.	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar keamanan.	0	0	0	0	4
10.	Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat	0	0	0	2	2
11.	Pengaturan peralatan jelas.	0	0	0	0	4
12.	Peralatan menarik bagi peserta didik	0	0	0	0	4
13.	Pengaturan peralatan mudah dipahami peserta didik	0	0	0	1	3
Frekuensi		0	0	0	7	45
Jumlah (skala x \sum frekuensi)					28	225
Jumlah Skor		253				
Persentase		97%				
Rerata Skor		4,86				
Kriteria		Sangat Baik				

Permainan lempar karet gelang memiliki jumlah rerata skor 253 (97%) dengan rerata 4,86. Rerata penilaian tersebut kemudian dikonversikan ke dalam bentuk kualitatif skala 5 untuk menentukan status penilaiannya. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 rerata penilaian 4,86 terhadap permainan lempar karet gelang termasuk dalam kriteria “sangat baik” karena masuk dalam $X > 4,2$.

Tabel 24. Hasil Uji Coba Skala Besar Penilaian Kualitas Permainan Unclang Karet Gelang

No	Item yang dinilai	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Model permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.	0	0	0	0	4
2.	Model sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar.	0	0	0	0	4
3.	Model permainan dapat menarik perhatian peserta didik	0	0	0	0	4

4.	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar.	0	0	0	0	4
5.	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik halus.	0	0	0	1	3
6.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami oleh guru.	0	0	0	1	3
7.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipraktikkan oleh guru.	0	0	0	0	4
8.	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar keamanan.	0	0	0	0	4
9.	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar keamanan.	0	0	0	1	3
10.	Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat	0	0	0	1	3
11.	Pengaturan peralatan jelas.	0	0	0	0	4
12.	Peralatan menarik bagi peserta didik	0	0	0	0	4
13.	Pengaturan peralatan mudah dipahami peserta didik	0	0	0	1	3
Frekuensi		0	0	0	5	47
Jumlah (skala x \sumfrekuensi)					20	235
Jumlah Skor		255				
Persentase		98%				
Rerata Skor		4,9				
Kriteria		Sangat Baik				

Permainan unclang karet gelang memiliki jumlah rerata skor 255 (98%) dengan rerata 4,9. Rerata penilaian tersebut kemudian dikonversikan ke dalam bentuk kualitatif skala 5 untuk menentukan status penilaiannya. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 rerata penilaian 4,9 terhadap permainan unclang karet gelang termasuk dalam kriteria “sangat baik” karena masuk dalam $X > 4,2$.

Tabel 25. Hasil Uji Coba Skala Besar Penilaian Kualitas Permainan Bola Target Velg Sepeda

No	Item yang dinilai	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Model permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.	0	0	0	0	4
2.	Model sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar.	0	0	0	0	4
3.	Model permainan dapat menarik perhatian peserta didik	0	0	0	1	3
4.	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar.	0	0	0	0	4
5.	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik halus.	0	0	0	0	4
6.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami oleh guru.	0	0	0	0	4
7.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipraktikkan oleh guru.	0	0	0	1	3
8.	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar keamanan.	0	0	0	0	4
9.	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar keamanan.	0	0	0	0	4
10.	Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat.	0	0	0	1	4
11.	Pengaturan peralatan jelas.	0	0	0	0	4
12.	Peralatan menarik bagi peserta didik	0	0	0	0	4
13.	Pengaturan peralatan mudah dipahami peserta didik	0	0	0	1	3
Frekuensi		0	0	0	4	48
Jumlah (skala x \sum frekuensi)					16	240
Jumlah Skor		256				
Persentase		98%				
Rerata Skor		4,9				
Kriteria		Sangat Baik				

Permainan bola target velg sepeda memiliki jumlah rerata skor 256 (98%) dengan rerata 4,9. Rerata penilaian tersebut kemudian dikonversikan ke dalam bentuk kualitatif skala 5 untuk menentukan status penilaiannya. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 rerata penilaian 4,9

terhadap permainan bola target velg sepeda termasuk dalam kriteria “sangat baik” karena masuk dalam $X > 4,2$.

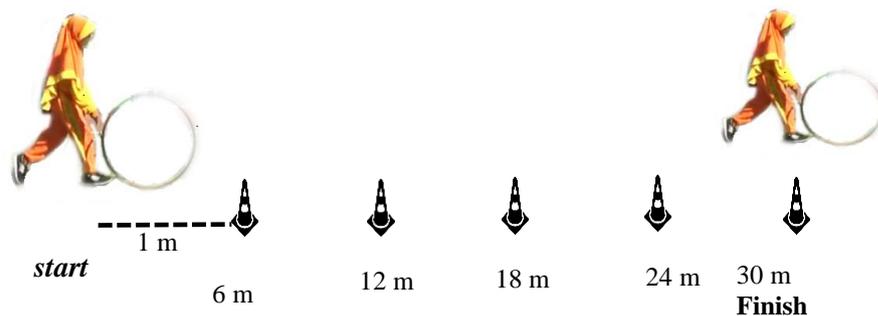
5. Produk Akhir

Produk akhir merupakan produk yang dihasilkan setelah revisi produk uji coba selesai dilaksanakan. Konstruksi model tidak mengalami perubahan sampai dengan ujicoba kelompok besar. Dengan demikian, hasil ini diharapkan dapat mencerminkan sebagai produk yang tepat terhadap sasaran yang hendak dituju, yaitu Pengembangan Model Permainan Kemampuan Motorik Bagi Peserta Didik Sekolah Dasar. Berikut ini adalah produk akhir yang merupakan revisi dari beberapa tahapan sebelumnya.

a. Permainan Balap Velg Sepeda

- 1) Nama Permainan : Balap Velg Sepeda
- 2) Tujuan : membentuk motorik kasar, melatih konsentrasi dan koordinasi
- 3) Pearalatan : velg sepeda, kayu pendorong, *cone* (penanda jarak) sebanyak 5 buah, alat ukur (meteran, dll).
- 4) Pelaksanaan :
 - a) Guru membuat lintasan dengan menyusun *cone* secara sejajar dengan jarak masing-masing 6 meter dari garis *start* hingga *finish*.
 - b) Siswa dengan velg sepeda dan kayu pendorong berdiri di belakang garis *start*.

- c) Guru memberi aba-aba “Siap”, siswa harus bersiap dengan satu tangan memegang velg sepeda dan satu tangan lainnya memegang kayu pendorong menghadap ke bawah.
- d) Guru memberi aba-aba “Ya/Mulai”, siswa melepas pegangan dan mulai mendorong velg sepeda.



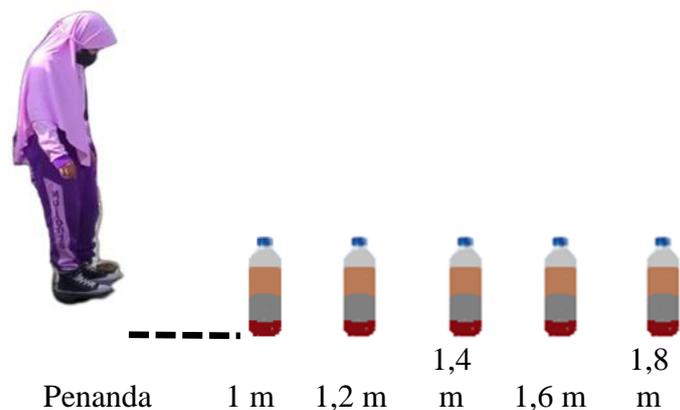
Gambar 1. Permainan Balap Velg Sepeda

- e) Penilaian :
1. Apabila dapat melewati garis finish tanpa terjatuh (velg sepeda), siswa memperoleh nilai 5.
 2. Apabila velg sepeda terjatuh diantara 24-29 meter, siswa memperoleh nilai 4.
 3. Apabila velg sepeda terjatuh diantara 18-23 meter, siswa memperoleh nilai 3.
 4. Apabila velg sepeda terjatuh diantara 12-17 meter, siswa memperoleh nilai 2.
 5. Apabila velg sepeda terjatuh diantara 6-11 meter, siswa memperoleh nilai 1.

b. Permainan Gandon Botol Air Mineral

- a. Nama Permainan : Gandon Botol Air Mineral
- b. Tujuan : melatih koordinasi dan konsentrasi,

- c. Peralatan : botol air mineral, potongan batu bata, alat pencatat, alat ukur (meteran, dll)
- d. Pelaksanaan :
- 1) Guru membuat sebuah penanda dan menyusun 5 buah botol segaris lurus dengan jarak tiap botol adalah 20 centimeter (cm) dan jarak siswa dengan botol pertama adalah 1 meter.
 - 2) Siswa berdiri pada penanda yang telah dibuat dengan jarak 1 meter dari deretan botol pertama dengan batu bata di salah satu punggung kaki.
 - 3) Kemudian melangkahkan satu kaki ke depan sebagai tumpuan untuk menendang batu bata supaya dapat menjatuhkan botol.
 - 4) Siswa dapat melakukan sebanyak 3 kali pengulangan untuk menjatuhkan botol yang terjauh.



Gambar 2. Permainan Gandon

- e. Penilaian :
- 1) Apabila dapat menjatuhkan semua botol (botol 1-5) dalam satu kali lemparan, siswa akan memperoleh nilai 5.

- 2) Apabila dapat menjatuhkan 4 botol dalam satu kali lemparan, siswa akan memperoleh nilai 4.
- 3) Apabila dapat menjatuhkan 3 botol dalam satu kali lemparan, siswa akan memperoleh nilai 3.
- 4) Apabila dapat menjatuhkan 2 botol dalam satu kali lemparan, siswa akan memperoleh nilai 2.
- 5) Apabila dapat menjatuhkan 1 botol, siswa akan memperoleh nilai 1.

c. Permainan Lempar Karet Gelang

- a. Nama Permainan : Lempar Karet Gelang
- b. Peralatan : Karet gelang 5 buah dan besi beton (ranting) 5 buah setinggi masing-masing 1 meter, alat pencatat, alat ukur (meteran, dll)
- c. Tujuan : Melatih akurasi dan konsentrasi
- d. Pelaksanaan :
 - 1) Guru membuat sebuah penanda dan menancapkan 5 buah besi beton masing-masing dengan jarak 1 meter.
 - 2) Siswa diberikan karet gelang sebanyak 5 buah.
 - 3) Siswa berdiri di garis penanda untuk melakukan lemparan pertama.
 - 4) Setelah melakukan 1 kali lemparan, siswa maju ke sisi besi beton untuk melakukan 2 kali lemparan, begitu seterusnya hingga karet gelang habis atau ke tancapan besi terakhir.
 - 5) Guru menghitung karet gelang yang masuk pada besi dan mengeluarkannya.



Gambar 2. Permainan Lempar Karet Gelang

e. Penilaian :

- 1) Apabila dapat memasukkan semua karet pada tiang, siswa memperoleh nilai 5
- 2) Apabila dapat memasukkan 4 karet pada tiang, siswa memperoleh nilai 4.
- 3) Apabila dapat memasukkan 3 karet pada tiang, siswa memperoleh nilai 3.
- 4) Apabila dapat memasukkan 2 karet pada tiang, siswa memperoleh nilai 2.
- 5) Apabila dapat memasukkan 1 karet pada tiang, siswa memperoleh nilai 1.

d. Permainan Unclang Karet Gelang

- a. Nama Permainan : Unclang Karet Gelang
- b. Tujuan : Melatih konsentrasi, koordinasi, kesabaran
- c. Peralatan : Karet gelang 25 buah diikat, tiang (besi beton, ranting, bilah, atau sejenisnya dengan diameter 6 mili meter), alat pencatat, alat ukur (meteran, dll).
- d. Pelaksanaan :
 - 1) Guru membuat garis penanda dengan jarak 1 meter dari tancapan tiang.
 - 2) Guru menancapkan tiang.
 - 3) Siswa berdiri di garis penanda dan memilih salah satu karet gelang untuk diletakkan pada salah satu jari telunjuk sebagai pengarah sasaran dan satu tangan memegang karet lainnya.

- 4) Siswa menembakkan karet ke sasaran (tiang).



Gambar 3. Permainan Unclang Karet Gelang

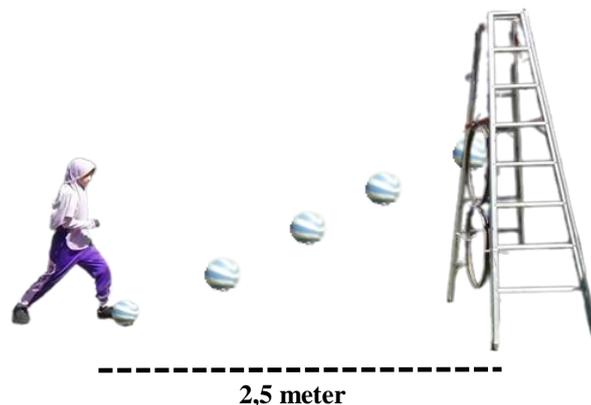
e. Penilaian :

- 1) Apabila keret gelang yang masuk pada tiang, siswa memperoleh nilai 5.
- 2) Apabila keret gelang hanya mengenai bagian ujung tiang atas, siswa memperoleh nilai 4.
- 3) Apabila keret gelang hanya mengenai bagian tengah tiang, siswa memperoleh nilai 3.
- 4) Apabila keret gelang hanya mengenai bagian bawah tiang, siswa memperoleh nilai 2.
- 5) Apabila keret gelang tidak sampai atau tidak mengenai tiang, siswa memperoleh nilai 1.

e. Permainan Bola Target Velg Sepeda

- a. Nama Permainan : Bola Target Velg Sepeda
- b. Tujuan : Melatih konsentrasi, akurasi

- c. Peralatan : velg sepeda 2 buah, tiang velg, bola plastik ukuran besar, alat pencatat, alat ukur (meteran, dll).
- d. Pelaksanaan :
- 1) Guru menggabungkan 2 velg sepeda dan menggantungkan dengan titik tertinggi 2 meter.
 - 2) Guru membuat garis penanda pada jarak 5 meter dari target.
 - 3) Guru meletakkan 1 buah bola yang akan ditendang oleh siswa.
 - 4) Siswa berusaha memasukkan bola ke dalam lingkaran velg yang menjadi target yang disediakan dengan cara ditendang.



Gambar 4. Permainan Bola Target Velg Sepeda

- e. Penilaian :
- 1) Apabila dapat memasukkan bola pada target atas, siswa memperoleh nilai 5.
 - 2) Apabila dapat memasukkan bola pada target bawah, siswa memperoleh nilai 4.
 - 3) Apabila menyentuh bagian target atas, siswa memperoleh nilai 3.
 - 4) Apabila menyentuh bagian target bawah, siswa memperoleh nilai 2.
 - 5) Apabila tidak dapat mengenai target, siswa memperoleh nilai 1

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan buku pengembangan model permainan kemampuan motorik bagi siswa Sekolah Dasar dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembuatan produk diawali dengan studi pendahuluan dilakukan melalui observasi dan wawancara
2. Produk yang dihasilkan dari penelitian adalah buku panduan model permainan kemampuan motorik bagi siswa Sekolah Dasar yang meliputi 5 jenis permainan, yaitu: permainan balap velg sepeda, permainan gandon botol air mineral, permainan lempar karet gelang, permainan unclang karet gelang, dan permainan bola target velg sepeda.
3. Berdasarkan hasil analisis pada uji coba skala besar menunjukkan bahwa produk akhir dapat dikatakan layak untuk digunakan dengan kriteria sebagai berikut: 1) permainan balap velg sepeda termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan rerata penilaian sebesar 4,8 yang berarti $X > 4,2$; 2) permainan gandon botol air mineral termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan rerata penilaian sebesar 4,9 yang berarti $X > 4,2$; 3) permainan lempar karet gelang termasuk dalam kriteria “sangat baik” dengan rerata penilaian sebesar 4,86 yang berarti $X > 4,2$; 4) permainan unclang karet gelang termasuk dalam kriteria “sangat baik” dengan rerata penilaian sebesar 4,9 yang berarti $X >$

4,2; dan 5) permainan bola target velg sepeda termasuk dalam kriteria “sangat baik” dengan rerata penilaian sebesar 4,9 yang berarti $X > 4,2$.

B. IMPLIKASI

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa implikasi di antaranya sebagai berikut:

1. Menambah khazanah dalam ilmu keolahragaan dibidang pendidikan olahraga, khususnya pada tingkatan Sekolah Dasar.
2. Sebagai acuan untuk penelitian dalam mengembangkan model pembelajaran motorik Sekolah Dasar berbasis kearifan lokal.
3. Sebagai pedoman bagi guru Sekolah Dasar dalam mengembangkan dan mengkreasikan proses pembelajaran motorik bagi siswa.

C. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Buku Model Permainan Kemampuan Motorik Bagi Siswa Sekolah Dasar terdapat saran sebagai berikut:

1. Buku ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam pembelajaran Pendidikan jasmani.
2. Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat dijadikan acuan bagi peneliti selanjutnya dan dapat ditambahkan beberapa sasaran destinasi pembelajaran pendidikan jasmani untuk siswa Sekolah Dasar.
3. Bagi para guru Sekolah Dasar, penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan referensi untuk mengadakan meningkatkan kreativitas dan inovasi pembelajaran.

D. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Sebelum produk pengembangan disebarluaskan pada sasaran yang lebih luas, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Sebaiknya produk pengembangan dicek ulang kembali dan disesuaikan dengan kondisi fisik masing-masing
2. Sebaiknya pengembangan disosialisasikan terlebih dahulu kepada pihak terkait, seperti guru Sekolah Dasar.

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

1. Subjek penelitian sebaiknya dilakukan pada subjek yang lebih luas dan tempat penelitian yang lebih banyak.
2. Hasil pengembangan ini hanya berupa model permainan untuk mengembangkan motorik siswa Sekolah Dasar, untuk penelitian lebih lanjut dapat mengembangkan permainan yang dapat meningkatkan aspek-aspek yang diperlukan dalam tujuan pendidikan manusia seutuhnya.

Demikian saran-saran terhadap pengembangan produk model permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik siswa Sekolah Dasar yang lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, K.E. & Marotz, L.N. (2013). Profil perkembangan anak pra kelahiran hingga usia 12 tahun. Jakarta: PT Indeks.
- Altinkok, M. (2016). *The effects of coordination and movement education on preschool children's basic motor skills improvement. Universal Journal of Education Research 4(5): 1050-1058, 2016.*
- Andrew P. Hills, et.al. (2014) *Physical Activity and obesity in chBritish Journal of sport Medicine. 2014.*
- Asriansyah. (2014). Model permainan tematik integratif untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengenal huruf dan angka anak TK. *Jurnal Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Volume 2, Nomor. 2014.*
- Gustian, U. & Tomoliyus. (2015). Pengembangan model pembelajaran integratif berbasis aktivitas jasmani untuk taman kanak-kanak. *Jurnal Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Volume 3, Nomor 2. 2015.*
- Hidayanti, M. (2013). Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bakiak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta. Volume 7. Edisi 1. April 2013.*
- Kurdi. (2014) Pengembangan pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan agility ladder untuk anak sekolah dasar. *Jurnal Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Volume 2, Nomor 2. 2014.*
- Muhlisin, M.A. (2017). Permainan bebas anak usia dini. *Jurnal Pendidikan anak. Taman kanak-kanak Sunan Averros Yogyakarta. 2017.*
- Pradipta, G.D. (2013). Model senam si buyung untuk pembelajaran motorik kasar Pada siswa taman kanak-kanak. *Jurnal Keolahragaan. Universitas Negeri Yogyakarta. Volume 1, Nomor 2. 2013.*
- Rahyubi, H. (2014) Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik: deskripsi dan tinjauan kritis. Bandung Nusa Media.
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. *Junal Tarhawi. Universitas Islam Nahdatul Ulama Jepara. Volume 13 13, Nomor 2, Juli-Desember 2016.*
- Sugiyono. (2015). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Amisola, R.VB & Jacobson, M.S. (2013) *Physical activity, exercise and sedentary activity: Relationship to the causes and treatment of obesity Adolescent Medicine Journal Vol. 14 (1): 23-35.*
- Canty Malley. *National Network for Child Care. Available at: <http://www.ncc.org/Child.Dev.html>.*
- Dwi Septi Anjas Wulan (2015). Peningkatan kemampuan gerak lokomotor melalui permainan lari estafet modifikasi. *Jurnal Pendidikan Usia Dini. 163-180.*
- Eni, Ermawati & Dian, A. Z. (2015). Upaya peningkatan motorik kasar pada anak melalui permainan tradisional balap karung estafet pada kelompok b1 paud supriyadi semarang tahun ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Usia Dini. 153-168.*

- Gallahue, D.G. & Ozmun, J.H. (2014) *Understanding motor development: Infant, childrent, addolescen, adult (6th ed)*. New York: Mc Graw-Hill.
- Hergenhahn, B, R. & Olson, Matew H. (2016). *Theories of learning* (Terjemahan Tri Wibowo B. S). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Heri Rahyubi. (2014). Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik Basndung: Nusa Media.
- Haywood, K.M., Robertson, M., Ann., Getchell, N., et. Al (2014). *Advanced analysis of motor development*. USA. Human Kinetics.
- Kovar, et. Al. (2014). *Elementary classroom teachers as movement educators. (4th ed)*. New York: Mc Graw-Hill.
- Miarso, Yusufhadi, (2014). Menyemai benih teknologi pendidikan. Jakarta: Prenada Media.
- Monika Rokicka Hebel. (2014). *Crrective gymnastics and motor skills of five and six year old chidrent*. *Baltic journal of healt and physical activit*. Gdansk University of Physical Education and Sport and Gdansk, Vol. 6, No. 2, 2014, 114-126.
- Morrison, T.H. (2017). Evolving polycentric governance of the great barrier reef. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, doi:10.1073/pnas.1620830114.
- Musfiroh. (2016). Pengembangan karakter anak melalui pendidikan karakte. Jogjakarta: Tiara Wacan.
- Payne, V.G. & Isaacs, LD. (2016). *Human motors development: A Lifespan Approach*, (8th ed.). New York: MC Graw-Hill.
- Pica. (2016). Why motor skill matter. *Beyond the Journal the National Association for the Education of Young Children*.
- Sean Brotherson. (2014). *Understanding physical education development in young chidrent*.
- Sugiyono. (2015). Model penelitian dan pengembangan (*research and development*). Bandung: Alfabeta.
- Sujiono. Bandung. (2017). Metode pengembangan fisik. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tal Savion, at all. (2017). *Development contributions to motor sequence learning*. Research article. *Exp Brain Res* (2017) 195: 293-306.
- Toho Cholik Mutohir dan Gusril. (2013). Perkembangan motorik pada masa anak-anak. Jakarta: Depdiknas.
- WHO. (2015). Global recommendations on physical activity for health. Ganeva: WHO Press.
- Williams, C., et. al. (2013). *Physiologi of sport*. London: Spon Press.
- Zawi, K., Lian, D. K. C. & Abdullah, R.T. (2014). *Gross motor development of Malaysia hearing impaired male preand early school children*. *International education studies journal*: Vol. 7, No. 13; 2014. Published by Canadian Center of Science and Education.
- Rasman. (2015). Model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme Guru. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Upton, P. (2017). Psikologi perkembangan. Jakarta: Erlangga.
- Sagala, S. (2017). Konsep dan makna pembelajaran. Bandung: Alfabeta.

- Santrock, John W. (2015). *Perkembangan anak* (Terjemahan Mila Rachmawati & Anna Kuswanti). Texas: Dallas University.
- Wasis. (2013). *Konsep penelitian dan pengembangan*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Yusuf S. (2015). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: PT. Rosdakarya.

LAMPIRAN
HASIL PENELITIAN

SURAT PERMOHONAN

Hal: Permohonan Validasi

Kepada Yth. Bapak/ibu **Dr. Yudanto, M.Pd.**
Di Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan UNY

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian tugas akhir tesis yang saya lakukan. Dengan ini saya memohon Bapak/Ibu untuk berkenan ikut serta memberikan masukan terhadap instrumen penelitian ini sebagai *judge*. Masukan tersebut sangat membantu tingkat kepercayaan hasil penelitian yang dilaksanakan.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terimakasih.

Yogyakarta, April 2023

Mengetahui,
Dosen pembimbing



Dr. Hari Yulianto, M.Pd
NIP. 19670701 199412 1 001

Peneliti



Tuswan
NIM. 21604251015



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

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/1137/UN34.16/PT.01.04/2023

8 Mei 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

Yth . **Kepala Sekolah SD Muhamadiyah Jogokaryan
Yogyakarta**

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

Nama : Tuswan
NIM : 21604251015
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S2
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Model Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Sekolah Dasar
Waktu Penelitian : 8 - 31 Mei 2023

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,
Kemahasiswaan dan Alumni,



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

Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KOTA YOGYAKARTA
SD MUHAMMADIYAH JOGOKARIYAN
TERAKREDITASI "A"

Alamat : Jl. Jogokariyan No. 77a Yogyakarta 55143 Telp. (0274) 419475

No : 235/III.4.AU.106/A/2023

Yogyakarta, 12 Mei 2023

Hal : **Balasan Permohonan Izin Riset/ Penelitian**

Yth. **Saudara Tuswan**

Di tempat

Assalaamu'alaikum warrahmatullahi wabarakatuh

Puji Syukur kita haturkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kita kesehatan, kesempatan, sehingga kita masih bisa merasakan risiko kenikmatan dunia yang telah diberikan Allah SWT kepada kita. Sholawat salam hanya tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, semoga kita termasuk umatnya yg mendapatkan syafaatnya.

Menindaklanjuti surat dari Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta dengan nomor B/1137/UN34.16/PT.01.04/2023 perihal permohonan izin riset/penelitian Saudara **Tuswan** di SD Muhammadiyah Jogokariyan, maka dengan ini diberitahukan bahwa kami mengijinkan sesuai jadwal yang dimaksud yaitu pada 08 Mei 2023 s/d 31 Mei 2023.

Demikian balasan atas permohonan izin riset/penelitian kami buat, semoga menjadi titik awal kerjasama dalam hal kebaikan. *Jazaakumullahu khayran.*

Wassalaamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

SD Muh Jogokariyan

Kontak WhatsApp



Mengetahui,
Kepala Sekolah

Fika Widiana Kuspratiwi, S.Pd.Jas
NBM. 1.110.969



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

Nomor : B/27.215/UN34.16/KM.07/2023

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr: Dr. Guntur, M.Pd.

di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Tuswan

NIM : 21604251015

Prodi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Pembimbing 1 : Dr. Hari Yulianto, M.Kes.

Pembimbing 2 :

Judul : Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Peserta Didik Sekolah Dasar

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.

Wakil Dekan
Bidang Akademik, Kemahasiswaan,
dan Alumni
Dr. Guntur, M.Pd.
NIP. 19810926 200604 1 001





SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Guntur, M.Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Wakil Dekan Bidang Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni
Instansi Asal : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul: Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Peserta Didik Sekolah Dasar dari mahasiswa:

Nama : Tuswan
NIM : 21604251015
Prodi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

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

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

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

Wakil Dekan
Bidang Akademik, Kemahasiswaan,
dan Alumni

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



**Instrumen Validasi Ahli Materi Bagalukbotar
(Balap Velg, Gandon, Lempar Karet Gelang, Unclang Karet Gelang, Bola Target)**

Petunjuk Pengisian Instrumen Validasi Materi Bagalukbotar

1. Berikan penilaian saudara secara jujur dan cermat sesuai kepakaran yang saudara miliki untuk menilai instrument Pengembangan Model Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Sekolah Dasar yang dikembangkan ini
2. Berikan tanda centang (v) pada nilai pada indikator-indikator dari tiap elemen yang tertuang pada rubrik penilaian berdasarkan kepakaran yang saudara miliki dalam menilai komponen materi Pengembangan Model Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Sekolah Dasar yang harus dikuasai.

Komponen yang divalidasi	Indikator	Penilaian					Komentar/Saran
		1	2	3	4	5	
Kesesuaian Uraian Materi dengan Kompetensi Dasar	1. Kelengkapan Materi						
	2. Keluasan Materi						
	3. Kedalaman Materi						
Keakuratan Materi Pembelajaran	4. Ketrampilan : Memainkan Permainan Tradisional						
	5. Pengetahuan : Sejarah Permainan Tradisional						
	6. Ketrampilan : Permainan Tradisional						
	7. Pengetahuan : Aspek Peningkatan Motorik Anak						
	8. Pengetahuan : Koordinasi Mata Tangan Kaki						
	9. Pengetahuan : Balap Velg						
	10. Ketrampilan : Gandon						
	11. Ketrampilan : Lempar Karet Gelang						
	12. Ketrampilan : Unclang Karet Gelang						
	13. Ketrampilan : Bola Target Velg Sepeda						

Materi Pendukung Pembelajaran	14. Kemutakhiran , Fitur, Contoh dan Rujukan						
	Indikator	Penilaian					Komentar/Saran
		1	2	3	4	5	
	15. Keterkaitan antar Konsep						
16. Pengayaan							

Keterangan:

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

Yogyakarta,, 2023

Validator Materi



.....
 NIP.

**Instrumen Validasi Ahli Materi Bagalukbotar
(Balap Velg, Gandon, Lempar Karet Gelang, Unclang Karet Gelang, Bola Target)**

Petunjuk Pengisian Instrumen Validasi Materi Bagalukbotar

1. Berikan penilaian saudara secara jujur dan cermat sesuai kepakaran yang saudara miliki untuk menilai instrument Pengembangan Model Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Sekolah Dasar yang dikembangkan ini
2. Berikan tanda centang (v) pada nilai pada indikator-indikator dari tiap elemen yang tertuang pada rubrik penilaian berdasarkan kepakaran yang saudara miliki dalam menilai komponen materi Pengembangan Model Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Sekolah Dasar yang harus dikuasai.

Komponen yang divalidasi	Indikator	Penilaian					Komentar/Saran
		1	2	3	4	5	
Kesesuaian Uraian Materi dengan Kompetensi Dasar	1. Kelengkapan Materi						
	2. Keluasan Materi						
	3. Kedalaman Materi						
Keakuratan Materi Pembelajaran	4. Keterampilan : Memainkan Permainan Tradisional						
	5. Pengetahuan : Sejarah Permainan Tradisional						
	6. Keterampilan : Permainan Tradisional						
	7. Pengetahuan : Aspek Peningkatan Motorik Anak						
	8. Pengetahuan : Koordinasi Mata Tangan Kaki						
	9. Pengetahuan : Balap Velg						
	10. Keterampilan : Gandon						
	11. Keterampilan : Lempar Karet Gelang						
	12. Keterampilan : Unclang Karet Gelang						
	13. Keterampilan : Bola Target Velg Sepeda						

Materi Pendukung Pembelajaran	14. Kemutakhiran , Fitur, Contoh dan Rujukan						
	Indikator	Penilaian					Komentar/Saran
		1	2	3	4	5	
	15. Keterkaitan antar Konsep						
16. Pengayaan							

Keterangan:
 1 = Sangat Kurang
 2 = Kurang
 3 = Cukup
 4 = Baik
 5 = Sangat Baik

Yogyakarta,, 2023

Validator Materi



Bondan Arya Kusuma, S.Pd

NIP.

**Instrumen Validasi Ahli Materi Bagalukbotar
(Balap Velg, Gandon, Lempar Karet Gelang, Unclang Karet Gelang, Bola Target)**

Petunjuk Pengisian Instrumen Validasi Materi Bagalukbotar

1. Berikan penilaian saudara secara jujur dan cermat sesuai kepakaran yang saudara miliki untuk menilai instrument Pengembangan Model Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Sekolah Dasar yang dikembangkan ini
2. Berikan tanda centang (v) pada nilai pada indikator-indikator dari tiap elemen yang tertuang pada rubrik penilaian berdasarkan kepakaran yang saudara miliki dalam menilai komponen materi Pengembangan Model Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Sekolah Dasar yang harus dikuasai.

Komponen yang divalidasi	Indikator	Penilaian					Komentar/Saran
		1	2	3	4	5	
Kesesuaian Uraian Materi dengan Kompetensi Dasar	1. Kelengkapan Materi						
	2. Keluasan Materi						
	3. Kedalaman Materi						
Keakuratan Materi Pembelajaran	4. Ketrampilan : Memainkan Permainan Tradisional						
	5. Pengetahuan : Sejarah Permainan Tradisional						
	6. Ketrampilan : Permainan Tradisional						
	7. Pengetahuan : Aspek Peningkatan Motorik Anak						
	8. Pengetahuan : Koordinasi Mata Tangan Kaki						
	9. Pengetahuan : Balap Velg						
	10. Ketrampilan : Gandon						
	11. Ketrampilan : Lempar Karet Gelang						
	12. Ketrampilan : Unclang Karet Gelang						
	13. Ketrampilan : Bola Target Velg Sepeda						

Materi Pendukung Pembelajaran	14. Kemutakhiran , Fitur, Contoh dan Rujukan						
	Indikator	Penilaian					Komentar/Saran
		1	2	3	4	5	
	15. Keterkaitan antar Konsep						
16. Pengayaan							

Keterangan:

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

Yogyakarta,, 2023

Validator Materi


Fika Adiana Kuspraliwi, S.Pd.Jd

NBM. 1.110.969

NIP.

Rubrik Instrumen Penilaian
Pengembangan Model Permainan Untuk Meningkatkan
Kemampuan Motorik Peserta Didik Sekolah Dasar

Petunjuk Pengisian Rubrik Instrumen Penilaian Pengembangan Model Permainan
Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Peserta Didik Sekolah Dasar

1. Berikan penilaian saudara secara jujur dan cermat sesuai kepakaran yang saudara miliki untuk menilai instrument penelitian ini

2. Berikan tanda centang (v) pada nilai pada indikator-indikator dari tiap elemen yang tertuang pada rubrik penilaian berdasarkan kepakaran yang saudara miliki dalam menilai kemampuan motorik peserta didik Sekolah Dasar

Keterangan:

- 1 = Sangat Kurang Baik
- 2 = Kurang Baik
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

Skor	Rubrik Penilaian Instrumen Permainan Bagalukbotar (Balap Velg, Gandon Botol Air Mineral, Lempar Karet Gelang, Unclang Karet Gelang, dan Bola Target Velg Sepeda)	Penilaian Instrumen (isilah tanda ✓ pada kolom 1-5 sebagai nilai valid instrumen)					Saran
	Indikator-indikatornya	1	2	3	4	5	
1	Balap Velg					✓	
	Menggunakan bantuan bilah/potongan besi beton untuk menjalankan Velg					✓	
	Posisi badan agak membungkuk				✓		
	Mendorong/ menjalankan Velg ke depan					✓	
	Mengerakan anggota tubuh dan fungsinya					✓	
	Merngenal alat permainan yang akan dimainkan				✓		
	Menjalankan / memainkan velg pada lintasan				✓		
	Berjalan maju pada garis lurus				✓		
	Berlari pada garis zig-zag					✓	
2	Lempar Karet Gelang					✓	✓
	Melempar karet gelang				✓		
	Posisi badan tegak lurus pandangan ke depan				✓		
	Memasang tiang sasara					✓	
	Mengerakan anggota tubuh dan fungsinya					✓	
	Merngenal alat permainan yang akan dimainkan					✓	
	Menghitung karaet yang akan dilempar				✓		
	Melempar karet gelang ke tiang sasaran				✓		
	Menghitung karet gelang yang masuk ke tiang					✓	
3	Unclang Karet Gelang					✓	
	Menghitung menyatukan karet gelang dan mengikat jadisatu					✓	
	Posisi tegak dan pandangan lurus ke depan				✓		
	Menembakan karet gelang tiang sasaran					✓	
	Mengerakan anggota tubuh dan fungsinya				✓		
	Merngenal alat permainan yang akan dimainkan.					✓	
	Mengabungkan dan mengikat karet gelang					✓	
	Berjalan maju menuju arena permainan				✓		
	Menembakan Karet Gelang secara terarah, masuk ke kawat/ranting.				✓		
4	. Gandon Botol Air Mineral					✓	
	Menghitung botol air mineral yang akan digunakan					✓	
	Menata botolair mineral sejarar					✓	
	Posisi badan tegak lurus pandangan ke depan				✓		
	Meleamar gacoke sasaran				✓		
	Mengerakan anggota tubuh dan fungsinya				✓		
	Merngenal alat permainan yang akan dimainkan					✓	
	Menata botol air mineral yang telah terisi air				✓		
	Berjalan maju pada garis lurus					✓	

	• Melempar botol air mineral dengan kaki ke arah sasaran					✓	
5	• Bola Target Velg Sepeda					✓	
	• Memasang / menggantungkan velg					✓	
	• Menendang bola				✓		
	• Mengomunikasikan dengan kegiatan bermain				✓		
	• Mengenal anggota tubuh dan fungsinya					✓	
	• Merngenal alat permainan yang akan dimainkan.					✓	
	• Menendang bola				✓		
	• Menendang bola ke velg sepeda					✓	
	• Menendang bola secara terarah, koordinasi mata, tangan, dan kaki saat siswa menendang bola ke sasaran/target.					✓	

Yogyakarta,, 2023

Validator Materi

Dr. Yudanto, M.Pd.

NIP. 19810702 200501 1 001

**Rubrik Instrumen Penilaian
Pengembangan Model Permainan Untuk Meningkatkan
Kemampuan Motorik Peserta Didik Sekolah Dasar**

**Petunjuk Pengisian Rubrik Instrumen Penilaian Pengembangan Model Permainan
Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Peserta Didik Sekolah Dasar**

1. Berikan penilaian saudara secara jujur dan cermat sesuai kepakaran yang saudara miliki untuk menilai instrument penelitian ini
2. Berikan tanda centang (v) pada nilai pada indikator-indikator dari tiap elemen yang tertuang pada rubrik penilaian berdasarkan kepakaran yang saudara miliki dalam menilai kemampuan motorik peserta didik Sekolah Dasar

Keterangan:

- 1 = Sangat Kurang Baik
- 2 = Kurang Baik
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

Skor	Rubrik Penilaian Instrumen Permainan Bagalukbotar (Balap Velg, Gandon Botol Air Mineral, Lempar Karet Gelang, Unclang Karet Gelang, dan Bola Target Velg Sepeda)	Penilaian Instrumen (isilah tanda √ pada kolom 1-5 sebagai nilai valid instrumen)					Saran
	Indikator-indikatornya	1	2	3	4	5	
1	• Balap Velg					✓	
	• Menggunakan bantuan bilah/potongan besi beton untuk menjalankan Velg					✓	
	• Posisi badan agak membungkuk				✓		
	• Mendorong/ menjalankan Velg ke depan					✓	
	• Mengerakan anggota tubuh dan fungsinya					✓	
	• Mengenal alat permainan yang akan dimainkan				✓		
	• Menjalankan / memainkan velg pada lintasan				✓		
	• Berjalan maju pada garis lurus					✓	
	• Berlari pada garis zig-zag					✓	
	2	• Lempar Karet Gelang					✓
• Melempar karet gelang					✓		
• Posisi badan tegak lurus pandangan ke depan					✓		
• Memasang tiang sasara						✓	
• Mengerakan anggota tubuh dan fungsinya						✓	
	• Mengenal alat permainan yang akan dimainkan					✓	
	• Menghitung karaet yang akan dilempar				✓		
	• Melempar karet gelang ke tiang sasaran				✓		
	• Menghitung karet gelang yang masuk ke tiang					✓	
	• Menghitung karet gelang yang masuk ke tiang					✓	
3	• Unclang Karet Gelang					✓	
	• Menghitung menyatukan karet gelang dan mengikat jadisatu					✓	
	• Posisi tegak dan pandangan lurus ke depan				✓		
	• Menembakan karet gelang tiang sasaran				✓		
	• Mengerakan anggota tubuh dan fungsinya					✓	
	• Mengenal alat permainan yang akan dimainkan.				✓		
	• Mengabungkan dan mengikat karet gelang				✓		
	• Berjalan maju menuju arena permainan				✓		
• Menembakan Karet Gelang secara terarah, masuk ke kawat/ranting.					✓		
4	• . Gandon Botol Air Mineral					✓	
	• Menghitung botol air mineral yang akan digunakan				✓		
	• Menata botolair mineral sejarar				✓		
	• Posisi badan tegak lurus pandangan ke depan					✓	
	• Meleamar gacoke sasaran					✓	
	• Mengerakan anggota tubuh dan fungsinya					✓	
	• Mengenal alat permainan yang akan dimainkan				✓		
	• Menata botol air mineral yang telah terisi air				✓		
	• Berjalan maju pada garis lurus					✓	

	• Melempar botol air mineral dengan kaki ke arah sasaran					✓	
5	• Bola Target Velg Sepeda					✓	
	• Memasang / menggantungkan velg				✓		
	• Menendang bola				✓		
	• Mengomunikasikan dengan kegiatan bermain					✓	
	• Mengenal anggota tubuh dan fungsinya					✓	
	• Merngenal alat permainan yang akan dimainkan.					✓	
	• Menendang bola				✓		
	• Menendang bola ke velg sepeda				✓		
	• Menendang bola secara terarah, koordinasi mata, tangan, dan kaki saat siswa menendang bola ke sasaran/target.					✓	

Yogyakarta,, 2023
 Validator Materi

Dr. Eddy Purnomo, M.Kes.
 NIP. 19620310 199001 1 001

**Rubrik Instrumen Penilaian
Pengembangan Model Permainan Untuk Meningkatkan
Kemampuan Motorik Peserta Didik Sekolah Dasar**

**Petunjuk Pengisian Rubrik Instrumen Penilaian Pengembangan Model Permainan
Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Peserta Didik Sekolah Dasar**

1. Berikan penilaian saudara secara jujur dan cermat sesuai kepakaran yang saudara miliki untuk menilai instrument penelitian ini
2. Berikan tanda centang (v) pada nilai pada indikator-indikator dari tiap elemen yang tertuang pada rubrik penilaian berdasarkan kepakaran yang saudara miliki dalam menilai kemampuan motorik peserta didik Sekolah Dasar

Keterangan:

- 1 = Sangat Kurang Baik
- 2 = Kurang Baik
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

Rubrik Instrumen Penilaian
Pengembangan Model Permainan Untuk Meningkatkan
Kemampuan Motorik Peserta Didik Sekolah Dasar

**Petunjuk Pengisian Rubrik Instrumen Penilaian Pengembangan Model Permainan
Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Peserta Didik Sekolah Dasar**

1. Berikan penilaian saudara secara jujur dan cermat sesuai kepakaran yang saudara miliki untuk menilai instrument penelitian ini
2. Berikan tanda centang (v) pada nilai pada indikator-indikator dari tiap elemen yang tertuang pada rubrik penilaian berdasarkan kepakaran yang saudara miliki dalam menilai kemampuan motorik peserta didik Sekolah Dasar

Keterangan:

- 1 = Sangat Kurang Baik
- 2 = Kurang Baik
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

Skor	Rubrik Penilaian Instrumen Permainan Bagalukbotar (Balap Velg, Gandon Botol Air Mineral, Lempar Karet Gelang, Unclang Karet Gelang, dan Bola Target Velg Sepeda)	Penilaian Instrumen (isilah tanda √ pada kolom 1-5 sebagai nilai valid instrumen)					Saran
		1	2	3	4	5	
1	• Balap Velg					√	
	• Menggunakan bantuan bilah/potongan besi beton untuk menjalankan Velg				√		
	• Posisi badan agak membungkuk				√		
	• Mendorong/ menjalankan Velg ke depan					√	
	• Mengerakan anggota tubuh dan fungsinya					√	
	• Merngenal alat permainan yang akan dimainkan				√		
	• Menjalankan / memainkan velg pada lintasan				√		
	• Berjalan maju pada garis lurus					√	
	• Berlari pada garis zig-zag					√	
2	• Lempar Karet Gelang					√	
	• Melempar karet gelang				√		
	• Posisi badan tegak lurus pandangan ke depan				√		
	• Memasang tiang sasara					√	

	• Mengerakan anggota tubuh dan fungsinya					✓	
	• Mengenyal alat permainan yang akan dimainkan					✓	
	• Menghitung karaet yang akan dilempar					✓	
	• Melempar karet gelang ke tiang sasaran						✓
	• Menghitung karet gelang yang masuk ke tiang					✓	
3	• Unclang Karet Gelang					✓	
	• Menghitung menyatukan karet gelang dan mengikat jadisu						✓
	• Posisi tegak dan pandangan lurus ke depan						✓
	• Menembakan karet gelang tiang sasaran					✓	
	• Mengerakan anggota tubuh dan fungsinya					✓	
	• Mengenyal alat permainan yang akan dimainkan.					✓	
	• Mengabungkan dan mengikat karet gelang						✓
	• Berjalan maju menuju arena permainan						✓
	• Menembakan Karet Gelang secara terarah, masuk ke kawat/ranting.						✓
4	• . Gandon Botol Air Mineral						✓
	• Menghitung botol air mineral yang akan digunakan					✓	
	• Menata botolair mineral sejarar						✓
	• Posisi badan tegak lurus pandangan ke depan						✓
	• Meleamar gacoke sasaran					✓	
	• Mengerakan anggota tubuh dan fungsinya					✓	
	• Mengenyal alat permainan yang akan dimainkan						✓
	• Menata botol air mineral yang telah terisi air					✓	
	• Berjalan maju pada garis lurus						✓
	• Melempar botol air mineral dengan kaki ke arah sasaran						✓
5	• Bola Target Velg Sepeda						✓
	• Memasang / menggantungkan velg						✓
	• Menendang bola					✓	
	• Mengomunikasikan dengan kegiatan bermain					✓	
	• Mengenal anggota tubuh dan fungsinya						✓
	• Mengenyal alat permainan yang akan dimainkan.						✓
	• Menendang bola						✓
	• Menendang bola ke velg sepeda					✓	
	• Menendang bola secara terarah, koordinasi mata, tangan, dan kaki saat siswa menendang bola ke sasaran/target.						✓

Yogyakarta, 13/07/2023
Validator Materi

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

**Rubrik Instrumen Penilaian
Pengembangan Model Permainan Untuk Meningkatkan
Kemampuan Motorik Peserta Didik Sekolah Dasar**

**Petunjuk Pengisian Rubrik Instrumen Penilaian Pengembangan Model Permainan
Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Peserta Didik Sekolah Dasar**

1. Berikan penilaian saudara secara jujur dan cermat sesuai kepakaran yang saudara miliki untuk menilai instrument penelitian ini
2. Berikan tanda centang (v) pada nilai pada indikator-indikator dari tiap elemen yang tertuang pada rubrik penilaian berdasarkan kepakaran yang saudara miliki dalam menilai kemampuan motorik peserta didik Sekolah Dasar

Keterangan:

- 1 = Sangat Kurang Baik
- 2 = Kurang Baik
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

Skor	Rubrik Penilaian Instrumen Permainan Bagalukbotar (Balap Velg, Gandon Botol Air Mineral, Lempar Karet Gelang, Unclang Karet Gelang, dan Bola Target Velg Sepeda)	Penilaian Instrumen (isilah tanda √ pada kolom 1-5 sebagai nilai valid instrumen)					Saran	
	Indikator-indikatornya	1	2	3	4	5		
1	• Balap Velg					✓		
	• Menggunakan bantuan bilah/potongan besi beton untuk menjalankan Velg					✓		
	• Posisi badan agak membungkuk				✓			
	• Mendorong/ menjalankan Velg ke depan				✓			
	• Mengerakan anggota tubuh dan fungsinya				✓			
	• Merngenal alat permainan yang akan dimainkan					✓		
	• Menjalankan / memainkan velg pada lintasan					✓		
	• Berjalan maju pada garis lurus				✓			
	• Berlari pada garis zig-zag				✓			
2	• Lempar Karet Gelang					✓		
	• Melempar karet gelang				✓			
	• Posisi badan tegak lurus pandangan ke depan					✓		
	• Memasang tiang sasara				✓			
	• Mengerakan anggota tubuh dan fungsinya				✓			
	• Merngenal alat permainan yang akan dimainkan					✓		
	• Menghitung karaet yang akan dilempar					✓		
	• Melempar karet gelang ke tiang sasaran				✓			
	• Menghitung karet gelang yang masuk ke tiang				✓			
	3	• Unclang Karet Gelang					✓	
		• Menghitung menyatukan karet gelang dan mengikat jadisatu					✓	
		• Posisi tegak dan pandangan lurus ke depan				✓		
• Menembakan karet gelang tiang sasaran						✓		
• Mengerakan anggota tubuh dan fungsinya						✓		
• Merngenal alat permainan yang akan dimainkan.					✓			
• Mengabungkan dan mengikat karet gelang					✓			
• Berjalan maju menuju arena permainan					✓			
• Menembakan Karet Gelang secara terarah, masuk ke kawat/ranting.					✓			
4	• . Gandon Botol Air Mineral					✓		
	• Menghitung botol air mineral yang akan digunakan				✓			
	• Menata botolair mineral sejarar				✓			
	• Posisi badan tegak lurus pandangan ke depan					✓		
	• Meleamar gacoke sasaran					✓		
	• Mengerakan anggota tubuh dan fungsinya					✓		
	• Merngenal alat permainan yang akan dimainkan				✓			
	• Menata botol air mineral yang telah terisi air				✓			
	• Berjalan maju pada garis lurus					✓		

	• Melempar botol air mineral dengan kaki ke arah sasaran					✓	
5	• Bola Target Velg Sepeda					✓	
	• Memasang / menggantungkan velg				✓		
	• Menendang bola					✓	
	• Mengomunikasikan dengan kegiatan bermain				✓		
	• Mengenal anggota tubuh dan fungsinya					✓	
	• Merngenal alat permainan yang akan dimainkan.					✓	
	• Menendang bola				✓		
	• Menendang bola ke velg sepeda				✓		
	• Menendang bola secara terarah, koordinasi mata, tangan, dan kaki saat siswa menendang bola ke sasaran/target.					✓	

Yogyakarta,, 2023
Validator Materi



Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001

Rubrik Instrumen Penilaian
Pengembangan Model Permainan Untuk Meningkatkan
Kemampuan Motorik Peserta Didik Sekolah Dasar

**Petunjuk Pengisian Rubrik Instrumen Penilaian Pengembangan Model Permainan
Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Peserta Didik Sekolah Dasar**

1. Berikan penilaian saudara secara jujur dan cermat sesuai kepakaran yang saudara miliki untuk menilai instrument penelitian ini
2. Berikan tanda centang (v) pada nilai pada indikator-indikator dari tiap elemen yang tertuang pada rubrik penilaian berdasarkan kepakaran yang saudara miliki dalam menilai kemampuan motorik peserta didik Sekolah Dasar

Keterangan:

- 1 = Sangat Kurang Baik
- 2 = Kurang Baik
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

Skor	Rubrik Penilaian Instrumen Permainan Bagalukbotar (Balap Velg, Gandon Botol Air Mineral, Lempar Karet Gelang, Unclang Karet Gelang, dan Bola Target Velg Sepeda)	Penilaian Instrumen (isilah tanda √ pada kolom 1-5 sebagai nilai valid instrumen)					Saran
		1	2	3	4	5	
1	• Balap Velg				✓		
	• Menggunakan bantuan bilah/potongan besi beton untuk menjalankan Velg				✓		
	• Posisi badan agak membungkuk				✓		
	• Mendorong/ menjalankan Velg ke depan				✓		
	• Mengerakan anggota tubuh dan fungsinya					✓	
	• Mengenal alat permainan yang akan dimainkan				✓		
	• Menjalankan / memainkan velg pada lintasan					✓	
	• Berjalan maju pada garis lurus					✓	
	• Berlari pada garis zig-zag				✓		
2	• Lempar Karet Gelang				✓		
	• Melempar karet gelang				✓		
	• Posisi badan tegak lurus pandangan ke depan				✓		
	• Memasang tiang sasara				✓		
	• Mengerakan anggota tubuh dan fungsinya					✓	
	• Mengenal alat permainan yang akan dimainkan				✓		

	• Menghitung karaet yang akan dilempar				✓		
	• Melempar karet gelang ke tiang sasaran				✓		
	• Menghitung karet gelang yang masuk ke tiang				✓		
3	• Unclang Karet Gelang				✓		
	• Menghitung menyatukan karet gelang dan mengikat jadisu				✓		
	• Posisi tegak dan pandangan lurus ke depan				✓		
	• Menembakan karet gelang tiang sasaran				✓		
	• Mengerakan anggota tubuh dan fungsinya					✓	
	• Merngenal alat permainan yang akan dimainkan.				✓		
	• Mengabungkan dan mengikat karet gelang				✓		
	• Berjalan maju menuju arena permainan				✓		
	• Menembakan Karet Gelang secara terarah, masuk ke kawat/ranting.				✓		
4	• . Gandon Botol Air Mineral				✓		
	• Menghitung botol air mineral yang akan digunakan				✓		
	• Menata botolair mineral sejarar				✓		
	• Posisi badan tegak lurus pandangan ke depan					✓	
	• Meleamar gacoke sasaran				✓		
	• Mengerakan anggota tubuh dan fungsinya					✓	
	• Merngenal alat permainan yang akan dimainkan				✓		
	• Menata botol air mineral yang telah terisi air				✓		
	• Berjalan maju pada garis lurus				✓		
	• Melempar botol air mineral dengan kaki ke arah sasaran				✓		
5	• Bola Target Velg Sepeda				✓		
	• Memasang / menggantungkan velg				✓		
	• Menendang bola				✓		
	• Mengomunikasikan dengan kegiatan bermain				✓		
	• Mengenal anggota tubuh dan fungsinya				✓	✓	
	• Merngenal alat permainan yang akan dimainkan.				✓		
	• Menendang bola					✓	
	• Menendang bola ke velg sepeda					✓	
	• Menendang bola secara terarah, koordinasi mata, tangan, dan kaki saat siswa menendang bola ke sasaran/target.					✓	

Saran :

1. Perlu dijelaskan masing-masing permainan tsb masuk kategori kemampuan motorik kasar / halus
2. Gambar harus menunjukkan Aktivitas yang akan dilakukannya.

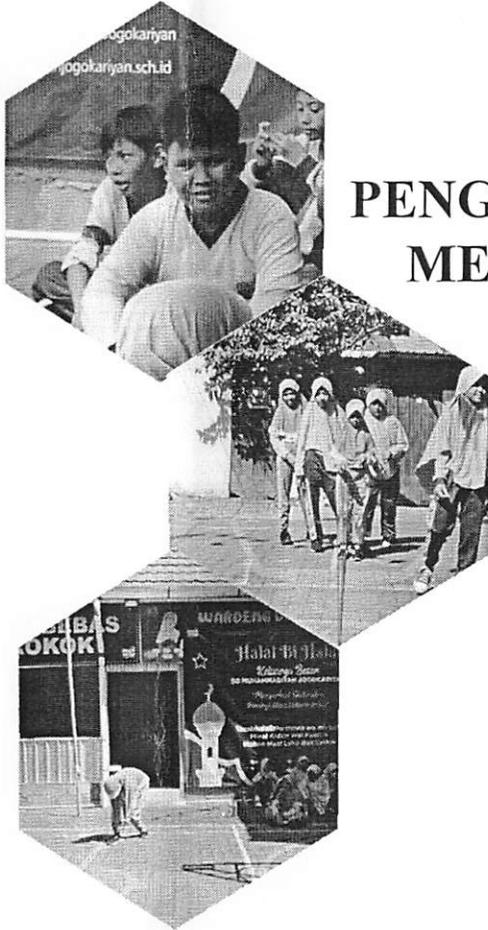
Yogyakarta, 13 Juli 2023
Validator Materi

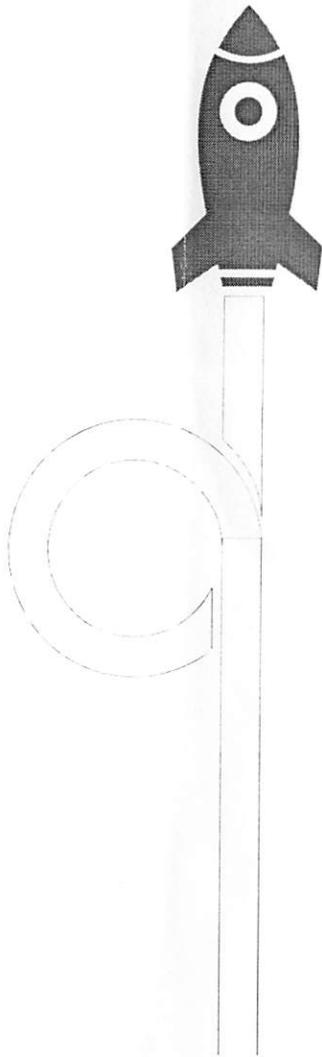
Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or.
NIP. 19820522 200912 1 006



**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK
PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**

Oleh:
TUSWAN
NIM 21604251015





LATAR BELAKANG

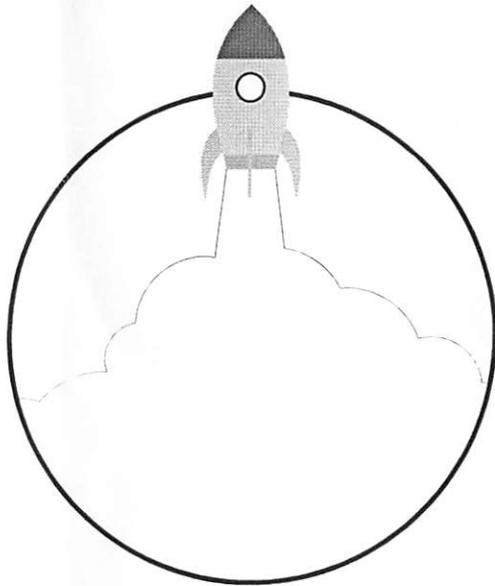


Hasil penelitian pengembangan ini menghasilkan lima model permainan yaitu: (1) balap velg sepeda, (2) lempar karet gelang, (3) unclang karet gelang, (4) gandon botol air mineral, dan (5) bola target velg sepeda

Prosedur pengembangan dalam penelitian model permainan menggunakan *Research and Development* yang diadopsi dari langkah-langkah Sugiyono (2015: 298), berikut langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi data, (5) validasi data, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) revisi produk.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik peserta didik sekolah dasar yang telah disusun dan disesuaikan dengan kurikulum serta karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Perkembangan Iptek tidak selamanya memberikan pengaruh yang positif terhadap pendidikan di Indonesia, khususnya pada mata pelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar. Dampak negatif akibat perkembangan teknologi dapat dilihat dengan banyaknya siswa Sekolah Dasar yang malas bergerak dan cenderung untuk bermain HP. Dengan demikian kecenderungan anak untuk bergerak relatif sedikit sehingga mengakibatkan kemampuan motorik tidak dapat berkembang sesuai dengan tumbuh kembang anak.



Pembatasan Masalah

Mengingat dari luasnya identifikasi masalah yang akan diteliti dan agar penelitian ini dapat terarah, maka peneliti dibatasi pada pengembangan model permainan kemampuan motorik bagi siswa Sekolah Dasar.

Manfaat



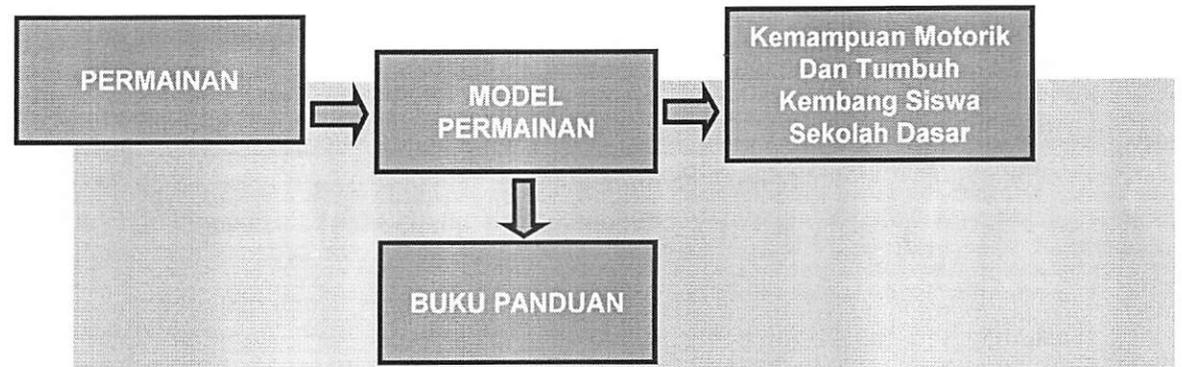
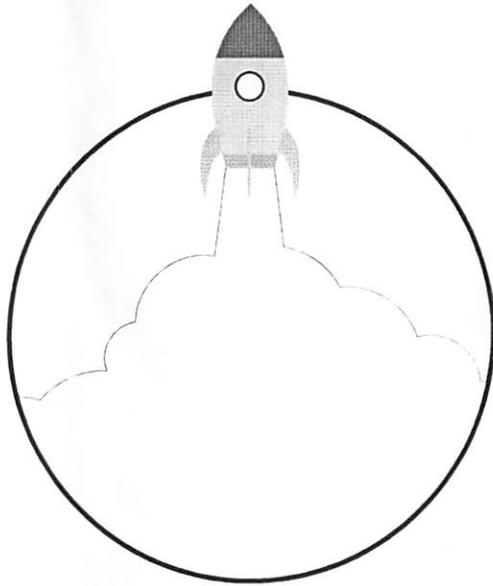
Teoritis

- a. Menambah keragaman model permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik dan tumbuh kembang peserta didik Sekolah Dasar.
- b. Model permainan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik dan dimanfaatkan sebagai studi pustaka bagi peneliti selanjutnya.

Praktis

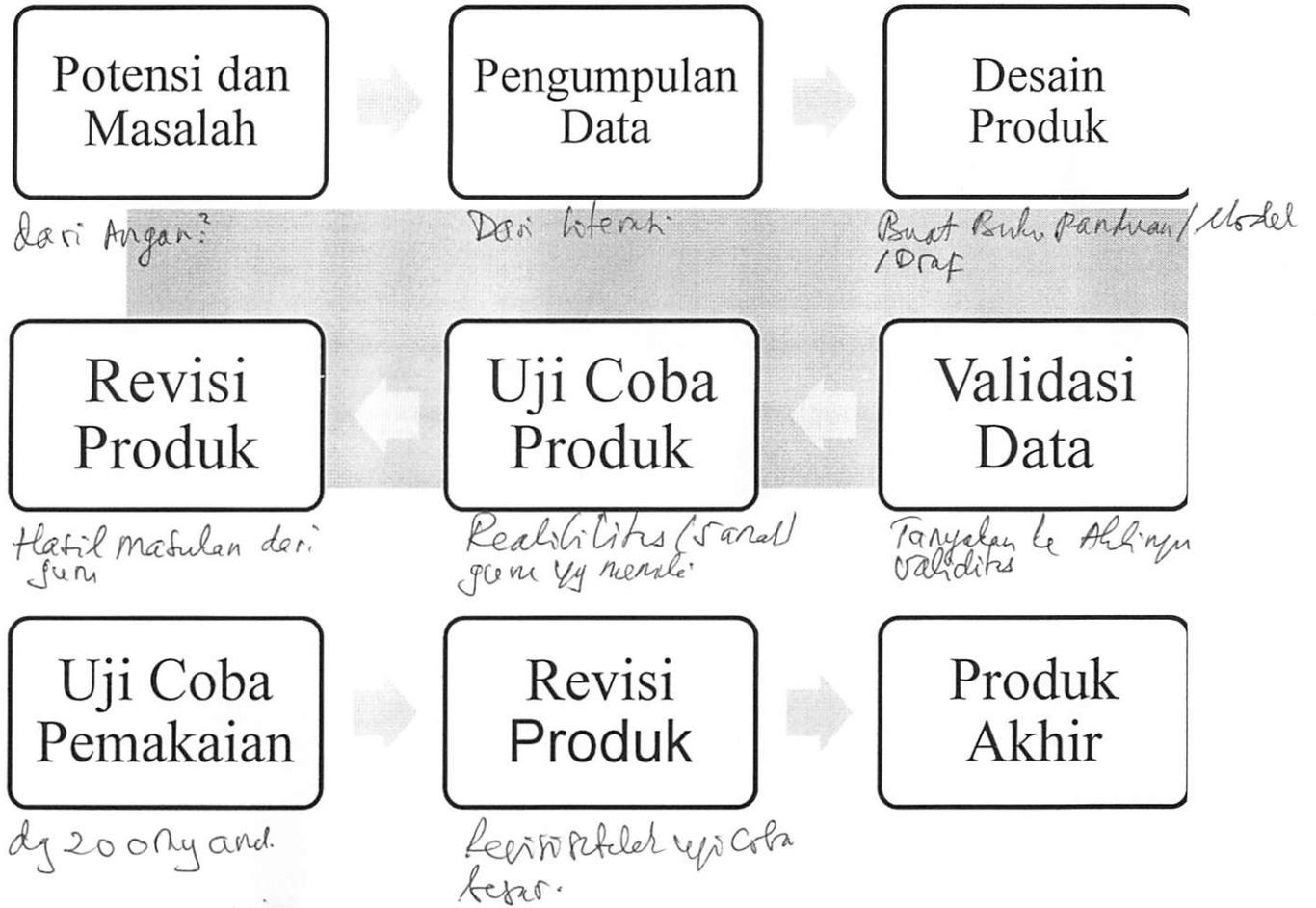
- a. Model permainan dapat memacu kreativitas guru dalam memodifikasi permainan bagi peserta didik Sekolah Dasar
- b. Model permainan dapat memberi alternatif pembelajaran untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus pada peserta didik Sekolah Dasar.
- c. Menambah wawasan dan pengetahuan bagi guru Sekolah Dasar dalam memberikan variasi pembelajaran motorik.
- d. Memberikan wawasan kepada guru dalam memanfaatkan dan mengkreasikan sarana disekolah melalui model permainan dalam mengembangkan kemampuan motorik

Kerangka Berpikir



Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan adopsi penelitian pengembangan (*Research and Development*) dari Sugiyono (2015). Bold and Gall (2007: 589) menyatakan bahwa “*research and development*” (R and D) is an industry-based development model in which the findings of research are used to design new products and procedures, which then are systematically field-tested, evaluate, and refined until they meet specified criteria of effectiveness, quality, or similar standards”.



Produk Buku Panduan

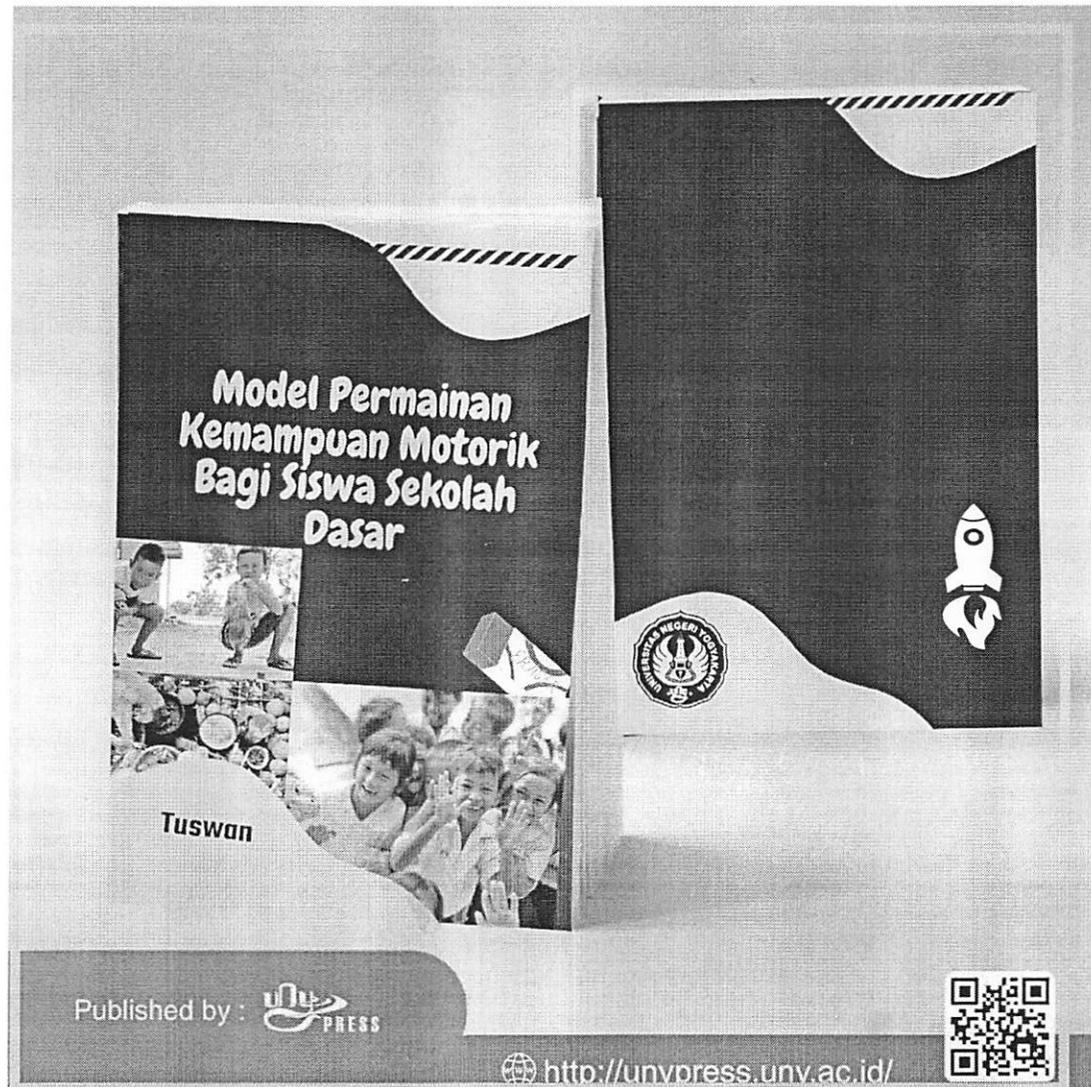
balap velg sepeda,

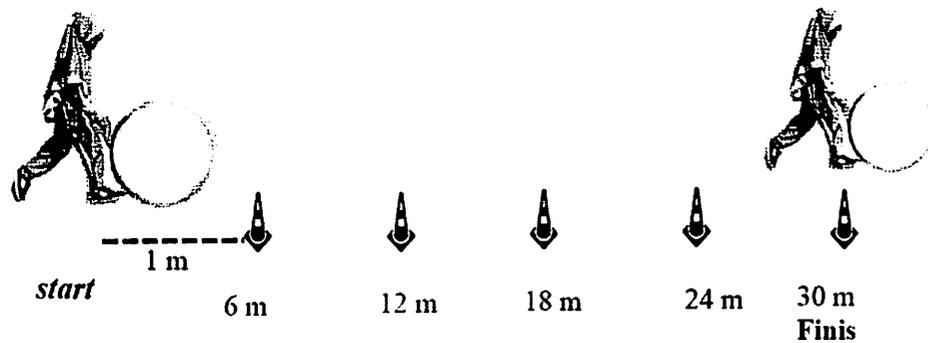
lempar karet gelang,

unclang karet gelang

gandon botol air mineral

bola target velg sepeda

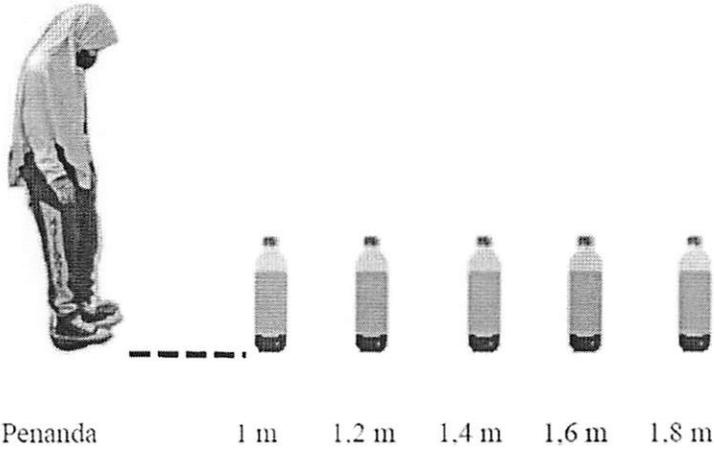




Permainan Balap Velg Sepeda

Gambar 1. Permainan Balap Velg Sepeda

- 1) Guru membuat lintasan dengan menyusun *cone* secara sejajar dengan jarak masing-masing 6 meter dari garis *start* hingga *finish*.
 - 2) Siswa dengan velg sepeda dan kayu pendorong berdiri di belakang garis *start*.
 - 3) Guru memberi aba-aba "Siap", siswa harus bersiap menjalankan velg sepeda menuju garis finish
-
- 1) Apabila dapat melewati garis finish tanpa terjatuh (velg sepeda), siswa memperoleh nilai 5.
 - 2) Apabila velg sepeda terjatuh diantara 24 – 29 meter, siswa memperoleh nilai 4.
 - 3) Apabila velg sepeda terjatuh diantara 18 – 23 meter, siswa memperoleh nilai 3.
 - 4) Apabila velg sepeda terjatuh diantara 12 – 17 meter, siswa memperoleh nilai 2.
 - 5) Apabila velg sepeda terjatuh diantara 6 – 11 meter, siswa memperoleh nilai 1.



Permainan Gandon Botol Air Mineral

Gambar 2. Permainan Gandon

- 1) Guru membuat sebuah penanda dan menyusun 5 buah botol segaris lurus dengan jarak tiap botol adalah 1 meter dan jarak siswa dengan botol pertama adalah 1 meter.
- 2) Siswa berdiri pada penanda yang telah dibuat dengan jarak 1 meter dari deretan botol pertama dengan potongan batu bata/batu (**GACO**) di salah satu punggung kaki.
- 3) Kemudian melangkahkan satu kaki ke depan sebagai tumpuan untuk melempar batu/potongan bata supaya dapat menjatuhkan botol.
- 4) Siswa dapat melakukan sebanyak 3 kali pengulangan untuk menjatuhkan botol yang terjauh.





Permainan Lempar Karet Gelang

Gambar 2. Permainan Lempar Karet Gelang

- 1) Guru membuat sebuah penanda dan menancapkan 5 buah besi beton masing-masing dengan jarak 1 meter.
- 2) Siswa diberikan karet gelang sebanyak 5 buah.
- 3) Siswa berdiri di garis penanda untuk melakukan lemparan pertama.
- 4) Setelah melakukan 1 kali lemparan, siswa maju ke sisi besi beton berikutnya untuk melakukan lemparan yang ke 2, begitu seterusnya hingga karet gelang habis atau masuk ke besi terakhir.
- 5) Guru menghitung karet gelang yang masuk pada besi dan mengeluarkannya.

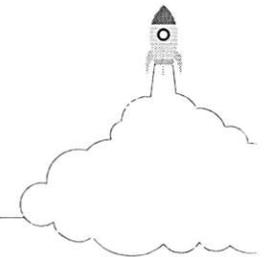




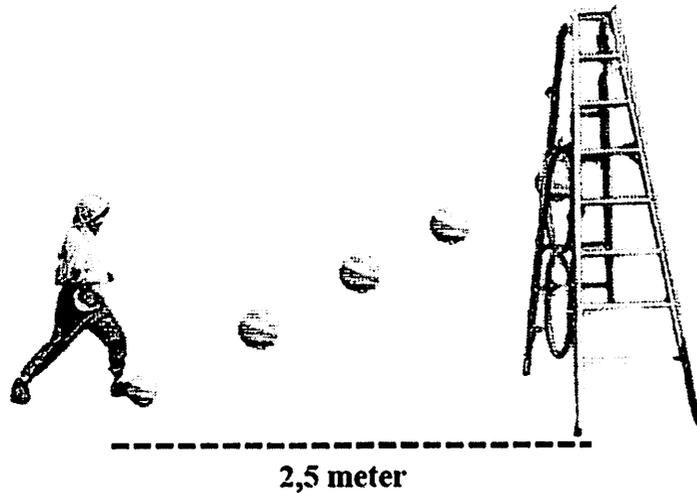
Permainan Unclang Karet Gelang

Gambar 3. Permainan Unclang Karet Gelang

- 1) Guru membuat garis penanda dengan jarak 1 meter dari tancapan tiang.
- 2) Guru menancapkan tiang.
- 3) Siswa berdiri di garis penanda dan mengambil gabungan karet gelang untuk diletakkan pada salah satu jari telunjuk sebagai pengarah sasaran dan satu tangan memegang karet lainnya.
- 4) Siswa menembakkan karet ke sasaran (tiang).



Permainan Bola Target Velg Sepeda



Gambar 4. Permainan Bola Target Velg Sepeda

- 1) Guru menggabungkan 2 velg sepeda dan menggantungkan dengan titik tertinggi 2 meter.
- 2) Guru membuat garis penanda pada jarak 2,5 meter dari target.
- 3) Guru meletakkan 1 buah bola yang akan ditendang oleh siswa.
- 4) Siswa berusaha memasukkan bola ke dalam lingkaran velg yang menjadi target yang disediakan dengan cara ditendang.



Validitas dan Reabilitas

Pertanyaan	Belap Veling								Karet Gelang								Uklang							Gandon							Bola Target																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45		
Val 1	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5
Val 2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4
Val 3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5
Val 4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4
Val 5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	
S=I (r-lo)	19	18	19	19	18	19	19	18	18	19	18	18	19	18	18	19	18	19	18	19	19	18	18	19	19	19	19	19	18	18	18	18	19	18	18	18	19	19	18	18	18	18	18	18	19	18	
(n(c-1))	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	
r _{sum}	0,95	0,90	0,95	0,95	0,90	0,95	0,95	0,90	0,90	0,95	0,90	0,90	0,95	0,90	0,90	0,95	0,90	0,95	0,95	0,90	0,90	0,95	0,95	0,95	0,95	0,95	0,95	0,90	0,90	0,90	0,95	0,90	0,90	0,90	0,90	0,95	0,95	0,95	0,90	0,90	0,90	0,90	0,90	0,90	0,95	0,90	

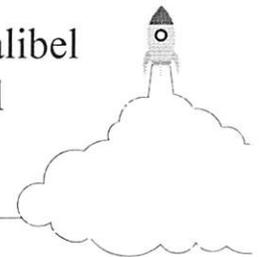
Tabel Aiken 5 rater skala 5, jika diatas 0,90 Valid

Aiken (1980) nilai koefisien validitas isi lima (5) orang penilai (rater) dengan lima (5) kategori jawaban dikatakan baik jika diperoleh koefisien validitas minimal sebesar 0.90

Cronbach's Alpha	N of Items
0,691	5

Hasil Reliabilitas Model Permainan Tradisional untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Peserta Didik Sekolah Dasar

Menurut Wiratam Sujarweni, 2014
 $\alpha \leq 0,6$, kuisoner dinyatakan tidak realibel
 $\alpha > 0,6$, Kuisoner dinyatakan realibel

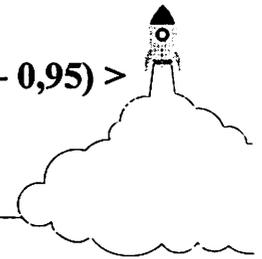


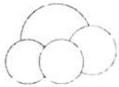
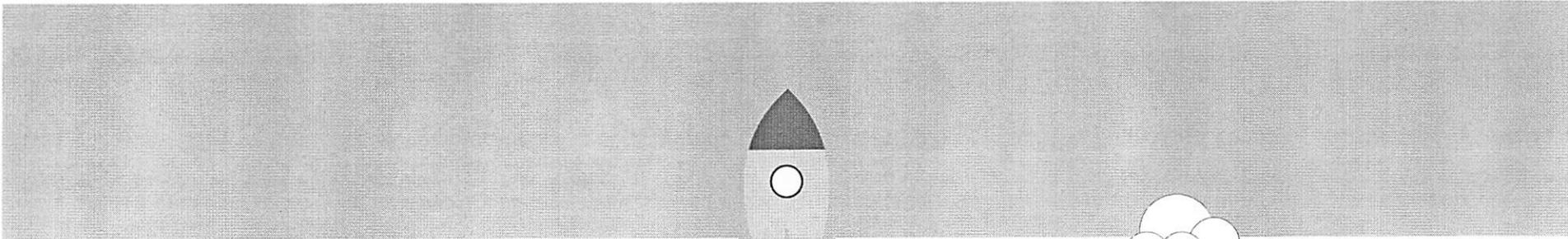
Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis pada uji coba skala besar menunjukkan bahwa produk akhir dapat dikatakan layak untuk digunakan dengan kriteria sebagai berikut: 1) permainan balap velg sepeda termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan rerata penilaian sebesar 4,8 yang berarti $X > 4,2$; 2) permainan gandon botol air mineral termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan rerata penilaian sebesar 4,9 yang berarti $X > 4,2$; 3) permainan lempar karet gelang termasuk dalam kriteria “sangat baik” dengan rerata penilaian sebesar 4,86 yang berarti $X > 4,2$; 4) permainan unclang karet gelang termasuk dalam kriteria “sangat baik” dengan rerata penilaian sebesar 4,9 yang berarti $X > 4,2$; dan 5) permainan bola target velg sepeda termasuk dalam kriteria “sangat baik” dengan rerata penilaian sebesar 4,9 yang berarti $X > 4,2$.

Uji validitas dengan Aiken V, dengan 5 rater dan skala 5 menunjukkan hasil Nilai hitung (0,90 – 0,95) >

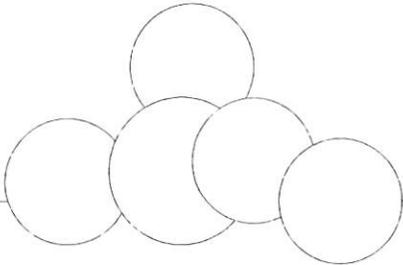
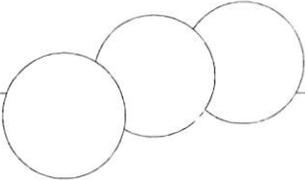
Nilai Tabel 0,90





Thank you

Insert the title of your subtitle Here



BUKU PEDOMAN PELAKSANAAN

**Pedoman Model Permainan Kemampuan Motorik
Bagi Siswa Sekolah Dasar**



Oleh :

Tuswan (21604251015)

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

2023

KATA PENGANTAR

Buku Pedoman Model Permainan Kemampuan Motorik Bagi Siswa Sekolah Dasar ditulis atas dasar keinginan penulis dalam upaya membantu para guru dan siswa Sekolah Dasar sebagai upaya untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis pada permainan tradisional dan kearifan lokal.

Model permainan dibuat dengan sederhana sehingga dapat dipraktekkan di semua sekolah dasar tanpa mengurangi tujuan dan sasaran kurikulum pembelajaran. Guru hanya perlu memahami dan menerapkan model permainan dalam proses belajar mengajar. Model permainan diharapkan dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan motorik kasar dan motorik halus siswa sekolah dasar serta menjadi referensi pembelajaran. Adapun jenis permainan yang dicantumkan dalam buku ini merupakan adopsi dari permainan tradisional kabupaten **banyumas**, di antaranya: Permainan Balap Velg Sepeda, Permainan Gandon, Permainan Lempar Karet Gelang, Permainan Unclang Karet Gelang, dan Permainan Bola Target Velg Sepeda

Dengan terwujudnya Model Permainan Kemampuan Motorik Bagi Siswa Sekolah Dasar maka guru Sekolah Dasar dapat melakukan penilaian secara cermat, akurat, dan objektif terhadap tingkat kecakapan siswa atau anak latih setelah mendapatkan pembinaan selama periode tertentu. Semoga buku pedoman pelaksanaan ini akan dapat memberikan sumbangan terhadap

perkembangan pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya
ditingkat Sekolah Dasar.

Yogyakarta, Juni 2023

Penulis

A. PENDAHULUAN

Anak sebagai makhluk individu yang sangat berhak untuk mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya. Tumbuh kembang merupakan proses yang dinamik sepanjang kehidupan manusia. Pertumbuhan dari satu fase menjadi dasar perkembangan pada fase berikutnya. Pertumbuhan dan perkembangan terjadi sangat signifikan terjadi pada masa kanak-kanak dan remaja. Tumbuh dapat diartikan sebagai peningkatan dalam ukuran, seperti tinggi dan berat badan. Pertumbuhan dapat diukur secara kuantitatif dengan menggunakan satuan kilo gram atau sentimeter. Pertumbuhan mulai terjadi sejak fase konsepsi, yaitu sejak bertemunya sel telur dengan sperma. Pertumbuhan manusia sangat dipengaruhi oleh faktor genetik yang diturunkan. Namun demikian potensi untuk tumbuh tergantung pada sifat dan pola tumbuh kembang, juga dipengaruhi oleh lingkungan, khususnya pengaruh pola asuh yaitu kasih sayang yang membantu meningkatkan kesehatan. Kekurangan gizi (malnutrisi), penganiayaan fisik, eksploitasi anak, dan emosional sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak.

Perkembangan adalah peningkatan fungsi tubuh dan keterampilan yang bersifat kompleks. Perubahan yang bersifat kualitatif yaitu, berupa perubahan psikososial, kognitif atau fungsi

moral. Misalnya perubahan minat sosial anak dari keluarga ke dunia luar pada dasarnya mencerminkan suatu perkembangan (Bisri, 2015.)

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang untuk mendewasakan manusia melalui upaya pembelajaran dan pelatihan (Warniti, 2014: 2). Dewasa ini peran olahraga semakin penting dan strategis dalam kehidupan era global yang penuh perubahan, persaingan, dan kompleksitas. Artinya, olahraga memiliki pengaruh yang positif dalam upaya untuk membentuk watak dan kepribadian anak serta pengembangan dan peningkatan sumber daya manusia yang berkesinambungan. Selain itu, olahraga yang dilakukan sejak dini dalam berbagai macam permainan dapat juga untuk membentuk jati diri suatu bangsa.

Sekolah dasar adalah jenjang dasar pada pendidikan formal di Indonesia yang ditempuh dalam waktu 6 tahun. Anak sekolah dasar yaitu anak yang berusia 6-12 tahun yang memiliki fisik lebih kuat, sifat individual serta aktif dan tidak bergantung dengan orang tua. Dengan demikian, anak usia sekolah dasar merupakan masa dimana terjadi perubahan yang bervariasi pada pertumbuhan dan perkembangan yang akan mempengaruhi pembentukan karakteristik dan kepribadian anak. Periode usia sekolah dasar dapat dijadikan sebagai pengalaman inti anak yang dianggap mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan dengan teman sebaya, orang tua dan lainnya. Selain itu usia

sekolah merupakan masa dimana anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan dalam menentukan keberhasilan untuk menyesuaikan diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu (Diyantini, et al. 2015). Untuk itu, ada beberapa yang perlu dipertimbangkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani agar anak tidak mengalami kejenuhan dan dapat selalu aktif dalam kegiatan olahraga. Dengan demikian proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar harus bersifat menarik, masal, mudah dimainkan, menyenangkan, dan tersedianya model permainan serta pembinaan atau pelatih. Untuk itu, peneliti berasumsi bahwa “model permainan bagi siswa sekolah dasar” perlu untuk dikembangkan melalui desain sangat menarik, mendidik, menantang, serta mendorong terbentuknya tubuh yang sehat, kepribadian yang kuat, dan mengembangkan kemampuan penalaran. Selain dapat meningkatkan kemampuan motorik dan untuk tumbuh kembang sekolah dasar, melalui desain pembelajaran yang baik diharapkan dapat mempermudah guru, pelatih, dan pembina olahraga dalam menerapkan proses pembelajaran dan pelatihan.

Hasil obsevasi menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan guru, pelatih, dan pembina baik di sekolah maupun di perkumpulan cenderung sama. Artinya, materi pembelajaran yang diterapkan pada pelajar dan atlet pemula selalu menggunakan metode dan model permainan yang sama dengan yang diberikan

pada atlet yang lebih senior. Penguasaan keterampilan menjadi tujuan utama pembelajaran, tanpa memperhatikan karakteristik anak dan jenis olahraga yang diajarkan. Guru, pelatih, dan pembina olahraga lebih mementingkan aspek kompetitif dalam olahraga dibandingkan dengan aspek perkembangan persepsi motorik anak, suatu hal yang sangat penting dalam perkembangan anak kearah pembentukan keterampilan gerak sebagai dasar bagi pencapaian prestasi olahraga anak di masa yang akan datang. Kenyataan ini menjadikan olahraga di sekolah dan perkumpulan dipandang sebagai segi negatif karena hanya mendatangkan kelelahan saja. Selain itu olahraga dipandang hanya mengembangkan aspek psikomotor saja, dan tidak diperhitungkan oleh orang tua. Apabila keadaan seperti ini berlangsung terus, maka suatu saat Indonesia kekurangan anak-anak potensial yang akan menjadi atlet berprestasi di masa depan.

Perkembangan Iptek tidak selamanya memberikan pengaruh yang positif terhadap pendidikan di Indonesia, khususnya pada mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Dampak negatif akibat perkembangan teknologi dapat dilihat dengan banyaknya siswa sekolah dasar yang malas bergerak dan cenderung untuk bermain HP. Dengan demikian kecenderungan anak untuk bergerak relatif sedikit sehingga mengakibatkan kemampuan motorik tidak dapat berkembang sesuai dengan tumbuh kembang anak. Menghadapi fenomena tersebut, maka

siswa sekolah dasar memerlukan model permainan dimana mereka dapat melakukan olahraga yang bersifat multilateral, pengembangan kemampuan motorik, bermain, meningkatkan kebugaran fisik, sekaligus meningkatkan prestasi.

Berdasarkan uraian dan latar belakang di atas, penelitian memfokuskan pada pengembangan model permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik untuk tumbuh kembang bagi siswa sekolah dasar. Apabila pembelajaran pendidikan jasmani baik yang bersifat *intrakurikuler* maupun *ekstrakurikuler* dapat dimanfaatkan dengan optimal, maka sekolah dapat dijadikan sebagai tempat yang baik untuk melakukan upaya pemasyarakatan dan pembinaan olahraga. Untuk itu, model permainan permainan diharapkan manfaat untuk meningkatkan kemampuan motorik sesuai dengan tumbuh kembang anak sekolah dasar.

B. MAKSUD DAN TUJUAN

Model Permainan Kemampuan Motorik Bagi Siswa Sekolah Dasar mempunyai maksud dan tujuan sebagai berikut:

1. Menambah keragaman model permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik dan tumbuh kembang siswa sekolah dasar.
2. Model permainan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik dan dimanfaatkan sebagai studi pustaka bagi peneliti selanjutnya.

3. Model permainan dapat memacu kreativitas guru dalam memodifikasi permainan bagi siswa sekolah dasar.
4. Model permainan dapat memberi alternatif pembelajaran untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus pada siswa sekolah dasar.
5. Menambah wawasan dan pengetahuan bagi guru sekolah dasar dalam memberikan variasi pembelajaran motorik.
6. Memberikan wawasan kepada guru dalam memanfaatkan dan mengkreasikan sarana di sekolah melalui model permainan dalam mengembangkan kemampuan motorik

C. SPESIFIKASI PRODUK YANG DIKEMBANGKAN

1. Pengembangan model permainan bagi siswa sekolah dasar
2. Model yang dikembangkan pada permainan terdiri dari lima jenis, yaitu: a) permainan balap velg sepeda; b) permainan gandon; c) permainan lempar karet gelang; d) permainan unclang karet gelang; dan e) permainan bola target velg sepeda
3. Hasil pengembangan model permainan siswa sekolah dasar disusun dalam bentuk buku panduan.
4. Buku panduan berupa penjelasan dan petunjuk pelaksanaan pembelajaran permainan sederhana.

D. JENIS MODEL PERMAINAN

Jenis permainan yang diterapkan pada proses pembelajaran Sekolah Dasar merupakan adopsi dari permainan tradisional yang meliputi: 1) Permainan Balap Velg Sepeda, 2) Permainan Gandon, 3) Permainan Lempar Karet Gelang, 4) Permainan Unclang Karet Gelang, dan 5) Permainan Bola Target Velg Sepeda

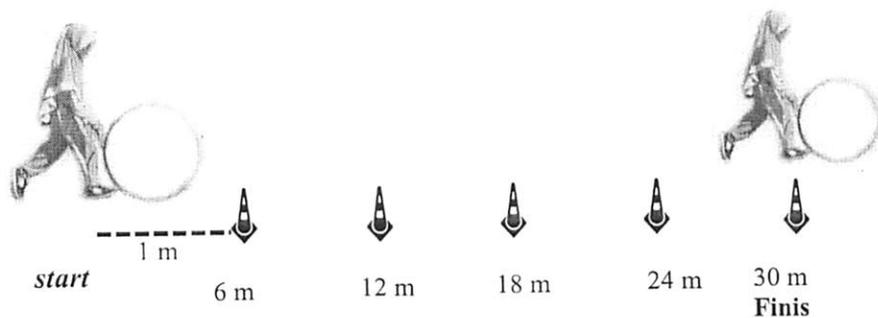
E. PETUNJUK PELAKSANAAN MODEL PERMAINAN

1. Permainan Balap Velg Sepeda

- a. Nama Permainan : Balap Velg Sepeda
- b. Tujuan : membentuk motorik kasar, melatih konsentrasi dan koordinasi
- c. Peralatan : velg sepeda, kayu pendorong, *cone* (penanda jarak) sebanyak 5 buah, alat ukur (meteran, dll).
- d. Pelaksanaan :
 - 1) Guru membuat lintasan dengan menyusun *cone* secara sejajar dengan jarak masing-masing 6 meter dari garis *start* hingga *finish*.
 - 2) Siswa dengan velg sepeda dan kayu pendorong berdiri di belakang garis *start*.
 - 3) Guru memberi aba-aba “Siap”, siswa harus bersiap dengan satu tangan memegang velg sepeda dan satu

tangan lainnya memegang kayu pendorong menghadap ke bawah.

- 4) Guru memberi aba-aba "Ya/Mulai", siswa melepas pegangan dan mulai mendorong velg sepeda.



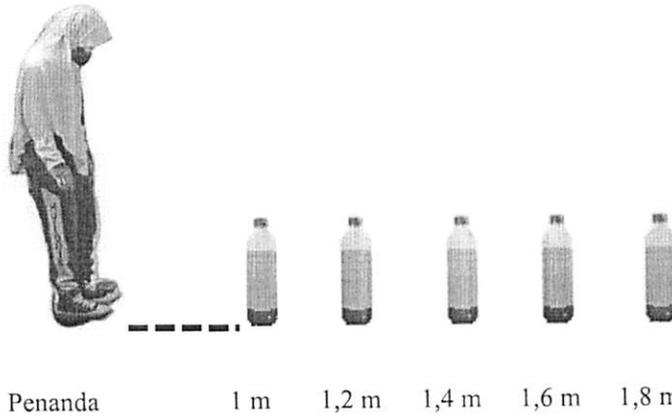
Gambar 1. Permainan Balap Velg Sepeda

e. Penilaian :

- 1) Apabila dapat melewati garis finish tanpa terjatuh (velg sepeda), siswa memperoleh nilai 5.
- 2) Apabila velg sepeda terjatuh diantara 24 – 29 meter, siswa memperoleh nilai 4.
- 3) Apabila velg sepeda terjatuh diantara 18 – 23 meter, siswa memperoleh nilai 3.
- 4) Apabila velg sepeda terjatuh diantara 12 – 17 meter, siswa memperoleh nilai 2.
- 5) Apabila velg sepeda terjatuh diantara 6 – 11 meter, siswa memperoleh nilai 1.

2. Permainan Gandon Botol Air Mineral

- a. Nama Permainan : Gandon Botol Air Mineral
- b. Tujuan : melatih koordinasi dan konsentrasi,
- c. Peralatan : botol air mineral, potongan batu bata, alat pencatat, alat ukur (meteran, dll)
- d. Pelaksanaan :
 - 1) Guru membuat sebuah penanda dan menyusun 5 buah botol segaris lurus dengan jarak tiap botol adalah 20 centimeter (cm) dan jarak siswa dengan botol pertama adalah 1 meter.
 - 2) Siswa berdiri pada penanda yang telah dibuat dengan jarak 1 meter dari deretan botol pertama dengan batu bata di salah satu punggung kaki.
 - 3) Kemudian melangkahkan satu kaki ke depan sebagai tumpuan untuk menendang batu bata supaya dapat menjatuhkan botol.
 - 4) Siswa dapat melakukan sebanyak 3 kali pengulangan untuk menjatuhkan botol yang terjauh.



Gambar 2. Permainan Gandon

- e. Penilaian :
- 1) Apabila dapat menjatuhkan semua botol (botol 1-5) dalam satu kali lemparan, siswa akan memperoleh nilai 5.
 - 2) Apabila dapat menjatuhkan 4 botol dalam satu kali lemparan, siswa akan memperoleh nilai 4.
 - 3) Apabila dapat menjatuhkan 3 botol dalam satu kali lemparan, siswa akan memperoleh nilai 3.
 - 4) Apabila dapat menjatuhkan 2 botol dalam satu kali lemparan, siswa akan memperoleh nilai 2.
 - 5) Apabila dapat menjatuhkan 1 botol, siswa akan memperoleh nilai 1.

3. Permainan Lempar Karet Gelang

- a. Nama Permainan : Lempar Karet Gelang
- b. Peralatan : Karet gelang 5 buah dan besi beton (ranting) 5 buah setinggi masing-masing 1 meter, alat pencatat, alat ukur (meteran, dll)
- c. Tujuan : Melatih akurasi dan konsentrasi
- d. Pelaksanaan :
 - 1) Guru membuat sebuah penanda dan menancapkan 5 buah besi beton masing-masing dengan jarak 1 meter.
 - 2) Siswa diberikan karet gelang sebanyak 5 buah.
 - 3) Siswa berdiri di garis penanda untuk melakukan lemparan pertama.
 - 4) Setelah melakukan 1 kali lemparan, siswa maju ke sisi besi beton untuk melakukan 2 kali lemparan, begitu seterusnya hingga karet gelang habis atau ke tancapan besi terakhir.
 - 5) Guru menghitung karet gelang yang masuk pada besi dan mengeluarkannya.



Gambar 2. Permainan Lempar Karet Gelang

- e. Penilaian :
- 1) Apabila dapat memasukkan semua karet pada tiang, siswa memperoleh nilai 5
 - 2) Apabila dapat memasukkan 4 karet pada tiang, siswa memperoleh nilai 4.
 - 3) Apabila dapat memasukkan 3 karet pada tiang, siswa memperoleh nilai 3.
 - 4) Apabila dapat memasukkan 2 karet pada tiang, siswa memperoleh nilai 2.
 - 5) Apabila dapat memasukkan 1 karet pada tiang, siswa memperoleh nilai 1.

4. Permainan Unclang Karet Gelang

- a. Nama Permainan : Unclang Karet Gelang
- b. Tujuan : Melatih konsentrasi, koordinasi, kesabaran

- c. Peralatan : Karet gelang 25 buah diikat, tiang (besi beton, ranting, bilah, atau sejenisnya dengan diameter 6 mili meter), alat pencatat, alat ukur (meteran, dll).
- d. Pelaksanaan :
- 1) Guru membuat garis penanda dengan jarak 1 meter dari tancapan tiang.
 - 2) Guru menancapkan tiang.
 - 3) Siswa berdiri di garis penanda dan memilih salah satu karet gelang untuk diletakkan pada salah satu jari telunjuk sebagai pengarah sasaran dan satu tangan memegang karet lainnya.
 - 4) Siswa menembakkan karet ke sasaran (tiang).



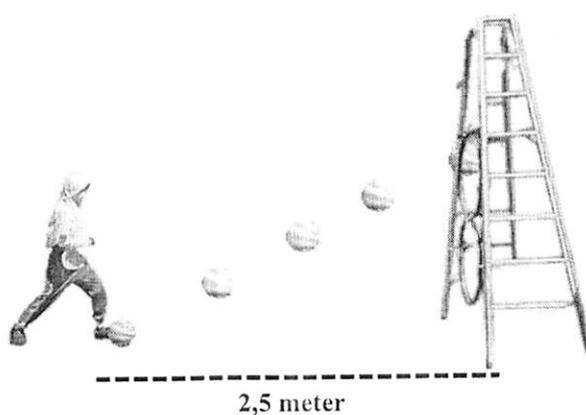
Gambar 3. Permainan Unclang Karet Gelang

- e. Penilaian :
- 1) Apabila keret gelang yang masuk pada tiang, siswa memperoleh nilai 5.
 - 2) Apabila keret gelang hanya mengenai bagian ujung tiang atas, siswa memperoleh nilai 4.
 - 3) Apabila keret gelang hanya mengenai bagian tengah tiang, siswa memperoleh nilai 3 .
 - 4) Apabila keret gelang hanya mengenai bagian bawah tiang, siswa memperoleh nilai 2.
 - 5) Apabila keret gelang tidak sampai atau tidak mengenai tiang, siswa memperoleh nilai 1.

5. Permainan Bola Target Velg Sepeda

- a. Nama Permainan : Bola Target Velg Sepeda
- b. Tujuan : Melatih konsentrasi, akurasi
- c. Peralatan : velg sepeda 2 buah, tiang velg, bola plastik ukuran besar, alat pencatat, alat ukur (meteran, dll).
- d. Pelaksanaan :
 - 1) Guru menggabungkan 2 velg sepeda dan menggantungkan dengan titik tertinggi 2 meter.
 - 2) Guru membuat garis penanda pada jarak 5 meter dari target.

- 3) Guru meletakkan 1 buah bola yang akan ditendang oleh siswa.
- 4) Siswa berusaha memasukkan bola ke dalam lingkaran velg yang menjadi target yang disediakan dengan cara ditendang.



Gambar 4. Permainan Bola Target Velg Sepeda

- e. Penilaian :
- 1) Apabila dapat memasukkan bola pada target atas, siswa memperoleh nilai 5.
 - 2) Apabila dapat memasukkan bola pada target bawah, siswa memperoleh nilai 4.
 - 3) Apabila menyentuh bagian target atas, siswa memperoleh nilai 3.
 - 4) Apabila menyentuh bagian target bawah, siswa memperoleh nilai 2.

- 5) Apabila tidak dapat mengenai target, siswa memperoleh nilai 1

F. PENUTUP

Buku Pedoman Model Permainan Kemampuan Motorik Bagi Siswa Sekolah Dasar diterbitkan guna membantu para guru dan siswa sekolah dasar dalam melakukan proses pembelajaran pendidikan jasmani sekolah dasar.

Penulis