

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS
PERMAINAN SEDERHANA UNTUK MENINGKATKAN GERAK
DASAR LOKOMOTOR DAN KERJASAMA PESERTA DIDIK
KELAS BAWAH SEKOLAH DASAR**



**Oleh :
Vita Wijayanti
NIM 21604251004**

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapat gelar
Magister Pendidikan

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

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS PERMAINAN SEDERHANA UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR LOKOMOTOR DAN KERJASAMA PESERTA DIDIK KELAS BAWAH SEKOLAH DASAR

Oleh

Vita Wijayanti
NIM 21604251004

Penelitian ini bertujuan 1) mengembangkan format dan konstruksi model permainan yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor dan kerjasama peserta didik SD kelas bawah, 2) Mengetahui kelayakan dan kepraktisan model permainan yang dikembangkan untuk meningkatkan gerak dasar lokomotor dan kerjasama peserta didik sekolah dasar kelas bawah. 3) Menghasilkan permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor dan kerjasama bagi peserta didik SD

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan 4D, yaitu *Define, Design, Development, Dissemination*. Subjek penelitian adalah guru dan peserta didik di SD Muhammadiyah 1 Muntilan, SD Muhammadiyah Gunungpring, dan SD Muhammadiyah Tamanagung. Instrumen pengumpulan data yang digunakan melalui observasi, wawancara, dan kuisioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif dan kualitatif.

Hasil uji valididitas dan reliabilitas menunjukkan jika model pembelajaran PJOK berbasis permainan sederhana yang dikembangkan dinyatakan valid dan reliabel, sehingga produk tersebut layak digunakan dalam model pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian guru dan peserta didik menunjukkan jika model pembelajaran PJOK berbasis permainan sederhana yang dikembangkan untuk meningkatkan gerak lokomotor dan kerjasama secara keseluruhan menyatakan baik sekali dengan hasil Guru memberikan penilaian terhadap Permainan Bola Beracun dengan persentase 94,44%, Permainan Estafet Gelang dengan pesersentase 95,55% dan Permainan Mencari Gambar dengan persentase 92,22%. Sedangkan Peserta Didik memberikan penilaian terhadap Permainan Bola Beracun dengan persentase 90,55%, Permainan Estafet Gelang dengan pesersentase 93,88% dan Permainan Mencari Gambar dengan persentase 89,44%. Sehingga dapat disimpulkan model permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan gerak lokomotor dan kerjasama bagi peserta didik SD.

Kata Kunci : Gerak dasar lokomotor, kerjasama, model pembelajaran PJOK, pengembangan

Abstract

Vita Wijayanti: Development of Simple Game-Based Physical Education Learning Model for Improving the Locomotor Basic Motion and Cooperation of Junior Students of Elementary School. **Thesis. Yogyakarta: Master Program, Faculty of Sport and Health Sciences, Universitas Negeri Yogyakarta, 2024.**

This research aims to 1) develop the format and construction of a game model developed to improve the basic locomotor motion abilities and cooperation of the junior students of elementary school, 2) determine the feasibility and practicality of the game model developed to improve basic locomotor motion and cooperation of junior students of elementary school, and 3) produce games to develop basic locomotor motion abilities and cooperation for elementary school students.

This research used a 4D research and development model: Define, Design, Development, Dissemination. The research subjects were teachers and students at SD Muhammadiyah 1 Muntilan (Muhammadiyah 1 Muntilan Elementary School), SD Muhammadiyah Gunungpring (Muhammadiyah Gunungpring Elementary School), and SD Muhammadiyah Tamanagung (Muhammadiyah Tamanagung Elementary School). The data collection instruments were observation, interviews, and questionnaires. The data analysis techniques were quantitative and qualitative analysis.

The results of the validity and reliability tests show that the simple game-based Physical Education learning model developed is declared valid and reliable, so the product is suitable to use in the learning model. Based on the results of the teacher and student assessments, it shows that the simple game-based Physical Education learning model which is developed to improve locomotor motion and overall cooperation is very good with the results of the teacher giving an assessment of the Toxic Ball Game with a percentage of 94.44%, the Bracelet Relay Game with a percentage of 95.55% and Image Search Game with a percentage of 92.22%. Meanwhile, students rate the Poison Ball Game with a percentage of 90.55%, the Bracelet Relay Game with a percentage of 93.88% and the Figure Search Game with a percentage of 89.44%. Hence, it can be concluded that the game model can be used to develop locomotor abilities and cooperation for elementary school students.

Keywords: Basic locomotor motion, cooperation, Physical Education learning model, development

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS
PERMAINAN SEDERHANA UNTUK MENINGKATKAN GERAK
DASAR LOKOMOTOR DAN KERJASAMA PESERTA DIDIK
KELAS BAWAH SEKOLAH DASAR**

**NAMA : VITA WIJAYANTI
NIM. 21604251004**

**Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan
Program Studi Magister Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar**

Menyetujui untuk diajukan pada ujian tesis

Pembimbing,



**Prof. Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP. 19820815200501 1 002**

Mengetahui:

**Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta**



Koordinator Program Studi



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



**Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP. 19860626 200812 1 002**

Daftar Isi

ABSTRAK.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
Daftar Isi.....	v
Pernyataan Keaslian Karya.....	viii
LEMBAR PENGESAHAN	ix
LEMBAR PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Pengembangan.....	9
F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan	10
G. Manfaat Pengembangan.....	11
H. Asumsi Pengembangan.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
A. Kajian teori	14
1. Model Pembelajaran	14
2. Hakikat Permainan	17
a. Model Permainan.....	17
b. Pengertian Permainan	17
c. Fungsi Permainan	19
d. Manfaat Permainan.....	21
e. Pengertian dan Karakteristik Permainan Sederhana	23
3. Perkembangan Motorik	24
a. Hakikat Perkembangan Motorik.....	24
b. Nilai-nilai Perkembangan Motorik	26
c. Gerak Dasar Lokomotor	28

4.	Hakikat Kerjasama.....	30
5.	Karakteristik peserta didik.....	31
a.	Perkembangan Kognitif Anak Usia SD.....	31
6.	Model Permainan Gerak Dasar Lokomotor dan Kerjasama.....	33
a.	Permainan Bola Beracun.....	33
b.	Permainan Estafet Gelang.....	35
c.	Permainan Mencar (Mencari Gambar).....	36
B.	Kajian Penelitian yang Relevan.....	38
C.	Kerangka Fikir.....	43
D.	Pertanyaan Penelitian.....	45
BAB III METODE PENELITIAN.....		46
A.	Model Pengembangan.....	46
B.	Prosedur Pengembangan.....	47
1.	<i>Define (pendefinisian)</i>	48
2.	<i>Design (perancangan)</i>	50
3.	<i>Development (pengembangan)</i>	50
4.	<i>Dessmination (penyebaran)</i>	50
C.	Desain Uji Coba Produk.....	51
1.	Validasi.....	51
2.	Desain Uji Coba.....	51
D.	Subjek Uji Coba.....	51
1.	Subjek uji coba skala kecil.....	51
2.	Subjek uji coba skala besar.....	52
E.	Jenis Data.....	52
F.	Instrumen Penelitian.....	52
1.	Teknik pengumpulan data.....	52
2.	Instrumen Pengumpulan Data.....	53
G.	Teknik Analisis Data.....	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		59
A.	Hasil Pengembangan Produk Awal.....	59
1.	Hasil Analisis Kebutuhan.....	59
2.	Hasil Awal Model Produk.....	61
3.	Revisi Draft Awal Model Permainan.....	68

B. Hasil Uji Coba Produk.....	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	88
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN	94

Pernyataan Keaslian Karya

Pernyataan Keaslian Karya

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vita Wijayanti

NIM : 21604251004

Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah digunakan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain kecuali secara tertulis menjadi acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,


Vita Wijayanti

NIM. 21604251004

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS PERMAINAN SEDERHANA UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR LOKOMOTOR DAN KERJASAMA PESERTA DIDIK KELAS BAWAH SEKOLAH DASAR





Vita Wijayanti
21604251004

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal: 26 Januari 2024

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Hari Yulianto, M.Kes. (Ketua/Penguji)		6-2-2024
Dr. Ridho Gata Wijaya, M.Or (Sekretaris)		6-2-2024
Prof. Dr. Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes. (Penguji I)		5-Feb-2024
Prof. Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes. (Penguji II/Pembimbing)		6-2-2024

Yogyakarta, 6 Februari 2024

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

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

NIP. 198306202008121002

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, karya tulis ini penulis persembahkan untuk orang-orang yang tersayang:

1. Kepada Ibu saya Sri Sunarti, S.Pd yang telah memberikan dukungan, doa dan semangat kepada saya untuk melanjutkan Pendidikan Magister.
2. Kepada Bapak saya (Purn) Pelda Sumardi yang telah memberikan semangat dan doa kepada saya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya, sehingga dapat diselesaikannya tesis yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Sederhana untuk Meningkatkan Gerak Dasar Lokomotor dan Kerjasama Peserta Didik Kelas Bawah Sekolah Dasar” Tesis ini diajukan sebagai syarat memperoleh gelar Magister pada Program Studi Magister Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar di Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta.

Dalam penyelesaian tesis ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis menyampaikan banyak terima kasih yang setulus-setulusnya kepada:

1. Prof. Dr. Sumaryanto, M. Kes., AIFO. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah mengizinkan penelitian sehingga berjalan dengan lancar.
2. Prof. Dr. Ahmad Nasrullah, M. Or. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes. selaku Koorditator Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Program Magister Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Prof. Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan sehingga tesis ini bisa terwujud.
5. Seluruh Dosen Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar pada Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan visi tentang ilmu keolahragaan.

6. Semua teman satu kelas S2 PJSD 2021 yang saling memberikan *support*-nya untuk selalu bersemangat.
7. Semua staf tenaga kependidikan di Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah banyak membantu kepada penulis.
8. Kepada teman-teman terdekat saya yang selalu memberikan motivasi kepada saya agar segera menyelesaikan studi saya dan selalu mau mendengarkan keluhan kesah selama masa studi saya.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan, untuk itu saran dan kritik yang bermanfaat sangat diharapkan agar dikemudian hari dapat menjadi lebih baik.

Yogyakarta, 19 Januari 2024



Vita Wijayanti
NIM 21604251004

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia guna pencapaian tingkat kehidupan bangsa yang semakin maju dan sejahtera. Pencapaian pendidikan yang berkualitas merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik di masa depan. Sekolah memiliki peran yang penting sebagai wadah peserta didik untuk berproses mendapatkan mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan kompetensi yang dibutuhkan untuk perkembangannya di masa dewasa agar memiliki kontribusi positif untuk kehidupan di masyarakat. Melalui ruang lingkup sekolah akan memberikan pengalaman belajar yang tidak diperolehnya di rumah.

Sagala (2013, p. 42) “pendidikan merupakan proses melatih peserta didik yang dirancang dalam bentuk pengalaman belajar untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi yang dapat dijadikan sebagai modal untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dan keluarganya”. Sedangkan Muchlisin (2017, p. 49) “pendidikan anak usia dini seharusnya memiliki filsafat pendidikan yang menyentuh seluruh perkembangan anak dan didukung dengan pembelajaran yang disesuaikan dengan dunia anak usia dini. Anak akan berkembang sebagaimana mestinya jika mendapatkan perhatian dan stimulasi yang baik dari sekolah”.

Suherman (2004, p. 23) “pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan melalui aktivitas jasmani, yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik,

mengembangkan pengetahuan dan perilaku hidup yang sehat dan aktif, mengembangkan sikap sportif, serta kecerdasan emosi peserta didik”. Sedangkan menurut Rosdiani (2012, p. 21) “pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, dan sosial) dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang”.

Masa anak-anak merupakan kesempatan yang sangat baik untuk belajar, yaitu pengoptimalan perkembangan gerak dasar lokomotor dan kerjasamanya. Di masa anak-anak inilah anak lebih banyak mendapatkan pengalaman gerak dengan bermain baik secara individu maupun secara kelompok sesuai dengan karakteristik usianya. Perkembangan motorik merupakan proses tumbuh kembang kemampuan gerak seseorang. Setiap gerakan yang dilakukan anak merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak.

Keterampilan motorik terdiri dari keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus. Menurut Rejeki (2021, p. 2) “gerak dasar mempunyai peran penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani, kemampuan gerak dasar dapat diterapkan dalam aneka permainan, olahraga, dan aktivitas jasmani yang dilakukan sehari-hari”. Kemampuan gerak dasar terdiri dari gerak lokomotor, gerak non lokomotor dan gerak manipulatif. Keterampilan motorik kasar meliputi berjalan, berlari, melompat dan meloncat.

Melalui pembelajaran motorik di sekolah dasar akan berpengaruh terhadap beberapa aspek kehidupan para peserta didik seperti: (1) melalui pembelajaran motorik

anak mendapatkan hiburan dan memperoleh kesenangan, (2) melalui pembelajaran motorik anak dapat beranjak dari kondisi lemah menuju kondisi independen, (3) melalui pembelajaran motorik anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan, (4) melalui pembelajaran motorik akan menunjang keterampilan anak dalam berbagai hal, (5) melalui pembelajaran motorik akan mendorong anak bersikap mandiri, sehingga dapat menyelesaikan segala persoalan yang dihadapinya (Decaprio, 2013, p. 24).

Karakteristik perkembangan motorik anak itu sangatlah bervariasi. Menurut Burhein (2017, p. 57) “karakteristik anak usia sekolah dasar senang bermain, bergerak, mengelompok, dan praktik langsung”. Situasi saat ini dengan kondisi kesehatan anak usia sekolah, yang ada saat ini di dunia, dikaitkan dengan aktivitas motorik yang ada di dunia perlu adanya permainan untuk meningkatkan motorik (Kashuba, et al., p. 2018).

Oleh karena itu, berkaitan dengan aktivitas tersebut disesuaikan dengan perkembangan gerak manipulatif dan kerjasama. Sehingga, melalui aktivitas fisik yang tepat dan sesuai periode diharapkan akan berdampak pada perkembangan lokomotor dan kerjasamanya.

Pengalaman gerak yang diperoleh dalam aktivitas fisiknya diwadahkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Salah satu aspek karakter yang dimiliki anak adalah kerjasama. Nancy Stevenson (2013, p. 45) “kerja sama merupakan sikap yang memahami bahwa kekuatan banyak orang yang bekerja sama akan lebih besar dibandingkan dengan kemampuan individu”. Kerja sama merupakan salah satu nilai yang sering dilatih oleh pelatih-pelatih olahraga khususnya olah-raga permainan yang

membutuhkan lebih dari seorang pemain. Kerja sama juga merupakan faktor penting dalam mencapai suatu tujuan prestasi

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kerja sama merupakan nilai dari sebuah karakter yang mengidentifikasi bahwa kebersamaan lebih unggul dibandingkan dengan individu dalam mencapai tujuan dalam sebuah kelompok. Dari hasil pengamatan selama ini anak sering egois saat di lapangan. Oleh karena itu sangatlah perlu untuk memberikan model permainan kepada anak agar anak memiliki jiwa atau karakter kerjasama sesama teman. Dalam pendidikan jasmani nilai kerja sama juga sangat dibutuhkan dalam pembelajaran penjas, mengingat pembelajaran penjas sering menggunakan kelompok dalam setiap pembelajarannya. Misalnya: materi permainan bola besar, bola kecil, permainan tradisional, aktivitas luar kelas, dan lain sebagainya.

Melalui pembelajaran pendidikan jasmani ini selain kita dapat mengetahui lokomotor dan kerjasamanya peserta didik. Tentu saja bisa mengetahui perkembangan fisik anak tersebut. Rohmatin (2019, p. 22) menyatakan bahwa “perkembangan fisik anak tidaklah sama satu sama lain, walaupun usianya yang relatif sama atau jenjang sekolahnya sama”.

Mengingat dari pertumbuhan anak-anak dari berbagai suku dan ras juga menunjukkan perbedaan. Hal ini mengalami keterlambatan. Oleh sebab itu stimulus motorik harus dikembangkan karena anak yang mendapat stimulus terarah dan teratur akan lebih cepat berkembang dibandingkan dengan anak yang tidak/kurang mendapatkan stimulus.

Permainan merupakan aktivitas fisik yang memberikan kesenangan juga pembelajaran. Permainan yang dilakukan sebaiknya tidak monoton agar peserta didik tidak cepat merasa bosan. Dalam permainan peserta didik akan mendapatkan dan meningkatkan keterampilan kebugaran jasmaninya, permainan yang dilakukan juga berdasarkan kemampuan dan karakteristik peserta didik agar pencapaiannya sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani yang diharapkan. Bentuk permainan yang dirancang mengacu pada perkembangan lokomotor dan kerjasama peserta didik.

Permainan yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bersosialisasi dan bekerjasama, dengan adanya sosialisasi antar anak akan menciptakan sebuah hubungan ataupun ikatan batin tentang kebersamaan toleransi saling menghargai dan banyak lagi nilai nilai yang baik yang akan tercipta dan tidak ketinggalan nilai kerjasama juga akan tercipta dengan baik.

Berdasarkan Kurikulum 2013 dalam kompetensi inti dan kompetensi dasar pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan untuk peserta didik Sekolah Dasar kelas 3 peserta didik dapat mencapai dan mempraktikkan aktivitas kebugaran jasmani dalam berbagai bentuk permainan sederhana. Serta menerapkan nilai-nilai sportifitas, jujur, kerjasama, pantang menyerah, tanggung jawab, disiplin dan lain lain.

Menurut Rosdiani (2012, p. 22) “dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerja sama dll) serta pembiasaan hidup sehat”. Dalam hal ini, permainan dapat dijadikan sebagai media dalam meningkatkan keterampilan multilateral peserta didik yang meliputi aktivitas kebugaran jasmani dan kerjasama. Pentingnya mengembangkan aktivitas fisik

dalam pendidikan jasmani. Maka peneliti ingin mencoba membuat suatu model permainan untuk meningkatkan gerak dasar lokomotor dan kerjasama pada peserta didik kelas bawah. Penelitian dilakukan pada peserta didik Sekolah Dasar kelas bawah khususnya pada peserta didik kelas 3.

Dalam pengembangan aktivitas model permainan untuk meningkatkan lokomotor dan kerjasama peserta didik kelas bawah tetap memadukan ranah pendidikan yang meliputi aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Dengan adanya model permainan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan guru dalam menerapkan variasi baru untuk pembelajaran yang tidak monoton dan membantu peserta didik terlibat secara aktif dengan rasa senang, percaya diri, serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Para peneliti menemukan bahwa nilai-nilai sosial seperti menyayangi, empati, sikap saling menolong, murah hati, dan berbagi dan toleransi mulai berkembang pada anak usia sekolah dasar. Nilai-nilai sosial ini merupakan bagian dari perilaku prososial yang penting bagi perkembangan sosial emosional anak. Salah satu bentuk perilaku prososial yang dapat dikembangkan pada anak usia sekolah dasar adalah kemampuan kerjasama.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada 4 guru penjas di Sekolah Dasar yang ada di kecamatan Muntilan kabupaten Magelang diperoleh gambaran permasalahan yaitu guru belum memaksimalkan pembelajaran Pendidikan jasmani sekolah dasar menggunakan macam-macam permainan, oleh karena itu peneliti diminta untuk mengembangkan berbagai permainan terutama pada materi lokomotor.

Secara realitas di lapangan peserta didik juga bosan dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Idealnya guru memberikan aktivitas model permainan agar peserta didik tidak bosan dan juga senang dalam mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik akan mencapai tujuan pembelajaran.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa kurangnya minat peserta didik SD dalam melakukan kegiatan yang melibatkan aktivitas fisik bukan hanya karena kurangnya kemampuan gerak dasar lokomotor yang dimiliki peserta didik, melainkan karena kurangnya variasi dalam permainan gerak dasar lokomotor yang diberikan oleh guru. Ketika guru menyampaikan materi gerak dasar kemudian guru akan memberikan materi melalui permainan yang mengandung unsur nilai, lokomotor, non lokomotor dan manipulatif, peserta didik akan antusias saat pembelajaran.

Kondisi di lapangan peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya pada materi gerak dasar dikarenakan peserta didik bosan atau jenuh pada saat kegiatan tersebut. Seharusnya guru memberikan aktivitas permainan yang akan membuat peserta didik bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran pada materi gerak dasar.

Untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran gerak dasar yang dipaparkan di atas, maka penelitian akan aktivitas model permainan untuk meningkatkan gerak dasar lokomotor dan kerjasama peserta didik SD kelas bawah. Contoh aktivitas pengajaran materi untuk mengembangkan lokomotor dan kerjasama yaitu permainan bola beracun, estafet gelang, dan mencar (mencari gambar). Tiga (3) permainan tersebut mempunyai maksud untuk menjadikan peserta didik lebih

bersemangat, bersenang-senang dan tentunya akan berkembang aspek kerjasama dan berkembangnya motorik peserta didik.

Maka dari itu, peneliti ingin membuat sebuah aktivitas model permainan untuk meningkatkan gerak dasar lokomotor dan kerjasama anak untuk peserta didik Sekolah Dasar kelas bawah dengan tujuan peserta didik dapat meningkatkan keterampilan multilateral dan menguasai keterampilan dasar perkembangan motorik terlebih dahulu agar dapat dijadikan bekal untuk peserta didik dalam mengenal dan memahami perkembangan motoriknya ke jenjang pendidikan selanjutnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Peserta didik menjadi kurang bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan terbatasnya guru dalam memodifikasi materi tentang perkembangan lokomotor.
2. Nilai-nilai karakter terutama nilai kerjasama belum begitu muncul sehingga proses pembelajaran yang kurang bermakna dan efektif.
3. Pembelajaran masih dengan cara guru menerangkan atau metode komando kemudian memberikan tugas.
4. Kemampuan gerak lokomotor dan kerjasama peserta didik Sekolah Dasar masih kurang sehingga perlu dikembangkan lagi.

C. Batasan Masalah

Permasalahan penelitian ini dibatasi dengan harapan penelitian akan lebih terarah dan tidak terlalu luas dalam pembahasan. Ruang lingkup masalah dalam

penelitian ini adalah model permainan bagi anak SD dalam mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor khususnya berlari, meloncat, melompat. Penelitian dan pengembangan perlu dilakukan untuk menghasilkan model permainan bagi peserta didik SD untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor yang sesuai dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik SD.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah pada penelitian yang akan dilakukan ialah :

1. Bagaimana format dan konstruksi mengembangkan aktivitas model permainan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor dan kerjasama peserta didik sekolah dasar kelas bawah?
2. Bagaimana kelayakan dan kepraktisan model permainan yang dikembangkan dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor dan kerjasama peserta didik sekolah dasar kelas bawah?
3. Bagaimana model permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan gerak lokomotor dan kerjasama bagi peserta didik SD yang berpedoman pada kurikulum dan karakteristik peserta didik SD?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka didapat tujuan pengembangan dalam penelitian ini ialah :

1. Untuk mengembangkan format dan konstruksi model permainan yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor dan kerjasama peserta didik sekolah dasar kelas bawah.

2. Untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan model permainan yang dikembangkan untuk meningkatkan gerak dasar lokomotor dan kerjasama peserta didik sekolah dasar kelas bawah.
3. Untuk menghasilkan permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor dan kerjasama bagi peserta didik SD yang sesuai dengan kurikulum serta karakteristik pertumbuhan dan perkembangan peserta didik SD. Model permainan disampaikan dalam bentuk aktivitas bermain sehingga peserta didik dapat memainkannya sekaligus dapat mengembangkan kemampuan gerak lokomotor dan kerjasama peserta didik dalam beberapa permainan secara bersamaan.

F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa buku model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor dan kerjasama bagi peserta didik Sekolah Dasar. Buku panduan model permainan ini berisi tentang teori perkembangan gerak dasar lokomotor anak usia dini, prinsip-prinsip pembelajaran, dan model-model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor dan kerjasama bagi peserta didik SD.

Model-model permainan yang dikembangkan dalam buku ini terdiri dari 3 permainan, yaitu: (1) permainan bola beracun, (2) permainan estafet gelang, (3) permainan *mencar* (mencari gambar).

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam rancangan penelitian ini yaitu:

1. Model permainan yang dikembangkan yaitu model permainan bola beracun, permainan estafet gelang, dan *mencar* (mencari gambar).
2. Hasil dari pengembangan disusun dalam bentuk buku yang diperuntukkan bagi peserta didik dan guru, modul berupa penjelasan dan petunjuk pelaksanaan model permainan, dan cara melakukan model permainan.

3. Model permainan yang dikembangkan untuk peserta didik sekolah dasar kelas bawah sesuai dengan karakteristiknya dan kurikulum bila digunakan di sekolah kelas bawah.

G. Manfaat Pengembangan

Adapun beberapa manfaat pengembangan yang diperoleh dari hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran yang bervariasi guna meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor dan kerjasama.

2. Secara praktis

- a. Bagi guru

Diharapkan dapat membantu dalam keterbatasan memberikan dan menyampaikan materi pembelajaran motorik khususnya pada materi pembelajaran gerak dasar lokomotor dan kerjasama yang harus dipahami dan dikuasai oleh peserta didik sehingga tercapainya suasana pembelajaran seperti yang diinginkan.

- b. Bagi peserta didik

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

- c. Bagi masyarakat

Diharapkan dapat membantu dalam memberikan pengawasan kepada peserta didik khususnya pada materi pembelajaran motorik atau gerak dasar lokomotor dan

kerjasama yang harus dipahami oleh masyarakat sehingga tercapainya keterampilan gerak dasar sesuai dengan karakteristik usianya.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa buku model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor dan kerjasama bagi peserta didik SD yang dapat diselenggarakan dalam pembelajaran. Model permainan ini dapat dilaksanakan oleh semua guru SD.

Model permainan ini dibuat sederhana sehingga peserta didik dapat memainkannya dan tujuan untuk mengembangkan motorik kasar dan kerjasama dapat tercapai. Guru hanya perlu memahami dan mampu menerapkan aturan kepada peserta didik. Guru akan memberikan materi dan arahan pada peserta didik SD dalam pelaksanaan model permainan ini. Sehingga guru perlu menggunakan buku model permainan ini untuk memberikan materi gerak dasar.

Faktor disusunnya model permainan ini adalah kurangnya variasi permainan dalam pembelajaran motorik di SD sehingga peserta didik SD kurang antusias dalam pembelajaran dan kemampuan peserta didik menjadi kurang berkembang. Model permainan untuk mengembangkan gerak lokomotor dan kerjasama secara bersamaan masih kurang. Model permainan ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan gerak lokomotor bagi peserta didik dan menjadi referensi permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran motorik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian teori

1. Model Pembelajaran

Pendekatan/model, strategi, metode pembelajaran adalah komponen penting untuk menentukan keberhasilan terhadap proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dimaksudkan sebagai suatu obyek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan sesuatu hal yang menggambarkan adanya pola berfikir. Menurut Sanjaya (2010, p. 82) “model adalah abstraksi dunia nyata atau representasi peristiwa kompleks atau sistem, dalam bentuk naratif, matematis, grafis, serta lambang-lambang lainnya”. Sedangkan Model pembelajaran dipandang sebagai ”Pilihan” guru untuk mempertimbangkan manfaat pendidikan jasmani bagi peserta didik, atau lebih sering disebut dengan orientasi.

Model bukanlah realistik, akan tetapi merupakan *representative* realistik yang dikembangkan dari keadaan. Model pada dasarnya berkaitan dengan rancangan yang dapat digunakan untuk menerjemahkan sesuatu ke dalam realistik atau kenyataan, yang sifatnya lebih praktis. Model berfungsi sebagai sarana untuk mempermudah berkomunikasi, atau sebagai petunjuk yang bersifat perspektif untuk mengambil keputusan, atau sebagai petunjuk perencanaan untuk kegiatan pengelolaan. Pembelajaran sebagai proses perubahan tingkah laku peserta didik melalui pengoptimalan lingkungan sebagai sumber stimulus belajar (Nurdyansyah dan eni fariyatul fahyuni, 2016, p. 1).

Menurut Afandi, dkk. (2013, p. 16) “model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik metode, bahan, media dan alat penilaian pembelajaran”. Sedangkan menurut Aunurrahman (2016, p. 141) “model pembelajaran adalah cara yang efektif seorang guru memiliki konsep, pengetahuan, dan pemahaman terhadap lingkungan belajar sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dan pada akhirnya pencapaian hasil belajar peserta didik dapat dioptimalkan”. Sedangkan Helmiati (2016, p. 19) menyatakan bahwa “model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru”. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan tehnik pembelajaran.

Model pembelajaran dipilih berdasarkan kesesuaian situasi kelas dari kejasama guru dan peserta didik. Model pembelajaran disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun metode pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologis, sosiologis, analisis sistem, atau teori-teori lain yang mendukung.

Berdasarkan pengertian-pengertian model pembelajaran di atas, setiap model pembelajaran memiliki ciri-ciri, sebagai berikut:

- a. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
- b. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- c. Dapat dijadikan pedoman perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.

- d. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), (2) prinsip-prinsip reaksi, (3) sistem sosial, dan (4) sistem pendukung.
- e. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran, meliputi: dampak pembelajaran berupa hasil belajar yang terukur dan dampak pengiring berupa hasil belajar jangka panjang.
- f. Adanya desain instruksional atau persiapan mengajar dengan berpedoman pada model pembelajaran yang dipilih.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan seperangkat strategi yang berdasarkan landasan teori dan penelitian tertentu yang meliputi latar belakang, prosedur pembelajaran, sistem pendukung dan evaluasi pembelajaran yang ditujukan bagi guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang dapat diukur.

Lestari (2020, p. 8) menyatakan bahwa “melalui model yang telah diberikan dalam pembelajaran penjas melalui model permainan peserta didik merasa sangat senang dan tertarik dalam melakukan kegiatan pembelajaran penjas”. Model permainan ini dapat menjadi alat untuk meningkatkan hasil motivasi pada siswa yang kurang termotivasi dalam pelajaran Penjasorkes. Dengan demikian, produk pengembangan dari pembelajaran penjasorkes yang dihasilkan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, kontekstual dan menunjang pembelajaran mata pelajaran lain sesuai dengan tema yang ada. Sehingga model pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran penjas sangat layak digunakan untuk membangun semangat peserta didik

dan membangun keterampilan bagi peserta didik khususnya pada pendidikan jasmani sekolah dasar.

2. Hakikat Permainan

a. Model Permainan

Model permainan suatu pola atau kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan permainan. Modifikasi permainan adalah perubahan dari keadaan semula dengan mengubah permainan yang sudah ada atau membuat permainan yang belum ada (Masgumelar, N. K., & Dwiyoogo, W. D., 2020). Sedangkan Dalam mewujudkan suatu proses pembelajaran di kelas atau di luar kelas yang mengarahkan kita dalam mendesain permainan untuk membantu peserta didik sehingga tujuan permainan tercapai (Pramono, 2021, p. 5). Jadi untuk model pembelajaran permainan yang baik akan membuat peserta didik menjadi bahagia.

b. Pengertian Permainan

Permainan dapat didefinisikan sebagai aktivitas yang dibatasi oleh aturan-aturan yang lengkap dan terdapat suatu konteks diantara para pemain agar menghasilkan hasil yang dapat di prediksi. Kegiatan yang dilakukan secara sukarela dan spontan untuk mendapatkan kepuasan dan kegembiraan merupakan salah satu ciri kegiatan bermain. Bermain dengan imajinasi dan fantasi, memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya sendiri. Pertama melalui perasaannya dan kemudian menggunakan pikiran dan logikanya. Melalui eksperimen, anak-anak menemukan dan merancang sesuatu yang baru dan berbeda sehingga menimbulkan kepuasan. Selanjutnya, anak dapat

mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain (Zellawati, 2011, p. 164). Bermain yaitu sarana untuk merangsang aktivitas anak (Astini 2017, p. 32). Sedangkan Danniels dan Pyle (2018, p. 3) mengatakan bahwa: *“By providing a range of play types in the classroom where educators take on a variety of roles, the learning of both developmental and academic skills can be addressed in a child-centred, engaging, and developmentally appropriate manner.”* Pengembangan permainan adalah proses pengambilan keputusan diseluruh permainan dalam kategori yang sama dipengaruhi secara kritis dan berbeda oleh berbagai kendala situasional (Farias, et al., 2020). Anak dapat aktif mengikuti proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menyediakan berbagai jenis permainan di kelas dimana pendidik mengambil berbagai peran, pembelajaran keterampilan perkembangan dan akademik dapat diatasi dengan cara yang berpusat pada anak, menarik, dan berkembang.

Melalui permainan peserta didik akan terlibat aktif dalam aktivitas fisik dan meningkatkan aktivitas mereka (Wong, et al., 2021). Jadi dengan bermain menggunakan sebuah permainan maka selain anak mendapatkan kesenangan anak juga dapat mengembangkan kemampuan gerak manipulatif. Sebuah permainan harus bernilai positif karena anak akan mengambil manfaat dan menyimpan segala sesuatu yang terjadi sebagai pembelajaran. Kegiatan bermain biasanya bersifat simbolik atau pura-pura karena tidak terjadi secara nyata. Bermain memiliki arti yang penting bagi anak, meskipun kegiatan bermain ini tidak terjadi nyata.

Bermain merupakan kebutuhan anak yang paling mendasar saat anak berinteraksi dengan dunia disekitarnya. Dengan bermain kebutuhan anak untuk suatu perkembangan akan berkembang dengan cara bermain. Bermain adalah suatu kebutuhan dan hak yang perlu untuk anak usia dini, dengan bermain anak akan tercapai keinginan dan kebutuhan perkembangannya, Seperti: motorik, kognitif, kreatifitas, bahasa, sosial, nilai dan sikap hidup (Hasanah, 2016, p. 117).

Bermain juga memberikan kesempatan yang luas untuk anak dapat bergerak, pengalaman belajar untuk mengasah, aktivitas sensori motor, yang meliputi penggunaan otot-otot besar dan kecil memungkinkan anak untuk memenuhi perkembangan konsep motorik (Hasanah, 2016, p. 119).

c. Fungsi Permainan

Kegiatan permainan yang tepat akan mengembangkan keterampilan gerak dasar lokomotor bagi peserta didik di sekolah dasar, karena pada dasarnya dunia anak adalah dunia bermain (Rejeki, et al.,2022). Keterampilan motorik dasar adalah blok bangunan dari gerakan masa depan yang membentuk perbendaharaan motorik seseorang (hilavi, et al., 2022). Jadi permainan merupakan salah satu upaya untuk bisa meningkatkan perkembangan gerak lokomotor anak dan kerjasama anak.

Fungsi permainan menurut (Blegur, 2018, p. 24):

1) Pengembangan jasmani

Kegiatan jasmani erat kaitanya dengan gerak. Untuk itu, ketercapaiannya hanya akan nampak ketika anak terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang bersifat gerak pula, misalnya melalui permainan. Saat

bermain anak mulai dengan gerakan dasar (lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif), baik menari, lompat, dan melempar, untuk melatih kekuatan otot, kelincahan, kelentukan, kecepatan, keseimbangan, daya tahan, dan koordinasi.

2) Pengembangan sportivitas

Jika kita mencermati perkembangan fenomena sosial dewasa ini, baik di bidang pendidikan, olahraga, politik, ekonomi, dan hukum banyak terjadi perilaku-perilaku yang tidak sportif. Perilaku tersebut dapat berupa, nyontek pada saat ujian, nilai ujian disabotase, gelar palsu, ijazah palsu, menggunakan doping, kampanye hitam, dsb. Oknum-oknum tersebut akan menempuh berbagai perilaku curang untuk mewarnai segala kinerjanya dengan tingkat akuntabilitas yang rendah sebagai implikasi lanjutan dari proses pemodelan perilaku tidak sportif.

3) Pengembangan keseimbangan mental

Sifat anak dapat dipengaruhi oleh lingkungan di mana dirinya berada. Baik atau buruknya pengaruh tersebut tergantung dari sifat-sifat yang ada pada lingkungan tersebut. Mudah dan tidaknya anak terpengaruhi, sangat bergantung pada kematangan mental anak untuk menerima intervensi ekstrinsik lingkungan.

4) Perkembangan solidaritas

Solidaritas sebagai perasaan atau ungkapan dalam sebuah regu yang dibentuk oleh kepentingan bersama dan merupakan integrasi oleh individu dengan orang lain yang berada disekitarnya. Hal ini mengacu pada hubungan sosial yang saling mengikat secara kekeluargaan antara satu dengan yang lainnya. Solidaritas adalah kesepakatan bersama secara kolektif dalam bentuk tanggung jawab, dukungan, kekerabatan, saling berbagi untuk sesuatu hal antara satu individu dengan individu lain.

5) Pengembangan kecintaan terhadap olahraga

Kecintaan terhadap olahraga sebenarnya bukan hanya penting bagi pribadi anak semata (individualis), tetapi penting juga untuk pengembangan olahraga baik bersifat lokal, regional, maupun nasional

(sosialis). Kecintaan ini sebagai motivasi intrinsik awal anak yang akan memberikan pengalaman gerak yang dasar untuk gerak-gerak lanjutan yang lebih sempurna dan kompleks untuk olahraga profesional.

6) Pengembangan kecepatan proses berpikir

Kesangsian terhadap sumbangan kegiatan bermain bagi pengembangan kecepatan proses berpikir anak masih dijumpai. Orang masih terbatas mengatakan bahwa bermain hanya menghabiskan waktu dan tenaga saja, bermain hanya membentuk otot agar menjadi kuat dan kekar saja, atau paling-paling bermain hanya membuat anak untuk melakukan beberapa kecakapan seperti menendang bola dalam permainan sepak takraw atau sepakbola, men-dribble dalam permainan bola basket, memukul dalam permainan kasti, soft ball, bola voli, dsb.

Berdasarkan paparan di atas bawah bahwa permainan memiliki banyak fungsi yang utama adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik peserta didik. Bila permainan dilakukan dengan sungguh-sungguh juga akan menciptakan keseimbangan berpikir yang baik. Oleh karena itu permainan sangat baik dilakukan oleh peserta didik.

d. Manfaat Permainan

Peserta didik menyukai permainan yang merangsang mereka untuk berpikir lebih keras memecahkan masalah seperti: petualangan, teka-teki, dan tindakan (Saputri, et al., 2018). Sedangkan bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan bagi anak usia dini, selain memiliki fungsi edukatif, bermain juga merupakan reaksi yang membahagiakan bagi peserta didik (Sahudi, et al., 2021). Bermain bukan hanya memiliki fungsi besar dalam kehidupan anak dikemudian hari, tetapi ternyata juga memiliki manfaat bagi mereka kelak. jika dilihat secara kata bermain di dalam pikiran

bawah sadar manusia memiliki konotasi kata gembira, mengasyikkan, menyenangkan. Namun jika dilihat secara implisit mengandung pengertian rilaks, santai, tidak harus berusaha mati-matian. Bermain adalah hal yang sangat alamiah bagi anak-anak, hampir seperti: makan, minum dan tidur.

Merasa melalui sentuhan, bergembira, tertawa, berteriak adalah bagian dari kehidupan anak ketika mereka masuk dalam sebuah bingkai permainan, artinya bermain akan membantu anak menjadi individu yang lebih baik serta memiliki efek positif bagi perkembangan jiwa anak (Astuti,2016: 3). Sedangkan model permainan yang baik akan melakukan tiga keterampilan gerak dasar seperti: keterampilan lokomotor, keterampilan stabilitas, dan keterampilan manipulatif/mengontrol objek (Mujriah, et al., 2022)

Manfaat permainan menurut (Ardini, 2018, p. 65):

- 1) Kemampuan fisik kita menjadi kuat karena dalam permainan ada gerakan melompat-lompat, berlari, melempar dan lain sebagainya.
- 2) Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan.
- 3) Dapat menaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama.
- 4) Mengembangkan kecerdasan logika
- 5) Kita menjadi lebih kreatif
- 6) Meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh
- 7) Membantu kita untuk berlatih mengkomunikasikan perasaan secara efektif dengan cara yang alami, mengurangi kecemasan, pengendalian diri, pelatihan konsentrasi,
- 8) Anak belajar memecahkan masalah melalui permainan sehingga kemampuan tersebut bisa ditransfer dalam kehidupan nyata
- 9) Melatih sikap jujur sejak dini

Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan untuk peserta didik ada sangat banyak. Ditinjau dari fisik manfaatnya adalah untuk melatih kekuatan otot besar maupun otot kecil. Kemudian ditinjau dari mental dan kognitifnya pasti permainan akan membuat peserta didik akan terlatih mental dan pengetahuannya tentang permainan.

e. Pengertian dan Karakteristik Permainan Sederhana

Permainan merupakan salah satu hal yang sangat disukai oleh anak. Salah satu jenis permainan tersebut yaitu permainan sederhana. Permainan sederhana adalah permainan yang tidak memerlukan alat yang rumit, tetapi tetap menyenangkan dan menghibur. Contoh dari permainan sederhana sendiri terdapat banyak permainan seperti permainan tradisional. Permainan sederhana adalah permainan yang sebagian timbul dari permainan-permainan rakyat, permainan anak-anak, permainan tradisional, permainan dolanan, dsb. Karena manfaatnya dari segi gerak dan kebugaran fisik, permainan ini dipandang penting untuk dikembangkan dan digunakan di sekolah-sekolah, dengan dinamakan sebagai permainan dasar atau sering juga disebut permainan kecil.

Nandang Rusmana (2009, p. 18), menyebutkan bahwa permainan sederhana biasanya memiliki beberapa karakteristik tertentu, yakni : 1) Berdurasi pendek. Durasi dapat berkisar antara satu menit dalam satu bentuk ilustrasi visual atau deskripsi verbal singkat sampai dengan 30 menit dalam bentuk latihan atau diskusi kelompok. 2) Murah. Umumnya tidak ada alat atau

bahan yang perlu dibeli dengan biaya mahal untuk digunakan dalam permainan. 3) Partisipatif. Agar lebih efektif, permainan perlu melibatkan siswa secara fisik melalui gerakan atau pelibatan secara psikologis melalui pengarah perhatian visual dan mental. 4) Menggunakan alat bantu. Beberapa permainan membutuhkan alat bantu sederhana untuk menambah dimensi realism aktivitas. 5) Beresiko kecil. Apabila suatu permainan dilakukan sesuai dengan konteksnya dan diterapkan dengan sikap positif dan profesional, maka permainan tersebut hampir dipastikan selalu berhasil. 6) Dapat diadaptasikan. Permainan yang baik dapat diadaptasi sesuai situasi dan beberapa point dapat ditonjolkan secara berbeda-beda. 7) Berfokus tunggal. Dibandingkan dengan simulasi, permainan lebih sering digunakan sebagai ilustrasi hanya untuk satu point materi saja. Ciri terakhir yang menjadi indikasi dalam permainan yaitu bagaimana menciptakan kegiatan yang menyenangkan tanpa melupakan aspek afektif, kognitif dan psikomotor.

3. Perkembangan Motorik

a. Hakikat Perkembangan Motorik

Perkembangan dapat diartikan sebagai proses perubahan kuantitatif dan kualitatif individu dalam rentang kehidupannya, mulai dari masa konsepsi, masa bayi, masa kanak-kanak, masa remaja, sampai masa dewasa. Perkembangan dapat diartikan juga sebagai suatu proses perubahan dalam diri individu atau organisme, baik fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah) menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan (Syamsu, 2012).

Aktivitas fisik atau motorik yaitu segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Dalam perkembangan motorik, yang menentukan adalah otot, saraf, dan otak. Ketiga unsur itu melaksanakan masing-masing perannya secara berinteraksi positif, artinya unsur-unsur yang satu saling berkaitan, saling menunjang, saling melengkapi dengan unsur yang lainnya untuk mencapai kondisi motoris yang lebih sempurna keadaannya menurut, Zulkifli (2009, p. 31). Sedangkan menurut Danim (2011, p. 47-48) menyatakan bahwa “teori belajar observasional (*Observational Learning Theory*) yang dikembangkan oleh Albert Bandura dapat diterapkan pada pembelajaran motorik kasar dan halus bagi anak-anak prasekolah (masa kanak-kanak awal)”. Aktivitas fisik adalah faktor pelindung untuk lintas usia dan populasi menawarkan manfaat secara psikologi dan sosial (Julien et al., 2021).

Anggraini, dkk (2020, p. 64) menyatakan bahwa selama masa anak-anak awal, pertumbuhan fisik berlangsung lambat dibandingkan dengan tingkat pertumbuhan selama masa bayi. Pertumbuhan fisik yang lambat ini berlangsung sampai mulai munculnya tanda-tanda pubertas, yakni kira-kira 2 tahun menjelang anak matang secara seksual dan pertumbuhan fisik kembali berkembang pesat. Meskipun selama masa anak-anak pertumbuhan fisik mengalami perlambatan, keterampilan motorik kasar dan motorik halus justru berkembang pesat. Perkembangan fisik motorik anak usia dini memiliki peran yang sangat penting dengan aspek perkembangan yang lainnya. Perilaku aktif yang baik harus dimulai sejak usia dini, karena perilaku yang dipelajari di

masa muda lebih bertahan lama baiknya (Cocca et al., 2020). Hal ini dikarenakan bahwa perkembangan fisik motorik dan perilaku dapat diamati dan dapat diramalkan, seperti perubahan ukuran tubuh pada anak.

Pangrazi & Aaron (2010, p. 328) menyatakan bahwa “keterampilan dasar, terkadang disebut dasar atau fungsional keterampilan, adalah keterampilan yang dibutuhkan anak-anak untuk berfungsi secara efektif di lingkungan”. Keterampilan dasar adalah dasar manusia gerakan biasanya diidentifikasi oleh kata kerja tunggal, seperti berjalan, memutar, berlari, melompat, atau meregangkan tubuh. Itu pola perkembangan belajar keterampilan fisik berkembang dari umum (motorik besar) ke khusus (motorik halus) gerakan.

b. Nilai-nilai Perkembangan Motorik

Nilai-nilai yang didapat dari perkembangan motorik pada anak usia dini antara lain (Sumantri, 2005) sebagai berikut:

- 1) Memperoleh pengalaman yang berarti Anak akan memperoleh pengalaman-pengalaman gerak yang diperlukan dalam hidupnya dan dapat mendukung terjadinya proses pertumbuhan dan perkembangan dirinya, sehingga pengalaman inilah yang menjadikan anak semakin memiliki rasa percaya diri.
- 2) Hak dan kesempatan beraktivitas anak berhak serta berkesempatan melakukan aktivitas-aktivitas yang disukai. Hal ini dapat menjadikan proses perkembangan serta pertumbuhannya semakin cepat.
- 3) Keseimbangan jiwa dan raga proses perkembangan yang sesuai dengan usianya akan melahirkan keseimbangan antara jiwa dan raga, sehingga keduanya dapat berjalan beriringan dan seimbang.

- 4) Mampu menjadi dirinya sendiri perkembangan motorik apabila sesuai akan menjadikan seorang anak dapat menjadi dirinya sendiri.

Pertumbuhan fisik anak pada usia sekolah dasar ditandai dengan anak menjadi lebih tinggi, berat, dan kuat dibandingkan pada saat anak berada di SD, hal ini tampak pada perubahan sistem tulang, otot dan keterampilan gerak. Anak lebih aktif dan kuat untuk melakukan kegiatan fisik seperti: berlari, memanjat, melompat, berenang dan kegiatan luar rumah lainnya. yang meliputi perkembangan kesehatan, perkembangan kekuatan otot, ketahanan fisik, peningkatan kelenturan dan koordinasi gerak, dan perkembangan mental (Veljkovic, et al.,2021).

Motorik kasar adalah gerakan yang menggunakan hampir seluruh otot besar anggota tubuh. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot kecil serta koordinasi mata dengan tangan (Decaprio, 2013, p. 19-20). Perkembangan motorik kasar maupun motorik halus pada anak-anak sangat dipengaruhi oleh perkembangan fisik. Kelengkapan dan kesehatan fisik anak adalah suatu yang berpengaruh besar pada perkembangan motoriknya. Perkembangan fisik anak usia SD dapat dilihat dari gambaran umum menyangkut pertambahan proporsi tinggi dan berat badan serta ciri-ciri fisik lain yang tampak.

Di usia sekolah dasar ini, anak banyak mengembangkan kemampuan motorik dasar yang digunakan untuk menyeimbangkan badan, berlari, melompat, dan melempar (Slavin, 2011, p. 100). Sedangkan Anak sekolah dasar pada umumnya berada pada fase tenang, di mana perkembangan fisik

pada masa ini terbilang lambat namun konsisten (Budiyartati, 2014, p. 72). Ciri-ciri perkembangan fisik yang mendasar pada anak sekolah dasar usia 7 hingga usia 9 tahun, anak perempuan lazimnya lebih pendek dan ringan daripada anak laki-laki. Pada usia 9 sampai 10 tahun, anak perempuan lazimnya memiliki tinggi dan berat badan yang sama dengan anak laki-laki. Pada usia sekitar 11 tahun anak perempuan lebih tinggi dan berat dibandingkan anak laki-laki. Jadi Perkembangan motorik penting untuk dikembangkan melalui proses pembelajaran.

Guru perlu mengajak anak untuk belajar dengan melibatkan aktivitas fisik, semisal olahraga, menulis, menggambar dan sebagainya sebagai latihan anak untuk mengembangkan keterampilan motoriknya. Keterampilan berpikir kreatif menjadi sangat penting karena perlunya solusi kreatif dan inovatif untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (Bulut et al.,2022). Orang tua di rumah juga penting untuk memberikan asupan gizi yang sehat dan seimbang agar pertumbuhan fisik anak sehat dan dapat beraktivitas dengan penuh semangat.

c. Gerak Dasar Lokomotor

Gerak Lokomotor adalah gerakan berpindah tempat, dimana bagian tubuh tertentu bergerak atau berpindah tempat. Gerak dasar lokomotor merupakan salah satu domain dari gerak dasar fundamental (fundamental basic movement). Menurut Yudanto dalam Hidayat (2017, p. 23) Gerak lokomotor dapat diartikan sebagai gerak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain.

Bentuk gerak lokomotor diantaranya berjalan, berlari, berjingkat, melompat dan meloncat, berderap, merayap dan memanjat. Selanjutnya menurut Mahendra dalam Hidayat (2017, p. 23) Menyatakan bahwa gerak lokomotor adalah gerak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain, baik secara horisontal maupun secara vertikal. Keterampilan lokomotor didefinisikan sebagai keterampilan berpindahnya individu dari satu tempat ke tempat yang lain. Sebagian besar keterampilan lokomotor berkembang dari hasil dari tingkat kematangan tertentu, namun latihan dan pengalaman juga penting untuk mencapai kecakapan yang matang. Keterampilan lokomotor misalnya berlari cepat, mencongklang, meluncur, dan melompat lebih sulit dilakukan karena merupakan kombinasi dari pola-pola gerak dasar yang lain. Keterampilan lokomotor membentuk dasar atau landasan koordinasi gerak kasar (*gross skill*) dan melibatkan gerak otot besar. Gerakan-gerakan lokomotor adalah gerakan-gerakan yang pergi ke mana saja. Para ahli mendefinisikan gerakan lokomotor sebagai gerakan-gerakan yang menyebabkan tubuh berpindah tempat atau mengembara dalam berbagai ruang, sehingga dalam bahasa Inggris disebut juga *traveling*. Gerakan-gerakan inilah yang kemudian menjadi dasar bagi perkembangan koordinasi gerakan yang melibatkan otot-otot besar (*gross-muscles*), pertumbuhan otot, daya tahan dan stamina, di samping merupakan bagian yang menggembirakan anak.

4. Hakikat Kerjasama

Sebagai manusia tidak dapat dipisahkan dari komunitasnya dan setiap orang di dunia ini tidak ada yang dapat berdiri sendiri melakukan segala aktivitas untuk memenuhi kebutuhannya, tanpa bantuan orang lain. Begitupun Anak, dalam aktivitas usahanya setiap anak selalu membutuhkan kehadiran dan peran orang lain. Salah satu ciri khas keterampilan sosial yang berkembang adalah kerjasama, belajar kerjasama yang mengembangkan kognitif maupun sosial.

Bermain merupakan cara yang paling tepat untuk meningkatkan kerja sama anak melalui permainan sederhana. Pentingnya kerja sama pada anak merupakan dasar dalam bersosialisasi antara seseorang dengan orang lain, manusia tidak dapat hidup sendiri melainkan saling membutuhkan satu sama lain. Engles (2020, p. 2) “pendekatan kerjasama bertujuan untuk mempromosikan interaksi sosial yang positif dengan meminta peserta didik berjuang menuju target kolektif dan bekerja sama sebagai sebuah tim”.

Permainan bisa mendapat stimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Menurut Rio (2020, p. 2) “kerjasama diakui secara internasional sebagai komponen kunci dan hasil yang diharapkan dari fisik pendidikan dalam kurikulum sekolah nasional dan standar nasional”.

Melihat pengertian di atas maka dapat dipersepsikan bahwa aktivitas kerjasama akan terjadi apabila ada dua orang atau lebih dalam suatu aktivitas dan

melakukan kegiatan secara bersama-sama untuk menyelesaikan sesuatu. Aktivitas tersebut apabila dilakukan hanya oleh satu orang maka tidak dapat dikatakan kerjasama, begitu pula sebaliknya. Adanya satu tujuan di dalamnya juga menentukan layak tidaknya aktivitas tersebut dikatakan kerjasama.

5. Karakteristik peserta didik

Peserta didik merupakan sinonim dari peserta belajar dalam lembaga pendidikan yaitu sekolah. Dalam jenjang tingkat sekolah, Sekolah Dasar (SD) merupakan tingkat jenjang kedua setelah tingkat pendidikan anak usia dini (PAUD). Pendidikan jasmani adalah proses melalui pengalaman belajar bagi peserta didik berupa kegiatan jasmani, permainan dan olahraga yang secara konsisten dipersiapkan untuk mendorong peningkatan kemampuan motorik, sosial dan moral (Yoda et al.,2021). Jenjang tingkat sekolah dasar dibagi menjadi dua, yaitu Sekolah Dasar kelas bawah dan Sekolah Dasar kelas atas.

Karakteristik perkembangan anak usia dini Sekolah Dasar dalam perkembangannya memiliki karakteristik yang unik. Berbagai teori membahas tentang karakteristik anak usia SD sesuai dengan aspek-aspek yang ada pada anak. Beberapa teori tersebut diantaranya yaitu teori kognitif, teori psikososial, teori moral, teori perkembangan fisik dan motorik. Konsep-konsep di dalamnya akan dibahas lebih lanjut sebagai berikut:

a. Perkembangan Kognitif Anak Usia SD

Karim dan Wifroh (2014, p. 105) menyatakan bahwa “kecerdasan merupakan perwujudan dari perkembangan kognitif peserta didik”. Perkembangan kognitif yang dimiliki oleh anak diharapkan nantinya berguna

dalam mempelajari informasi yang ada disekelilingnya, untuk kelangsungan hidup anak kedepannya dan bermanfaat untuk orang lain.

Selama masa Sekolah Dasar terjadi perkembangan kognitif yang pesat pada anak. Anak mulai belajar membentuk sebuah konsep, melihat hubungan, dan memecahkan masalah pada situasi yang melibatkan objek konkret dan situasi yang tidak asing lagi bagi dirinya. Anak juga sudah mulai bergeser dari pemikiran egosentris ke pemikiran yang objektif (Slavin, 2011, p. 50-51). Anak mampu mengerti adanya perpindahan pada hal yang konkret serta sudah memahami persoalan sebab akibat. Beberapa penjelasan tersebut dapat menggambarkan bahwa anak usia SD membutuhkan objek konkret dan situasi yang nyata/kebiasaan pada pelaksanaan pembelajaran di SD.

Guru penting untuk menghadirkan objek nyata dengan situasi pembelajaran yang nyata bagi anak sebagai metode atau media untuk memudahkan anak dalam berpikir logis, membuat klasifikasi objek, membentuk konsep, melihat hubungan dan memecahkan masalah. Slavin (2011, p. 56) menyatakan bahwa “terdapat empat implikasi teori kognitif Piaget terhadap pendidikan”. Pertama, guru harus peduli terhadap metode atau proses pemikiran anak hingga diperolehnya suatu hasil pemikiran dalam dirinya. Kedua, guru harus menyediakan berbagai kegiatan yang memungkinkan adanya keterlibatan aktif peserta didik dengan inisiatif dalam dirinya sendiri. Ketiga, guru tidak boleh menekankan kegiatan belajar yang menuntut anak untuk berpikir layaknya orang dewasa. Keempat, guru harus peduli terhadap kecepatan dan tingkat perkembangan kognitif masing-masing

peserta didik dalam melaksanakan suatu pembelajaran sehingga masing-masing peserta didik dapat belajar secara optimal.

Rendahnya stimulasi perkembangan motorik telah menyebabkan keterlambatan perkembangan, dan keterlambatan tersebut dapat berpengaruh pada perilaku lainnya (Libertus & Violi, (2016, p. 143-147). Berdasarkan literatur tersebut peneliti ingin membuat model permainan aktivitas jasmani yang menyesuaikan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas bawah.

6. Model Permainan Gerak Dasar Lokomotor dan Kerjasama

a. Permainan Bola Beracun

Kompetensi Inti:

- 1) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar:

- 2) Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional

Indikator:

- 1) Melempar bola mengenai lawan
- 2) Menghindari bola dari lawan
- 3) Kerjasama Menyusun strategis untuk mengalihkan perhatian lawan

Tujuan Permainan:

- 1) Mengembangkan kemampuan melempar bola: saat peserta didik mendapat operan dari teman 1 tim.
- 2) Mengembangkan kemampuan menangkap bola: saat peserta didik mendapat operan dari teman 1 tim.
- 3) Mengembangkan kemampuan berlari: saat menghindari dari serangan lawan.
- 4) Mengembangkan kemampuan melompat: saat menghindari dari serangan lawan.
- 5) Mengembangkan kemampuan meloncat: saat menghindari dari serangan lawan.
- 6) Mengembangkan kerjasama: saat peserta mendapat bola lalu mengalihkan perhatian dengan cara mengoper bola ke teman 1 tim.

Cara Bermain:

- 1) Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok.
- 2) Masing-masing kelompok menempati kotak yang sudah tersedia
- 3) Dari masing-masing tim ditunjuk 1 orang untuk melakukan suit.
- 4) Yang menang menjadi yang memegang bola pertama.
- 5) Aba-aba dimulai maka permainan dimulai.
- 6) Bola harus mengenai tim lawan tepatnya mengenai pinggang sampai bawah. Apabila tim lawan sudah terkena bola, maka harus berjaga di luar garis lawan, kemudian tugas yang diluar garis lawan bisa mengenai bola ke arah lawan atau mengoper ke teman satu tim.
- 7) Tim yang masih banyak berada di dalam kotak dan tidak terkena bola itulah

tim yang memenangkan pertandingan.

b. Permainan Estafet Gelang

Kompetensi Inti:

3.1 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar:

4.1 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional

Indikator:

- 1) Berlari zig-zag dengan memegang gelang.
- 2) Melompat dengan memegang gelang.
- 3) Melakukan estafet gelang ke teman.

Tujuan Permainan:

- 1) Mengembangkan kemampuan berlari : saat peserta didik mendapat giliran berlari.
- 2) Mengembangkan kemampuan melompat : saat peserta didik melewati gawang.
- 3) Mengembangkan kelincahan : saat peserta didik berlari melewati cone dengan cara zig-zag.
- 4) Mengembangkan Kerjasama : saat peserta didik berusaha secepat-cepatnya mengoper gelang ke teman 1 tim.

Cara Bermain :

- 1) Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok.
- 2) Masing-masing kelompok baris berbanjar di belakang cone yang sudah disediakan sebagai pembatas.
- 3) Anak yang mendapatkan barisan paling depan yang memegang gelang terlebih dahulu.
- 4) Setelah aba-aba mulai, maka permainan dimulai.
- 5) Anak berlari sambil memegang gelang melewati cone dengan cara lari zig-zag.
- 6) Kemudian melewati gawang dengan cara melompat. Setelah melewati gawang kemudian dilanjutkan berlari dan melompat di matras kotak yang sudah disediakan.
- 7) Dilanjutkan dengan berlari menuju kelompok untuk mengoper gelang keanak yang mendapat barisan no 2.
- 8) Anak yang mendapat barisan no 2 kemudian berlari melewati rintangan seperti yang dilakukan anak barisan no 1. Dilanjutkan anak barisan no 3 dan seterusnya sampai keanak barisan terakhir.
- 9) Barisan terakhir yang cepat berlari sambil memegang gelang kemudian sampai Kembali ke garis start dialah yang menang.

c. Permainan Mencar (Mencari Gambar)

Kompetensi Inti:

- 3.1 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak

sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar:

4.1 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional

Indikator:

- 1) Meloncati holahop untuk menuju tempat gambar.
- 2) Berlari menuju tempat gambar.
- 3) Mencari gambar yang sudah disebutkan.

Tujuan Permainan :

- 1) Mengembangkan kemampuan meloncat : saat melewati holahop
- 2) Mengembangkan kemampuan berlari : menuju area gambar.
- 3) Mengembangkan kemampuan konsentrasi dan berfikir cepat : saat mencari gambar yang disebutkan.
- 4) Mengembangkan kemampuan Kerjasama : bekerjasama untuk mendapatkan gambar dan mendapatkan poin sebanyak-banyaknya.

Cara Bermain:

- 1) Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok/ 5 kelompok.
- 2) Masing-masing kelompok berbaris berbanjar di belakang cone yang sudah disediakan sebagai pembatas.
- 3) Anak yang berbaris paling depan mendapat giliran terlebih dahulu untuk mencari gambar.

- 4) Guru memberi aba-aba untuk menyebutkan hewan yang dicari.
- 5) Guru meniupkan peluit untuk anak mulai lompat, kemudian berlari menuju gambar dan mencari gambar yang disebutkan.
- 6) Setelah anak mendapatkan gambar yang disebutkan oleh guru, lalu anak Kembali dengan cara melompat dan megumpulkan gambar yang sudah didapat. Anak yang sudah mendapat dan berlari Kembali ke barisan paling belakang.
- 7) Kemudian anak dibarisan ke 2 bersiap-siap mendengarkan aba-aba dari guru, dan melakukan seperti pada barisan no 1 dan seterusnya sampai barisan paling terakhir.
- 8) Setelah semua anak melakukannya, kemudia guru menghitung point dan gambar yang sudah didapatkan anak.
- 9) Kelompok yang mendapatkan lebih banyak gambar, kelompok tersebut yang menjadi pemenangnya.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Nurul Fajar Muslimah Ningrum (2017). Judul “Pengembangan Model Permainan untuk Meningkatkan Perseptual Motorik dan Perilaku Sosial Peserta didik Sekolah Dasar Kelas Bawah”. Tesis, Program Studi Ilmu Keolahragaan Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (R & D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran yang disusun, menurut ahli pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Ujicoba skala kecil dilakukan terhadap 27 peserta didik SD N

Ambarukmo. Ujicoba skala besar dilakukan terhadap 32 peserta didik SD N Ngringin dan 34 peserta didik SD N Puren. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah pedoman pengamatan (observasi), pedoman wawancara, catatan lapangan, skala nilai, lembar penilaian uji efektifitas dan penilaian hasil belajar. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian berupa model permainan, yang berisikan 6 model permainan, yaitu: (1) permainan karung berantai, (2) permainan egrang berantai, (3) permainan engklek berantai, (4) permainan balok berantai, (5) permainan kelereng berantai, (6) permainan ban berantai. Model permainan disusun dalam bentuk buku pedoman dan dituangkan dalam bentuk DVD. Berdasarkan hasil penilaian para ahli materi dan praktisi, dapat ditarik kesimpulan bahwa model permainan untuk meningkatkan perseptual motorik dan perilaku sosial peserta didik sekolah dasar kelas bawah yang didesain berkategori baik, sehingga model permainan telah sesuai, layak, dan efektif untuk digunakan.

2. Abdurrakhman Haryo Nugroho (2019). Judul “Pengembangan Model Aktivitas Jasmani Mmelalui Permainan Sederhana untuk Meningkatkan Koordinasi dan Ketepatan Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah”. Tesis, Program Studi Ilmu Keolahragaan Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (R & D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengembangan Model Aktivitas Jasmani Melalui Permainan Sederhana Untuk Meningkatkan Koordinasi Dan Ketepatan Siswa Kelas Bawah valid. Penelitian ini adalah

penelitian pengembangan yang mengacu pada langkah-langkah penelitian Borg & Gall dengan melalui tahapan: pengumpulan hasil riset dan informasi, perencanaan, mengembangkan produk awal, uji coba awal, revisi penyusunan produk utama, uji coba lapangan utama, revisi penyusunan produk operasional, uji coba produk operasional, revisi produk final. Subjek uji coba skala kecil dilakukan terhadap 2 guru sekolah dasar, sedangkan subjek uji coba penelitian skala besar dilakukan terhadap 3 guru sekolah dasar, dan subjek uji efektifitas produk sebanyak 25 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes keterampilan koordinasi dan ketepatan. Penilaian para ahli dan instruktur menggunakan lembar kuisisioner. Model permainan terdiri dari 7 jenis permainan (1) Permainan seimbangkan bola, (2) permainan lembarung, (3) permainan bowling, (4) permainan kapal pecah, (5) permainan jalan laba- laba, (6) permainan bambu air, (7) permainan bola poin. Permainan sederhana dikonsept dengan menyenangkan sesuai karakter siswa yang senang menghabiskan waktu untuk bermain, hal ini dimaksudkan agar siswa senang dalam proses belajar, secara tidak langsung lebih mudah meningkatkan unsur gerak koordinasi, ketepatan dan antusias siswa dalam belajar. Hasil penelitian ini adalah pengembangan model permainan sederhana layak dan efektif untuk meningkatkan kebugaran jasmani koordinasi gerakan dan ketepatan.

3. Septian Fajri Masyhuri (2019). Judul “Pengembangan Model Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Tradisional Untuk Mengembangkan Karakter Jujur Disiplin dan Tanggung Jawab Pada Pada Siswa Sekolah Dasar”. Tesis, Tesis, Program Studi Ilmu Keolahragaan Program Pascasarjana Universitas Negeri

Yogyakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan yang mengikuti langkah langkah pengembangan menurut Borg and Gall (2007): (1) studi pendahuluan dan pengumpulan informasi dan analisis kebutuhan kajian literatur, pengamatan lapangan, membuat kerangka kerja penelitian. (2) Perencanaan (perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran). (3) Mengembangkan produk awal (penyiapan materi pembelajaran, instrumen evaluasi) dan validasi (4) Revisi produk awal (5) Uji coba lapangan awal (Uji coba skala kecil). (6) Revisi produk (berdasarkan saran-saran pada uji coba). (7) Uji coba lapangan utama (uji skala besar) (8) Revisi produk. (berdasarkan hasil-hasil uji skala besar). (9) Uji efektivitas. (10) Produk Akhir. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini adalah sebuah model pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional untuk mengembangkan karakter jujur disiplin dan tanggung jawab pada siswa sekolah dasar. Hasil uji coba model pembelajaran efektif untuk mengembangkan karakter jujur disiplin dan tanggung jawab.

4. Sollimatul Parlindungan (2021). Judul “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sederhana untuk Meningkatkan Kebugaran dan Kerjasama Peserta didik SD Kelas Bawah” Tesis, Program Studi Ilmu Keolahragaan Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (R & D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Produk yang dihasilkan model pembelajaran kebugaran jasmani dan kerjasama yang bervariasi membantu guru dan peserta didik. (2)) Tingkat kelayakan produk berdasarkan penilaian tiga ahli materi

dengan kategori “Layak”. Validasi tiga ahli pembelajaran mendapat penilaian dengan kategori “Sangat Layak”. Produk ini melalui tahap uji coba skala kecil dengan kategori “Sangat Layak”. Dan tahap uji coba skala besar, produk ini mendapatkan hasil dengan kategori “Sangat Layak”. (3) Uji efektivitas pada aspek kognitif diperoleh nilai rata-rata Pre test 4,25 dan Post test 5,80. Pada aspek afektif diperoleh nilai rata-rata Pre test 4,40 dan Post test 5,85. Pada aspek psikomotor diperoleh nilai rata-rata Pre test 4,55 dan Post test 5,95. Berdasarkan uji Paired Sample T Test diketahui nilai t-hitung untuk hasil belajar peserta didik Pre Test dan post-test adalah $p < 0,05$. Yang artinya menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan sederhana efektif untuk meningkatkan kebugaran dan kerjasama peserta didik SD kelas bawah.

5. Nuzulla Saputri. (2021). Judul “Model pembelajaran berbasis permainan kipboi untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa sekolah dasar kelas atas di kecamatan ambal kebumen” Program Studi Ilmu Keolahragaan Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Hasil penelitian Produk akhir berupa modul panduan pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan kipboi untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa yang memuat: 1) konsep model permainan, 2) tujuan model permainan, materi, 3) tata cara penggunaan model permainan, 4) contoh penggunaan model permainan, dan 5) model permainan kipboi. Model permainan tersebut sesuai dengan karakteristik siswa SD serta mengandung unsur yang ada didalam permainan bola kecil dan permainan tradisional. Model permainan efektif untuk meningkatkan kebugaran jasmani pada anak usia SD kelas atas.

Hasil analisis statistik uji efektivitas diperoleh nilai t hitung (2,705) > t tabel (2,144), sehingga dapat dikatakan terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis permainan kipboi terhadap kebugaran jasmani siswa. Keunggulan dari model pembelajaran berbasis permainan kipboi membuat anak lebih terlibat aktif dalam pembelajaran pendidikan jasmani serta lebih sedikit waktu menunggu giliran.

C. Kerangka Berfikir

Salah satu proses peningkatan perkembangan gerak dasar lokomotor dan kerjasama anak adalah melalui pendidikan formal, yang terdapat dalam materi pembelajaran pendidikan jasmani, selama proses pembelajaran di sekolah diharapkan selain bertambahnya pengetahuan dan keterampilan gerak tentang pendidikan jasmani diharapkan juga dapat meningkatkan kebugaran jasmani peserta didik. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah menjadi salah satu tempat untuk merealisasikan hal tersebut, pendidikan jasmani di sekolah dapat mendorong upaya meningkatkan perkembangan motorik anak yang harus diberikan dengan tepat agar dapat mencapai tujuan sesuai perkembangan usianya.

Dimulai dari keterampilan gerak dasar yang sesuai dan tepat dengan karakteristik anak, hal tersebut dapat membantu proses pembentukan keterampilan gerak dasar permainan bola beracun secara terkoordinasi agar lebih memahami melempar, menangkap, berlari, meloncat, dan menghindar. Tujuannya agar anak dapat melakukan aktivitas fisik sesuai dengan karakteristik anak secara aktif yang akan berdampak pada perkembangan motorik anak.

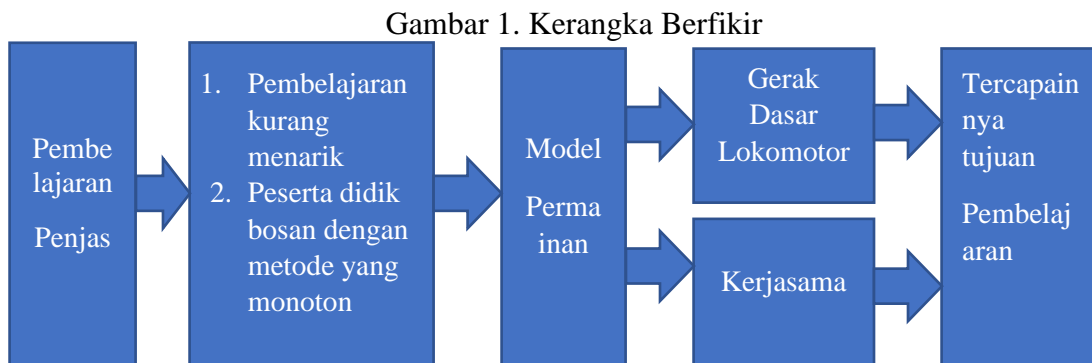
Pendidikan jasmani merupakan proses dimana seseorang menemukan hal baru yang diperoleh dari pengamatan, dan pengalaman seseorang. Keterbatasan guru dalam menguasai materi dan pemberian model pembelajaran yang kurang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Apalagi ditambah dengan peserta didik yang merasa bosan jika diberikan materi tanpa adanya permainan-permainan.

Proses bermain terdapat berbagai hal yang dibutuhkan anak, melalui aktivitas bermain anak bisa mengekspresikan apa yang menjadi ide-idenya. Agar proses pendidikan jasmani untuk meningkatkan perkembangan motorik dapat berjalan dengan optimal dan sesuai dengan kebutuhan berdasarkan karakteristik anak usia sekolah dasar usia 7-10 tahun, perlu sebuah model permainan yang mana model permainan itu sesuai dengan kebutuhan anak usia 7-10 tahun tetapi tidak membuat anak menjadi jenuh atau bosan karena permainannya berupa permainan yang bervariasi.

Upaya peningkatan perkembangan kemampuan gerak dasar lokomotor berbasis permainan bola beracun ini sebagai proses pendidikan jasmani, serta menciptakan suasana pembelajaran olahraga yang menyenangkan tetapi juga tepat sasaran. Materi permainan bola beracun dipilih dan disesuaikan dengan prinsip-prinsip gerak dasar untuk anak usia sekolah dasar. Kemudian ada permainan tembakan api, meningjau dan ular emas untuk mengembangkan perkembangan lokomotor dan kerjasama peserta didik.

Penelitian pengembangan ini kedepannya diharapkan dapat menghasilkan suatu produk model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor dan kerjasama peserta didik sekolah dasar kelas bawah, yang disusun dalam sebuah modul panduan pelaksanaan model permainan yang berisikan

beberapa komponen, antara lain: pendahuluan, konsep model permainan, tujuan model permainan, materi, langkah-langkah penggunaan model permainan, model permainan bola beracun model permainan bola beracun, estafet gelang dan mencar (mencari gambar).



D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana format dan konstruksi mengembangkan model permainan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor dan kerjasama peserta didik sekolah dasar kelas bawah?
2. Apakah tingkat kelayakan dan kepraktisan model permainan yang dikembangkan dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotr dan kerjasama peserta didik sekolah dasar kelas bawah?
3. Bagaimanakah model permainan untuk dikembangkan dalam peningkatan kemampuan gerak dasar lokomotor dan kerjasama peserta didik sekolah dasar kelas bawah?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and development* atau lebih dikenal penelitian dan pengembangan. Menurut Sukmadinata (2008, p. 190) mengungkapkan *Research and development* adalah suatu pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru maupun menyempurnakan produk yang telah ada. Selanjutnya dengan pendapat Sugiyono (2017, p. 287) *Research and development* atau penelitian dan pengembangan adalah suatu metode penelitian yang dilaksanakan dengan sengaja dan sistematis dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektifitas produk tersebut. Penelitian dan pengembangan merupakan salah satu cara ilmiah untuk merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2019, p. 30).

Alasan menggunakan model 4D karena relevan dengan yang akan dikembangkan yaitu pengembangan aktivitas model permainan. Selain itu model 4D lebih efektif dalam langkah-langkahnya untuk mengembangkan. Model yang digunakan pada penelitian ini adalah model 4D.

Mulyatiningsih (2012, p. 195) menjelaskan empat langkah pengembangan yakni model 4D yang terdiri dari:

1. *Define*

Pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam penelitian ini tahap *define* adalah merumuskan desain pembelajaran atau pelatihan tenis lapangan yang meliputi materi pokok, tujuan

pembelajaran, strategi pembelajaran, dan media pembelajaran. Selanjutnya menentukan tema dan tempat penelitian.

2. *Design*

Tahap ini peneliti sudah membuat produk awal atau rancangan produk. Pada konteks pengembangan bahan ajar, tahap ini dilakukan untuk membuat materi sesuai hasil analisis materi yang akan disajikan.

3. *Development*

Pada tahap ini terdapat tiga kegiatan yaitu produksi media, validasi atau penilaian rancangan produk dan ujicoba rancangan produk ke subjek.

4. *Disseminate*

Pada tahap ini terdapat tiga kegiatan yaitu: *validation testing, packaging, diffusion and adoption*. Modul yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah produk permainan untuk mengembangkan perkembangan gerak dasar manipulatif anak dan kerjasama pada peserta didik kelas bawah.

B. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan 4D, 4D merupakan kepanjangan dari *Define, Design, Development, Dissemination*. *Define* (Pendefisian) merupakan suatu tahapan menganalisis kebutuhan yang dilakukan melalui studi literatur dan melalui penelitian serta suatu tahapan menentukan produk apa yang dikembangkan beserta spesifikasinya. *Design* (perancangan) suatu tahapan melakukan perancangan terhadap produk yang telah ditetapkan, *development*

(pengembangan) tahapan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang-ulang sehingga sampai menghasilkan produk yang telah ditetapkan, *Dissemination* (penyebaran) suatu kegiatan menyebarluaskan produk yang telah dihasilkan berdasarkan uji validasi para ahli. Langkah-langkah pengembangan menggunakan model 4D Thiagarajan tertera pada gambar berikut:

Gambar 2. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan 4D.



Berikut ini merupakan langkah-langkah pengembangan produk berdasarkan Model 4D:

1. *Define (pendefinisian)*

Pada tahap pendefinisian yang dilakukan adalah menganalisis permasalahan dalam proses pembelajaran yang ada di SD Muhammadiyah 1 Muntilan, SD Muhammadiyah Gunungpring, dan SD Muhammadiyah Tamanagung. Kemudian melakukan studi penelitian pendahuluan yakni observasi untuk mengetahui keadaan guru dan peserta didik pada saat pembelajaran khususnya pada gerak dasar dan dikumpulkan berbagai informasi dari berbagai sumber untuk dapat dianalisis. Adapun hasil observasi yang dilakukan ialah peserta didik merasa jenuh atau bosan ketika melakukan kegiatan pembelajaran olahraga dikarenakan guru terlalu monoton saat pembelajaran dilaksanakan. Selain itu kemampuan motorik peserta didik masih kurang apalagi ditambah ketika berolahraga peserta didik kurang semangat dalam melakukannya. Kegiatan menganalisis dilakukan melalui observasi langsung dan

wawancara kepada guru dari ketiga SD tersebut dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Analisis Masalah

Tujuan dari analisis masalah ini ialah untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi guru dan peserta didik dalam pembelajaran gerak dasar di SD Muhammadiyah Gunungpring analisis dilakukan dengan observasi. Masalah yang ditemukan ialah dalam pembelajaran peserta didik kurang bersemangat dalam melakukan olahraga khususnya pada materi gerak dasar, nilai-nilai karakter kerjasama antar peserta didik masih kurang, guru juga masih menggunakan metode menerangkan atau komando lalu di berikan tugas, dan kemampuan gerak dasar lokomotor peserta didik masih kurang. Oleh karena itu dicari solusi untuk pemecahan masalah dalam pembelajaran kemampuan gerak dasar lokomotor dan kerjasama peserta didik kelas bawah.

b. Analisis indikator

Indikator pada penelitian ini dilakukan sesuai dengan indikator pengembangan karakteristik peserta didik usia 7-10 tahun, pada indikator ini menargetkan meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor dan kerjasama peserta didik kelas bawah.

c. Analisis karakteristik peserta didik

Analisis karakteristik peserta didik dilakukan dengan observasi, dengan memperhatikan tingkat kemampuan gerak dasar lokomotor dan kebutuhan peserta didik dalam meningkatkan karakter kerjasama, dengan mengetahui dan memahami karakteristik peserta didik dapat melakukan model permainan tersebut.

2. *Design* (perancangan)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang model permainan pembelajaran sesuai dengan karakteristik perkembangan gerak lokomotor dan kerjasama anak sekolah dasar. Proses untuk melakukan pembuatan rancangan model permainan yaitu:

- a. Permainan bola beracun
- b. Permainan estafet gelang
- c. Permainan mencar (mencari gambar)

3. *Development* (pengembangan)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan bentuk model permainan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor dan kerjasama anak melalui revisi berdasarkan saran dan penilaian ahli, serta uji coba.

4. *Dessmination* (penyebaran)

Pada tahap ini merupakan tahap akhir dari pengembangan. Tujuannya untuk memperluas hasil produk yang telah dihasilkan. Pada tahap ini terdapat dua bagian tahap yaitu tahap *expert appraisal* (Teknik uji validasi) dan tahap *development testing* (uji coba produk)

Tahap keempat ialah tahap terakhir, pada tahap ini setelah produk telah melewati tahap validasi ahli dan tahap uji coba lapangan. Selanjutnya dapat diketahui apakah produk yang telah dihasilkan sudah layak atau belum dan apabila produk telah layak untuk digunakan kemudian ke tahap penyebarluasan.

C. Desain Uji Coba Produk

1. Validasi

Pada tahap ini dilakukan untuk melakukan validasi produk terhadap produk yang dilakukan oleh validator atau dosen ahli. Dengan menggunakan kisi-kisi sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya aktivitas model permainan tersebut. Kemudian, hasil dari validasi dari validator digunakan sebagai penyempurnaan aktivitas model permainan lalu di uji coba produk.

2. Desain Uji Coba

Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses penelitian yang menghasilkan produk, adapun desain uji coba produk merupakan suatu tahapan penting pada penelitian untuk mengetahui bagaimana penilaian kelayakan suatu produk model permainan yang meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor dan kerjasama peserta didik sekolah dasar yang dibuat dari validasi ahli, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk yang telah dibuat layak untuk digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam proses pembelajaran.

D. Subjek Uji Coba

1. Subjek uji coba skala kecil

Subjek uji coba pada penelitian dan pengembangan ini melibatkan peserta didik sekolah dasar kelas bawah SD Muhammadiyah 1 Muntilan. Pada tahap validasi uji coba terdiri dari 3 ahli pembelajaran, 3 ahli materi, dan 2 guru (praktisi). Pada tahap uji coba terbatas melibatkan kelas 3 dengan 20 peserta didik kelas bawah.

2. Subjek uji coba skala besar

Subjek uji coba pada penelitian dan pengembangan ini melibatkan peserta didik sekolah dasar kelas bawah meliputi, SD Muhammadiyah 1 Muntilan, SD Muhammadiyah Gunungpring dan SD Muhammadiyah Tamanagung. Pada tahap uji coba skala besar melibatkan kelas 3 dengan 60 peserta didik kelas bawah.

E. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dari pengembangan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari: (1) data masukan dan saran-saran dari para ahli untuk penyempurnaan produk, (2) data hasil penilaian uji coba dari observasi model dari ahli materi, (3) data hasil penilaian observasi dari keefektifan model dari para ahli. Data-data tersebut digunakan mengevaluasi model permainan perkembangan gerak dasar lokomotor dan kerjasama peserta didik sekolah dasar.

F. Instrumen Penelitian

Berikut ini adalah Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian:

1. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk memperoleh data. Teknik pengumpulan data kualitatif diperoleh pada saat studi *literature*, studi lapangan (observasi lapangan), wawancara. Data kuantitatif didapat dengan menggunakan kuesioner atau angket penilaian yang digunakan oleh para ahli atau pakar untuk menilai model yang dikembangkan guna untuk memberikan saran dan kritik. Uji keefektifan menggunakan observasi pengamatan menggunakan rubrik penilaian hasil belajar untuk mendapatkan data. Selanjutnya, teknik pengumpulan data yang

digunakan bertujuan untuk mengukur ketercapaian hasil belajar peserta didik dan respon peserta didik terhadap model permainan.

2. Instrumen Pengumpulan Data

a. Pedoman umum wawancara

Pedoman wawancara berisi daftar pertanyaan yang merupakan garis besar tentang hal mendasar yang akan ditanyakan. Pewawancara berhak mengembangkan pertanyaan untuk memperdalam informasi. Pelaksanaan wawancara dilakukan secara terbuka sehingga informan mengetahui bahwa sedang diadakan penelitian dan informan menjadi salah satu sumber informasi.

b. Catatan lapangan

Catatan lapangan digunakan peneliti untuk mendeskripsikan hasil pengamatan peneliti pada pelaksanaan pembelajaran motorik ketika studi pendahuluan. Catatan lapangan tersebut disertai tanggapan peneliti untuk merefleksikan fenomena di lapangan dengan solusi yang akan digunakan. Instrumen catatan lapangan membantu peneliti dalam mengembangkan bentuk model permainan untuk gerak dasar lokomotor dan kerjasama bagi peserta didik sekolah dasar.

c. Angket skala nilai

Angket berisi daftar pertanyaan disertai nilai digunakan untuk memberikan penilaian pada draf model 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 proses pembelajaran.

Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen Angket Skala Nilai Validasi Draf Model Permainan untuk Mengembangkan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor dan Kerjasama Bagi Peserta Didik Sekolah Dasar.

No	Faktor	Indikator	No Item
1	Isi Model	Sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar SD	1
		Model permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik SD	2
		Permainan dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor dan kerjasama SD	3-4
2	Petunjuk Model	Petunjuk permainan jelas dan mudah Dipahami	5
		Petunjuk permainan jelas dan mudah Dipraktikkan	6
3	Keamanan Sarana dan Prasarana	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar keamanan	7
		Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar keamanan	8
		Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat	9
		Pengaturan peralatan jelas	10
		Peralatan menarik bagi peserta didik SD	11

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Pedoman Observasi Model Permainan untuk Mengembangkan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor dan Kerjasama Bagi Peserta Didik Sekolah Dasar

No	Faktor	Indikator	No Item
1	Isi Model	Sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar SD	1
		Model sesuai dengan karakteristik peserta didik SD	2
		Model permainan dapat menarik perhatian Peserta didik SD	3
		Model permainan dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor dan kerjasama SD	4-5
2	Petunjuk Model	Petunjuk permainan jelas dan mudah Dipahami	6
		Petunjuk permainan jelas dan mudah dipraktikkan	7

3	Keamanan Sarana dan Prasarana	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar keamanan	8
		Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar keamanan	9
		Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat	10
		Pengaturan peralatan jelas	11
		Peralatan menarik bagi peserta didik	12
		Pengaturan mudah dipahami peserta didik	13

Tabel di bawah ini merupakan kisi-kisi instrumen pedoman observasi kelayakan pelaksanaan model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor dan kerjasama peserta didik SD dalam uji coba produk (skala kecil) dan uji coba pemakaian (skala besar). Model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor dan kerjasama bagi peserta didik SD terdiri atas 3 permainan yaitu: (1) permainan bola beracun, (2) permainan estafet gelang, (3) permainan mencar (mencari gambar). Setiap permainan menggunakan kisi-kisi instrumen sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Pedoman Observasi Kelayakan Model Permainan untuk Mengembangkan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor dan Kerjasama Bagi Peserta Didik Sekolah Dasar dalam Pelaksanaan Uji Coba Dengan Skala Kecil/Besar Permainan Bola Beracun

No	Faktor	Indikator	No item
1	Mengembangkan kemampuan melempar dan menangkap bola	Melempar bola sesuai sasaran	1-2
2	Mengembangkan kemampuan berlari	Berlari kearah samping, kedepan dan kebelakang untuk menghindari bola	3-4
3	Mengembangkan kemampuan melompat	Melompat kearah depan, samping dan kebelakang untuk menghindari bola	5-6
4	Kemampuan dan Kerjasama	Bekerjasama untuk mengalihkan perhatian lawan	7

Tabel 4. Kisi-kisi Intrumen Pedoman Observasi Kelayakan Model Permainan untuk Mengembangkan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor dan Kerjasama Bagi Peserta Didik Sekolah Dasar Dalam Pelaksanaan Uji Coba dengan Skala Kecil/Besar Permainan Estafet Gelang

No	Faktor	Indikator	No item
1	Mengembangkan kemampuan berlari	Berlari kedepan saat mendapat giliran	1-2
2	Mengembangkan kemampuan melompat	Melompat ke depan melewati gawang.	3
3	Mengembangkan kelincahan	Berlari zig-zag melewati cone	4
4	Mengembangkan Kerjasama	Berusaha secepat-cepatnya mengoper gelang ke teman 1 tim.	5

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Pedoman Observasi Kelayakan Model Permainan untuk Mengembangkan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor dan Kerjasama Bagi Peserta Didik Sekolah Dasar dalam Pelaksanaan Uji Coba dengan Skala Kecil/Besar Permainan Mencar

No	Faktor	Indikator	No item
1	Mengembangkan kemampuan meloncat	Meloncat kedepan melewati simpai	1
2	Mengembangkan kemampuan berlari	Berlari cepat kedepan menuju tempat gambar	2
3	Mengembangkan kemampuan konsentrasi dan berfikir cepat	Berfikir cepat dan konsentrasi Ketika	3

No	Faktor	Indikator	No item
1	Mengembangkan kemampuan meloncat	Meloncat kedepan melewati simpai	1
		disebutkan nama hewan yang harus dicari	
4	Mengembangkan kemampuan Kerjasama	Bekerjasama mendapatkan gambar dan mendapatkan poin sebanyak-banyaknya	4

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis data deskriptif kuantitatif dilakukan pada: (1) hasil penilaian validasi dengan skala nilai ahli materi terhadap model permainan sebelum uji coba; (2) data penilaian hasil uji coba; (3) data hasil terhadap efektifitas model permainan gerak dasar lokomotor dan kerjasama bagi peserta didik SD dalam proses pembelajaran. Menurut Sugiyono (2018:147) “Statistik deskriptif ialah statistik yang dipakai untuk menganalisis informasi dengan metode mendeskripsikan informasi yang telah terkumpul sebagaimana terdapatnya dengan tidak bermaksud membuat generalisasi”.

Urutan teknik analisis data penelitian ini antara lain:

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

$$X = \frac{\sum X}{n} \quad \text{Keterangan: } X = \text{Skor rata-rata}$$

$$\sum X = \text{jumlah skor rata-rata}$$

$$n = \text{jumlah penilai}$$

- 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.

Data kuantitatif dari validasi ahli materi, ahli pembelajaran dan responden guru kemudian dikonversikan menjadi data kuantitatif skala 5 menggunakan acuan konversi Sukarjo (2006: 52) pada table berikut :

Tabel 7. Konversi Skor Aktual Menjadi Skala 5

No	Kriteria	Rumus Skor
1	Sangat Baik	$X > X_i + 1,80 S_{bi}$
2	Baik	$X_i + 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8- S_{bi}$
3	Cukup Baik	$X_i - 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$
4	Kurang Baik	$X_i - 1,80 S_{bi} < X \leq X_i - 1,80 S_{bi}$
5	Sangat Kurang Baik	$X \leq X_i - 1,80 S_{bi}$

Keterangan :

X : skor Aktual (skor yang dicapai)

Rerata skor ideal (X_i) : $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Simpangan baku ideal (S_{bi}) : $\frac{1}{6}$ (Skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

Berdasarkan hasil dari konversi skor ke nilai akhir maka akan didapatkan nilai dari produk yang telah dikembangkan. Dari nilai tersebut dapat diketahui apakah produk sudah layak dipakai atau belum.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Hasil analisis kebutuhan dalam penelitian ini di dasarkan pada hasil observasi yang dilakukan ialah peserta didik merasa jenuh atau bosan ketika melakukan kegiatan pembelajaran olahraga dikarenakan guru terlalu monoton saat pembelajaran dilaksanakan. Selain itu kemampuan motorik peserta didik masih kurang apalagi ditambah ketika berolahraga peserta didik kurang semangat dalam melakukannya. Analisis masalah ini ialah untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi guru dan peserta didik dalam pembelajaran gerak dasar diantaranya :

- a. Saat pembelajaran peserta didik kurang bersemangat dalam melakukan olahraga khususnya pada materi gerak dasar, hal tersebut dikarenakan olahraga gerak dasar biasanya membosankan, peserta didik lebih senang dengan olahraga permainan.
- b. Nilai-nilai karakter kerjasama antar peserta didik masih kurang, hal ini dikarenakan pembelajaran yang kurang interaktif antara satu dengan yang lain.
- c. Guru juga masih menggunakan metode menerangkan atau komando lalu di berikan tugas, hal ini membuat anak menjadi bosan
- d. Kemampuan gerak dasar lokomotor peserta didik masih kurang, dengan pembelajaran yang monoton akan membuat anak menjadi kurang antusias mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada kemampuan lokomotor anak.

Beberapa permasalahan tersebut di dukung dengan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru yang menyatakan jika peserta didik kadang merasa bosan dan kurang antusias saat pembelajaran materi gerak dasar, dan anak lebih antusias ketika materi permainan. Berdasarkan hal tersebut disimpulkan bahwa para peserta didik memerlukan suatu pengembangan model pembelajaran PJOK yang berbasis permainan sederhana untuk meningkatkan gerak dasar lokomotor dan kerjasama

Draft awal dalam pengembangan metode permainan yang dapat digunakan untuk Meningkatkan gerak dasar lokomotor dan kerjasama peserta didik Kelas bawah Sekolah Dasar dalam penelitian ini adalah membuat model permainan dalam pembelajaran PJOK dengan mempertimbangkan beberapa indikator yaitu:

- 1) Kemampuan berlari
- 2) Kemampuan melompat
- 3) Kemampuan dan kerjasama

Berdasarkan dari indikator tersebut maka di buat beberap model permainan yang terdiri dari permainan bola beracun, permainan estafet gelang, permainan mencari gambar.

1. Hasil Validasi Ahli (*Expert Judgment*)

Setelah tahap desain produk selesai maka selanjutnya dilakukan uji validasi desain pengembangan metode permainan yang dapat digunakan untuk Meningkatkan gerak dasar lokomotor dan kerjasama peserta didik Kelas bawah Sekolah Dasar, yang akan dikembangkan, akan dinilai, dan diberi masukan oleh

para pelatih yang nantinya menggunakan produk ini. Validasi produk dilakukan oleh ahli yaitu Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or dan Prof. Dr. Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes.

Berdasarkan dari hasil validiasi ahli menyatakan jika model yang dikembangkan sudah baik hanya perlu adanya masukan dan revisi yaitu kisi-kisi untuk instrumen uji coba kelayakan motorik masih perlu di benahi dan di lengkapi. Berdasarkan Hasil analisis dari validasi ahli tersebut maka peneliti langsung memperbaiki untuk pengembangan metode permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan gerak dasar lokomotor dan kerja sama peserta didik kelas bawah Sekolah Dasar.

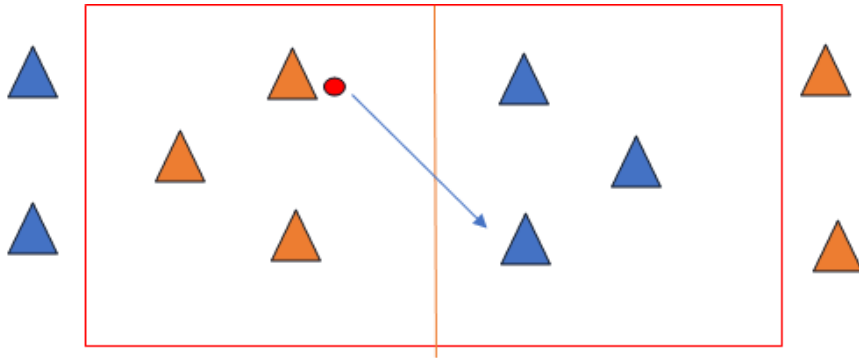
2. Hasil Awal Model Produk

Pada tahap ini peneliti merancang tahap awal pengembangan metode permainan yang dapat digunakan untuk Meningkatkan gerak dasar lokomotor dan kerjasama peserta didik Kelas bawah Sekolah Dasar. Proses untuk melakukan pembuatan rancangan model permainan yaitu:

a. Permainan Bola Beracun

Deskripsi dan gambar perencanaan dari permainan bola beracun dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 3. Desain Permainan Bola beracun



Kompetensi Inti:

3.1 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar:

4.1 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional.

Tujuan Permainan:

- 1) Mengembangkan kemampuan melempar bola: saat peserta didik mendapat operan dari teman 1 tim.
- 2) Mengembangkan kemampuan menangkap bola: saat peserta didik mendapat operan dari teman 1 tim.
- 3) Mengembangkan kemampuan berlari: saat menghindari dari serangan lawan
- 4) Mengembangkan kemampuan melompat: saat menghindari dari serangan lawan.

- 5) Mengembangkan kemampuan meloncat: saat menghindari dari serangan lawan.
- 6) Mengembangkan kerjasama: saat peserta mendapat bola lalu mengalihkan perhatian dengan cara mengoper bola ke teman 1 tim.

Indikator:

- 1) Melempar bola mengenai lawan
- 2) Menghindari bola dari lawan.
- 3) Kerjasama Menyusun strategis untuk mengalihkan perhatian lawan.

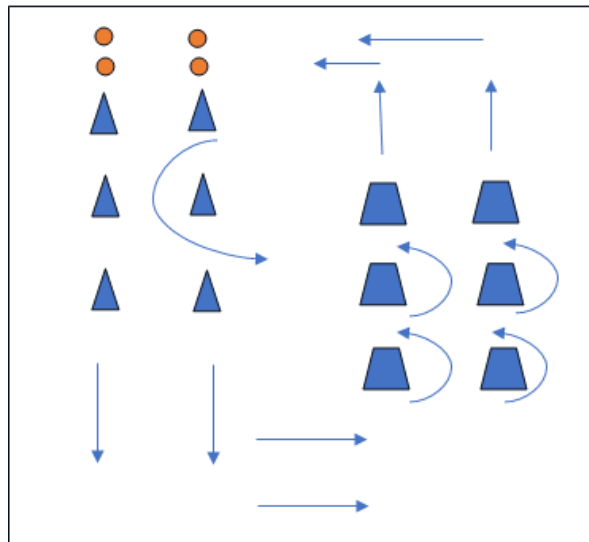
Cara Bermain:

- 1) Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok.
- 2) Masing-masing kelompok menempati kotak yang sudah tersedia
- 3) Dari masing-masing tim ditunjuk 1 orang untuk melakukan suit.
- 4) Yang menang menjadi yang memegang bola pertama.
- 5) Aba-aba dimulai maka permainan dimulai.
- 6) Bola harus mengenai tim lawan tepatnya mengenai pinggang sampai bawah. Apabila tim lawan sudah terkena bola, maka harus berjaga di luar garis lawan, kemudian tugas yang diluar garis lawan bisa mengenai bola ke arah lawan atau mengoper ke teman satu tim.
- 7) Tim yang masih banyak berada di dalam kotak dan tidak terkena bola itulah tim yang memenangkan pertandingan.

b. Permainan estafet gelang

Deskripsi dan gambar perencanaan dari permainan estafet gelang dapat dilihat pada gambar di bawah ini :

Gambar 4. Desain Permainan Estafet Gelang



Kompetensi Inti:

3.1 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar:

4.1 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

Tujuan Permainan:

1) Mengembangkan kemampuan berlari : saat peserta didik mendapat giliran berlari.

- 2) Mengembangkan kemampuan melompat : saat peserta didik melewati gawang.
- 3) Mengembangkan kelincahan : saat peserta didik berlari melewati cone dengan cara zig-zag.
- 4) Mengembangkan Kerjasama : saat peserta didik berusaha secepat-cepatnya mengoper gelang ke teman 1 tim.

Indikator:

1. Berlari zig-zag dengan memegang gelang
2. Melompat dengan memegang gelang
3. Melakukan estafet gelang ke teman

Cara Bermain :

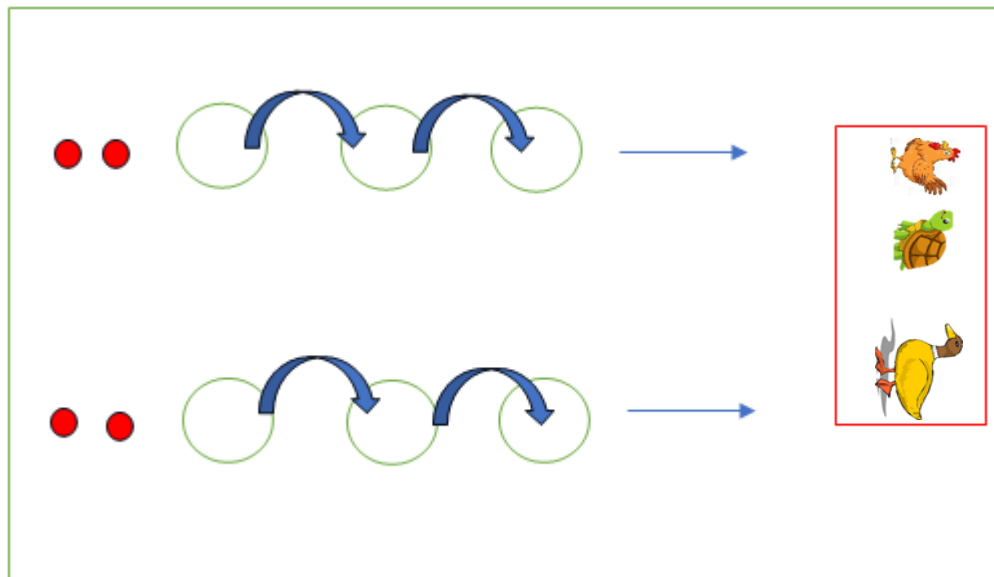
- 1) Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok
- 2) Masing-masing kelompok baris berbanjar di belakang cone yang sudah disediakan sebagai pembatas.
- 3) Anak yang mendapatkan barisan paling depan yang memegang gelang terlebih dahulu.
- 4) Setelah aba-aba mulai, maka permainan dimulai.
- 5) Anak berlari sambil memegang gelang melewati cone dengan cara lari zig-zag.
- 6) Kemudian melewati gawang dengan cara melompat. Setelah melewati gawang kemudian dilanjutkan berlari dan meloncat di matras kotak yang sudah di sediakan.

- 7) Dilanjutkan dengan berlari menuju kelompok untuk mengoper gelang keanak yang mendapat barisan no 2.
- 8) Anak yang mendapat barisan no 2 kemudian berlari melewati rintangan seperti yang dilakukan anak barisan no 1. Dilanjutkan anak barisan no 3 dan seterusnya sampai keanak barisan terakhir.
- 9) arisan terakhir yang cepat berlari sambil memegang gelang kemudian sampai Kembali ke garis start dialah yang menang.

c. Permainan Mencar (Mencari Gambar)

Deskripsi dan gambar perencanaan dari permainan bola beracun dapat dilihat pada gambar di bawah ini :

Gambar 5. Desain Permainan Mencari Gambar



Kompetensi Inti:

- 3.1 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak

sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar:

4.1 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional

Tujuan Permainan :

- 1) Mengembangkan kemampuan meloncat : saat melewati holahop
- 2) Mengembangkan kemampuan berlari : menuju area gambar
- 3) Mengembangkan kemampuan konsentrasi dan berfikir cepat : saat mencari gambar yang disebutkan.
- 4) Mengembangkan kemampuan Kerjasama : bekerjasama untuk mendapatkan gambar dan mendapatkan poin sebanyak-banyaknya.

Indikator :

- 1) Meloncati holahop untuk menuju tempat gambar.
- 2) Berlari menuju tempat gambar
- 3) Mencari gambar yang sudah disebutkan.

Cara Bermain :

- 1) Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok/ 5 kelompok.
- 2) Masing-masing kelompok berbaris berbanjar di belakang cone yang sudah disediakan sebagai pembatas.
- 3) Anak yang berbaris paling depan mendapat giliran terlebih dahulu untuk mencari gambar.
- 4) Guru memberi aba-aba untuk menyebutkan hewan yang dicari.

- 5) Guru meniupkan peluit untuk anak mulai lompat, kemudian berlari menuju gambar dan mencari gambar yang disebutkan.
- 6) Setelah anak mendapatkan gambar yang disebutkan oleh guru, lalu anak Kembali dengan cara melompat dan megumpulkan gambar yang sudah didapat. Anak yang sudah mendapat dan berlari Kembali ke barisan paling belakang.
- 7) Kemudian anak dibarisan ke 2 bersiap-siap mendengarkan aba-aba dari guru, dan melakukan seperti pada barisan no 1 dan seterusnya sampai barisan paling terakhir.
- 8) Setelah semua anak melakukannya, kemudia guru menghitung point dan gambar yang sudah didapatkan anak.
- 9) Kelompok yang mendapatkan lebih banyak gambar, kelompok tersebut yang menjadi pemenangnya.

Berdasarkan beberapa gambar di atas telah di buat perencanaan permainan yang akan digunakna untuk meingkatkan gerak dasar locomotor dan kerjasama untuk peserta didik SD. Pengembangan model permainan sederhana untuk meningkatkan gerak dasar lokomotor dan kerjasama peserta didik Kelas bawah Sekolah Dasar dilakukan berdasarkan masukan dari beberapa ahli di bidang pembelajaran.

3. Revisi Draft Awal Model Permainan

Pada tahap revisi draft awal peneliti melakukan sebuah revisi Pengembangan model permainan sederhana untuk meningkatkan gerak dasar lokomotor dan kerjasama peserta didik Kelas bawah Sekolah Dasar Setelah

desain produk divalidasi oleh para Ahli, dapat diketahui kelemahan dari desain pengembangan tersebut, dan Kelemahan tersebut akan direvisi menjadi lebih baik lagi. Berdasarkan hasil dari validasi ahli diperoleh beberapa masukan yang dibarikan yaitu :

- a. Media pembelajaran pengembangan model permainan sederhana untuk meningkatkan gerak dasar lokomotor dan kerjasama peserta didik Kelas bawah Sekolah Dasar, harus menyenangkan
- b. Instrumen di buat kisi-kisinya

Berdasarkan hasil dari revisi ahli tersebut maka dibuat pengembangan model pembelajaran PJOK berbasis permainan sederhana untuk meningkatkan gerak dasar lokomotor dan kerjasama peserta didik Kelas III Sekolah Dasar

B. Hasil Uji Coba Produk

1. Hasil Uji coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dalam penelitian ini dilakukan hanya pada satu sekolah yaitu pada 1 guru. Hasil uji coba skala kecil dapat dilihat pada tabel dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Tabel Uji Coba Pada Guru Skala Kecil

Butir	Model Permainan		
	Bola Beracun	Estafet Gelang	Mencari gambar
1	5	5	4
2	4	5	4
3	5	5	5
4	5	4	4
5	4	5	5
6	5	3	4
7	4	5	5
8	5	4	4
9	4	3	4
10	5	4	5
11	5	5	5
12	5	5	4
Jumlah	57	53	53
Rata-rata	4,75	4,42	4,42
%	95	88,33	88,33
Kategori	Baik sekali	Baik sekali	Baik sekali

Berdasarkan hasil dari uji coba sekala kecil dari guru menunjukkan jika model permainan bola beracun masuk dalam kategori baik sekali, model permainan estafet gelang masuk dalam kategori baik sekali dan model permainan mencari gambar masuk dalam kategori baik sekali.

Tabel 2. Tabel uji coba Peserta Didik Skala Kecil

Butir	Model Permainan		
	Bola Beracun	Estafet Gelang	Mencari gambar
1	5	5	4
2	5	5	5
3	4	5	5
4	5	4	5
5	5	5	4
6	5	5	5
7	5	5	5
8	5	5	5
9	5	4	5
10	4	4	5
11	5	5	4
12	5	4	4
Jumlah	58	56	56
Rata-rata	4,83	4,67	4,67
%	96,67	93,33	93,33
Kategori	Baik sekali	Baik sekali	Baik sekali

Hasil dari uji coba sekala kecil dari peserta didik menunjukkan jika model permainan bola beracun masuk dalam kategori baik sekali, model permainan estafet gelang masuk dalam kategori baik sekali dan model permainan mencari gambar masuk dalam kategori baik sekali.

2. Analisis Uji Coba Skala Kecil

Pada tahap analisis uji coba skala kecil ini, diperoleh hasil dari pendapat guru dan siswa mengenai permainan bola beracun, gelang estafet dan mencari gambar. Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan jika pengembangan model pembelajaran PJOK yang berbasis permainan sederhana untuk meningkatkan gerak dasar lokomotor dan kerjasama. Dengan kategori yang baik sekali tersebut maka dapat dikatakan bahwa pengembangan model pembelajaran PJOK yang berbasis permainan sederhana untuk meningkatkan gerak dasar lokomotor dan kerjasama sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran PJOK

3. Revisi Uji Coba Skala kecil

Pada tahap revisi uji coba skala kecil ini tidak ada masukan mengenai pengembangan model pembelajaran PJOK yang berbasis permainan sederhana untuk meningkatkan gerak dasar lokomotor dan kerjasama, sehingga dapat dikatakan jika pengembangan model pembelajaran PJOK yang berbasis permainan sederhana untuk meningkatkan gerak dasar lokomotor dan kerjasama baik sekali

4. Hasil Uji Skala Besar

Tahap uji coba skala besar dilakukan kepada 3 sekolah yaitu SD Muhamadiyah, SD Gunungpring dan SD Tamanagung. Uji coba skala besar ini dilakukan kepada guru dan peserta didik. hasil uji coba skala besar dapat diuraikan sebagai berikut

a. Penilaian Guru

2. Permainan Bola Beracun

Hasil penilaian dari guru di Sekolah Dasar Muhammadiyah Se-Kecamatan Muntilan pada Permainan Bola Beracun dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3. Hasil Penilaian Guru pada Permainan Bola Beracun

Butir	Guru		
	SD Muhammadiyah	SD Gunungpring	SD Taman Agung
1	5	4	5
2	5	5	5
3	4	4	4
4	5	5	5
5	5	5	5
6	4	4	5
7	5	5	5
8	5	5	5
9	4	4	5
10	5	4	4
11	5	5	5
12	5	5	5
Jumlah	57	55	58
Rata-rata	4,75	4,58	4,83
%	95	91,67	96,67
Kategori	Baik sekali	Baik sekali	Baik sekali

Berdasarkan hasil penilaian guru di atas menunjukkan jika model permainan bola beracun yang dikembangkan untuk meningkatkan gerak lokomotor dan kerjasama sebagian besar menyatakan menyatakan baik sekali.

3. Permainan Estafet Gelang

Hasil penilaian dari guru di Sekolah Dasar Muhammadiyah Se-Kecamatan Muntilan pada permainan estafet gelang dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. Hasil Penilaian Guru pada Permainan Estafet Gelang

Butir	Guru		
	SD Muhammadiyah	SD Gunungpring	SD Taman Agung
1	5	5	5
2	5	5	5
3	5	5	5
4	5	5	4
5	5	5	5
6	5	5	5
7	5	5	5
8	5	5	5
9	4	4	4
10	4	4	4
11	5	5	5
12	5	5	4
JUmlah	58	58	56
Rata-rata	4,83	4,83	4,67
%	96,67	96,67	93,33
Kategori	Baik sekali	Baik sekali	Baik sekali

Berdasarkan hasil penilaian guru di atas menunjukkan jika model permainan bola beracun yang dikembangkan untuk meningkatkan gerak lokomotor dan kerjasama sebagian besar menyatakan menyatakan baik sekali.

4. Permainan Mencar (Mencari Gambar)

Hasil penilaian dari guru di Sekolah Dasar Muhammadiyah Se-Kecamatan Muntilan pada permainan mencar (mencari gambar) dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 5. Hasil Penilaian Guru pada Permainan Mencar (Mencari Gambar)

Butir	Guru		
	SD Muhammadiyah	SD Gunungpring	SD Taman Agung
1	4	4	4
2	4	5	5
3	5	5	5
4	5	5	5
5	4	4	4
6	5	5	5
7	5	5	5
8	5	5	5
9	5	5	5
10	4	5	5
11	4	4	4
12	4	4	4
Jumlah	54	56	56
Rata-rata	4,5	4,67	4,67
%	90	93,33	93,33
Kategori	Baik sekali	Baik sekali	Baik sekali

Berdasarkan hasil penilaian guru di atas menunjukkan jika model permainan mencar (mencari gambar) yang dikembangkan untuk meningkatkan gerak lokomotor dan kerjasama sebagian besar menyatakan menyatakan baik sekali.

b. Peserta Didik

Sedangkan Hasil uji skala besar pada peserta didik Kelas bawah Sekolah Dasar dapat dilihat di bawah ini :

1. Permainan Bola Beracun

Hasil penilaian dari peserta didik di Sekolah Dasar Muhammadiyah Se-Kecamatan Muntilan pada Permainan Bola Beracun dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 6. Hasil Penilaian Peserta Didik pada Permainan Bola Beracun

Butir	Siswa		
	SD Muhammadiyah	SD Gunungpring	SD Taman Agung
1	4	4	5
2	4	4	4
3	5	5	5
4	4	4	5
5	4	4	4
6	4	4	5
7	4	4	4
8	5	5	5
9	5	4	4
10	5	5	5
11	5	5	5
12	5	5	5
JUmlah	54	53	56
Rata-rata	4,5	4,47	4,67
%	90	88,33	93,33
Kategori	Baik sekali	Baik sekali	Baik sekali

Berdasarkan hasil penilaian peserta didik di atas menunjukkan jika model permainan Bola Beracun yang dikembangkan untuk meningkatkan gerak lokomotor dan kerjasama sebagian besar menyatakan menyatakan baik sekali.

1. Permainan Estafet Gelang

Hasil penilaian dari peserta didik di Sekolah Dasar Muhammadiyah Se-Kecamatan Muntilan pada Permainan permainan estafet gelang dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 7. Hasil Penilaian Peserta Didik Permainan Estafet Gelang

Butir	Siswa		
	SD Muhammadiyah	SD Gunungpring	SD Taman Agung
1	5	5	5
2	5	5	5
3	5	5	5
4	4	4	4
5	5	5	5
6	4	4	4
7	5	5	5
8	5	4	4
9	5	5	5
10	4	4	4
11	5	5	5
12	5	5	5
JUmlah	57	56	56
Rata-rata	4,75	4,67	4,67
%	95	93,33	93,33
Kategori	Baik sekali	Baik sekali	Baik sekali

Berdasarkan hasil penilaian peserta didik di atas menunjukkan jika model Permainan Estafet Gelang yang dikembangkan untuk meningkatkan gerak lokomotor dan kerjasama sebagian besar menyatakan menyatakan baik sekali.

2. Permainan Mencar (Mencari Gambar)

Hasil penilaian dari peserta didik di Sekolah Dasar Muhammadiyah Se-Kecamatan Muntilan pada Permainan Mencar (Mencari Gambar) dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 8. Hasil Penilaian Peserta Didik Permainan Mencar (Mencari Gambar)

Butir	Siswa		
	SD Muhammadiyah	SD Gunungpring	SD Taman Agung
1	4	4	4
2	4	4	4
3	5	5	5
4	4	4	4
5	5	5	5
6	4	5	5
7	5	5	5
8	4	4	4
9	4	4	4
10	5	5	5
11	5	5	5
12	4	4	4
JUmlah	53	54	54
Rata-rata	4,42	4,5	4,5
%	88,33	90	90
Kategori	Baik sekali	Baik sekali	Baik sekali

Berdasarkan hasil penilaian peserta didik di atas menunjukkan jika model permainan mencar (mencari gambar) yang dikembangkan untuk meningkatkan gerak lokomotor dan kerjasama sebagian besar menyatakan menyatakan baik sekali.

5. Analisis Uji Coba Skala Besar

Pada tahap analisis uji coba skala besar peneliti melakukan uji validasi isi dengan Aiken'V. Setelah tercipta produk pengembangan model pembelajaran

PJOK yang berbasis permainan sederhana, uji coba skala besar dilakukan untuk mengetahui validitas isi dengan Aiken's V, hasil validasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 9. Hasil Validasi

No.	Butir Desain	Hasil validitas Bola Beracun	Hasil validitas Gelang Estafet	Hasil validitas Mecari
1.	Butir 1	0,917	1,00	0,75
2.	Butir 2	1,00	1,00	0,917
3.	Butir 3	0,75	1,00	1,00
4.	Butir 4	1,00	0,917	1,00
5.	Butir 5	1,00	1,00	0,75
6.	Butir 6	0,833	1,00	1,00
7.	Butir 7	0,75	1,00	1,00
8.	Butir 8	1,00	1,00	1,00
9.	Butir 9	1,00	0,75	1,00
10.	Butir 10	0,833	0,75	0,916
11.	Butir 11	1,00	1,00	0,75
12.	Butir 12	1,00	1,00	0,75
Rata-rata		0,923	0,951	0,902
Keterangan		Valid	Valid	Valid

Berdasarkan hasil analisis di atas diketahui bahwa nilai validasi untuk permainan bola beracun sebesar 0,923, validasi untuk gelang estafet sebesar 0,951 dan validasi untuk mencari gambar sebesar 0,902. Sedangkan nilai reliabilitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 10. Hasil Reliabilitas

Permainan	Reliabilitas	Keterangan
Bola beracun	0,753	Reliabel
Gelang estafet	0,845	Reliabel
Mencari gambar	0,845	Reliabel

6. Uji Efektivitas

Hasil perhitungan dan perbandingan nilai rata-rata antar skala kecil dan skala besar akan dapat diketahui adanya efektifitas pada pengembangan model pembelajaran PJOK yang berbasis permainan sederhana. Hasil perhitungan efektifitas pada pengembangan model pembelajaran PJOK yang berbasis permainan sederhana dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 10. Hasil Efektifitas Pengembangan Model Pembelajaran PJOK yang Berbasis Permainan Sederhana

Permainan	Rata – rata		
	Skala Kecil	Skala Besar	Efektifitas (%)
Bola Beracun	4,5	4,72	4,88
Estafet Gelang	4,42	4,78	8,14
Mencari gambar	4,42	4,61	4,30

Dari hasil perhitungan rata-rata untuk nilai dari skala kecil dan skala besar menunjukkan jika efektifitas permainan bola beracun 4,88 % dan pada permainan estafet gelang 8,14 % dan efektifitas pada permainan mencari gambar 4,30 % .

C. Revisi Produk

Berdasarkan hasil uji coba produk, pengembangan pembelajaran PJOK melalui permainan sederhana dengan 3 permainan bagi siswa kelas bawah. revisi produk peneliti dapat mengetahui kekurangan dari produk yang selanjutnya dapat menjadikan lebih baik. pada tahap revisi ini tidak ada perbaikan yang terlalu berarti hanya saja peneliti menemukan beberapa siswa yang masih kesulitan dalam memahami peraturan dari permainan sederhana yang dikembangkan dalam pembelajaran PJOK. Oleh karena itu peneliti memperjelas peraturan pada setiap permainan baik dalam permainan bola beracun, permainan gelang estafet dan

permainan mencari gambar. Setelah produk mendapatkan revisi maka hasil ini menjadi produk akhir yang dapat digunakan dalam model pembelajaran PJOK.

D. Kajian Produk Akhir

Pada tahap kajian produk akhir ini telah menghasilkan sebuah produk yang layak untuk digunakan. Hasil penilaian dan saran perbaikan pada uji coba skala besar digunakan sebagai perbaikan/revisi untuk menyusun produk akhir. Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini berbentuk model pembelajaran PJOK berbasis permainan sederhana untuk meningkatkan gerak dasar lokomotor dan kerjasama peserta didik Kelas bawah Sekolah Dasar. Setelah melalui berbagai proses tentunya produk Pengembangan model pembelajaran PJOK berbasis permainan sederhana layak digunakan oleh atlet untuk meningkatkan gerak dasar lokomotor dan kerjasama peserta didik Kelas bawah Sekolah Dasar.

E. Keunggulan dan Kelemahan Produk

Produk ini setelah dikaji mengenai beberapa kelemahan yang perlu pembenahan, maka dapat disampaikan beberapa keunggulan produk ini antara lain:

- a. Mampu meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor lompat siswa.
- b. Model ini dapat menjadikan siswa lebih aktif, dan antusias dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor karena didesain dalam bentuk permainan.
- c. Siswa dapat merasakan kenyamanan dan keamanan dalam proses pembelajaran gerak dasar lokomotor
- d. Model Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Sederhana lebih efektif dan efisien.
- e. Dapat menjadi Model Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Sederhana pembelajaran di sekolah.

Adapun beberapa kelemahan pada model pembelajaran PJOK berbasis permainan sederhana antara lain sebagai berikut:

- a. Keterbatasan responden, sehingga ujicoba lapangan penelitian ini akan lebih baik lagi apabila dilakukan pada lingkup yang lebih luas lagi.
- b. Produk yang digunakan masih jauh dari sempurna, perlu adanya kajian untuk di kembangkan lebih baik lagi.
- c. Sarana dan prasaran yang digunakan masih terbatas, hanya menggunakan alat yang ada.
- d. Penjelasan serta peraturan dalam model pembelajaran PJOK berbasis permainan sederhana untuk masih jauh dari kata sempurna.

F. Keterbatasan penelitian

Adapun keterbatasan-keterbatasan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terbatasnya waktu dan tenaga, sehingga penelitian hanya mencakup pada 3 sekolah yang digunakan untuk sampel penelitian
2. Terbatasnya sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses penelitian, peneliti menggunakan sarana yang ada di sekolah masing-masing
3. Terbatasnya waktu penelitian, sehingga tidak mengontrol kondisi fisik dan psikologi responden, dalam mengisi instrument

G. Pembahasan

1. Model permainan sederhana untuk meningkatkan gerak dasar lokomotor peserta didik Kelas Bawah Sekolah Dasar

Gerak Locomotor merupakan gerakan berpindah tempat, dimana bagian tubuh tertentu bergerak atau berpindah tempat. Gerak dasar lokomotor merupakan salah satu domain dari gerak dasar fundamental (fundamental basic movement). Beberapa bentuk gerak lokomotor diantaranya berjalan, berlari, berjingkat, melompat dan meloncat, berderap, merayap dan memanjat. Gerak locomotor ini merupakan sebuah gerak dasar yang perkebangannya sudah dimulai sejak usia dini. Pentingnya gerak loko motor pada seseorang dapat meningkatkan gerak-gerak lanjutan pada usia dewasa. Oleh karena itu gerak locomotor pada anak harus dilatih dan di kembangkan sejak usia dini.

Sebagian besar keterampilan lokomotor berkembang dari hasil dari tingkat kematangan tertentu, namun latihan dan pengalaman juga penting untuk mencapai kecakapan yang matang. Keterampilan lokomotor membentuk dasar atau landasan koordinasi gerak kasar (gross skill) dan melibatkan gerak otot besar. Gerakan-gerakan lokomotor adalah gerakan-gerakan yang pergi ke mana saja. Gerak locomotor inilah yang kemudian menjadi dasar bagi perkembangan koordinasi gerakan yang melibatkan otot-otot besar (*gross-muscles*), pertumbuhan otot, daya tahan dan stamina, di samping merupakan bagian yang menggembirakan anak.

Untuk meningkatkan gerak locomotor pada anak maka dalam penelitian ini dilakukan pengembangan Model Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Sederhana sebagai salah satu model pembelajaran agar proses pembelajaran dapat

berjalan dengan menyenangkan. Model Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Sederhana yang di buat oleh peneliti merupakan produk yang bertujuan untuk membantu guru atau pelatih dalam menyampaikan materi pembelajaran gerak dasar lokomotor, meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor, dan sebagai referensi bahan pembelajaran. Model pembelajaran gerak dasar ini dibuat berdasarkan tingkat kebutuhan anak dalam aktivitas pendidikan jasmani khususnya dalam kegiatan belajar mengajar gerak dasar lokomotor untuk anak siswa SD.

2. Model permainan sederhana untuk meningkatkan kerjasama peserta didik Kelas bawah Sekolah Dasar

Sebagai manusia tidak dapat dipisahkan dari komunitasnya dan setiap orang di dunia ini tidak ada yang dapat berdiri sendiri melakukan segala aktivitas untuk memenuhi kebutuhannya, tanpa bantuan orang lain. Begitupun Anak, dalam aktivitas usahanya setiap anak selalu membutuhkan kehadiran dan peran orang lain. Salah satu ciri khas keterampilan sosial yang berkembang adalah kerjasama, belajar kerjasama yang mengembangkan kognitif maupun sosial.

Bermain merupakan cara yang paling tepat untuk meningkatkan kerja sama anak melalui permainan sederhana. Pentingnya kerja sama pada anak merupakan dasar dalam bersosialisasi antara seseorang dengan orang lain, manusia tidak dapat hidup sendiri melainkan saling membutuhkan satu sama lain. Menurut Engles (2020, p. 2) “pendekatan kerjasama bertujuan untuk mempromosikan interaksi sosial yang positif dengan meminta peserta didik berjuang menuju target kolektif dan bekerja sama sebagai sebuah tim”.

Permainan bisa mendapat stimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Selain itu permainan ini mampu berinteraksi antar teman, hal ini tentu saja akan meningkatkan kerjasama dengan teman.

3. Hasil Penilaian Guru dan Peserta Didik Terhadap Permainan Sederhana

a. Hasil Penilaian Guru Terhadap Permainan Sederhana

Berdasarkan penelitian Pengembangan Model Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Sederhana untuk Meningkatkan Gerak Dasar Lokomotor dan Kerjasama Peserta Didik Kelas Bawah Sekolah Dasar, Guru memberikan penilaian terhadap Permainan Bola Beracun masuk dalam kategori baik sekali dengan persentase 94,44%. Permainan Estafet Gelang masuk dalam kategori baik sekali dengan persentase 95,55% dan Permainan Mencari Gambar masuk kategori baik sekali dengan persentase 92,22%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ketiga permainan sederhana yang diberikan mendapatkan penilaian dari Guru SD dengan kategori baik sekali.

b. Hasil Penilaian Peserta Didik Terhadap Sederhana

Berdasarkan penelitian Pengembangan Model Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Sederhana untuk Meningkatkan Gerak Dasar Lokomotor dan Kerjasama Peserta Didik Kelas Bawah Sekolah Dasar, peserta didik memberikan penilaian terhadap Permainan Bola Beracun masuk dalam kategori baik sekali dengan persentase 90,55%. Permainan Estafet Gelang masuk dalam

kategori baik sekali dengan persentase 93,88% dan Permainan Mencari Gambar masuk kategori baik sekali dengan persentase 89,44%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ketiga permainan sederhana yang diberikan mendapatkan penilaian dari Peserta Didik SD dengan kategori baik sekali.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diperoleh beberapa kesimpulan yaitu:

1. Proses pengembangan model pembelajaran PJOK berbasis permainan sederhana untuk dalam penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan 4D, yaitu *Define, Design, Development, Dissemination*
2. Hasil uji valididitas dan reliabilitas menunjukkan jika model pembelajaran PJOK berbasis permainan sederhana yang dikembangkan dinyatakan valid dan reliabel, sehingga produk tersebut layak digunakan dalam model pembelajaran
3. Berdasarkan hasil penilaian guru dan peserta didik menunjukkan jika model pembelajaran PJOK berbasis permainan sederhana yang dikembangkan untuk meningkatkan gerak lokomotor dan kerjasama secara keseluruhan menyatakan menyatakan baik sekali, dengan hasil Guru memberikan penilaian terhadap Permainan Bola Beracun dengan persentase 94,44%, Permainan Estafet Gelang dengan persentase 95,55% dan Permainan Mencari Gambar dengan persentase 92,22%. Sedangkan Peserta Didik memberikan penilaian terhadap Permainan Bola Beracun dengan persentase 90,55%, Permainan Estafet Gelang dengan persentase 93,88% dan Permainan Mencari Gambar dengan persentase 89,44% dapat disimpulkan model permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan gerak lokomotor dan kerjasama bagi peserta didik SD .

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik agar mampu meningkatkan gerak lokomotifnya dengan model permainan sederhana, permainan ini dapat dilakukan di rumah
2. Bagi guru model pembelajaran PJOK berbasis permainan sederhana menjadi alternatif untuk proses pembelajaran
3. Bagi guru agar selalu memantau perkembangan peserta didiknya, dikarenakan siswa SD kelas bawah merupakan masa potensial dalam perkembangan motoriknya
4. Bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media lain sebagai alternatif model pembelajaran PJOK

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan metode pembelajaran di sekolah*. Semarang: UNISSULA Press
- Anggraini, Fina Surya, Siti Makhmudah, Ainna Amalia FN. 2020. *Perkembangan Motorik AUD*. Nganjuk: Guepedia
- Ardini, P.P & Anik L. 2018. *Bermain dan permainan anak usia dini*. Nganjuk: CV.Adjie Media Nusantara
- Asmawi, M., Dlis, F., & Gustiawati, R. (2020). *need analysis to develop fundamental model of movement based on team games tournament (tgt) for students in the elementary school*. *jipes-journal of indonesian physical education and sport*, 6(01), 23-29.
- Astini, N, et. all. (2017). *Identifikasi pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini*. Mataram: Jurnal Pendidikan Anak Volume 6 Edisi 1
- Astuti, Iie, 2016, *Quality Time With Kids: Cerdas Kilat Tingkatkan Prestasi Belajar dan Semangkin Dekat dengan Anak*. Yogyakarta: CV. Andi Offset
- Aunurrahman. (2016). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: alfabeta
- Awang, I.S. all. (2019). *Kecerdasan emosional peserta didik sekolah dasar*. Jurnal profesi pendidikan dasar Vol.6, No 1.
- Blegur, Y.,& M. Rambu P. (2018). *Permainan kecil: teori dan aplikasi*. Kupang : Jusuf aryani learning
- Budiyartati, S. (2014). *Problematika Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish Publisher
- Bulut, D., Samur, Y., & Cömert, Z. (2022). *The effect of educational game design process on students' creativity*. *Smart Learning Environments*, 9(1), 8.
- Burhaein. E. (2017). *Aktivitas fisik olahraga untuk pertumbuhan dan perkembangan siswa sd*. *Indonesian Journal of Primary Education*, Vol 1 No 1 (2017) 51-58. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/7497/0>
- Chen, J., Wang, X., Zhang, Z., & Chen, W. (2021). *Assessing elementary school students' manipulative skill competency in china*. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(6), 3150
- Cocca, A., Espino Verdugo, F., Ródenas Cuenca, L. T., & Cocca, M. (2020). *Effect of a game-based physical education program on physical fitness and mental health*

in elementary school children. International Journal of Environmental Research and Public Health, 17(13), 4883

- Danim, Sudarwan. 2011. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta
- Danniels, E., & Pyle, A. (2018). *Defining play-based learning. On Encyclopedia Early Childhood Development*
- Decaprio, R. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press
- Engles, E.S & Philipp. 2020. *Effects of cooperative games on enjoyment in physical education—How to increase positive experiences in students?* 1 (12). e0243608. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0243608>
- Farias, C. F. G., Harvey, S., Hastie, P. A., & Mesquita, I. M. R. (2019). *Effects of situational constraints on students' game-play development over three consecutive Sport Education seasons of invasion games. Physical Education and Sport Pedagogy, 24(3), 267-286.*
- Febrianto, F. A., Kartiko, D. C., & Sriwahyuni, E. (2020). *The Effect of Animal Hunting and Rounders Games on Locomotor and Manipulative Motion Capabilities. International Journal for Educational and Vocational Studies, 2(1), 98-102*
- García-González, L., Abós, Á., Diloy-Peña, S., Gil-Arias, A., & Sevil-Serrano, J. (2020). *Can a hybrid sport education/teaching games for understanding volleyball unit be more effective in less motivated students? An examination into a set of motivation-related variables. Sustainability, 12(15), 6170.*
- Hasanah, U. (2016). *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini*, (Lampung: Jurnal Pendidikan Anak, 2 (1). 117-119.
- Helmiati. (2016). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo Irianto.
- Hendra, Jhony dan Ghazali I P. (2019). *Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif bagi Anak melalui Permainan Olahraga di Taman Kanak-kanak. Jurnal Muara Pendidikan.4 (2)*
- Hilavi Neisi, M., Nasri, S., Abedanzadeh, R., & Balali, M. (2022). *Compare the effect of action video games and basic sports games on the development of gross skills and motivation in elementary school students. Journal of Psychological Science, 21(115), 1409-1425.*

- Isti Dwi P.W & Touvan J.S. (2013). *Pendidikan karakter melalui pendidikan jasmani*. Bandung: CV Bintang Warli Artika.
- Julien, C., Castelli, D., Bray, D., Lee, S., Burson, S., & Jung, Y. (2021). Project SMART: A cooperative educational game to increase physical activity in elementary schools. *Smart Health*, 19, 100163.
- Karim, M. B., dan Wifroh, S. H. (2014). *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 1(2), 103–113
- Kashuba, V., Futorny, S. E. R. G. E. Y., Andrieieva, O., Goncharova, N., Carp, I., Bondar, O., & Nosova, N. (2018). *Optimization of the processes of adaptation to the conditions of study at school as a component of health forming activities of primary school-age children*
- Latar, I. M., & Hasbullah, B. (2020, August). *Development of Manipulative Models Based on Play and Games in Physical Education for Elementary School in Ambon City*. In *1st Progress in Social Science, Humanities and Education Research Symposium (PSSHERS 2019)* (pp. 228-234). Atlantis Pres
- Lestari, D F. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Aktivitas Jasmani Melalui Permainan Tradisional Bagi Siswa sekolah dasar*. *Jurnal pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan*. Vol 8 (1)
- Libertus, K., & Violi, D. A. (2016). *The relation between motor skills and language development in Infancy*. *Frontiers in Psychology*, 7(75). *Journal of Physical Education and Sport (JPES)*, Vol 19 (Supplement issue 1), Art 21, pp.143 - 147, 2019. <https://efsupit.ro/images/stories/ianuarie2019/Art%2021.pdf>
- L, Zulkifli. (2009). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Mahendra, Agus. (2001). *Pembelajaran Senam: Pendekatan Pola Gerak Dominan*, Jakarta. Dirjen Olahraga dan Dikdasmen, Depdiknas.
- Masgumelar, N. K., & Dwiyo, W. D. (2020, November). *Development of Game Modification Using Blended Learning in Physical Education, Sports, and Health For Senior High School Students*. In *The 3rd International Conference on Sports Sciences and Health 2019 (ICSSH 2019)* (pp. 95-100). Atlantis Press.
- Muchlisin, M. A. (2017). *Permainan bebas dan anak usia dini*. *Jurnal Pendidikan Anak*. Taman Kanak-kanak Sunan Averroes Yogyakarta.
- Mujriah, M., Siswantoyo, S., Sukoco, P., Rosa, F. O., Susanto, E., & Setiawan, E. (2022). *Traditional Sport Model to Improve Fundamental Movement Skills and Social Attitudes of Students During COVID-19*. *Physical Education Theory and Methodology*, 22(3), 309-315.

Rusmana, Nandang. (2009). *Bimbingan dan Konseling Kelompok di Sekolah (Metode, Teknik dan Aplikasi)*. Bandung: RIZKI PRESS

LAMPIRAN























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

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes
Jabatan/Pekerjaan : Dosen FIKK
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS PERMAINAN
SEDERHANA UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR LOKOMOTOR DAN
KERJASAMA PESERTA DIDIK KELAS BAWAH SEKOLAH DASAR
MUHAMMADIYAH SE-KECAMATAN MUNTILAN

dari mahasiswa:

Nama : Vita Wijayanti
NIM : 21604251004
Prodi : S2-Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

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

1. *Kisi-kisi Uji Coba kelayakan materi masih perlu dibenahi sesuai saran.*
2. *Instrumen diperbaiki harga ada 3. Instrumen materi model dan uji kelayakan.*
3.

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

Yogyakarta, 5 Desember 2023
Validator,


Prof. Dr. Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes



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

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or.
Jabatan/Pekerjaan : Koorprodi S2 PJSD
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS PERMAINAN
SEDERHANA UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR LOKOMOTOR DAN
KERJASAMA PESERTA DIDIK KELAS BAWAH SEKOLAH DASAR
MUHAMMADIYAH SE-KECAMATAN MUNTILAN

dari mahasiswa:

Nama : Vita Wijayanti
NIM : 21604251004
Prodi : S2-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.

Yogyakarta, 26 Oktober 2023
Validator,


Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or.



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

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes
 Jabatan/Pekerjaan : ~~Direktor PPG~~ Dosen / PNS
 Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS PERMAINAN
SEDERHANA UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR LOKOMOTOR DAN
KERJASAMA PESERTA DIDIK KELAS BAWAH SEKOLAH DASAR
MUHAMMADIYAH SE-KECAMATAN MUNTILAN

dari mahasiswa:

Nama : Vita Wijayanti
 NIM : 21604251004
 Prodi : S2-Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

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

1. Kesalahan kisi instrumen, instrumen yg dibuat blm sesuai kebutuhan
2. masanya instrumen dari ahli motor dan ahli design produk.
3.

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

Yogyakarta, 26 Oktober 2023
Validator,

Prof. Dr. Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes



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/519/UN34.16/PT.01.04/2023

6 Desember 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . Andri Noviatmi S.Pd, Si., M.pd.
Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Gunungpring

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

Nama : Vita Wijayanti
NIM : 21604251004
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S2
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Model Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Sederhana Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Lokomotor dan Kerjasama Peserta Didik Kelas Bawah Sekolah Dasar Muhammadiyah Se Kecamatan Muntilan
Waktu Penelitian : 9 Oktober - 15 Desember 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.



Dekan,

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002

Tembusan :

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



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN 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/186/UN34.16/LT/2023
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

6 Desember 2023

Yth. **Nur Fazanah, S.Pd.**
Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 1 Muntilan

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

Nama : Vita Wijayanti
NIM : 21604251004
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S2
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Model Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Sederhana Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Lokomotor dan Kerjasama Peserta Didik Kelas Bawah Sekolah Dasar Muhammadiyah Se Kecamatan Muntilan
Waktu Uji Instrumen : 7 - 28 Agustus 2023

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

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Dekan,

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP. 19830626 200812 1 002

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN 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/518/UN34.16/PT.01.04/2023
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**

6 Desember 2023

Yth. **Nur Fazanah, S.Pd.**
Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 1 Muntilan

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

Nama : Vita Wijayanti
NIM : 21604251004
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S2
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Model Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Sederhana Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Lokomotor dan Kerjasama Peserta Didik Kelas Bawah Sekolah Dasar Muhammadiyah Se Kecamatan Muntilan
Waktu Penelitian : 10 Oktober - 15 Desember 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.



Dekan,

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

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN 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/517/UN34.16/PT.01.04/2023

6 Desember 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

Yth . **Much Mahdi Fariq, S.Psi., S. Th.I**
Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Tamanagung

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

Nama : Vita Wijayanti
NIM : 21604251004
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S2
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Model Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Sederhana Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Lokomotor dan Kerjasama Peserta Didik Kelas Bawah Sekolah Dasar Muhammadiyah Se Kecamatan Muntilan
Waktu Penelitian : 10 Oktober - 15 Desember 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.



Dekan,

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002

Tembusan :

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



MUHAMMADIYAH MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH MUNTILAN
SD MUHAMMADIYAH GUNUNGPRING

Terakreditasi : A -- NPSN : 20307848
Alamat : Jl. Santren II Gunungpring Muntilan 56415 Telp. (0293) 586844
email : sd_muhammadiyah_gunungpring@yahoo.co.id (<http://sdmugu.sch.id>)

SURAT KETERANGAN
No : 117/041/SDM/S.Ket/XII/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : **ANDRI NOVIATMI, S.PD.SI., M.PD**
NIP/NBM : --- / 1313248
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : Sekolah Dasar Muhammadiyah Gunungpring

Menyatakan bahwa telah memberikan ijin kepada mahasiswa sebagai berikut;

Nama : **VITA WIJAYANTI**
NPM : 21604251004
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan kegiatan penelitian dan pengumpulan data di SD Muhammadiyah Gunungpring Muntilan dari tanggal 10 Oktober 2023 - 15 Desember 2023.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Muntilan, 15 Desember 2023





MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH MUNTILAN
SD MUHAMMADIYAH I MUNTILAN
Terakreditasi "A"

Jln. KHA Dahlan No 14 Muntilan Telp. (0293) 585531 Kode Pos 56414
NSS : 102030808040 NPSN : 20307864 SK. Kemenkumham : 15/KEP/III.0/D/2015

SURAT KETERANGAN

Nomor : 170/ IV.4.AU.1.11/F/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Fazanah, S.Pd
NBM : 1252979
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SD Muhammadiyah 1 Muntilan

Menerangkan bahwa, Mahasiswa di bawah ini :

Nama : Vita Wijayanti
NIM : 216042510004
Jurusan : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan
dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan kegiatan uji instrumen di SD Muhammadiyah 1 Muntilan terhitung mulai tanggal 10 Oktober 2023 sampai dengan 15 Desember 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Muntilan, 13 Desember 2023
Kepala Sekolah

Nur Fazanah, S.Pd
1252979





MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH MUNTILAN
SD MUHAMMADIYAH I MUNTILAN

Terakreditasi "A"

Jln. KHA Dahlan No 14 Muntilan Telp. (0293) 585531 Kode Pos 56414

NSS : 102030808040 NPSN : 20307864 SK. Kemenkumham : 15/KEP/III.0/D/2015

SURAT KETERANGAN

Nomor : 170/ IV.4.AU.1.11/F/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Fazanah, S.Pd
NBM : 1252979
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SD Muhammadiyah 1 Muntilan

Menerangkan bahwa, Mahasiswa di bawah ini :

Nama : Vita Wijayanti
NIM : 216042510004
Jurusan : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan
dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan kegiatan penelitian di SD Muhammadiyah 1 Muntilan terhitung mulai tanggal 10 Oktober 2023 sampai dengan 15 Desember 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Muntilan, 13 Desember 2023
Kepala Sekolah

Nur Fazanah, S.Pd
NBM : 1252979



PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KAB. MAGELANG
MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH TAMANAGUNG
STATUS : Terakreditasi "A"

Alamat : Dusun Jumbleng, Tamanagung, Muntilan, Magelang 56413, Telpn : (0293) 585527
Facebook : SD Muhammadiyah Tamanagung, Instagram : SD_Muhatama Website : sdmuhatama.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : B.2/0010/SKet-SDM/15. XII/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Much Mahdi Fariq, S.Psi, S.Th.I
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Muhammadiyah Tamanagung

Menerangkan bahwa, Mahasiswa di bawah ini:

Nama : Vita Wijayanti
NIM : 21604251004
Jurusan : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan kegiatan penelitian di SD Muhammadiyah Tamanagung terhitung mulai tanggal 10 Oktober 2023 sampai dengan 15 Desember 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Tamanagung, 15 Desember 2023
Kepala Sekolah

Much Mahdi Fariq, S.Psi, S.Th.I
NPM. 1 013 258


Uji Validitas

Permainan Bola Beracun

Reter	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12	
	p1	s	p2	s	p3	s	p4	s	p5	s	p6	s	p7	s	p8	s	p9	s	p10	s	p11	s	p11	s
Guru 1	5	4	5	4	4	3	5	4	5	4	4	3	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
Guru 2	4	3	5	4	4	3	5	4	5	4	4	3	3	2	5	4	5	4	4	3	5	4	5	4
Guru 3	5	4	5	4	4	3	5	4	5	4	5	4	4	3	5	4	5	4	4	3	5	4	5	4
Jumlah	14	11	15	12	12	9	15	12	15	12	13	10	12	9	15	12	15	12	13	10	15	12	15	12
V	0,9167		1		0,75		1		1		0,8333		0,75		1		1		0,83333		1		1	
0,923611111																								

Permainan Gelang Estafet

Reter	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12	
	p1	s	p2	s	p3	s	p4	s	p5	s	p6	s	p7	s	p8	s	p9	s	p10	s	p11	s	p11	s
Guru 1	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	3	4	3	5	4	5	4
Guru 2	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	3	4	3	5	4	5	4
Guru 3	5	4	5	4	5	4	4	3	5	4	5	4	5	4	5	4	4	3	4	3	5	4	5	4
Jumlah	15	12	15	12	15	#	14	11	15	12	15	12	15	#	15	12	12	9	12	9	15	12	4	12
V	1		1		1		0,9167		1		1		1		1		0,75		0,75		1		1	
0,951388889																								

Permainan Mencari Gambar

Reter	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12	
	p1	s	p2	s	p3	s	p4	s	p5	s	p6	s	p7	s	p8	s	p9	s	p10	s	p11	s	p11	s
Guru 1	4	3	4	3	5	4	5	4	4	3	5	4	5	4	5	4	5	4	4	3	4	3	4	3
Guru 2	4	3	5	4	5	4	5	4	4	3	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	3	4	3
Guru 3	4	3	5	4	5	4	5	4	4	3	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	3	4	3
Jumlah	12	9	14	11	15	#	15	12	12	9	15	12	15	#	15	12	15	12	14	11	12	9	12	9
V	0,75		0,9167		1		1		0,75		1		1		1		1		0,91667		0,75		0,75	
0,902777778																								

Reliabilitas

Permainan Bola Beracun

Reliability

[DataSet0]

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	3	100,0
	Excluded ^a	0	0,0
	Total	3	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,753	12

Permainan Gelang Estafet

Reliability

[DataSet0]

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	3	100,0
	Excluded ^a	0	0,0
	Total	3	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,845	12

Permainan Mencari Gambar

Reliability

[DataSet0]

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	3	100,0
	Excluded ^a	0	0,0
	Total	3	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,845	12