

**DISERTASI**  
**PENGEMBANGAN AKTIVITAS BERMAIN BERBASIS CGFU-**  
**PM515 UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN**  
**LOMPAT JAUH DI SEKOLAH DASAR**



**Oleh:**

**MUHAMMAD WAHYU ARGA**  
**NIM. 21608261002**

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

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN AKTIVITAS BERMAIN BERBASIS CGFU-PM515  
UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN LOMPAT  
JAUH DI SEKOLAH DASAR

MUHAMMAD WAHYU ARGA  
NIM. 21608261002

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Dewan Penguji Disertasi  
Program Doktor Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal, 2023

TIM PEMBIMBING

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes. (Promotor)		21-11-23
Dr. Yudanto, M.Pd. (Co-promotor)		22-11-23

Yogyakarta, 24 November 2023

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

Koordinator Program Studi,

  
Prof. Dr. Almadani Nasrulloh, M.Or.  
NIP. 198300262008121002

  
Prof. Dr. Sumaryanti, M.S.  
NIP. 19580111198203200

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN AKTIVITAS BERMAIN BERBASIS CGFU-PM515 UNTUK  
PENINGKATAN KETERAMPILAN LOMPAT JAUH DI SEKOLAH DASAR

MUHAMMAD WAHYU ARGA  
21608261002

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Sidang Promosi Doktor  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal: 28 Desember 2023

DEWAN PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or. (Ketua/Penguji)		28/12/23
Dr. Sigit Nugroho, M.Or. (Sekretaris/Penguji)		28/12/23
Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes., AIFO. (Promotor/Penguji)		28/12/23
Dr. Yudanto, S.Pd., Jas., M.Pd. (Kopromotor/Penguji)		28/12/23
Prof. Dr. Hariadi Said, M.S. (Penguji)		28/12/23
Prof. Dr. Suharjana, M.Kes. (Penguji)		28/12/23
Prof. Dr. Sumaryanti, M.S. (Penguji)		28/12/23

Yogyakarta, 28 Desember 2023  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.  
NIP 198106262008121002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET  
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Jalan Colombo 1, Kampus Karangmalang, Yogyakarta 55281

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

Laman: <http://www.uny.ac.id> email: [humas@uny.ac.id](mailto:humas@uny.ac.id)

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa : Muhammad Wahyu Arga  
Nomor mahasiswa : 21608261002  
Program studi : S3 Ilmu Keolahragaan  
Fakultas/Sekolah : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

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

Yogyakarta, 21 Oktober 2023

membuat pernyataan,



Munammad Wahyu Arga

NIM. 21608261002

## ABSTRAK

**Muhammad Wahyu Arga:** Pengembangan Aktivitas Bermain Berbasis CGFU-PM515 Untuk Peningkatan Keterampilan Lompat Jauh Di Sekolah Dasar. **Disertasi. Yogyakarta: Program Doktor Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.**

Lompat jauh seringkali menjadi jenis mata pelajaran Pendidikan Jasmani yang kurang diminati siswa, karena proses pembelajarannya yang cenderung membosankan yang kemudian berakibat pada kurangnya penguasaan keterampilan lompat jauh siswa, maka dari itu melalui penelitian ini peneliti berusaha untuk menemukan solusi dari adanya permasalahan tersebut. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Menghasilkan aktivitas bermain berbasis CGFU-PM515 dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar untuk peningkatan keterampilan lompat jauh peserta didik, (2) Memvalidasi kelayakan aktivitas bermain berbasis CGFU- PM515 dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar untuk peningkatan keterampilan lompat jauh peserta didik, (3) Menguji efektivitas aktivitas bermain berbasis CGFU PM 515 dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar untuk peningkatan keterampilan lompat jauh peserta didik.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*, yaitu mengembangkan permainan berbasis CGFU-PM515 untuk peningkatan keterampilan lompat jauh siswa sekolah dasar. Prosedur penelitian ada 10 tahapan yang mengadopsi milik Borg & Gall. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari: (1) tahap validasi dan reliabilitas antar rater berjumlah 12 ahli; (2) tahap uji coba produk, pada uji kelompok kecil berjumlah 30 siswa dan 10 guru, sedangkan pada uji kelompok besar berjumlah 71 siswa dan 20 guru, (3) pada uji efektivitas produk menggunakan siswa berjumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data untuk uji ahli menggunakan teknik Delphi, sedangkan analisis data yang digunakan untuk menguji validasi isi menggunakan formula Aiken-V, untuk uji reliabilitas antar rater menggunakan formula *Intraclass Correlation Coefficient (ICC)*, untuk uji efektivitas menggunakan uji *paired sample test*, serta dilakukan uji praktikalitas.

Penelitian ini menghasilkan: (1) 20 aktivitas bermain berbasis CGFU-PM515 untuk meningkatkan keterampilan lompat jauh siswa sekolah dasar, (2) 20 aktivitas bermain yang sudah tervalidasi kelayakannya, (3) 20 aktivitas bermain yang juga sudah teruji efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan lompat jauh siswa sekolah dasar. Sedangkan hasil analisis data dalam penelitian ini yakni: (1) validitas ahli materi dinyatakan valid dengan rata-rata nilai V 0,88 dan kesepakatan antar rater baik yakni 0,766, (2) berdasarkan uji efektivitas yang dianalisis dengan uji *paired sample test* menunjukkan hasil pada ranah penilaian *skill* sebesar 0.000, *soft skill* sebesar 0.005, *performace* sebesar 0.000 yang mana hasil tersebut menunjukkan nilai signifikansi  $< 0,05$  yang berarti terdapat pengaruh yang positif dari diterapkannya produk yang dikembangkan. Dengan demikian produk berupa permainan berbasis CGFU-PM515 ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan lompat jauh siswa sekolah dasar.

**Kata kunci:** Permainan, CGFU-PM515, Lompat Jauh

## ABSTRACT

**Muhammad Wahyu Arga:** Development of CGFU- PM515 Based Play Activities to Improve Long Jump Skills in Elementary Schools. **Dissertation. Yogyakarta: Doctoral Program in Sport Science, Faculty of Sport and Health Sciences, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.**

Long jump is often a type of Physical Education subject that students are less interested in, because the learning process tends to be boring which then results in a lack of mastery of students' long jump skills, therefore through this study researchers are trying to find solutions to these problems. So that the objectives of this study are: (1) Produce CGFU-PM515-based play activities in physical education learning in elementary schools to improve students' long jump skills, (2) Validate the feasibility of CGFU- PM515-based play activities in physical education learning in elementary schools to improve students' long jump skills, (3) Test the effectiveness of CGFU PM 515-based play activities in physical education learning in elementary schools to improve students' long jump skills.

The research method used in this research is Research and Development (R&D), which is to develop CGFU-PM515-based games to improve the long jump skills of elementary school students. The research procedure has 10 stages that adopt Borg & Gall's. The subjects in this study consisted of: (1) the validation and inter-rater reliability stage totaling 12 experts; (2) the product trial stage, in the small group test totaling 30 students and 10 teachers, while in the large group test totaling 71 students and 20 teachers, (3) in the product effectiveness test using students totaling 25 students. The data collection technique for the expert test used the Delphi technique, while the data analysis used to test the content validation used the Aiken-V formula, for the inter-rater reliability test using the Intraclass Correlation Coefficient (ICC) formula, for the effectiveness test using the paired sample test, and the practicality test.

This study produced: (1) 20 CGFU-PM515-based play activities to improve the long jump skills of elementary school students, (2) 20 play activities that have been validated for their feasibility, (3) 20 play activities that have also been tested for their effectiveness in improving the long jump skills of elementary school students. While the results of data analysis in this study are: (1) the validity of the material expert is declared valid with an average V value of 0.88 and good inter-rater agreement of 0.766, (2) based on the effectiveness test analyzed by the paired sample test, the results in the realm of skill assessment are 0.000, soft skills are 0.005, performance is 0.000 which these results show a significance value  $<0.05$  which means that there is a positive influence from the application of the developed product. Thus the product in the form of CGFU-PM515-based games can be used in the learning process to improve the long jump skills of elementary school students.

**Keywords:** Game, CGFU-PM515, Long Jump

## KATA PENGANTAR

Penulis memanjatkan puji syukur ke hadapan Allah SWT atas berkat, rahmat, bimbingan serta petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan disertasi yang berjudul: “Pengembangan Aktivitas Bermain Berbasis CGFU-PM515 Untuk Peningkatan Keterampilan Lompat Jauh Siswa Sekolah Dasar”.

Penulis sadar bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak disertasi ini tidak dapat terselesaikan dan terwujud. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah mengizinkan peneliti untuk menempuh studi di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah mengizinkan peneliti untuk menempuh studi di Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan.
3. Prof. Dr. Sumaryanti, M.S., selaku Kaprodi Program Doktor Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes., AIFO., selaku Promotor dengan kesabarannya telah memberikan motivasi, bimbingan, masukan, dan arahan pada peneliti dalam menyelesaikan disertasi ini.
5. Dr. Yudanto, S.Pd., Jas., M.Pd., selaku Co-Promotor dengan kesabarannya telah memberikan bimbingan pada peneliti dalam menyelesaikan disertasi.

6. Para penguji dan Dosen-dosen Program Studi Doktor Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
7. Istriku Nisa Akmala Sari Mustikaningtyas dan anaku Aksara Sevim Arlosa yang dengan ketulusannya selalu memberikan doa, kasih sayang dan semangat, serta selalu mensupport dalam segala hal agar disertasi ini dapat selesai, terimakasih telah bersabar dan rela terbagi waktunya demi segera selesainya studi.
8. Orangtuaku yang selalu memberikan doa dan supportnya sehingga saya bisa berada di titik pencapaian ini.
9. Teman-teman dan senior-senior seperjuangan Mahasiswa Program Studi Doktoral Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta.
10. Para siswa sekolah dasar beserta bapak ibu guru yang terlibat dalam dalam penelitian ini, terimakasih telah bersedia membantu dalam proses pengambilan data pada penyelesaian disertasi ini.
11. Berbagai pihak yang telah memberikan bantuan dalam bentuk apapun sehingga sangat membantu kelancaran penyusunan proposal disertasi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa disertasi ini jauh dari sempurna, dan masih terdapat kekurangan, baik dari isi maupun tulisan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk dapat memperbaikinya. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan merupakan kontribusi bagi pengembangan keilmuan dalam bidang keolahragaan dan pendidikan. Terimakasih.

Yogyakarta,  
Penulis

2023

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KEASLIAN DISERTASI.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b><i>ABSTRACT</i> .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	9
C. Pembatasan Masalah.....	9
D, Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Pengembangan.....	10
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	10
G. Manfaat Pengembangan .....	11
H. Asumsi Pengembangan .....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>13</b>
A. Kajian Teori.....	13

1. Pembelajaran Pendidikan Jasmani .....	13
2. Perkembangan Kognitif.....	22
3. Konstruktivisme .....	24
4. Konsep Perilaku .....	26
5. CGFU-PM515 .....	29
6. Permainan .....	33
7. Lompat Jauh .....	36
8. Karakteristik Sekolah Dasar.....	41
B. Kajian Penelitian Relevan .....	43
C. Kerangka Pikir .....	51
D. Pertanyaan Penelitian .....	53
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>54</b>
A. Model Pengembangan .....	54
B. Prosedur Pengembangan.....	55
C. Desain Uji Coba Produk .....	58
D. Subjek Uji Coba .....	59
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	60
F. Teknik Analisis Data.....	63
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>65</b>
A. Hasil Pengembangan Produk Awal .....	65
1. Hasil Penelitian Pendahuluan.....	65
2. Perencanaan Produk yang Akan Dikembangkan .....	67
3. Pengembangan Draft Produk Awal.....	72

B. Hasil Uji Coba Produk .....	82
1. Uji Coba Lapangan Skala Kecil .....	82
2. Uji Coba Lapangan Skala Besar.....	87
3. Uji Efektivitas Produk.....	91
C. Revisi Produk	
1. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Skala Kecil .....	99
2. Revisi Uji Coba Lapangan Skala Besar .....	115
D. Kajian Produk Akhir.....	116
1. Penyempurnaan Produk Akhir .....	116
2. Diseminasi dan Implementasi Produk.....	116
3. Pembahasan.....	118
E. Keterbatasan Penelitian .....	121
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>122</b>
A. Simpulan tentang Produk .....	122
B. Saran Pemanfaatan Produk.....	122
C, Diseminasi Produk.....	123
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>125</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>135</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Persebaran Sampel Penelitian .....	60
Tabel 2. Kisi-kisi Angket Studi Pendahuluan .....	61
Tabel 3. Skala Penilaian .....	62
Tabel 4. Kisi-kisi Penilaian <i>Skill</i> .....	62
Tabel 5. Kisi-kisi Penilaian <i>Soft Skill</i> .....	62
Tabel 6. Kisi-kisi Penilaian <i>Performance</i> .....	63
Tabel 7. Hasil Diskusi Dengan Pakar Fisiologi.....	68
Tabel 8. Hasil Diskusi Dengan Akademisi Lompat Jauh .....	69
Tabel 9. Hasil Diskusi Dengan Pakar Permainan.....	69
Tabel 10. Hasil Diskusi Dengan Praktisi Pelatih .....	70
Tabel 11. Hasil Diskusi Dengan Praktisi Guru.....	70
Tabel 12. Aktivitas Bermain Awalan Lompat Jauh.....	73
Tabel 13. Aktivitas Bermain Tolakan Lompat Jauh.....	74
Tabel 14. Aktivitas Bermain Melayang Lompat Jauh .....	75
Tabel 15. Aktivitas Bermain Pendaratan Lompat Jauh .....	76
Tabel 16. Hasil Analisis V-Aiken Validasi Materi .....	77
Tabel 17. Kategori intepretasi hasil analisis ICC.....	79
Tabel 18. Hasil Analisis ICC Terhadap Materi.....	79
Tabel 19. Uji Validitas Instrumen .....	80
Tabel 20. Uji Reliabilitas Instrumen.....	80
Tabel 21. Hasil analisis V-Aiken Validasi Media.....	81
Tabel 22. Hasil Analisis <i>Cronbach Alpha</i> .....	81

Tabel 23. Hasil Analisis ICC Terhadap Media .....	81
Tabel 24. Hasil Respon Praktisi Guru .....	85
Tabel 25. Hasil Uji ICC Review Praktisi Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Pelaksanaan Aktivitas Bermain Skala Kecil.....	85
Tabel 26. Isian Masukan Praktisi Guru .....	86
Tabel 27. Hasil Respon Praktisi Guru .....	89
Tabel 28. Hasil Uji <i>Interclass Corelation Coefficient</i> Review Praktisi Guru PendidikanJasmani Terhadap Pelaksanaan Aktivitas Bermain Skala Kecil ..	90
Tabel 29. Isian Masukan Praktisi Guru .....	90
Tabel 30. Nilai PreTest dan PostTest uji efektivitas kriterian skill.....	92
Tabel 31. Nilai PreTest dan PostTest uji efektivitas unsur soft skill .....	93
Tabel 32. Nilai PreTest dan PostTest uji efektivitas unsur Performance.....	93
Tabel 33. Uji Paired Sample Test pada kriterian skill .....	95
Tabel 34. Uji <i>Paired Sample Test</i> pada kriterian <i>soft skill</i> .....	95
Tabel 35. Uji <i>Paired Sample Test</i> pada kriterian <i>performance</i> .....	96
Tabel 36. Dasar Pengambilan Keputusan Uji Homogenitas.....	97
Tabel 37. Hasil Analisis Homogenitas Penilaian <i>Skill</i> .....	97
Tabel 38. Hasil Analisis Homogenitas Penilaian <i>Soft Skill</i> .....	97
Tabel 39. Hasil Analisis Homogenitas Penilaian <i>Performance</i> .....	98
Tabel 40. Data Uji Praktikalitas .....	99
Tabel 41. Norma Hasil Uji Praktikalitas.....	99
Tabel 42. Aktivitas Bermain Awalan Sebelum dan Sesudah Revisi .....	100

Tabel 43. Aktivitas Bermain Tolakan Sebelum dan Sesudah Revisi.....	104
Tabel 44. Aktivitas Bermain Melayang Sebelum dan Sesudah Revisi.....	108
Tabel 45. Aktivitas Bermain Pendaratan Sebelum dan Sesudah Revisi .....	112
Tabel 46. Saran pada Uji Coba Lapangan Skala Besar.....	116

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Penjelasan Tahapan CGFU-PM515 .....	31
Gambar 2. Bagan Langkah Implementasi CGFU-PM515 .....	32
Gambar 3. Teknik Langkah Awalan .....	38
Gambar 4. Sikap dan Gerakan Tolakan .....	39
Gambar 5. Sikap Badan Gaya Jongkok.....	40
Gambar 6. Sikap Badan Gaya Menggantung .....	40
Gambar 7. Sikap Badan Gaya Berjalan Di Udara .....	40
Gambar 8. Sikap Pendaratan .....	41
Gambar 9. <i>Fishbone</i> Diagram Kerangka Berpikir .....	53
Gambar 10. Diagram Respon Siswa Unsur Menarik	
Uji Kelompok Kecil .....	83
Gambar 11. Diagram Respon Siswa Unsur Menyenangkan	
Uji Kelompok Kecil .....	84
Gambar 12. Diagram Respon Siswa Unsur Kemudahan	
Uji Kelompok Kecil .....	84
Gambar 13. Diagram Respon Siswa Unsur Keamanan	
Uji Kelompok Kecil .....	84
Gambar 14. Diagram Respon Siswa Unsur Kemenarikan	
Uji Kelompok Besar .....	88
Gambar 15. Diagram Respon Siswa Unsur Menyenangkan	
Uji Kelompok Besar.....	88

Gambar 16. Diagram Respon Siswa Unsur Kemudahan	
Uji Kelompok Besar .....	88
Gambar 17. Diagram Respon Siswa Unsur Keamanan	
Uji Kelompok Besar.....	89
Gambar 18. Rumus Nilai Praktikalitas.....	98

### **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Persuratan .....	136
Lampiran 2. Hasil Pengumpulan Data .....	158
Lampiran 3. Dokumentasi.....	211

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran dari sekian banyak mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bisa berinteraksi dengan lingkungan belajar. Proses interaksi di lingkungan belajar merupakan salah satu implementasi pelaksanaan kurikulum di satu lembaga pendidikan agar tujuan peningkatan tingkah laku baik intelektual, moral, sosial dan motorik dapat tercapai oleh peserta didik. Selain itu pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran yang berupa kegiatan gerak jasmani untuk mencapai tujuan pembelajaran. Aspek yang dituju dalam pendidikan jasmani meliputi psikomotor, kognitif dan afektif.

Berdasarkan pendapat (Sudirjo & Alif, 2019) pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari proses pendidikan, artinya bukan hanya pelajaran pelengkap yang ditempel dalam program sekolah sebagai alat untuk membuat anak sibuk. Sehingga diharapkan hasil dari sebuah proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat lebih memiliki manfaat yang nyata bagi peserta didik. Dalam proses pembelajaran diperlukan suatu proses yang efektif dan efisien melalui sebuah model pembelajaran dan pendekatan dalam pembelajaran, salahsatu nya adalah pendekatan bermain. Berdasarkan hasil penelitian (Nurpratiwiningsih & Didik, 2018) menunjukkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi, efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan keterampilan siswa di SDN Jatibarang Lor 02. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi ini menjadi salah satu solusi dalam pembelajaran siswa sekolah dasar. Permainan yang

menyenangkan dalam olahraga, memiliki manfaat untuk merangsang gerak manusia, melalui aktivitas fisik menurut (Godsfriedt & Cardoso, 2022). Permainan mempromosikan tindakan otonom dan proaktif siswa, yang akan bermanfaat untuk memahami bahwa bermain-main dalam pendidikan menyiratkan manfaat yang baik dalam kemampuan rasional dan emosional (Almonacid *et al.* 2021). Menurut Aidi *et al.* (2019) permainan merupakan salah satu cara untuk memudahkan pencapaian tujuan pendidikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Hal ini dapat terlaksana jika permainan ini mempunyai manfaatnya dan menjadi sebuah kegiatan yang menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa tertarik untuk mengikutinya. Penerapan permainan akan berdampak pada peningkatan motivasi dan intelektual siswa. Selain itu permainan ini dapat disesuaikan dengan kondisi sarana/prasarana yang ada, permainan kecil dapat dilaksanakan dengan mudah, dan didukung pula oleh kemampuan guru untuk melaksanakannya.

Berbagai macam cabang olahraga dapat dipelajari oleh peserta didik di dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Peserta didik berhak untuk mendapatkan pengalaman belajar dari berbagai macam cabang olahraga tersebut baik pengalaman yang sifatnya teoritis maupun praktis. Salah satunya adalah cabang olahraga lompat jauh. Lompat jauh merupakan salah satu cabang olahraga yang terkandung dalam jenis olahraga atletik. Atletik dalam materi pendidikan jasmani adalah aktivitas jasmani yang terdiri dari gerakan-gerakan dasar yang harmonis dan dinamis, yaitu jalan, lari, lempar serta lompat, menurut Eddy Purnomo. (2011) dalam cabang olahraga lompat jauh terdapat unsur gerak yang sangat mendasar

bagi seorang manusia yaitu gerakan berlari dan melompat. Terdapat fakta yang cukup menarik tentang pembelajaran lompat jauh ini, yaitu berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Prasetyo, 2016) menjelaskan bahwa peserta didik kurang senang dengan pelajaran atletik, serta peserta didik tidak sungguh-sungguh dalam mengikuti pelajaran. Berdasarkan penelitian Prahardika. (2014) juga berpendapat bahwa lompat jauh merupakan cabang pembelajaran atletik yang pada umumnya kurang diminati oleh siswa. Hal ini terlihat dari kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran atletik yang dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya dari penyajian materi yang monoton dan kurang variatif sehingga tidak maksimal dalam meningkatkan keterampilan lompat jauh siswa.

Maka dari itu diperlukan adanya suatu latihan, bimbingan dan pengembangan oleh guru pendidikan jasmani agar esensi yang dituju dalam pembelajaran lompat jauh dapat dicapai oleh peserta didik dan keterampilanya meningkat. Perlu diketahui bahwa pelatihan yang *representative* sebaiknya dirancang dengan proses permainan (Pinder *et al.* 2011). Menurut hasil penelitian yang dilakukan Festiawan *et al.* (2019) model pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat efektifitas yang tinggi untuk meningkatkan pengetahuan. Hal berikut merupakan salah satu contoh manfaat yang didapatkan dari adanya sebuah inovasi dalam pembelajaran. Berdasarkan UU Nomor 11 Tahun 2022 pasal 26 tentang Keolahragaan menyebutkan bahwa Pembinaan dan pengembangan Olahraga pendidikan dapat menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis Olahraga, modifikasi Olahraga, dan atau pendekatan berbasis gerak dengan memanfaatkan aneka permainan, Olahraga tradisional, dan kegiatan di alam

terbuka. Efektivitas pembelajaran berbasis permainan tergantung pada sejauh mana peserta didik menyukai permainan tersebut. Perbedaan individu dalam preferensi permainan harus diperhitungkan ketika memilih desain pembelajaran berbasis permainan tertentu (Gaalen *et al.* 2022). Oleh karena itu dari berbagai penelitian terdahulu dan referensi yang ada diperlukan sebuah pengembangan pendekatan pembelajaran melalui permainan, yang mana pengembangan tersebut akan sangat berguna untuk meningkatkan minat dan keterampilan anak dalam mengikuti pembelajaran lompat jauh ini.

Minat merupakan kegiatan yang mengakibatkan, menyalurkan dan memelihara perilaku manusia, cerminan yang paling sederhana tentang minat dapat dilihat dari aspek perilaku. Minat merupakan salah satu aspek psikis yang mendorong seseorang untuk mengekspresikan kemampuan suatu tindakan dalam mencapai tujuan yang dikehendakinya. Minat muncul dalam diri seseorang dapat melalui dalam dirinya (intrinsik) atau dari luar dirinya (ekstrinsik). Minat ekstrinsik dapat dilakukan dengan berbagai cara dan oleh siapapun. Salah satunya dalam pembelajaran ini adalah minat ekstrinsik yang di bangun oleh seorang guru. Guru dapat melakukan berbagai cara untuk meningkatkan minat belajar peserta didik salah satunya dengan berbagai pendekatan, pendekatan yang dimaksud adalah pola pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran. Dapat dipahami sebagai segala cara atau strategi yang digunakan guru dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu. Strategi dalam hal ini berarti seperangkat langkah operasional yang direkayasa sedemikian rupa untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan belajar tertentu. Selain faktor-faktor

minat internal dan eksternal peserta didik sebagaimana yang telah di paparkan diawal, faktor pendekatan pembelajaran belajar juga berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran peserta didik tersebut. Pendekatan yang digunakan perlu dilihat apakah sudah sesuai dengan apa yang menjadi tujuan akhir dari berlangsungnya proses pembelajaran. Kreatif dan inovatif di era ini seharusnya sudah menjadi tujuan dari sebuah proses pembelajaran, kreatif dan inovatif sejalan dengan teori taksonomi bloom mengenai tingkatan berpikir tinggi *High Order Thinking Skill* (HOTS). Selain itu pola kreatif ini sesuai dengan profil pelajar pancasila yang digagas oleh pemerintah melalui kurikulum merdeka belajar yaitu pelajar yang kreatif, melalui kurikulum merdeka belajar ini guru juga diharapkan untuk dapat menerapkan pendekatan *outcome based education* atau pembelajaran berbasis luaran, yang mana pendekatan ini menekankan pada keberlanjutan proses pembelajaran secara inovatif, interaktif, dan efektif. Pada saat ini fakta yang terdapat di dalam silabus sekolah dasar menyebutkan kompetensi dasar yang akan dicapai dalam suatu pembelajaran adalah menerapkan dan mempraktikkan. Tentu hal ini perlu menjadi perhatian bersama agar *output* yang dihasilkan dari sebuah proses pembelajaran tidak hanya bisa mempraktikkan karena jika dicermati tahap mempraktikkan ini termasuk ke dalam tingkatan *Low Order Thinking Skill* (LOTS).

Perlu diketahui bahwa tingkatan berpikir berdasarkan Taksonomi Bloom yang sudah direvisi di golongkan menjadi 6 yaitu; (a) Mengingat, (b) Memahami, (c) Mengaplikasikan, (d) Menganalisis, (e) Mengevaluasi, (f) Berkreasi. Kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) mencakup berpikir kritis, kreatif, *problem solving*, dan membuat keputusan (Lewis & Smith 1993). Dalam penelitian

Siswantoyo et al. (2020) disampaikan bahwa Inovasi “*Sport Coaching Games*” melalui latihan gerak dasar (*Jump-Pivot-Balance*) untuk anak usia 6-9 tahun yang berbasis pada keterampilan berpikir tingkat tinggi dan CGFU-PM515 menghasilkan presentase kelayakan 84,67% dan dinyatakan layak digunakan. Oleh karena itu peneliti disini mencoba mengembangkan sebuah pendekatan permainan dalam pembelajaran dengan berbasis pada CGFU-PM515. CGFU-PM515 diharapkan dapat meningkatkan keterampilan peserta didik melalui pendekatan bermain. Berdasarkan analisis awal mengenai identifikasi pengetahuan pengajar mengenai CGFU-PM515 ini didapatkan hasil bahwa 99% guru belum mengetahui akan sebuah model baru yang bernama CGFU-PM515 ini. Para pengajar juga sepakat bahwa pembelajaran dengan bermain membuat anak lebih menikmati jalanya proses pembelajaran. Selain itu pengajar juga menghendaki pentignya sebuah inovasi terkait model pembelajaran berbasis permainan yang diintegrasikan dengan teknologi serta mempertimbangkan kebutuhan peserta didik dan karakter peserta didik.

Berdasarkan berbagai referensi dan permasalahan di atas peneliti berusaha untuk melakukan pengembangan model permainan yaitu dengan berbasis pada CGFU-PM515. Peneliti akan berusaha untuk mengkreasikan permainan sebagai sarana pembelajaran lompat jauh dengan dasar CGFU-PM515. Walaupun dalam Pendidikan jasmani sudah terdapat konsep yang serupa yaitu konsep *Teaching Game for Upgrading* (TGFU), namun perlu diketahui bahwa dalam penerapan TGFU yang mengedapankan pada prinsip *tactical awareness* ternyata juga melibatkan pendekatan dan pengkondisian anak dalam ranah kepelatihan

(Mimmert, 2015). Selain itu konsep TGFU ini hanya bisa diterapkan dalam jenis olahraga yang diklasifikasikan oleh (Griffin et al., 2006) yaitu: 1. Permainan Target, 2. Permainan Net, 3. Permainan Pukul Tangkap Lari, dan 4. Permainan Invasi. Maka dalam hal ini jenis olahraga atletik khususnya materi lompat jauh tidak termasuk dalam pengkalsifikasian olahraga dalam penerapan TGFU, sehingga konsep CGFU-PM515 dihadirkan dalam rangka memberikan sebuah pendekatan melalui permainan yang dapat diterapkan dalam olahraga atletik khususnya lompat jauh dengan memperhatikan beberapa hal agar pendekatan permainan yang dihasilkan dapat mempunyai nilai efektivitas yang baik. Menurut Ja'far et al. (2019) kelemahan dalam pendidikan jasmani sering terjadi pengembangan model yang monoton sehingga membuat peserta didik mengalami kejenuhan dalam mengikuti matapelajaran pendidikan jasmani, pengajaran pada saat pelaksanaan olahraga tertuju pada materi yang akan di praktekan, di tambah lagi sarana prasarana yang tidak sesuai dengan yang seharusnya, minat anak yang tidak menyukai olahraga tersebut, guru tidak dapat memberikan minat di dalam pembelajaran sehingga anak tidak bersedia mengikuti olahraga serta rasa percaya diri yang rendah. Sehingga peneliti juga akan berusaha untuk melakukan pengembangan pendekatan permainan ini sebaik mungkin dan semenarik mungkin agar dapat bermanfaat terhadap proses pembelajaran lompat jauh di sekolah dasar. Sekolah dasar merupakan pendidikan awal yang dapat digunakan untuk mengembangkan pertumbuhan fisik dan kemampuan gerak siswa. Pada masa ini pembinaan kemampuan fisik dapat dimulai. Siswa sekolah dasar tidak dapat dipisahkan dari aktivitas bermain, hampir seluruh waktunya digunakan untuk bermain (Prasetyo,

2016).

Penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Borg & Gall, 2003). Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa model pendekatan permainan lompat jauh berbasis CGFU-PM515. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah solusi dari adanya kendala dalam proses pembelajaran lompat jauh.

Dengan memperhatikan uraian latar belakang di atas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Aktivitas Bermain Berbasis CGFU-PM515 Untuk Peningkatan Keterampilan Lompat Jauh Di Sekolah Dasar". Alasan pemilihan judul tersebut dikarenakan pembelajaran pendidikan jasmani sangat penting bagi peserta didik agar memiliki kecakapan kognitif, afektif, psikomotor, sehat jasmani dan rohani. Kedua, pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah bertujuan agar peserta didik aktif bergerak dan senang dengan bermain, bukan berfokus pada hasil atau prestasi. Ketiga peserta didik perlu di rangsang dan diberikan model pembelajaran lompat jauh yang menarik agar peserta didik memiliki minat belajar tinggi, sehingga akan tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dan dapat meningkatkan keterampilannya. Keempat peserta didik diarahkan kedalam ranah tingkatan berpikir yang lebih tinggi (HOTS) melalui pembelajaran permainan yang di konsep dengan basis konsep CGFU-PM515, agar peserta didik dapat berpikir secara kritis, kreatif, dan tepat dalam membuat keputusan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Lompat jauh merupakan salah satu cabang olahraga atletik yang pada umumnya kurang diminati oleh siswa dan kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran atletik yang disebabkan penyajian materi yang monoton dan kurang variatif.
2. Keterampilan lompat jauh oleh siswa sekolah dasar belum maksimal dikarenakan siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran lompat jauh.
3. Pengajar sangat membutuhkan referensi yang banyak terkait dengan berbagai jenis aktivitas bermain dalam pembelajaran lompat jauh.
4. Pengajar belum mengetahui tentang model CGFU-PM515 yang mana model ini sesuai dengan pembelajaran berbasis kemampuan berpikir tingkat tinggi.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini mengenai pengembangan pendekatan pembelajaran melalui permainan dalam pendidikan jasmani materi lompat jauh berbasis CGFU- PM515 untuk sekolah dasar.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah dan fokus penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana desain aktivitas bermain berbasis CGFU-PM515 dalam

- pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar untuk peningkatan keterampilan lompat jauh peserta didik?
2. Bagaimana kelayakan aktivitas bermain berbasis CGFU-PM515 dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar untuk peningkatan keterampilan lompat jauh peserta didik?
  3. Bagaimana efektivitas produk aktivitas bermain berbasis CGFU-PM515 untuk peningkatan keterampilan lompat jauh peserta didik?

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

Berdasarkan rumusan masalah diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Menghasilkan pendekatan permainan berbasis CGFU-PM515 dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar untuk peningkatan keterampilan lompat jauh peserta didik.
2. Memvalidasi kelayakan pendekatan permainan berbasis CGFU-PM515 dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar untuk peningkatan keterampilan lompat jauh peserta didik.
3. Menguji efektifitas pendekatan permainan berbasis CGFU PM 515 dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar untuk peningkatan keterampilan lompat jauh peserta didik.

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

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan pendekatan permainan ini adalah:

1. Aktivitas bermain yang dikembangkan berjumlah 20 aktivitas yang terdiri dari

- 5 aktivitas untuk gerak awalan, tolakan, melayang, dan mendarat dalam lompat jauh.
2. Aktivitas bermain yang dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan permasalahan pembelajaran lompat jauh di sekolah dasar sehingga dapat meningkatkan keterampilan lompat jauh.
  3. Aktivitas bermain yang dikembangkan disajikan dalam sebuah buku panduan.
  4. Setiap aktivitas bermain yang dikembangkan disajikan dalam bentuk video.

### **G. Manfaat Pengembangan**

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa pendidikan olahraga dan ilmu keolahragaan sebagai acuan penelitian atau pengembangan selanjutnya.
  - b. Dapat memperkaya khasanah keilmuan, terutama inovasi dalam pendekatan permainan pembelajaran pendidikan jasmani.
2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian pengembangan ini dapat bermanfaat bagi pihak yang berkepentingan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

## H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan pendekatan permainan untuk peningkatan keterampilan lompat jauh peserta didik berbasis konsep CGFU-PM515 yang disusun adalah:

1. Guru dapat menggunakan produk penelitian ini berupa aktivitas bermain dalam pembelajaran pendidikan jasmani agar proses pembelajaran lompat jauh menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan.
2. Aktivitas bermain ini dapat mempermudah guru dalam mengajarkan keterampilan lompat jauh melalui proses pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi.
3. Melalui aktivitas bermain ini peserta didik mampu meningkatkan keterampilannya baik dalam lompat jauh maupun keterampilan *softskill* dan *performance*.
4. Melalui aktivitas bermain berbasis CGFU-PM515 diharapkan dapat menstimulus siswa untuk dapat berpikir secara kritis, kreatif, dan inovatif.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

##### **1. Pembelajaran Pendidikan Jasmani**

Pembelajaran dalam dunia pendidikan merupakan proses dimana pendidik dan peserta didik berinteraksi dalam lingkungan sekolah. Penelitian yang dilakukan oleh Tiessen. (2018) menyimpulkan pembelajaran adalah proses yang melibatkan interaksi antara pembelajar, pengajar, fasilitas dan lingkungan untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam mencapai tujuan yang baik. Dengan adanya proses pembelajaran dalam dunia pendidikan, maka tidak terlepas dari yang namanya matapelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Pendidikan jasmani merupakan pembelajaran yang berpusat pada aktivitas fisik dan hal ini merupakan pembeda dari pembelajaran yang berbasis pada pengetahuan umum (Jeong & So, 2020).

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan yang mana siswa adalah objek utamanya (Chukwurah *et al.* 2020). Menurut (Dyson, 2014) Pendidikan jasmani jauh lebih luas dari sekedar aktivitas fisik, jika dikmanai secara sempit hal ini akan tidak menguntungkan bagi potensi-potensi yang ada untuk masa depan. Aktivitas pendidikan jasmani tidak hanya semata-mata berada dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, namun juga sebelum sekolah bahkan saat jam istirahat di sekolah (Andrew *et al.* 2015). Pendidikan jasmani terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan fisik, hal ini dapat mendukung seseorang dalam menentukan arah masa depannya (Corbin,

2021). Banyak manfaat yang didapat oleh peserta didik melalui pembelajaran pendidikan jasmani, pendidikan jasmani juga akan memberikan ruang yang baik untuk proses pertumbuhan seseorang, guru dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat berperan untuk mengarahkan sikap dan persepsi siswa tentang pembelajaran pendidikan jasmani serta dapat berperan menjadi pengontrol perilaku siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani (Silverman & Stephen, 2017). Perlu diketahui bahwa tujuan dari pendidikan jasmani tidak semata-mata hanya untuk mengajarkan keterampilan teknis. (Gilar- Corbi *et al.* 2019) menyampaikan tujuan pendidikan bukan hanya untuk mengajarkan keterampilan teknis, tetapi juga keterampilan lain, seperti kerjasama, keterampilan komunikasi yang efektif, manajemen tugas dan waktu, dan kemampuan untuk mengkoordinasikan emosi kita.

Pendidikan jasmani menurut Koc. (2017) memiliki tingkat efek positif dalam kegiatan pembelajaran disekolah yang sangat berpengaruh pada perkembangan siswa. Selain itu menurut Wang. (2017) mengatakan bahwa pendidikan jasmani memiliki pengaruh yang tak tergantikan pada pembentukan karakter moral, perkembangan intelektual, estetika pencapaian dan gaya hidup sehat. Pendidikan jasmani memiliki peran penting dalam mengarahkan anak-anak ke arah yang benar dan memberi mereka motivasi yang diperlukan untuk mematuhi kebiasaan sehat (Lirola *et al.* 2021).

Pendidikan jasmani pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani

memberlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total dari pada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah dari kualitas fisik dan mentalnya. Secara ilmiah pelaksanaan pendidikan jasmani mendapat dukungan dari berbagai dukungan ilmu, dimana dari pandangan-pandangan dari setiap disiplin tersebut dapat dijadikan sebagai landasan bagi berlangsungnya program penjas di sekolah-sekolah.

Berdasarkan UU Nomor 11 Tahun 2022 Pasal 26 tentang Pembinaan dan Pengembangan Olahraga Pendidikan, disebutkan bahwa:

- a. Pembinaan dan pengembangan olahraga pendidikan dilaksanakan dan diarahkan sebagai satu kesatuan yang sistematis dan berkesinambungan dengan system pendidikan nasional.
- b. Pembinaan dan pengembangan olahraga pendidikan dilaksanakan melalui pembelajaran yang dilakukan oleh guru/dosen pendidikan jasmani dan olahraga yangmemenuhi kualifikasi dan kompetensi serta didukung oleh ketersediaan sumber belajar, prasarana olahraga, dan sarana olahraga dengan mempertimbangkan kemampuan daerah.
- c. Pembinaan dan pengembangan olahraga pendidikan pada semua jenjang pendidikanberpedoman pada kurikulum nasional yang dilengkapi dengan program ekstrakurikuler.
- d. Pembinaan dan pengembangan olahraga pendidikan dilaksanakan dengan memperhatikan potensi, kemampuan, minat dan bakat peserta didik secara menyeluruh, baik melalui kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler.

- e. Pembinaan dan pengembangan olahraga pendidikan sebagaimana dimaksud ayat (3) dilakukan secara teratur, bertahap, dan berkesinambungan dengan memperhatikan taraf pertumbuhan dan perkembangan peserta didik.
- f. Untuk menumbuhkembangkan prestasi olahraga di lembaga pendidikan, pada setiap jalur pendidikan dapat dibentuk unit kegiatan olahraga, klub olahraga, kelas olahraga, pusat pembinaan dan pelatihan, sekolah olahraga, serta diselenggarakannya kompetisi olahraga yang berjenjang dan berkelanjutan.
- g. Unit kegiatan olahraga, klub olahraga, kelas olahraga, pusat pembinaan dan pelatihan, atau sekolah olahraga sebagaimana yang dimaksud pada ayat (6) didampingi pelatih olahraga yang memiliki sertifikat kompetensi dari induk organisasi cabang olahraga.
- h. Pembinaan dan pengembangan olahraga pendidikan dapat menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis olahraga, modifikasi olahraga, dan/atau pendekatan berbasis gerak dengan memanfaatkan aneka permainan, olahraga tradisional, dan kegiatan di alam terbuka.
- i. Pembinaan dan pengembangan olahraga pendidikan bagi semua peserta didik wajib melaksanakan evaluasi belajar terkait literasi fisik yang mencakup pengetahuan, keterampilan, kemampuan, dan sikap.
- j. Peserta didik yang melaksanakan dan mengembangkan minat dan bakat olahraga untuk prestasi wajib diberi layanan pendidikan sesuai dengan kebutuhan.

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari keseluruhan proses pendidikan dengan tujuan peningkatan kinerja manusia melalui media kegiatan fisik untuk mengembangkan dan memelihara tubuh manusia. Hal ini diperkuat oleh penelitian (Dwiyogo & Cholifah, 2016) yang menjelaskan pendidikan jasmani menjadi sangat penting dalam hal perkembangan dan aktivitas fisik sejak masa anak-anak sampai dewasa. Sehingga dalam proses pertumbuhan, aktivitas jasmani menjadi bagian penting dan berperan dalam proses tumbuh kembangnya peserta didik. Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran penting dan wajib yang harus ada di sekolah. Selain itu hasil penelitian oleh (Ugeltha & Meyvilliano, 2017) menunjukkan bahwa peserta didik yang mengikuti pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani memiliki karakter yang lebih unggul dari pada peserta didik yang tidak mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Ini menunjukkan bahwa pentingnya mata pelajaran pendidikan jasmani untuk peserta didik guna menjaga kebugaran jasmaninya. Pentingnya mata pelajaran pendidikan jasmani tidak terlepas dari guru pendidikan jasmani yang berkualitas dan profesional.

Pendidikan jasmani adalah suatu tahap atau aspek dari proses pendidikan keseluruhan yang berkenaan dengan perkembangan dan penggunaan kemampuan gerak individu yang dilakukan atas kemauan sendiri serta bermanfaat dan dengan reaksi atau respon yang terkait langsung dengan mental, emosi dan sosial. Definisi ini dapat dikatakan merupakan inti sari dari pendidikan jasmani, karena tidak dihubungkan dengan tujuan pendidikan jasmani. Definisi ini menyetujui bahwa program pendidikan jasmani sekolah terutama terdiri dari satu lingkungan belajar khusus yang bercirikan banyak kondisi dan rangsang, yang dirancang

khusus pula, yang diperuntukkan agar memberikan kemungkinan bereaksi secara jasmaniah, sosial, emosional dan intelektual.

Belajar merupakan aktifitas utama dalam sebuah proses pembelajaran. Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Sementara menurut Sugihartono *et al.* (2010) mendefinisikan belajar dalam dua pengertian. Pertama, belajar sebagai proses memperoleh pengetahuan dan kedua, belajar sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil. Pembelajaran dalam arti umum dapat diartikan sebagai perubahan perilaku yang relatif tetap sebagai hasil dari proses pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran menurut Sugihartono *et al.* (2007) merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Berdasar pengertian pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan secara sengaja oleh pendidik untuk memberikan kegiatan belajar yang efektif dan efisien serta bermanfaat. Menurut Aartun *et al.* (2022) belajar melalui pembelajaran pendidikan jasmani dapat berkontribusi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis kalangan siswa dan memberi siswa ruang untuk mendiskusikan pemahaman tentang gender, kesehatan, dan tubuh yang sehat dan ideal. Pembelajaran dapat dilakukan dalam berbagai bentuk maupun cara yang digunakan.

Pembahasan terkini dari upaya peningkatan kualitas pendidikan jasmani di Asia saat ini berfokus pada metode pengembangan pembelajaran yang efektif, baik dari sudut pandang instruksional, penilaian, dan waktu belajar akademik, serta cara-

cara meningkatkan infrastruktur dan sistem pendukung, termasuk fasilitas, sumber daya, dan pendidik yang profesional (Ho *et al.* 2021). Menurut Bistari. (2018) ada lima indikator pembelajaran efektif, yaitu: (1) pengelolaan pelaksanaan pembelajaran, (2) proses komunikatif, (3) respon peserta didik; (4) aktifitas belajar, (5) hasil belajar. Untuk kelima indikator pembelajaran efektif ini saling terkait dan saling mendukung.

Berdasarkan pendapat tersebut sebagai seorang guru wajib kirannya memiliki kiat maupun seni untuk memadukan antara model pendekatan dan pembelajaran, sehinggapembelajaran yang dihasilkan akan memiliki kualitas atau bobot yang tinggi. Dari berbagai definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Pembelajaran dapat juga didefinisikan sebagai proses pendewasaan anak melalui proses belajar. Pelaksanaan pembelajaran pada intinya tidak akan pernah lepas dari strategi pengelolaan pembelajaran. Strategi pengelolaan pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran secara keseluruhan. Efektifitas pembelajaran tidak akan maksimal bila strategi pengelolaan kelas tidak diperhatikan, meskipun perencanaan pengorganisasian dan penyampaian belajarnya sudah terlaksana bagaimanapun baiknya. Pembelajaran pendidikan jasmani juga tidak akan dapat berjalan baik bila tidak ada strategi pengelolaan kelasnya tidak diperhatikan. Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional.

Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Pengembangan pembelajaran sebagai cara yang sistematis untuk mengidentifikasi, mengembangkan, dan mengevaluasi satu set bahan dan strategi belajar dengan maksud mencapai tujuan tertentu. Lembaga pendidikan bertugas menyiapkan generasi muda agar dapat menjawab tantangan yang dihadapi ke depan tidak terkecuali anak yang memiliki kebutuhan khusus. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, proses pendidikan melalui kegiatan fisik yang dipilih untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan organik, neuromuskuler, interperatif, sosial, dan emosional. Untuk itu pengembangan diarahkan pada suatu program yang telah atau sedang dilaksanakan menjadi program yang lebih baik.

Upaya pengembangan pendidikan dalam gerak pembangunan nasional merupakan suatu yang harus tetap dilakukan. Hal ini dilandasi pemikiran, bahwa pendidikan merupakan faktor strategis dalam menunjang keberhasilan pembangunan nasional tanpa terkecuali didalamnya yang terlibat adalah peserta didik di jenjang sekolah dasar. Selain itu pendidikan lahir berdasarkan produk budaya bangsa, selaras dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang selalu berkembang. Untuk itu dalam pembelajaran, peran guru sangat penting dalam memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan di dalam dirinya sendiri. Melalui modifikasi dan pengembangan pembelajaran yang diberikan tidak sampai menghilangkan kesempatan belajar anak untuk menguasai proses pemecahan masalah. Dalam pembelajaran di dalam kelas, proses

komunikasi akan berlangsung baik antara guru ke siswa dalam hal ini, peserta didik atau sebaliknya antara peserta didik dengan guru atau pendidik di mana materi pembelajaran merupakan pesan dalam proses komunikasi pembelajaran yang sering dipandang sebagai jantung atau inti kegiatan pembelajaran. Dalam komunikasi pembelajaran inilah terjadi Interaksi edukatif yang berlangsung dalam bentuk pertukaran pesan yang tidak lain adalah materi pembelajaran (Inah, 2015). Interaksi keduanya bertujuan untuk mengembangkan potensi anak sebagai peserta didik, dan pengembangan yang baik dimulai dari apa yang dapat dilakukan oleh anak, bukan dari apa yang tidak dapat dilakukannya.

Dalam melakukan pengembangan, sebaiknya pihak pengembang agar memperhatikan kembali faktor-faktor yang mempengaruhi minat individu dan mengetahui efektivitas pengembangan sebelum melakukan pengembangan (Azizah *et al.* 2021). Selain itu ada beberapa faktor yang perlu mendapat pertimbangan dalam menentukan jenis dan materi pembelajaran, yaitu rekomendasi dari para ahli. Dalam desain pembelajaran dikenal beberapa model yang dikemukakan oleh para ahli. Secara umum, model desain pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam model berorientasi kelas, model berorientasi sistem, model berorientasi produk, model prosedural dan model melingkar. Kesemua model tersebut juga dapat dimodifikasi untuk melakukan pengembangan bahan ajar. Pada proses pembelajaran di sekolah (kelas) peranan guru lebih spesifik sifatnya dalam pengertian yang sempit, yakni dalam hubungan proses belajar mengajar. Peranan guru adalah sebagai pengorganisasi lingkungan belajar dan sekaligus sebagai fasilitator belajar. Dalam persiapan mengajar harus jelas kompetensi dasar yang

akan dimiliki oleh peserta didik, apa yang harus dilakukan, apa yang harus dipelajari, bagaimana mempelajarinya, serta bagaimana guru mengetahui bahwa peserta didik telah menguasai kompetensi tertentu. Aspek-aspek tersebut merupakan unsur utama yang secara minimal harus ada dalam setiap persiapan mengajar sebagai pedoman guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membentuk kompetensi peserta didik.

## 2. Perkembangan Kognitif

Membahas tentang perkembangan kognitif erat kaitannya dengan salah satu ilmuwan yang berasal dari Swis yang bernama Jean Piaget. Jean Piaget terkenal dengan empat tahap perkembangan kognitif untuk anak-anak yaitu tahap sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, dan tahap operasional formal. Namun meskipun teori Jean Piaget ini berdampak besar pada perkembangan kognitif, tetap terdapat kelemahan dari gagasannya tersebut. Seperti yang disampaikan oleh Babakr *et al.* (2019) Teori Piaget memiliki beberapa kekurangan. Piaget mengabaikan faktor budaya dan interaksi sosial dalam perkembangan kognitif dan kemampuan berpikir anak. Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat Neviryani. (2020) bahwa kognitif merupakan semua perilaku mental yang terpusat di dalam otak dan memiliki hubungan dengan kehendak atau konasi dan dengan perasaan atau afeksi.

Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berpikir. Berdasarkan pendapat Bhagat *et al.* (2018) menyebutkan bahwa

perkembangan kognitif dapat berkembang oleh faktor lingkungan eksternal yang lebih baik dan menarik yang dapat memfasilitasi perkembangan anak. Permainan berbasis perkembangan kognitif Piaget ditemukan sebagai alat yang berguna dalam memperkaya perkembangan kognitif pada anak-anak. Namun terdapat sebuah pendapat bahwa perkembangan kognitif juga dipengaruhi faktor-faktor internal, seperti faktor tingkat sosial ekonomi yang beragam memiliki pengaruh penting pada perkembangan kognitif, pendidikan ibu menjadi salah satu penentu terkuat (Gonzales *et al.* 2020). Selain itu menurut Neviyarni. (2020) perkembangan kognitif adalah perubahan yang terjadi dalam hal pemikiran, kecerdasan anak termasuk dalam aspek bahasa, seperti kemampuan dalam memecahkan masalah matematika, kemampuan menguasai beberapa bahasa, dan lainnya. Dalam kehidupannya, mungkin saja anak dihadapkan pada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan. Menyelesaikan suatu persoalan merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak. Sebelum anak mampu menyelesaikan persoalan anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara penyelesaiannya.

Berdasarkan pendapat Khadijah & Amelia. (2020) bahwa perkembangan kognitif merupakan proses berfikir anak dan menemukan solusi dari apa yang dipikirkan tersebut. Kognitif juga sering diartikan sebagai kecerdasan daya nalar atau berpikir. Dalam arti luas, kognitif ialah berpikir dan mengamati sehingga muncul tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan. Kognitif dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas, kreatifitas atau daya cipta, kemampuan berbahasa serta daya ingat. Hasil-hasil tersebut berbeda secara kualitatif antara yang satu dengan yang lain. Anak akan melewati tahapan-tahapan

perkembangan kognitif atau periode perkembangan. Setiap periode perkembangan, anak berusaha mencari keseimbangan antara struktur kognitifnya dengan pengalaman-pengalaman baru. Ketidak seimbangan memerlukan pengakomodasian baru serta merupakan transformasi ke periode berikutnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya.

### 3. Konstruktivisme

Teori konstruktivisme dikembangkan oleh Piaget dengan nama individual *cognitive constructivist theory* dan Vygotsky dalam teorinya yang disebut *socialcultural constructivist theory* (Yaumi & Hum, 2014). Paham konstruktivistik menjelaskan bahwa pengetahuan merupakan konstruksi (bentukan) dari orang yang mengenal sesuatu (skemata). Pengetahuan tidak bisa ditransfer dari guru kepada oranglain karena setiap orang mempunyai skema sendiri tentang apa yang diketahuinya. Pembentukan pengetahuan merupakan proses kognitif tempat terjadinya proses asimilasi dan akomodasi untuk mencapai suatu keseimbangan sehingga terbentuk suatu skema yang baru. Seseorang yang belajar berarti membentuk pengertian atau pengetahuan secara aktif dan terus-menerus. Konstruksi berarti bersifat membangun. Dalam konteks filsafat pendidikan, konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tatasusunan hidup yang

berbudaya modern. Konstruktivisme merupakan landasan berpikir (filosofi) pembelajaran kontekstual, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak secara tiba-tiba. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata (Thobroni & Mustofa, 2013). Konstruktivisme adalah sebuah filosofi pembelajaran yang dilandasi premis bahwa dengan merefleksikan pengalaman, kita membangun, mengkonstruksi pengetahuan pemahaman kita tentang dunia tempat kita hidup. Konstruktivisme melandasi pemikirannya bahwa pengetahuan bukanlah sesuatu yang given dari alam, tetapi pengetahuan merupakan hasil konstruksi (bentukan) aktif manusia itu sendiri. Setiap kita akan menciptakan hukum dan model mental kita sendiri, yang kita pergunakan untuk menafsirkan dan menerjemahkan pengalaman. Belajar, dengan demikian semata-mata sebagai suatu proses pengaturan model mental seseorang untuk mengakomodasi pengalaman-pengalaman baru (Suyono & Hariyanto, 2014).

Sedangkan, belajar dalam pandangan konstruktivisme betul-betul menjadi usaha individu dalam mengkonstruksi makna tentang sesuatu yang dipelajari. Konstruktivisme merupakan jalur alami perkembangan kognitif. Konstruktivisme menekankan pada proses pembelajaran yang berpusat pada pelajar, konstruktivisme memiliki gaya belajar mengajar yang terarah dan kolaboratif di mana pembelajaran didukung oleh peran guru dan tugas otentik (Dagar & Yadav, 2016). Pendekatan ini mengasumsikan bahwa siswa datang ke ruang kelas dengan

membawa ide-ide, keyakinan, dan pandangan yang perlu diubah atau dimodifikasi oleh seorang guru yang memfasilitasi perubahan ini, dengan merancang tugas dan pertanyaan yang menantang seperti membuat dilema untuk diselesaikan oleh peserta didik (Yaumi & Hum, 2013). Konstruktivisme merupakan metode yang menjanjikan dan berdampak positif bagi kemajuan pendidikan di Indonesia karena dapat meningkatkan kemampuan siswa. Metode ini juga membangun pengetahuan siswa untuk menjadi kreatif, dan dirancang sesuai dengan kebutuhan mereka (Suhendi et al. 2021). Karakteristik pembelajaran konstruktivisme menurut Suryono & Hariyanto. (2014) sebagai berikut:

- a. Siswa tidak dipandang sebagai sesuatu yang pasif melainkan memilikitujuan,
- b. Belajar harus mempertimbangkan seoptimal mungkin proses keterlibatan siswa,
- c. Pengetahuan bukan sesuatu yang datang dari luar, melainkan dikonstruksi secara personal,
- d. Pembelajaran bukanlah transmisi pengetahuan, melainkan melibatkan pengaturan situasi lingkungan belajar,
- e. Kurikulum bukanlah sekadar hal yang dipelajari, melainkan seperangkat pembelajaran, materi dan sumber.

#### 4. Konsep Perilaku

Perilaku adalah segenap manifestasi hayati individu dalam berinteraksi dengan lingkungan, mulai dari perilaku yang paling tampak sampai yang tidak

tampak, dari yang dirasakan sampai paling yang tidak dirasakan. Perilaku merupakan hasil dari segala macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tindakan. Perubahan perilaku yang relatif lama dan dapat diamati merupakan hasil dari sebuah proses belajar, Kualitas hasil perkembangan perilaku manusia itu banyak terpengaruh pada apa dan bagaimana ia belajar, Selanjutnya tinggi rendahnya kualitas perkembangan perilaku manusia yang pada umumnya merupakan hasil belajar yang akan menentukan masa depan peradaban manusia itu sendiri (Arifin, 2017). Sedangkan menurut Timotius. (2018) perilaku adalah tindakan, aktivitas, respons, reaksi, gerakan serta proses yang dilakukan oleh organisme. Perilaku manusia unik dan beda dengan hewan. Walaupun demikian, banyak penelitian yang dilakukan dengan menggunakan hewan percobaan yang dalam banyak hal menunjukkan adanya kesamaan atau keserupaan dengan manusia, terutama yang keterkaitan antara perilaku dengan pengalaman dan faktor genetika dan fisiologi. Teori Skinner merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Pengertian ini dikenal dengan teori „S-O-R” atau “Stimulus-Organisme-Respon”. Respon dibedakan menjadi dua yaitu:

a. Respon respondent atau reflektif

Merupakan respon yang dihasilkan oleh rangsangan-rangsangan tertentu. Biasanya respon yang dihasilkan bersifat relatif tetap disebut juga eliciting stimuli. Perilaku emosional yang menetap misalnya orang akan tertawa apabila mendengar kabar gembira atau lucu, sedih jika mendengar musibah, kehilangan dan gagal serta minum jika terasa haus.

## b. Operan Respon

Respon operan atau instrumental respon yang timbul dan berkembang diikuti oleh stimulus atau rangsangan lain berupa penguatan. Perangsang perilakunya disebut reinforcing stimuli yang berfungsi memperkuat respon. Misalnya, petugas kesehatan melakukan tugasnya dengan baik dikarenakan gaji yang diterima cukup, kerjanya yang baik menjadi stimulus untuk memperoleh promosi jabatan.

Teori stimulus-organisme-respon (SOR) telah menarik perhatian yang cukup besar selama beberapa dekade terakhir di berbagai bidang studi karena sifatnya yang intuitif dan eksploratif dalam menyelidiki perilaku manusia (Kim *et al.* 2020). Teori tersebut berpendapat bahwa tanggapan perilaku (R), seperti penghindaran atau pendekatan dipengaruhi oleh emosi yang terangsang (O), yang awalnya dipengaruhi oleh rangsangan lingkungan (S). Hal senada disampaikan oleh (Li, 2019) SOR model menjelaskan bagaimana lingkungan menyediakan rangsangan yang mempengaruhi perasaan, yang pada saatnya menimbulkan respon berupa respon mendekati atau menghindari dan Goi *et al.* (2014) menjelaskan bahwa berdasarkan pada model SOR, organisme memediasi hubungan antara stimulus dan respon. Karena penerapannya yang luas, para peneliti telah memodifikasi pendekatan SOR dalam konteks penelitian mereka sendiri dan memasukkan beragam faktor seperti unsur kognitif dan afektif ke dalam kerangka tersebut. Untuk menangkap proses stimulus-organisme-respons yang dinamis, studi saat ini memasukkan pengalaman emosional sebagai stimulus, contoh dalam penelitiannya (Jeong *et al.* 2020) menyebutkan bahwa penelitian ini menggunakan konstruksi

afektif sebagai stimulus, yang memperluas penerapan yang sudah luas menggunakan model SOR dalam penelitiannya tentang wisata olahraga.

#### 5. CGFU-PM515

Konsep dasar pengembangan CGFU-PM ini dilandasi dari konsep Teaching Games for Understanding (TGfU) yang telah berkembang dan diberikan pada pendidikan jasmani. Saat ini TGfU sudah mulai berkembang di sekolah-sekolah di Indonesia. TGfU merupakan sebuah pendekatan pembelajaran, (Bunker & Thorpe 1982) menyampaikan adanya pendekatan TGfU ini diawali dengan adanya permasalahan dari pendekatan pembelajaran konvensional. Fokus dari pendekatan TGfU ini adalah kesadaran taktik dan pengambilan keputusan bukan kesadaran teknik dan keterampilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pendekatan TGfU ini jenis permainan dikategorikan menjadi empat macam yaitu (1) Permainan Invasi, (2) Permainan Net, (3) Permainan *Fielding/batting*, dan (4) Permainan Target. Hasil kajian antara pembelajaran dalam konteks pendidikan jasmani dan pelatihan dalam kepelatihan olahraga terdapat perbedaan prinsip yang mendasar. Adapun perbedaan prinsip tersebut dijelaskan sebagai berikut. Perbedaan tersebut dapat dijelaskan bahwa pada pembelajaran subyeknya adalah guru, yang menjadi obyek peserta didik, tujuan meningkatkan kemampuan dan mengetahui cara melaksanakan tujuan pembelajaran, pengukuran dengan penilaian proses, dan dilaksanakan dalam pendidikan formal sekolah. Sedangkan pada pelatihan yang menjadi subyek biasa disebut dengan pelatih/*coach*, yang menjadi obyek anak latihan atau atlet, yang bertujuan untuk menjadikan anak latihan lebih terampil, dengan pengukuran melalui

proses dan hasil, serta dilaksanakan di klub, sekolah, ataupun di lingkungan non formal.

Tahapan dalam melakukan aktivitas dengan konsep TGfU terdapat enam tahapan, hal sesuai apa yang disampaikan (Saryono & Nopembri, 2009) dalam penelitiannya menyampaikan bahwa TGfU melalui beberapa tahap yaitu *Game Form, Game Appreciation, Tactical Awareness, Decision Making, Skill Execution, dan Performance*. Hasil kajian ditemukan bahwa pada tahap ketiga yaitu *tactical awareness* ini merupakan titik awal dalam proses kepelatihan, dan tahap ke enam yaitu *performance* ini merupakan hasil dari sebuah proses yang dilakukan. Dengan demikian disepakati bahwa berawal dari tahap *tactical awareness* untuk digali dan dikaji secara mendalam dengan pendekatan kepelatihan (*coaching approach*). Dari hasil penelitian Siswantoyo et al. (2018) ditemukan adanya model games untuk kepelatihan dengan konsep pelatihan berbasis permainan yang inovatif untuk meningkatkan keterampilan. Konsep tersebut di singkat dengan nama CGFU-PM 515 (*Coaching Games For Upgrading Performance Model*), sedangkan 515 dimaknai dengan huruf SIS sebagai inisial dari penggagas konsep. Adapun tahapan dalam inovasi games terdapat tujuh tahap sebagai berikut:

- a. Anak latih melakukan permainan yang diinovasi oleh pelatih (*games modification*),
- b. *Natural games action* (melakukan permainan secara alamiah atas petunjuk pelatih),
- c. Pemahaman konsep, evaluasi dan aplikasi konsep,
- d. Melakukan/mempraktikan teknik dan taktik dengan pendekatan

kepelatihan (*Tehcnical dan tactical coaching approach*),

- e. Implementasi dan pengambilan keputusan latihan: apa yang dilakukan; bagaimana cara melakukan-eksekusi kerja)
- f. *Drill games & evaluation skill* (latihan drill dan evaluasi kinerja)
- g. Penilaian penampilan dan keterampilan (*performance assesment to excelent skill*).

Dari tujuh tahapan dalam implementasi Coaching Games For Upgrading Performance Model ini, selanjutnya disederhanakan dengan mengelompokkan menjadi empat tahap sebagai berikut

Gambar 1. Penjelasan Tahapan CGFU-PM515



(Sumber: Siswantoyo et al., 2018)

Gambar 2. Bagan Langkah Implementasi CGFU-PM515



(Sumber: Siswantoyo et al., 2018)

Paradigma pendidikan jasmani pada saat ini mengacu pada era digital, artinya pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan media digital sebagai sumber belajar. Selain itu paradigma pendidikan jasmani saat ini juga diarahkan untuk mempersiapkan profil pelajar pancasila yaitu pelajar yang kreatif. (Memert, 2015) mengatakan kreatifitas adalah komponen penting dari kinerja olahraga. Mengajarkan permainan untuk pemahaman suatu konsep dapat mendorong kreatifitas seorang anak karena permainan dapat digunakan untuk mengajar dan melatih kreatifitas. Keterlibatan unsur kepelatihan dalam ranah pendidikan jasmani ini merupakan sebuah *sequencing* yang nyata. Hal ini dibuktikan dari adanya kriteria-kriteria penilaian dalam pendidikan jasmani yang menyangkut unsur penilaian teknik, selain itu juga terdapat unsur-unsur *competitiveness* dalam pendidikan jasmani melalui kompetisi-kompetisi untuk pelajar seperti Kompetisi Olahraga Siswa Nasional (KOSN). “Kompetisi olahraga sejalan dengan arah

kebijakan pembinaan dan pengembangan keolahragaan nasional jangka panjang secara terintegrasi dan kolaboratif, untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam bidang olahraga,” tutur Dirjen Jumeri pada pembukaan KOSN 2021 secara virtual, Senin (20/9). Oleh karena itu keterlibatan unsur kepelatihan melalui konsep CGFU PM 515 dalam pendidikan jasmani dimaksudkan untuk menjadipenghubung ranah abu-abu antara kepelatihan dan pendidikan sehingga keduanya dapat saling menguntungkan dalam pencapaian tujuannya masing-masing.

## 6. Permainan

Bermain merupakan cara yang tepat untuk belajar, dengan bermain peserta didik belajar tentang emosional, sosial, fisik, dan kognitif di sekitar mereka. Peran permainan dalam pendidikan terus berkembang. Integrasi pembelajaran berbasis permainan dengan teknologi telah terjadi secara umum dan berkontribusi pada beberapa literatur yang mempromosikan penggunaan teknik pembelajaran berbasis permainan (Sandrone & Carlson, 2021). Menurut Wang *et al.* (2016) permainan adalah alat bantu untuk menyampaikan berbagai konsep mata pelajaran kepada peserta didik, karena melalui permainan anak menjadi lebih mudah dalam memahami suatu konsep yang diajarkan. Pada saat bermain dengan orang yang lebih dewasa, maka mereka belajar sesuatu yang baru, ketika bermain dengan teman sebaya sehingga mereka belajar satu sama lain dan saling menghargai. Bermain selalu memiliki hubungan yang erat dengan pembelajaran dan tentu saja penting untuk proses belajar pada anak-anak (Read, 2015). Saat bermain anak akan terbiasa memperhatikan dan mengikuti perintah atau instruksi yang diberikan guru dengan runut, dan yang tidak kalah penting pada saat anak bermain akan

menstimulasi anak untuk berpikir kreatif dimana akan memunculkan ide-ide baru dan model baru dari hasil karya yang dibuatnya, dan juga mendorong anak untuk berimajinasi akan hasil karyanya. Dengan demikian, ketika anak bermain dapat menstimulasi kemampuan kreativitas berpikir anak. Karena kreativitas berpikir anak bisa dikembangkan dan dirangsang melalui pengalaman bermain anak yang menyenangkan dan imajinatif, dimana anak-anak dapat terlibat dalam bermain peran untuk menghasilkan gagasan-gagasan yang baru serta inovatif dalam proses bermain tersebut (Budiwaluyo & Muhid, 2021). Menurut Sandra Waite-Stupiansky. (2014) bermain adalah cara peserta didik untuk merelaksasikan dirinya. Bermain merupakan cara anak meningkatkan diri sehingga dengan bermain anak dapat berkembang dan mengekspresikan diri.

Permainan merupakan cara yang bisa digunakan sebagai alat dalam pembelajaran. Permainan merupakan sebuah alat yang mudah digunakan, efektif, dan berguna untuk memenuhi kebutuhan peserta didik (Ishaq et al.,2021). Tiap kali kita menggunakan suatu alat pasti kita mengharapkan kegunaan alat itu dalam usaha kita untuk mencapai tujuan. Orang biasanya mengartikan bermain adalah bergerak sambil bersenang-senang. Bermain merupakan salah satu sisi dari kehidupan anak secara keseluruhan. Kehidupan anak akan kurang bermakna tanpa disertai bermain. Bermain memberikan kesenangan bagi anak. Oleh karena itu, kegiatan bermain merupakan sesuatu hal yang sangat menunjang bagi perkembangan anak. Anak akan memperoleh kemajuan dalam proses perkembangannya melalui kegiatan bermain. Melalui bermain, anak akan belajar berbagai aturan, belajar bergaul dengan jenis yang sama atau berbeda,

mengembangkan kreativitas, dan sebagainya.

Permainan dan olahraga adalah dua hal yang disukai anak-anak meskipun sama-sama memiliki aturan dan persyaratan. Menurut Basuki. (2017) permainan lebih menfokuskan pada belajar strategi bermain, yaitu bagaimana siswa menggunakan skill, daripada hanya pada belahar skill, yaitu bagaimana siswa menampilkan skill dalam permainan. Hal tersebut dikatakan berhasil dalam pembelajaran pendidikan jasmani apabila telah mencapai tujuannya. Tujuan modifikasi permainan meliputi dapat; mengembangkan pola gerak yang benar, menciptakan situasi yang meyenangkan, mengembangkan lebih banyak lagi aktivitas, dan meningkatkan partisipasi anak dalam olahraga. Zhang *et al.* (2012) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa bentuk latihan berbasis permainan ini lebih efektif dibandingkan bentuk latihan yang berfokus pada teknik dalam meningkatkan keterampilan forehand dan services dalam olahraga tenis. Selain itu instruksi yang diberikan melalui pendekatan bermain dapat meningkatkan kesadaran taktis seorang peserta didik (Araujo *et al.* 2020).

Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah diharapkan dapat mengkolaborasikan antara pembelajaran yang berfokus pada teknik serta menggunakan pendekatan permainan. Pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang dikonsep dalam bentuk permainan. Menurut Febriani *et al.* (2017) salah satu media pembelajaran adalah permainan. Permainan yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran dapat disebut dengan permainan edukasi. Karena anak-anak menyukai permainan, permainan dapat memberikan efek positif bagi mereka. Anak-anak bisa belajar sambil bermain sebuah permainan. Menurut

Wahjoed. (1999) bahwa "pendekatan bermain adalah pembelajaran yang diberikan dalam bentuk atau situasi permainan". Sedangkan Yoyo & Adang. (2000) berpendapat, "strategi pembelajaran permainan berbeda dengan strategi pembelajaran skill, namun bisa dipastikan bahwa keduanya harus melibatkan modifikasi atau pengembangan agar sesuai dengan prinsip DAP (*Developmentally Appropriate Practice*) dan *body scalling*". National Association for the Education of Young Children (NAEYC) mendefinisikan "Developmentally Appropriate Practice" sebagai metode yang mempromosikan perkembangan dan pembelajaran optimal setiap anak melalui pendekatan berbasis kekuatan, berbasis permainan untuk pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan. Pendidik menerapkan praktik yang sesuai dengan perkembangan dengan mengenali berbagai aset yang dibawa semua anak kecil ke program pembelajaran awal sebagai individu yang unik dan sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Membangun kekuatan setiap anak dan berhati-hati agar tidak membahayakan aspek apa pun dari kesejahteraan fisik, kognitif, sosial, atau emosional setiap anak pendidik merancang dan menerapkan lingkungan belajar untuk membantu semua anak mencapai potensi penuh mereka di semua domain perkembangan dan lintas semua bidang konten.

## 7. Lompat Jauh

Pembelajaran lompat jauh merupakan salah satu nomor yang ada dalam cabang olahraga atletik. Atletik berasal dari bahasa Yunani, yaitu *althon* atau *athlun* yang berarti pertandingan, perlombaan, pergulatan, atau perjuangan, sedangkan orang yang melakukannya disebut atlet. Atletik merupakan kegiatan jasmani yang terdiri dari gerakan-gerakan yang dinamis dan harmonis seperti jalan,

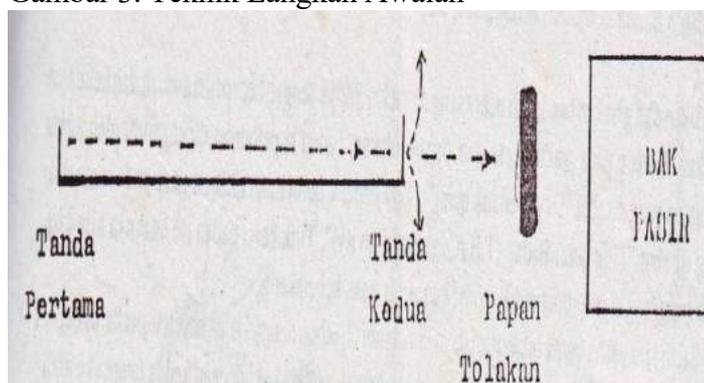
lari, lompat dan lempar (Jdumidar, 2005). Lompat jauh adalah salah satu disiplin cabang olahraga atletik dengan karakter kecepatan-kekuatan dan dengan tiga jenis lompatan (Pavlovic, 2016). Prestasi lompat jauh ditentukan oleh sebagian kecil parameter yang nyata yang berkaitan dengan kemampuan biomotorik, yaitu kecepatan lari, kekuatan lompat dan koordinasi lengan atau kaki (Eddy Purnomo, 2011). Teknik lompat jauh didasarkan pada gerakan alamiah dan cukup mudah, di mana seseorang berusaha untuk memaksimalkan kecepatan yang kemudian akan dirubahnya menjadi lompatan yang lebih jauh (Taher *et al.* 2021). Menurut (Kamnardsiria *et al.* 2015) performa lompat jauh tidak hanya tergantung pada kecepatan horizontal yang cepat tetapi juga teknik lepas landas dan mendarat di pasir atau di bak lompat. Atlet lompat jauh yang baik akan memperhatikan ketiga hal itu dengan baik, karena akan sangat mempengaruhi jarak lompat jauh, terutama, fase lari yang merupakan fase pertama dari lompat jauh. Lompat jauh meliputi gaya jongkok, gaya menggantung (*hang style*), dan gaya jalan di udara (*walking in the air*). Perbedaan antara gaya lompatan yang satu dengan yang lainnya, ditandai oleh keadaan sikap dan badan waktu melayang di udara. Jadi, mengenai awalan suatu gerakan melompat menggunakan tumpuan satu kaki untuk mencapai jarak sejauh-jauhnya. Menurut Munasifah. (2008) untuk mendapatkan lompatan yang maksimal maka perlu dibutuhkan teknik dasar yang harus dikuasai dengan baik. Selain itu berdasarkan penelitian Rahim *et al.* (2020) menyampaikan bahwa pentingnya melatih kebugaran fisik untuk meningkatkan kinerja dalam lompat jauh. Perlu dikaji secara mendalam komponen kebugaran apa saja yang dapat menunjang kinerja seseorang dalam melakukan lompat jauh, karena tidak semua komponen

kebugaran dapat menjadikan faktor pendukung kinerja lompat jauh seseorang, seperti fakta yang dikemukakan oleh Wu et al. (2003) dalam hasil penelitian bahwa otot yang besar pada kaki tidak berkorelasi positif terhadap kinerja lompatan yang baik. Hal berbeda disampaikan oleh (Takahashi & Wakahara, 2019) terkait peran otot di dalam kinerja lompat jauh, kekuatan otot rectus abdominis dan iliacus terdapat kaitan dengan kinerja lompat jauh terlepas dari kecepatan lari sprint, pentingnya otot-otot ini dalam mencapai kinerja yang baik dalam lompat jauh. Adapun teknik dasar tersebut adalah sebagai berikut; 1) Awalan, 2) Tolakan. 3) Melayang, 4) Pendaratan.

#### a. Awalan

Awalan adalah gerakan permulaan dalam bentuk lari untuk mendapatkan kecepatan pada saat melakukan tolakan (lompatan). Kecepatan yang diperoleh dari hasil awalan itu disebut dengan kecepatan horizontal, yang sangat berguna untuk membantu kekuatan pada saat tolakan ke atas ke depan pada lompat jauh.

Gambar 3. Teknik Langkah Awalan

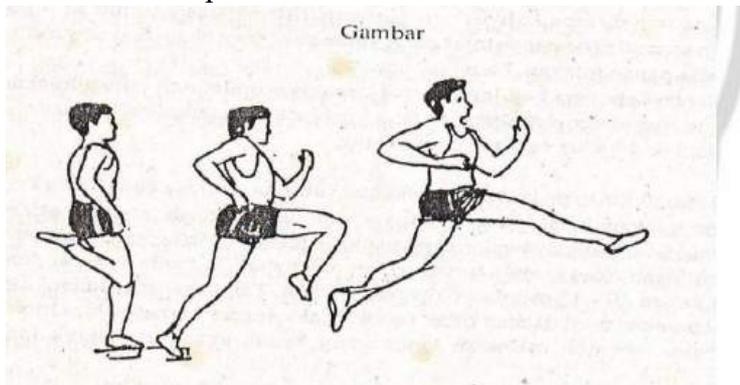


(Sumber: Aip Syarifudin, 1992: 95)

## b. Tolakan

Tolakan adalah perubahan atau perpindahan gerakan dari gerakan horizontal ke gerakan vertikal yang dilakukan secara cepat. Dimana sebelumnya seorang pelompat sudah mempersiapkan diri untuk melakukan tolakan sekuat-kuatnya pada langkah yang terakhir, sehingga seluruh tubuh terangkat ke atas melayang di udara. Dengan demikian dapatlah dikatakan bahwa melakukan tolakan berarti pula merubah kecepatan horizontal menjadi kecepatan vertikal.

Gambar 4. Sikap dan Gerakan Tolakan



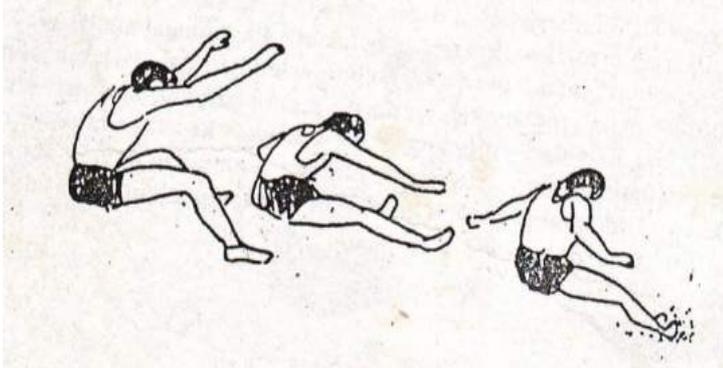
(Sumber: Aip Syarifudin, 1992: 95)

## c. Melayang

Sikap dan gerakan badan di udara sangat erat kaitanya dengan kecepatan awalan dan kekuatan tolakan. Karena pada waktu lepas dari papan tolakan, badan si pelompat dipengaruhi oleh suatu kekuatan yang disebut gravitasi atau daya tarik bumi yang bertitik pada titik berat badan. Titik berat badan itu letaknya kira-kira pada pinggang si pelompat sedikit di bawah pusar agak ke belakang. Oleh karena itu pelompat harus melakukan tolakan yang sekuat-kuatnya disertai dengan ayunan kaki dan kedua tangan ke arah lompatan. Semakin cepat awalan dan semakin kuat tolakan, maka akan semakin lebih lama dapat membawa titik berat badan melayang

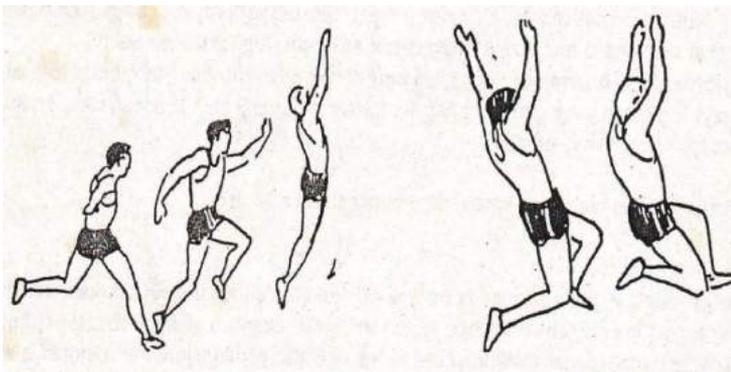
di udara. Gerakan melayang di udara juga dibedakan menurut gaya lompatan, yaitu gaya jongkok, gaya menggantung, dan gaya berjalan di udara.

Gambar 5. Sikap Badan Gaya Jongkok



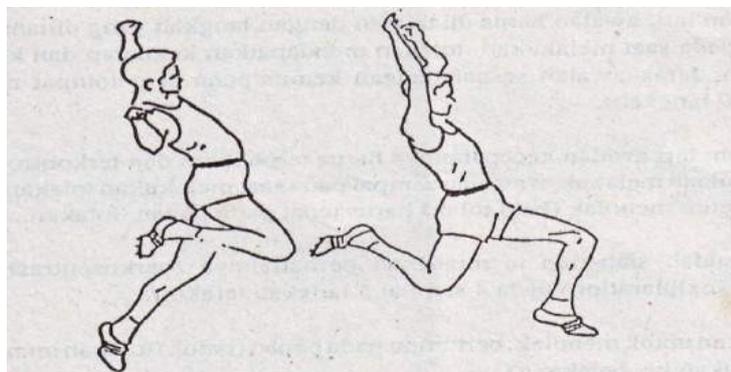
(Sumber: Aip Syarifudin, 1992: 95)

Gambar 6. Sikap Badan Gaya Menggantung



(Sumber: Aip Syarifudin, 1992: 95)

Gambar 7. Sikap Badan Gaya Berjalan Di Udara

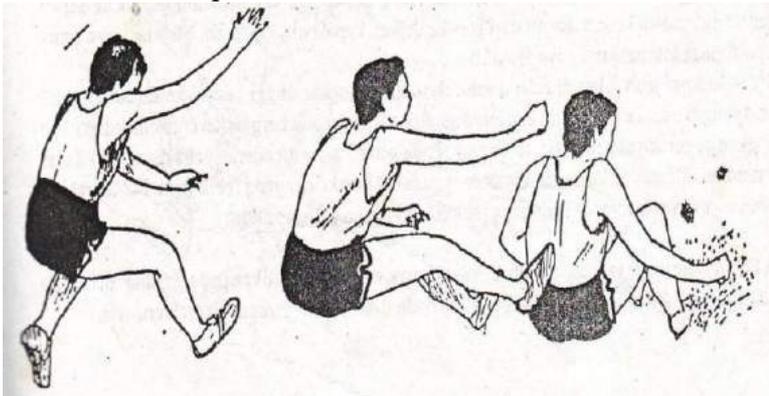


(Sumber: Aip Syarifudin, 1992: 95)

#### d. Pendaratan

Sikap mendarat pada lompat jauh, baik untuk lompat jauh gaya jongkok, menggantung, maupun berjalan di udara adalah sama, yaitu pada waktu akan mendarat dengan kedua kaki mengangkat paha ke atas, badan agak condong ke depan, serta kedua tangan ke depan. Kemudian mendarat pada kedua tumit terlebih dahulu dengan diikuti gerakan mengeper dengan kedua lutut di bungkakan (ditekuk), berat badan di bawa ke depan agar tidak jatuh ke belakang, kepala ditundukan, kedua tangan ke depan.

Gambar 8. Sikap Pendaratan



(Sumber: Aip Syarifudin, 1992: 95)

#### 8. Karakteristik Sekolah Dasar

Anak sekolah dasar adalah mereka yang berusia antara 6 – 12 tahun atau biasa disebut dengan periode intelektual. Pengetahuan anak akan bertambah pesat seiring dengan bertambahnya usia, keterampilan yang dikuasainya semakin beragam. Minat anak pada periode ini terutama terfokus pada segala sesuatu yang bersifat dinamis bergerak. Implikasinya adalah anak cenderung untuk melakukan beragam aktivitas yang akan berguna pada proses perkembangannya kelak (Jatmika, 2005).

Usia sekolah dasar disebut juga periode intelektualitas, atau periode keserasian bersekolah. Pada umur 6 – 7 tahun seorang anak dianggap sudah matang untuk memasuki sekolah. Periode sekolah dasar terdiri dari periode kelas rendah dan periode kelas tinggi. Karakteristik siswa kelas rendah sekolah dasar adalah sebagai berikut: a. adanya kolerasi positif yang tinggi antara keadaan kesehatan pertumbuhan jasmani dengan prestasi sekolah, b. adanya kecenderungan memuji diri sendiri, c. suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak lain, d. pada masa ini (terutama pada umur 6 – 8 tahun) anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak, e. tunduk kepada peraturan-peraturan permainan yang ada di dalam dunianya, f. apabila tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal itu dianggap tidak penting (Notoatmodjo, 2012).

Menurut Supariasa .(2017), karakteristik anak usia sekolah umur 6-12 tahun terbagi menjadi empat bagian terdiri dari:

a. Fisik/jasmani

- 1) Pertumbuhan lambat dan teratur.
- 2) Wanita biasanya lebih tinggi dan lebih berat dibanding laki-laki dengan usia yang sama.
- 3) Anggota-anggota badan memanjang sampai akhir masa ini.
- 4) Peningkatan koordinasi besar dan otot-otot halus.
- 5) Pertumbuhan tulang, tulang sangat sensitif terhadap kecelakaan.
- 6) Pertumbuhan gigi tetap, gigi susu tanggal, nafsu makan besar.
- 7) Fungsi penglihatan normal, timbul haid pada akhir masa ini.

b. Emosi

- 1) Suka berteman, ingin sukses, ingin tahu, bertanggung jawab terhadap tingkah laku dan diri sendiri, mudah cemas jika ada kemalangan di dalam keluarga. senang makan dan aktif.
- 2) Tidak terlalu ingin tahu terhadap lawan jenis.

c. Sosial

- 1) Senang berada di dalam kelompok, berminat di dalam permainan yang bersaing, mulai menunjukkan sikap kepemimpinan, mulai menunjukkan penampilan diri, jujur, sering punya kelompok teman-teman tertentu.
- 2) Sangat erat dengan teman-teman sejenis, laki-laki dan wanita bermain sendiri-sendiri.

d. Intelektual

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

**B. Kajian Penelitian Yang Relevan**

1. Mohammad Zarid Zaini & Norkhalid Salimin. (2020) dalam penelitiannya yang berjudul Coaching Game for Understanding (CGfU) Module for Invasion Games in Football. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas Modul Coaching Games for Understanding. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul CGfU ini memiliki nilai reliabilitas yang tinggi. Sehingga dapat disimpulkan modul CGFU ini cocok untuk pelatihan sepakbola untuk anak di bawah usia 14 tahun.

2. Rifki Festiawan *et al.* (2019) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis *Games, Education, and Visualitation* (GEV) Untuk Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Remaja. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model pembelajaran pendidikan jasmani untuk peserta didik yang layak dan efektif untuk digunakan dan dapat digunakan sebagai solusi pembelajaran Pendidikan Jasmani khususnya pada materi kesehatan reproduksi. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (RnD). Uji coba terbatas dilakukan pada peserta didik kelas 8 SMP Negeri 2 Purwokerto berjumlah 28 peserta didik. Uji coba skala besar dilakukan pada peserta didik kelas 8 SMP Negeri 1, 2 dan 8 Purwokerto yang berjumlah 90 peserta didik. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Penelitian ini menghasilkan model pembelajaran yang terdiri dari tiga tahapan metode pembelajaran meliputi a. Studi Kasus, b. Edukasi dan c. Visualisasi. Berdasarkan penilaian beberapa ahli yaitu materi, media dan bahasa serta ahli pembelajaran dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran pendidikan jasmani yang dihasilkan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil uji efektivitas disimpulkan bahwa model yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik dan dapat meningkatkan kesadaran peserta didik tentang kesehatan reproduksi.
3. Siswantoyo *et al.* (2020) dalam penelitiannya yang berjudul Inovasi “sport Coaching Game” Gerakan Dasar *Jump-Pivot-Balance* Pelatihan Senam Ritmik Berdasarkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) dan

Konsep CGFU-PM515. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pengenalan pembinaan olahraga dengan pendekatan bermain dalam rangka meningkatkan keterampilan khususnya dalam pelatihan senam ritmik. Penelitian ini dilakukan untuk penelitian lanjutan pada tahun 2019 nanti. Model yang dikembangkan ini ditujukan untuk inovasi model pembinaan multilateral dalam menyambut era industrialisasi pendidikan era 4.0. Sekarang perkembangan dunia pendidikan telah mencapai kecepatan pemanfaatan IT dengan sangat cepat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini dengan pendekatan Borg and Gall, dengan 10 langkah. Bermain adalah alternatif yang sangat baik untuk mengembangkan keterampilan kognitif, afektif, psikomotorik dan sosial dalam olahraga senam. Berdasarkan hal tersebut akan dikembangkan model yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep, dengan pendekatan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan cara berpikir anak yang lebih efektif dan efisien dalam pembelajaran olahraga. permainan akan dikemas dengan inovasi kreatif dan menyenangkan berdasarkan konsep dasar gerak multilateral dari olahraga tersebut (*yaitu Jump-Pivot-Balance*). Dalam penelitian ini akan dikembangkan 10 model game.

4. Gilang S Prahardika. (2014) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Model Pembelajaran Lompat Jauh Gaya Jongkok Dengan Pendekatan Permainan Harling Pada Peserta didik Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model pengembangan pembelajaran lompat jauh gaya jongkok dengan pendekatan permainan harling pada peserta didik kelas IV SD

Negeri 01 Gunung langit Kecamatan Kali bening, Kabupaten Banjarnegara. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Adapun prosedur pengembangan produk meliputi analisis kebutuhan, pembuatan produk awal, revisi produk pertama, uji coba lapangan, revisi hasil akhir, uji coba produk, desain uji coba, evaluasi ahli, uji coba kelompok kecil, revisi produk pertama, uji coba lapangan, subjek uji coba, jenis data dan instrument pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pengamatan di lapangan dan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli dan hasil pengisian kuesioner oleh peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase. Hasil ahli pembelajaran diperoleh persentase rata-rata hasil analisis produk sebesar 95,33% dengan sangat baik. Data hasil kuesioner peserta didik pada uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata jawaban dengan persentase 88,05,% dengan kategori B. Dan data hasil kuesioner peserta didik uji coba kelompok besar diperoleh jawaban dengan persentase 84,50% dengan kategori B. Berdasarkan data hasil penelitian, disimpulkan bahwa permainan Halring efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran penjasorkes.

5. Bhagat, V., Haque, M., & Jaalam, K. (2018). Enrich schematization in children: Play as the tool for cognitive development. *Journal of Applied Pharmaceutical Science*, 8(7). <https://doi.org/10.7324/JAPS.2018.8720>. Penelitian ini bertujuan untuk mengomunikasikan terapi bermain yang dibuat untuk mendukung perkembangan kognitif. Selanjutnya untuk memahami manfaat bermain dalam proses skematisasi Piaget. Artikel ini

bermanfaat dalam mengkonseptualisasikan perspektif perkembangan kognitif dan keterkaitannya dengan permainan interaktif dalam memperkaya skema pada perkembangan awal anak. Perkembangan kognitif dapat berkembang dengan adanya lingkungan eksternal yang lebih baik yang dapat memfasilitasi perkembangan anak. Permainan berbasis perkembangan kognitif Piaget ditemukan menjadi alat yang berguna dalam memperkaya perkembangan kognitif pada anak-anak. Orang tua dan guru dapat menggunakan terapi bermain naturalistik yang memberi mereka pengetahuan dasar tentang perkembangan kognitif. Piaget dengan teorinya dan permainan terkait pada tahap awal perkembangan. Dengan demikian, mereka dapat menggunakan pola permainan mereka sendiri dengan kesesuaian terkait usia yang dapat memperkaya skema pada anak-anak dan mendorong proses skema dan perkembangan kognitif.

6. Almonacid-Fierro, A., Mondaca Urrutia, J., Sepúlveda-Vallejos, S., & Valdebenito, K. (2021). Social representations of physical education teachers concerning the game: a qualitative study in Chile. *Pedagogy of Physical Culture and Sports*, 25(6), 373-381. <https://doi.org/10.15561/26649837.2021.0606>. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui representasi guru dari permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang termasuk dalam sistem pendidikan di negara Chili, penelitian ini bermaksud untuk mencari arti dan makna yang diketahui oleh pendidik pada aspek permainan. Sampel penelitian terdiri dari 14 guru pendidikan jasmani yang dipilih dengan metode convenience

sampling. Wawancara semi terstruktur digunakan untuk mengumpulkan data dari para peserta, serta tidak lupa menjaga kesetaraan gender. Analisis data yang diperoleh adalah dengan cara analisis isi dan program NVivo 11 digunakan untuk mengolah data. Hasil. Penelitian kami menunjukkan bahwa dari kategori yang dianalisis, diketahui peran permainan (22,29%), menunjukkan relevansi yang diberikan guru dengan permainan dalam pengembangan pembelajaran bermakna. Sebaliknya, kategori karakteristik permainan (17,42%), menggambarkan bagaimana guru memvisualisasikan kontribusi bermain di tingkat pendidikan, dalam pengertian ini, peran permainan melampaui kontribusi motorik, tetapi juga menyediakan alat untuk belajar tentang sosial dan kognitif. Bagi guru, permainan mempromosikan tindakan otonom dan proaktif siswa, yang akan bermanfaat untuk memahami bahwa bermain- main dalam pendidikan menyiratkan untuk tidak bertentangan dengan kemampuan rasional dan emosional.

7. Sumaryanto,S. (2001). Pembinaan Anak Secara Dint Untuk Mencapai Prestasi Olahraga. Sumaryanto, S. (2001). Pembinaan Anak Secara Dint Untuk Mencapai Prestasi Olahraga. Jurnal Cakrawala Pendidikan, 1(1). Penelitian ini bertujuan untuk berupaya meningkatkan prestasi olahraga anak harus dilakukan untuk mengembangkan keinginan mereka sejak dini. Hal ini perlu dilakukan karena kebutuhan tumbuh kembang anak yang terjadi pada fase kecil-kecil dapat mempengaruhi kehidupan mereka pada fase-fase berikutnya. Pengorganisasian kegiatan bermain yang baik dan cermat, anak-anak akan memperoleh beberapa keuntungan seperti keuntungan fisik,

fisiologis dan psikologis. Dengan demikian kegiatan bermain menjadi suatu kegiatan pendidikan yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk menumbuh kembangkan seluruh potensi yang ada pada dirinya. Kemudian memberikan hasil yang terbaik untuk meningkatkan prestasi anak, khususnya dalam bidang olahraga.

8. Nopembri, S., Sugiyama, Y., & Ritahudin, A. (2019). Improving stress coping and problem-solving skills of children in disaster-prone area through cooperative physical education and sports lesson. Penelitian ini meneliti pengaruh permainan kooperatif dalam pendidikan jasmani (penjas) dan kelas olahraga terhadap kemampuan mengatasi stres dan pemecahan masalah. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hal kemampuan mengatasi stres dan pemecahan masalah pada kelompok intervensi dibandingkan dua kelompok kontrol. Pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga dengan permainan kooperatif secara efektif dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengatasi stres dan memecahkan masalah.
9. Zainuri, K. (2020). Peningkatan Hasil Pembelajaran Lompat Jauh Melalui Pendekatan Bermain Longu pada Siswa Kelas IV SDN 37 Ampenan. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh melalui pendekatan bermain longu pada siswa kelas IV SDN 37 Ampenan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui pendekatan bermain lompat kanguru pada materi lompat jauh dengan menggunakan media botol aqua dan pralon sebagai sarana dan prasarana pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 37 Ampenan.

10. Muchtar, I., Kartiko, D., & Tuasikal, A. (2020). Development of a Long Jump Education Model through a Game Approach to Improve Basic Movement for Students with Disabilities Grahita in Inclusive Schools at SMP Negeri 28 Surabaya. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk modul lompat jauh melalui pendekatan permainan untuk meningkatkan gerak dasar pada siswa tuna grahita. Hasil menunjukkan bahwa pengembangan model pendidikan gerak lompat jauh berupa modul pembelajaran lompat jauh melalui pendekatan permainan terlaksana dengan sangat baik, dan layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan hasil validasi dua orang ahli materi 77 % sedangkan validasi desain memperoleh nilai 85 %. Peningkatan pola gerak dasar lompat jauh terlaksana dengan baik.

Berdasarkan beberapa penelitian relevan yang dideskripsikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa relevansi dari penelitian sebelumnya terhadap penelitian ini terdapat pada bagaimana peranan pendekatan bermain dalam meningkatkan suatu keterampilan tertentu. Selain itu terdapat relevansi terkait dengan basis konsep CGFU-PM515 yang dapat diterapkan dalam rangka memudahkan mendesain sebuah permainan yang menarik namun tetap sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Selanjutnya dari berbagai penelitian yang sudah ada sebelumnya belum ditemukan adanya penerapan konsep CGFU-PM515 dalam pembelajaran lompat jauh, sehingga hal ini menjadi kebaruan yang muncul dari penelitian ini.

### **C. Kerangka Pikir**

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan aspek

kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang dilakukan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan salah satu upaya untuk mewujudkan manusia seutuhnya yang diselenggarakan di sekolah baik dari jenjang pendidikan dasar hingga menengah.

Materi mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah yang meliputi pengalaman mempraktikkan keterampilan dasar permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, uji diri atau senam, aktivitas ritmik, akuatik (aktivitas air) dan pendidikan luar kelas disajikan untuk membantu peserta didik agar memahami mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerak secara aman, efektif dan efisien.

Pembelajaran pendidikan jasmani salah satunya mempelajari tentang materi atletik, di dalam materi atletik ada berbagai keterampilan yang di pelajari salah satunya adalah materi lompat jauh. Berdasarkan penelitian terdahulu materi atletik membuat peserta didik tidak bersemangat dan jenuh mengikuti pembelajaran, dengan adanya halitu pengajar hendaknya dapat melakukan inovasi untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Inovasi yang dilakukan saat ini hendaknya selaras dengan tingkatan berpikir tinggi (HOTS), peserta didik di harapkan dapat berpikir dan bertindak secara kreatif dan inovatif. Melalui sebuah konsep baru yang bernama CGFU-PM515 diharapkan sebuah pembelajaran pendidikan jasmani dapat dikemas dalam pembelajaran yang menarik, kreatif,

inovatif serta menggunakan sentuhan teknologi dalam pelaksanaannya.

Pengembangan permainan berbasis CGFU PM 515 dalam pembelajaran lompat jauh diharapkan mampu membuat anak aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan untuk memunculkan minat belajar yang tinggi pada peserta didik ketika mengikuti pembelajaran lompat jauh di sekolah sehingga keterampilan siswa dalam pembelajaran lompat jauh dapat meningkat. Serta dalam pelaksanaannya tidak melupakan unsur taktik dan teknik secara mendasar.

Adanya model pembelajaran dengan pendekatan permainan, peserta didik akan lebih aktif dan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran lompat jauh pun akan meningkat. Serta diharapkan dalam menggunakan model pendekatan permainan ini guru bisa menyelaraskan dengan kondisi dan situasi yang dihadapi oleh peserta didik. Pengembangan pendekatan permainan yang tepat di dalam materi atletik lompat jauh yang tentu saja gerakannya harus mendukung dan berhubungan dengan unsur gerakan di dalam lompat jauh (awalan, tolakan, melayang dan mendarat). Terkait dengan pernyataan-pernyataan yang telah dikemukakan di atas maka hal tersebut menunjukkan bahwa perlu dikembangkan sebuah model pendekatan pembelajaran lompat jauh dengan permainan yang berbasis pada CGFU PM 515 untuk meningkatkan keterampilan peserta didik, model pendekatan permainan ini diharapkan nantinya dapat dijadikan sebagai solusi untuk memudahkan peserta didik dalam belajar lompat jauh secara lebih aktif, efektif dan efisien, serta menyenangkan.

Gambar 9. *Fishbone* Diagram Kerangka Pikir



#### D. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian pada penelitian “Pengembangan Permainan Berbasis CGFU-PM515 Untuk Peningkatan Keterampilan Lompat Jauh Siswa Sekolah Dasar” adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain aktivitas bermain berbasis CGFU- PM515 dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar untuk peningkatan keterampilan lompat jauh peserta didik?
2. Bagaimana kelayakan aktivitas bermain yang dikembangkan?
3. Bagaimana efektivitasnya jika dilihat dari aspek peningkatan keterampilan *skill, soft skill, dan performance*.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian jenis ini berbeda dengan penelitian pendidikan lainnya karena tujuannya adalah mengembangkan produk berdasarkan uji coba untuk kemudian direvisi sampai menghasilkan produk yang layak pakai. Menurut Borg and Gall. (2003) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan sebagai landasan dalam mengembangkan permainan untuk peningkatan keterampilan peserta didik berbasis CGFU-PM515 dalam pembelajaran pendidikan jasmani materi lompat jauh di sekolah dasar menggunakan model konseptual dan prosedural. Model konseptual merupakan model yang bersifat analisis yang memberikan komponen-komponen produk yang dikembangkan dan keterkaitan antar komponen. Sedangkan model prosedural merupakan model yang mendeskripsikan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam menghasilkan sebuah produk. Produk pengembangan dalam penelitian ini adalah permainan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik berbasis CGFU- PM515 dalam pembelajaran pendidikan jasmani materi lompat jauh di sekolah dasar.

## **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur penelitian yang dijalankan meliputi 10 tahapan, yang mengadopsi tahapan penelitian dari (Borg and Gall 2003), tahapannya yaitu:

### **1. Studi Pendahuluan**

Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa hal seperti melakukan pengumpulan informasi lebih lanjut dengan melakukan studi pendahuluan melalui studi pustaka maupun penelitian pendahuluan. Pada tahap studi pustaka peneliti mengumpulkan beberapa bahan mengenai teori dasar, data, dan hasil penelitian yang terkait dengan penelitian ini. Selain itu peneliti juga menyebarkan angket ke 30 Guru Pendidikan Jasmani melalui bantuan formulir yang ada dalam *Google Form* terkait dengan pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani dan pengetahuan tentang konsep CGFU-PM515.

### **2. Analisis Informasi**

Peneliti melakukan analisis melalui *Focus Group Discussion* (FGD) terhadap informasi yang diperoleh melalui angket maupun studi pustaka. Analisis terhadap hasil angket ini bertujuan untuk mengetahui kebenaran asumsi peneliti terhadap permasalahan nyata yang ada di lapangan. Sedangkan dari analisis studi pustaka, peneliti memperoleh masukan yang dapat digunakan untuk memantapkan fokus permasalahan yang sedang di bahas. Selanjutnya, disimpulkan mengenai permasalahan yang dihadapi guru pendidikan jasmani terkait pembelajaran lompat jauh di sekolah dasar dan permasalahan pembelajaran Pendidikan jasmani yang mana perlu adanya tambahan referensi terkait konsep maupun bentuk-bentuk permainan yang dapat memudahkan proses pembelajaran.

### 3. Pengembangan Produk Awal

Pada tahap ini, peneliti memformulasikan hasil analisis informasi menjadi produk awal yang dalam proses pengembangannya melalui beberapa kegiatan di bawah ini:

- a. Menganalisis karakteristik siswa SD,
- b. Menganalisis tujuan pengembangan pendekatan permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani lompat jauh,
- c. Menganalisis bentuk-bentuk permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SD,
- d. Mengembangkan permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SD.

### 4. Validasi Ahli

Setelah draft awal model tersusun, maka dilanjutkan dengan validasi dari para ahli terkait. Pada proses validasi ini, para ahli memberikan penilaian dan memberi masukan terhadap produk awal yang dikembangkan. Setelah proses validasi maka dilakukan revisi terhadap produk awal (jika ada). Proses revisi ini terus dilakukan sampai produk awal mencapai batas nilai tertentu yang ditetapkan, sampai pada akhirnya dapat diambil kesimpulan bahwa produk awal tersebut valid dan layak diujicobakan pada tahap uji coba.

### 5. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan untuk mengetahui bagaimana respon dari siswa dan guru terhadap permainan yang dikembangkan. Hasil dari uji coba ini didokumentasikan dan disimpan dalam file. File ini berisikan video maupun foto

pelaksanaan, kemudian hasil respon siswa dan guru dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan ataupun penambahan jika diperlukan.

#### 6. Revisi Produk

Revisi produk yang dilakukan dari hasil uji coba kelompok kecil, dengan menganalisis kekurangan yang ditemui, masukan yang diterima dari siswa dan guru ditindaklanjuti dengan melakukan revisi produk. Revisi ini menjadi modal untuk melakukan uji coba kelompok besar.

#### 7. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan dengan menerapkan permainan yang telah dikembangkan dan telah diperbaiki ataupun ditambahkan berdasarkan hasil uji kelompok kecil serta masukan dari siswa dan guru. Pelaksanaannya kembali didokumentasikan dan disimpan dalam bentuk file yang berisikan video maupun foto untuk kemudian diberikan respon kembali kepada siswa dan guru.

#### 8. Uji Efektivitas

Setelah proses uji coba kelompok besar, maka dilanjutkan dengan melakukan uji efektivitas untuk mengetahui tingkat efektivitas dari permainan dikembangkan. Uji efektivitas dilakukan dengan cara *pretest*, *treatment*, dan *posttest* kepada peserta didik, dengan instrumen tes yang telah valid dan reliabel. Uji efektivitas produk ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan keterampilan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran lompat jauh menggunakan setelah di berikan *treatment* melalui permainan berbasis konsep CGFU-PM515. *Treatment* akan dilakukan sebanyak 12 kali pertemuan, menurut (Fitriadi, 2021) perlakuan sebanyak 12 kali dapat berpengaruh positif terhadap

suatu keterampilan atau variabel yang ingin ditingkatkan.

#### 9. Pembuatan Produk Akhir

Tahap ini setelah dinyatakan terdapat efektivitas yang baik terhadap produk yang dikembangkan maka disusun produk akhir berupa buku panduan aktivitas permainan berbasis CGFU-PM515 untuk peningkatan keterampilan lompat jauh di sekolah dasar.

#### 10. Diseminasi dan Implementasi

Diseminasi produk final yaitu melaporkan produk pada stakeholder atau pemangku kepentingan yaitu guru pendidikan jasmani untuk selanjutnya dapat digunakan oleh guru di dalam sebuah proses pembelajaran.

### **C. Desain Uji Coba Produk**

Uji coba produk dalam penelitian ini secara garis besar dilakukan sebanyak tiga kali, yaitu uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, dan uji efektivitas. Sebelum uji coba, produk yang dikembangkan berupa permainan ini dimintakan validasi terlebih dahulu kepada para ahli, sehingga permainan yang akan diujicobakan layak untuk diterapkan di lapangan. Kemudian dalam tahap uji coba di lapangan, para guru berperan untuk mengamati dan memberikan respon terhadap permainan yang telah dikembangkan.

#### 1. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba ini dilaksanakan di dua tempat yaitu di SDN 4 Kotagede dan SDIT Baitussalam. Jumlah sampel yang terlibat pada tahap ini adalah 15 siswa untuk SDN 4 Kotagede dan 15 siswa untuk SDIT Baitussalam, sehingga total sampel pada tahap ini berjumlah 30 siswa.

## 2. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba ini dilaksanakan di empat tempat yaitu di SD Kanisius Demangan dengan jumlah siswa 15, SDN Pengkok Patuk dengan jumlah siswa 15, SDN Mandungan dengan jumlah siswa 19, dan SDN 2 Sentolo dengan jumlah siswa, sehingga total sampel yang terlibat pada tahap ini berjumlah 71 siswa.

## 3. Uji Efektivitas

Uji coba ini dilaksanakan di SDN Pilahan Kotagede dengan sampel berjumlah 25 siswa. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan yaitu *pretest*, *treatment*, dan *posttest*.

### **D. Subjek Uji Coba**

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini merupakan siswa sekolah dasar yang kemudian dilakukan pengambilan sampel untuk masing-masing tahapan uji coba. Sampel diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang didasarkan pada kriteria tertentu yang sebelumnya ditetapkan oleh peneliti (Riduwan, 2009). Kriteria sampel dalam hal ini adalah sampel yang memiliki permasalahan dalam lompat jauh saat pembelajaran Pendidikan jasmani dan sampel yang memiliki jumlah siswa kurang dari 25 siswa dalam setiap kelasnya. Pada tahap uji kelompok kecil terdapat 30 sampel, tahap uji kelompok besar terdapat 71 sampel, dan tahap efektivitas terdapat 25 sampel. Sehingga total subjek yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 126 siswa sekolah dasar. Adapun persebaran sampel yang mengikuti penelitian ini disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Persebaran Sampel Penelitian

<b>Nama Sekolah</b>	<b>Tahapan</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Sampel Terlibat</b>
SDN 4 Kotagede	Uji Skala Kecil	18	15
SDIT Baitussalam	Uji Skala Kecil	15	15
TOTAL SAMPEL SKALA KECIL			30
SDN Pengkok Pathuk	Uji Skala Besar	15	15
SD Kanisius Demangan	Uji Skala Besar	18	15
SDN Mandungan	Uji Skala Besar	22	19
SDN 2 Sentolo	Uji Skala Besar	22	22
TOTAL SAMPEL SKALA BESAR			71
SDN Pilahan	Uji Efektifitas	30	25
TOTAL SAMPEL EFEKTIVITAS			25

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

Data yang dikumpulkan dari penelitian ini terdapat dua jenis, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari catatan lapangan dan data saranperbaikan draf model awal serta hasil observasi pada pelaksanaan uji coba dengan skalakecil dan besar. Data kuantitatif diperoleh atas: 1. Penilaian skala nilai validasiintrumen penilaian, 2. Penilaian skala nilai validasi draf permainan, 3. Penilaian skalanilai observasi pelaksanaan permainan di uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, 4. Hasil nilai tes keterampilan lompat jauh.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang mengukur fenomena alam

maupun sosial yang diamati. Secara spesifik fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2013). Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut;

### 1. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono 2013). Teknik pengumpulan data berupa kuesioner/angket ini dilakukan pada saat studi pendahuluan dengan menyebarkan angket melalui *google form* ke beberapa guru pendidikan jasmani untuk memperkuat dasar permasalahan peneliti dan untuk mengetahui permasalahan yang nyata terkait penerapan konsep CGFU-PM515, pembelajaran melalui permainan, dan pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani secara aktual.

Tabel 2. Kisi-kisi Angket Studi Pendahuluan

No	Faktor	Butir Pertanyaan
1	CGFU-PM515	1,2,3,4
2	Implementasi Permainan	5
3	Pembelajaran Pendidikan Jasmani	6

### 2. Skala Nilai

Skala nilai yang digunakan untuk menilai instrument CGFU-PM515 dan kelayakan pengembangan permainan lompat jauh berbasis CGFU-PM515 sebelum menilai keterlaksanaan model pada uji coba skala kecil dan besar. Penilaian dilakukan oleh para ahli terkait. Skala nilai yang berpedoman dengan kisi-kisi yang ditentukan sesuai dengan tujuan penelitian. Berikut ini adalah kisi-

kisi klasifikasi skala nilai untuk para ahli dan praktisi.

Tabel 3. Skala Penilaian

Skala Nilai	Keterangan
1	Sangat Kurang Baik/Sangat Kuang Sesuai/Sangat Kurang Jelas/ sangat Kurang Tepat
2	Kurang Baik/ Kurang Sesuai/ Kurang Jelas/Kurang Tepat
3	Baik/Sesuai/Jelas/Tepat
4	Sangat Baik/Sangat Sesuai/Sangat Jelas/Sangat Tepat

### 3. Instrumen Penilaian Lompat Jauh Berbasis CGFU-PM515

Instrumen ini digunakan untuk mengukur keterampilan lompat jauh yang diajarkan menggunakan konsep CGFU-PM515. Instrumen terdiri dari tes *Skill*, *Soft Skill*, dan *Performance* sesuai dengan indikator yang menjadi dasar penilaian dalam CGFU-PM515.

Tabel 4. Kisi-kisi Penilaian *Skill*

No	Faktor	Butir Pertanyaan
1	Jarak Lompatan < 0.5 Meter	1
2	Jarak Lompatan 0.6 - 1 Meter	2
3	Jarak Lompatan 1.1 - 1.5Meter	3
4	Jarak Lompatan > 1.6 Meter	4

Tabel 5. Kisi-kisi Penilaian *Soft Skill*

No	Faktor	Butir Pertanyaan
1	Komunikasi	1,2,3,4

2	Kepemimpinan	5,6,7,8
3	Kerjasama	9,10,11,12

Tabel 6. Kisi-kisi Penilaian *Performance*

No	Faktor	Butir Pertanyaan
1	Awalan	1,2,3,4
2	Tolakan	5,6,7,8
3	Melayang	9,10,11,12
4	Pendaratan	13,14,15,16

## F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk kepentingan berikut:

1. Catatan lapangan,
2. Masukan dari ahli serta penilaian produk oleh ahli,
3. Data dari studi pendahuluan berupa uraian pernyataan.
4. Respon siswa dan guru terkait penerapan produk

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

1. Data skala nilai hasil penilaian instrumen oleh ahli
2. Data analisis validitas dan reliabilitas instrument menggunakan analisis V-Aiken dan *Intraclass Correlation Coefficient*.
3. Data skala nilai hasil penilaian produk

4. Data hasil analisis validitas dan reliabilitas permainan dan media menggunakan analisis V-Aiken dan *Intraclass Correlation Coefficient*.
5. Data penilaian *pretest* dan *posttest*
6. Data analisis uji *homogeneity of variance*
7. Data analisis signifikansi dengan uji *paired sample test*
8. Data analisis uji praktikalitas

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

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

Data hasil penelitian dipaparkan dan dibahas pada BAB ini. Penyajian data hasil penelitian berdasarkan prosedur tahapan R&D yang telah dilaksanakan. Model pengembangan Borg & Gall menjadi acuan dalam model pengembangan yang peneliti terapkan. Pada model pengembangan Borg & Gall terdapat sepuluh langkah pengembangan, yaitu: 1. Studi Pendahuluan dan Pengumpulan Informasi, 2. Perencanaan Produk yang Akan Dikembangkan, 3. Pengembangan Draf Produk Awal, 4. Uji Coba Kelompok Kecil (Uji coba awal/terbatas), 5. Revisi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil, 6. Uji Coba Kelompok Besar (Uji coba lapangan utama), 7. Revisi Uji Coba Kelompok Besar, 8. Uji Efektivitas (Uji operasional lapangan), 9. Penyempurnaan Produk Akhir, 10. Desiminasi dan Implementasi Produk. Adapun hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Hasil Penelitian Pendahuluan**

Studi pendahuluan dilakukan sebagai langkah awal dalam mengetahui kebermanfaatan dan seberapa pentingnya produk yang akan dikembangkan, selain itu hal ini dilakukan untuk memperoleh temuan di lapangan berdasarkan kebutuhan akan informasi yang berhubungan dengan pengembangan produk yang direncanakan. Melalui langkah awal studi pendahuluan ini peneliti mengidentifikasi terkait beberapahal yang menjadi dasar dan latar belakang dalam penelitian pengembangan ini, diantaranya: a. Konsep CGFU-PM515

yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran pada saat penelitian, b. Kebutuhan dan pentingnya pendekatan pembelajaran dengan permainan, c. Fenomena proses pembelajaran pendidikan jasmani pada saat ini.

Studi pendahuluan yang dilaksanakan pada penelitian ini berupa analisis kebutuhan, studi pustaka, studi literatur, mengenai pembelajaran pendidikan jasmani yang menyenangkan untuk siswa sekolah dasar khususnya dalam materi lompat jauh. Berdasarkan pelaksanaan analisis kebutuhan terdapat sejumlah kualifikasi yang berkaitan dengan pentingnya pengembangan produk, termasuk dalam ketersediaan pembelajaran permainan yang menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Pengembangan produk berupa berbagai aktivitas bermain dalam pembelajaran lompat jauh dilakukan berdasarkan hasil studi pendahuluan terhadap para guru pendidikan jasmani sekolah dasar mengenai pembelajaran lompat jauh yang mudah, efektif, efisien, menyenangkan, dapat dilaksanakan dimanapun, kapanpun, serta sesuai dengan keadaan anak-anak siswa sekolah dasar.

Studi pendahuluan dilakukan dengan metode survey melalui angket dengan bantuan *Google Form* terhadap para guru pendidikan jasmani sekolah dasar. Sehingga sampel pada tahap studi pendahuluan ini diperoleh responden sebanyak 30 guru. Dari hasil penelitian pendahuluan ditemukan bahwa; a. 87% guru belum mengetahui mengenai konsep CGFU-PM515, b. sebanyak 90% guru berpendapat bahwa siswa sekolah dasar lebih menyukai bentuk pembelajaran yang didesain dengan model permainan, c. sebanyak 93% responden menyatakan bahwa pendidikan jasmani di saat ini perlu untuk

dilaksanakan dengan pendekatan yang inovatif dan menggunakan sentuhan teknologi. Dengan demikian berdasarkan hasil penelitian pendahuluan, pengembangan model aktivitas bermain lompat jauh dalam pembelajaran pendidikan jasmani perlu dilakukan sehingga dapat digunakan untuk melaksanakan pembelajaran yang mudah, efektif, efisien, menyenangkan, dapat dilaksanakan dimanapun, kapanpun, serta sesuai dengan keadaan anak-anak siswa sekolah dasar.

## 2. Perencanaan Produk yang Akan Dikembangkan

Perencanaan produk yang akan dikembangkan diawali dengan melakukan studi pendahuluan dan kemudian melaksanakan *Focus Group Discussion* (FGD), FGD ini dilakukan untuk mendapatkan masukan maupun saran dari berbagai pakar yang terkait dengan penelitian ini, pakar yang terlibat dalam kegiatan FGD ini diantaranya adalah Pakar Fisilogi, Pakar Permainan, Akademisi Atletik, Praktisi Guru, dan Praktisi Pelatih. Seluruh pakar tersebut dipertemukan dalam suatu forum guna berdiskusi materi yang menjadi pokok bahasan dalam penelitian ini. Adapun hasil dari diskusi dalam kegiatan FGD disajikan dalam beberapa tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Diskusi Dengan Pakar Fisiologi

Nama	Prof. Dr. Panggung Sutapa, M.S.
Pakar / Bidang Keilmuan	Pakar Fisiologi
Masukan	<p>(1) Sesuaikan karakteristik dan struktur dari anak usia sekolah dasar dalam mengembangkan permainan</p> <p>(2) Ukur denyut nadi, frekuensi pernafasan, suhu tubuh, hingga tekanan darah, jika dimungkinkan sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran</p> <p>(3) Berikan pemahaman konsep tidak hanya tentang materi yang dipelajari, namun juga berikan pemahaman konsep mengenai fisiologis terkait adanya perubahan fisiologis pasca melakukan aktivitas</p> <p>(4) Pertimbangan siswa sekolah dasar yang dijadikan sampel penelitian, kelas atas (4-6) atau kelas bawah (1-3)</p> <p>(5) Buat permainan dengan prosedur berkelompok</p> <p>(6) Munculkan unsur kompetisi dalam permainan</p> <p>(7) Untuk lompat jauh silahkan perbanyak porsi untuk melatih otot tungkai</p> <p>(8) Bisa di desain permainan itu meningkat saling melengkapi unsur yang dilatih dari bentuk permainan sebelumnya</p> <p>(9) Prinsip dari permainan ini yang paling utama adalah menyenangkan dan bias dimunculkan unsur kompetisi dalam permainan tersebut</p> <p>(10) Anak didik tidak terpaksa dalam melakukan aktivitas fisik yang dikembangkan.</p>

Tabel 8. Hasil Diskusi Dengan Akademisi Lompat Jauh

<b>Nama</b>	Dr. Eddy Purnomo, M.Kes.
<b>Pakar/Bidang Keilmuan</b>	Akademisi Atletik / Lompat Jauh
<b>Masukan</b>	(1) Apakah sudah ada CGFU-PM515 sebelumnya?
	(2) Perlu dijelaskan apa kelebihan dan kekurangan dari CGFU-PM515? (3) Bentuk games seperti apa? (4) Games untuk meningkatkan apa? (5 komponenfisik) (5) Buat petunjuk pelaksanaanya (6) Games perlu dipastikan untuk kelas atas atau kelas bawah (7) Fungsi CGFU-PM515 untuk apa? (8) Perlu lebih jelas apa untuk permainan atau latihan dasar (9) CGFU-PM515 jangan lompat jauh melainkan lompat saja

Tabel 9. Hasil Diskusi Dengan Pakar Permainan

<b>Nama</b>	Prof. Soni Nopembri, Ph.D
<b>Pakar/Bidang Keilmuan</b>	Akademisi/Pakar Permainan
<b>Masukan</b>	(1) CGFU itu pendekatan atau model pembelajaran/latihan (2) Aktivitas belajar yang dimodifikasi sesuai dengan karakteristik anak SD, KI dan KD, serta tujuan pembelajaran (3) Tahapan atau sintaks CGFU-PM515 digunakan dalam pembelajaran dengan aktivitas belajarnya (4) Model pembelajaran dalam bentuk tahapan pembelajaran berbasis konsep CGFU-PM515

Tabel 10. Hasil Diskusi Dengan Praktisi Pelatih

<b>Nama</b>	Drs. Aris Priyanto, M.Or.
<b>Pakar/Bidang Keilmuan</b>	Praktisi Pelatih
<b>Masukan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>(1) Perhatikan RPP</li> <li>(2) Skenario pembelajarannya</li> <li>(3) Sekolah sampel diperhatikan menggunakan kurikulum apa</li> <li>(4) Lebih spesifik KD, di kelas tingkat apa?</li> <li>(5) Karakteristik anak usia SD senang dengan permainan</li> <li>(6) Perlu diketahui ini merupakan PJOK bukan merupakan kepelatihan</li> </ol>

Tabel 11. Hasil Diskusi Dengan Praktisi Guru

<b>Nama</b>	Ardhana Purnama Putra, M.Pd.
<b>Pakar/Bidang Keilmuan</b>	Praktisi Guru
<b>Masukan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>(1) Pembelajaran lompat jauh bias disampaikan dengan pendekatan bermain yang bertujuan membuat penyampaian materi lebih menarik minat siswa</li> <li>(2) Fenomena yang terjadi di sekolah lompat jauh dianggap membosankan karena pengulangan gerak saja</li> <li>(3) Pengembangan permainan dapat memperhatikan tahapan-tahapan lompat jauh seperti awalan, tolakan, sikap di udara, pendaratan</li> <li>(4) Dalam pembelajaran lompat jauh di sekolah dasar abaikan balok titik tumpu</li> </ol>

Lompat jauh merupakan salah satu keterampilan yang terdapat dalam olahraga atletik, lompat jauh juga merupakan salah satu materi yang diberikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Menurut *International Association of Athletics Federations* (IAAF) dalam pelaksanaannya keterampilan lompat jauh dapat dibagi menjadi empat tahapan yaitu: a. Awalan, b. Tolakan, c. Melayang, dan d. Pendaratan. Penilaian dalam lompat jauh adalah jarak lompat yang didapatkan oleh seseorang.

Terdapat beberapa penelitian yang menjelaskan bahwa pelaksanaan lompat jauh dirasa kurang menyenangkan dan disukai oleh peserta didik sekolah dasar. Hal serupa juga disampaikan oleh (Koko Prasetyo, 2016) yang menjelaskan bahwa peserta didik kurang senang dengan pelajaran atletik, serta peserta didik tidak sungguh-sungguh dalam mengikuti pelajaran. Maka dari itu perlu dilakukan inovasi dengan membuat dan mengembangkan aktivitas bermain dalam proses pembelajaran lompat jauh, karena bermain merupakan cara yang tepat untuk belajar, dengan bermain peserta didik belajar tentang emosional, sosial, fisik, dan kognitif di sekitar mereka. Peran permainan dalam pendidikan terus berkembang. Integrasi pembelajaran berbasis permainan dengan teknologi telah terjadi secara umum dan berkontribusi pada beberapa literatur yang mempromosikan penggunaan teknik pembelajaran berbasis permainan (Sandrone & Carlson, 2021).

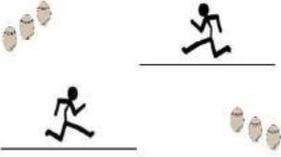
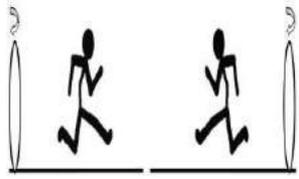
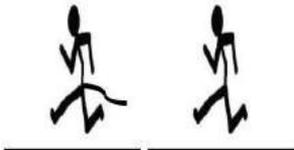
Kemudian dengan adanya konsep CGFU-PM515 penerapan aktivitas bermain diharapkan dapat lebih terarah dan terlaksana secara sistematis. Terdapat empat tahapan penerapan CGFU-PM515 dalam pembelajaran, yaitu: (a) *Inovation Games*, (b) *Natural Games*, (c) *Assesment*, (d) *Coaching Approach*

(Siswantoyo, et a., 2020). Pada tahap pertama yaitu *Inovation Games* inilah yang akan menjadi tahap awal pengembangan model aktivitas bermain dalam keterampilan lompat jauh berbasis konsep CGFU-PM515.

### 3. Pengembangan Draft Produk Awal

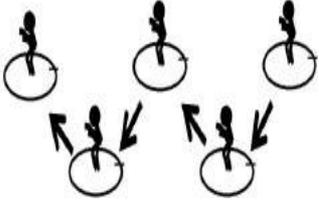
Pengembangan draft produk awal ini dilandasi dengan temuan urgensi kebutuhan pengembangan yang diketahui dari tahap penelitian pendahuluan dan perencanaan pengembangan produk. Sebelum dilakukan pengembangan produk awal, dalam penelitian ini juga dilaksanakan diskusi terkait produk yang akan dikembangkanserta validasi terhadap produk yang dikembangkan. Diskusi yang dimaksud adalah melaksanakan FGD, FGD dilaksanakan dengan berdiskusi langsung dengan sejumlah pakar dalam suatu pertemuan formal, sehingga melalui tahapan ini didapatkan beberapa aktivitas bermain yang kemudian disebut draft produk awal, adapun beberapa bentuk aktivitas yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

Tabel 12. Aktivitas Bermain Awalan Lompat Jauh

No	Nama dan Gambar	Cara Bermain	Capaian Kompetensi
1	Laling (Lari Lingkaran) 	(1) Anak berlari di lintasan (hulahop) yang telah dipersiapkan (2) Kaki berada di dalam hulahop selama berlari (3) Ikuti alur hulahop pada saat berlari	Permainan ini mempunyai tujuan dalam capaian kompetensi lari pada saat gerak kunci awalan dalam lompat jauh.
2	Pinbol (Pindah Bola) 	(1) Anak bersiap di garis start yang telah ditentukan (2) Anak berlari menuju arah bola yang ada di depannya (3) Anak memindahkan bola dari letak awal menuju letak dimana dia melakukan start	Permainan ini mempunyai tujuan dalam capaian kompetensi lari pada saat gerak kunci awalan dalam lompat jauh.
3	Huri (Putar Hulahop dan Lari) 	(1) Anak dikondisikan untuk berpasangan (2) Salah satu anak memegang hulahop dan memutarkannya (3) Anak yang tidak memegang hulahop berusaha mengambil hulahop yang diputar secepat mungkin sebelum hulahop terjatuh	Permainan ini mempunyai tujuan dalam capaian kompetensi lari pada saat gerak kunci awalan dalam lompat jauh.
4	Takor (Tali Ekor) 	(1) Anak dikondisikan untuk berpasangan (2) Salah satu mengenakan tali yang diletakan menyerupai ekor (3) Anak yang satunya berusaha untuk menggapai tali tersebut secepat mungkin dengan cara berlari	Permainan ini mempunyai tujuan dalam capaian kompetensi lari pada saat gerak kunci awalan dalam lompat jauh.

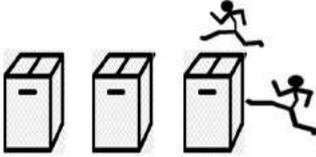
Aktivitas bermain ini akan memudahkan siswa dalam mempelajari dan mempraktikkan suatu gerakan tertentu, dalam hal ini akan di sajikan beberapa bentuk aktivitas bermain dalam memudahkan siswa mempelajari dan mempraktikkan gerakan awalan dalam lompat jauh.

Tabel 13. Aktivitas Bermain Tolakan Lompat Jauh

No	Nama dan Gambar	Cara Bermain	Capaian Kompetensi
1	Lozig (Lompat Zigzag) 	(1) Anak melompat di lintasan (hulahop) yang sudah dipersiapkan (2) Kaki tumpuan berada di dalam lingkaran hulahop selama melompat (3) Ikuti alur hulahop pada saat melompat, yaitu melompat dengan arah zigzag	Permainan ini mempunyai tujuan dalam capaian kompetensi melompat pada saat gerak kunci tolakan dalam lompat jauh
2	Lompat (Lari dan Lompat) 	(1) Anak berlari dengan menempatkan kakinya di tempat pijakan yang sudah disediakan (2) Setelah berlari kemudian anak berusaha untuk melompat menuju base atau karpet yang ada di depannya	Permainan ini mempunyai tujuan dalam capaian kompetensi melompat pada saat gerak kunci tolakan dalam lompat jauh
3	Engpan (Engklek Depan) 	(1) Anak melompat di lintasan yang sudah dipersiapkan (2) Anak melompat kembali menuju titik permulaan dengan tetap mengikuti alur lintasan	Permainan ini mempunyai tujuan dalam capaian kompetensi melompat pada saat gerak kunci tolakan dalam lompat jauh

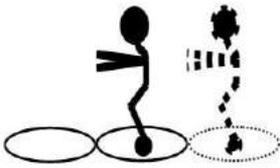
Aktivitas bermain ini akan memudahkan siswa dalam mempelajari dan mempraktikkan suatu gerakan tertentu, dalam hal ini akan di sajikan beberapa bentuk aktivitas bermain dalam memudahkan siswa mempelajari dan mempraktikkan gerakan tolakan dalam lompat jauh.

Tabel 14. Aktivitas Bermain Melayang Lompat Jauh

No	Nama dan Gambar	Cara Bermain	Capaian Kompetensi
1	Lora (Lompat Raih) 	(1) Anak melompat dan berusaha meraih balon yang berada di depan atas posisi anak (2) Anak meraih bola tersebut dengan mengangkat kedua tangan ke atas	Permainan ini mempunyai tujuan dalam capaian kompetensi melayang pada saat gerak kunci melayang dalam lompat jauh
2	Lobang (Lompat Terbang) 	(1) Anak berusaha melompat dengan kaki tumpuan terkuatnya (2) Anak melompat dengan menghindari <i>obstacle</i> berupa kardus yang disusun secara berurutan (3) Anak berusaha melompat setinggi-tingginya agar dapat menghindari kardus yang telah disusun	Permainan ini mempunyai tujuan dalam capaian kompetensi melayang pada saat gerak kunci melayang dalam lompat jauh
3	Lola (Loncat Bola) 	(1) Salah satu anak melempar bola dengan cara mendorong bola di permukaan lapangan (2) Anak yang lain berbaris berbanjarmenunggu datangnya bola (3) Kemudian pada saat bola datang anak berusaha menghindari dengan cara meloncat	Permainan ini mempunyai tujuan dalam capaian kompetensi melayang pada saat gerak kunci melayang dalam lompat jauh

Aktivitas bermain ini akan memudahkan siswa dalam mempelajari dan mempraktikkan suatu gerakan tertentu, dalam hal ini akan di sajikan beberapa bentuk aktivitas bermain dalam memudahkan siswa mempelajari dan mempraktikkan gerakan melayang dalam lompat jauh.

Tabel 15. Aktivitas Bermain Pendaratan Lompat Jauh

No	Nama dan Gambar	Cara Bermain	Capaian Kompetensi
1	Lopir (Lonpat Vampire) 	(1) Anak melompat dengan memposisikan kedua kakinya di dalam tempat pijakan yang telah disediakan (2) Pada saat melompat anak memposisikan kedua tangan ke depan	Permainan ini mempunyai tujuan dalam capaian kompetensi mendarat dengan kedua kaki pada saat gerak kunci pendaratan dalam lompat jauh
2	Lopu (Lompat Kupu – Kupu) 	(1) Anak melompat dengan menempatkan kaki tumpunya pada karpet atau hulahop yang disediakan (2) Anak melompat menuju tempat pijakan yang ada di depannya (3) Pada saat berada di udara anak mengangkat kedua tangan atau mengepakan kedua tangan layaknya kupu-kupu	Permainan ini mempunyai tujuan dalam capaian kompetensi mendarat dengan kedua kaki pada saat gerak kunci pendaratan dalam lompat jauh

Aktivitas bermain ini akan memudahkan siswa dalam mempelajari dan mempraktikkan suatu gerakan tertentu, dalam hal ini akan di sajikan beberapa bentuk aktivitas bermain dalam memudahkan siswa mempelajari dan mempraktikkan gerakan pendaratan dalam lompat jauh.

Kemudian setelah peneliti dapat menyusun draft produk awal, peneliti juga melaksanakan validasi ahli dengan teknik delphi kepada lima *expert* guna mengukur validitas dan reliabilitas. Untuk mengukur validitas menggunakan formula Aiken sedangkan untuk reliabilitas antar dua atau lebih rater menggunakan *Interclass Corelation Coeficient* (ICC) dari sebuah produk yang dikembangkan, berikut merupakan hasil uji validitas dan reliabilitas:

Tabel 16. Hasil Analisis V-Aiken Validasi Materi

Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi														
Butir	Penilai					S 1	S 2	S 3	S 4	S 5	$\Sigma$ s	n(c-1)	V	Keterangan
	I	II	III	IV	V									
1	3	4	4	4	3	2	3	3	3	2	13	15	0.87	VALID
2	3	4	3	4	3	2	3	2	3	2	12	15	0.80	TIDAK VALID
3	4	4	3	4	3	3	3	2	3	2	13	15	0.87	VALID
4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	15	15	1.00	VALID
5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	15	15	1.00	VALID
6	3	4	4	4	3	2	3	3	3	2	13	15	0.87	VALID
7	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	14	15	0.93	VALID
8	4	4	3	4	4	3	3	2	3	3	14	15	0.93	VALID
9	4	4	3	4	4	3	3	2	3	3	14	15	0.93	VALID
10	3	3	4	3	3	2	2	3	2	2	11	15	0.73	TIDAK VALID
11	2	3	3	3	3	1	2	2	2	2	9	15	0.60	TIDAK VALID
12	2	2	3	2	3	1	1	2	1	2	7	15	0.47	TIDAK VALID
13	4	4	3	4	3	3	3	2	3	2	13	15	0.87	VALID
14	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	15	15	1.00	VALID
15	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	14	15	0.93	VALID
16	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	15	15	1.00	VALID
17	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	10	15	0.67	TIDAK VALID
18	3	4	3	3	3	2	3	2	2	2	11	15	0.73	TIDAK VALID
19	4	4	3	4	3	3	3	2	3	2	13	15	0.87	VALID
20	3	4	4	4	3	2	3	3	3	2	13	15	0.87	VALID
21	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	15	15	1.00	VALID

Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi														
Butir	Penilai					S 1	S 2	S 3	S 4	S 5	Σ s	n(c-1)	V	Keterangan
	I	II	III	IV	V									
22	4	3	4	3	4	3	2	3	2	3	13	15	0,87	VALID
23	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	15	15	1,00	VALID
24	3	4	3	3	3	2	3	2	2	2	11	15	0,73	TIDAK VALID
25	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	15	15	1,00	VALID
26	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	14	15	0,93	VALID
27	4	3	4	4	3	3	2	3	3	2	13	15	0,87	VALID
28	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	15	15	1,00	VALID
29	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	14	15	0,93	VALID
30	4	4	3	4	4	3	3	2	3	3	14	15	0,93	VALID
31	3	4	4	4	4	2	3	3	3	3	14	15	0,93	VALID
32	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	14	15	0,93	VALID
<b>Rata - Rata</b>	<b>4</b>	<b>3,8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>13</b>	<b>15</b>	<b>0,88</b>	<b>VALID</b>

Analisis data dilakukan untuk mendapatkan kesimpulan apakah para ahli sudah mencapai kesepakatan. Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil bahwa dalam sudut pandang materi produk yang dikembangkan sudah dapat dinyatakan valid atau layak untuk dapat diujicobakan dengan rata-rata nilai V adalah 0,88. Nilai tersebut dinyatakan valid, merujuk pada r tabel, jika menggunakan 5 rater dengan skala penilaian 1 sampai 4 diperoleh nilai V tabel adalah 0,87. Maka dari itu apabila nilai  $V_{hitung} >$  dari nilai V tabel maka dapat dinyatakan valid atau layak. Oleh karena itu dalam sudut pandang materi, aktivitas bermain yang dikembangkan ini layak untuk diujicobakan.

Tabel 17. Kategori interpretasi hasil analisis ICC

ICC Value	Intepretation
0,00 – 0,50	Poor
0,51 – 0,75	Moderate
0,76 – 0,90	Good
0,91 – 1,00	Excellent

Portney & Watkins, 2009

Tabel 18. Hasil Analisis ICC Terhadap Materi

	Intraclass Correlation <sup>b</sup>	95% Confidence Interval		F Test with True Value 0			
		Lower Bound	Upper Bound	Value	df1	df2	Sig
Single Measures	.396 <sup>a</sup>	.239	.578	4.512	31	124	.000
Average Measures	.766 <sup>c</sup>	.611	.873	4.512	31	124	.000

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa hasil uji *Interclass Correlation Coeficient* (ICC) dalam poin *average measures* menunjukkan skor 0,766 yang mana hasil ini menunjukkan kesepakatan antar rater yang baik. Skor tersebut jika di intepretasikan dalam intepretasi nilai hasil uji ICC menurut (Portney & Watkins, 2009) tergolong dalam klasifikasi '*good*' atau reliabilitas yang baik.

Sebelum melaksanakan uji coba lapangan baik sekala kecil maupun skala besar, peneliti melaksanakan uji validitas dan reliabilitas terhadap instrument yang akan digunakan untuk menilai. Adapun analisis yang digunakan dalam menguji validitas menggunakan analisis V-Aiken dan untuk menguji reliabilitas menggunakan analisis *Cronbach Alpha* seperti dalam tabel berikut:

Tabel 19. Uji Validitas Instrumen

Butir	Penilai			NILAI S			$\Sigma S$	N(C-1)	V	KETERANGAN
	1	2	3	S1	S2	S3				
1	4	4	4	3	3	3	9	9	1	VALID
2	4	4	4	3	3	3	9	9	1	VALID
3	4	4	4	3	3	3	9	9	1	VALID
4	4	4	4	3	3	3	9	9	1	VALID
5	3	4	4	2	3	3	8	9	0,89	TIDAK VALID
6	4	4	4	3	3	3	9	9	1	VALID
7	3	4	4	2	3	3	8	9	0,89	TIDAK VALID
8	4	4	4	3	3	3	9	9	1	VALID
9	3	4	4	2	3	3	8	9	0,89	TIDAK VALID
10	4	4	4	3	3	3	9	9	1	VALID
11	4	4	4	3	3	3	9	9	1	VALID

Tabel 20. Uji Reliabilitas Instrumen

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.825	11

Berdasarkan hasil analisis V-Aiken dan *Cronbach Alpha* diatas maka didapatkan hasil analisis yang valid dan realibel. Sehingga instrument yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai acuan penilaian. Selanjutnya peneliti melaksanakan validitas media yang telah disusun, sebagaimana media tersebut akan digunakan dalam proses uji coba ditahap selanjutnya, Adapun hasil analisis terhadap validasi media adalah sebagai berikut:

Tabel 21. Hasil analisis V-Aiken Validasi Media

Tabel Hasil Analisis V Aiken Validasi Media												
Butir	Penilai				S1	S2	S3	S4	Σ S	n(c-1)	V	Keterangan
	1	2	3	4								
1	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	VALID
2	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	VALID
3	3	3	4	3	2	2	3	2	9	12	0,75	TIDAK VALID
4	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	VALID
5	3	4	4	4	2	3	3	3	11	12	0,91666 667	VALID
6	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	VALID
7	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	VALID
8	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	VALID
Rata-Rata	3,75	3,875	4	3,875	2,75	2,875	3	2,875	11,5	12	0,95833 333	VALID

Tabel 22. Hasil Analisis *Cronbach Alpha*

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.792	4

Tabel 23. Hasil Analisis ICC Terhadap Media

	Intraclass Correlation Coefficient						
	Intraclass Correlation <sup>b</sup>	95% Confidence Interval		F Test with True Value 0			
		Lower Bound	Upper Bound	Value	df1	df2	Sig
Single Measures	.487 <sup>a</sup>	.134	.836	4.800	7	21	.002
Average Measures	.792 <sup>c</sup>	.382	.953	4.800	7	21	.002

Berdasarkan hasil analisis pada validasi media didapatkan hasil V-Aiken dengan rata-rata nilai 0,96 yang dapat dinyatakan valid karena V tabel lebih besar

daripada  $V$  hitung yaitu 0,92. Selanjutnya pada hasil analisis *Cronbach alpha* dan ICC didapatkan nilai 0,792 yang memiliki makna reliabilitas yang baik.

## B. Hasil Uji Coba Produk

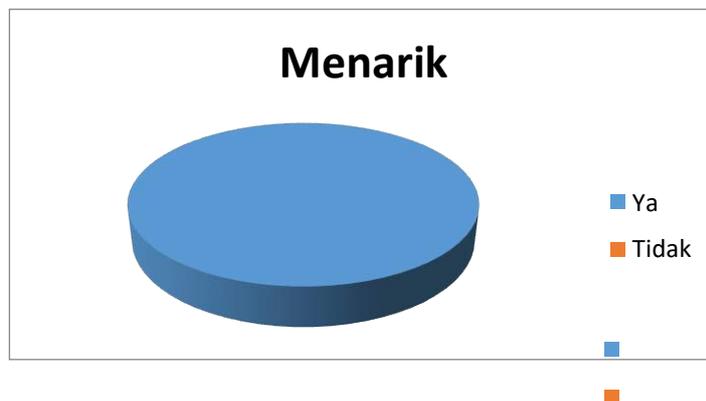
### 1. Uji Coba Lapangan Skala Kecil

Uji coba skala kecil ini merupakan tindak lanjut dari tahapan pengembangan draft produk awal dan tindak lanjut setelah disetujuinya draft produk yang dikembangkan. Selain itu uji coba lapangan skala kecil ini juga merupakan implemementasi konsep CGFU-PM515 pada tahap *natural games*. Tujuan uji coba lapangan untuk mengetahui hasil produk pengembangan yang baru dalam kelompok atau jumlah subjek penelitian yang kecil (sedikit) dan besar (banyak) hal ini dikemukakan oleh (Borg & Gall, 1984). Selain itu uji coba skala kecil ini bertujuan untuk melihat dan mengidentifikasi beragam masalah misalnya kelemahan, kekurangan, maupun keefektifan produk pada saat digunakan. Hasil dari uji coba ini juga akan digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam merevisi ataupun menyempurnakan produk sebelum diujicobakan kembali pada tahap uji coba skala besar.

Uji coba skala kecil ini dilaksanakan pada tanggal 10 Maret 2023 dan 18 Maret 2023 bertempat di SDN 4 Kotagede dan SDIT Baitussalam. Pengambilan sampel untuk uji coba skala kecil dilaksanakan dengan teknik *purposive sampling*, jumlah sampel yang terlibat pada tahap ini adalah 15 siswa untuk SDN 4 Kotagede dan 15 siswa untuk SDIT Baitussalam. Kemudian para sampel diberikan simulasi dan instruksi aktivitas bermain yang dikembangkan, setelah itu siswa mencoba berbagai macam jenis aktivitas bermain tersebut. Berdasarkan penelitian (Ratna

Budiarti, 2023) untuk dapat mengetahui respon pengguna dan praktisi terhadap unsur kemenarikan, menyenangkan, kemudahan, dan keamanan produk yang telah dikembangkan dapat dilaksanakan penyebaran angket. Angket dapat diberikan ketika siswa sudah mencoba seluruh aktivitas bermain yang dikembangkan. Selain itu selama proses pelaksanaan uji coba skala kecil dilakukan, juga dilaksanakan pendokumentasian, yang mana hasil dokumentasi tersebut akan di *review* oleh praktisi guru pendidikan jasmani untuk dapat mengetahui respon praktisi guru pendidikan jasmani terhadap unsur kemenarikan, menyenangkan, kemudahan dan keamanan produk yang telah dikembangkan dan telah dilaksanakan. Praktisi guru pendidikan jasmani yang terlibat dalam melakukan review berjumlah 10 praktisi guru pendidikan jasmani. Adapun respon dari siswa dan praktisi terhadap aktivitas bermain tersaji sebagai berikut:

Gambar 10. Diagram Respon Siswa Unsur Menarik Uji Kelompok Kecil



Gambar 11. Diagram Respon Siswa Unsur Menyenangkan Uji Kelompok Kecil



Gambar 12. Diagram Respon Siswa Unsur Kemudahan Uji Kelompok Kecil



Gambar 13. Diagram Respon Siswa Unsur Keamanan Uji Kelompok Kecil

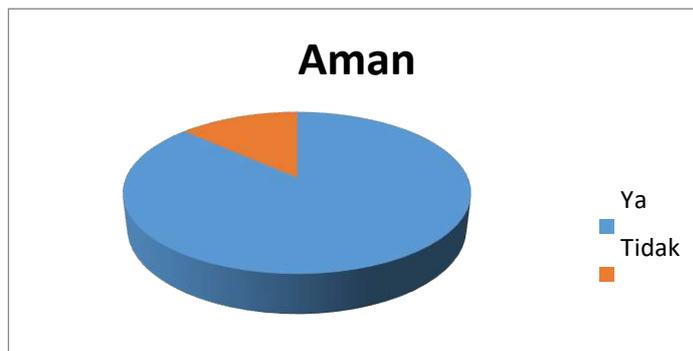


Diagram diatas merupakan hasil isian angket respon pengguna dalam hal ini siswa yang sudah melaksanakan berbagai aktivitas bermain yang telah dikembangkan. Pada diagram unsur "Menarik" sebanyak 30 siswa atau 100% merespon "Ya". Diagram selanjutnya unsur "Menyenangkan" sebanyak 26 siswa

atau 87% merespon “Ya” dan sebanyak 4 siswa atau 13% merespon “Tidak”. Lalu pada diagram unsur “Kemudahan” sebanyak 26 siswa atau 87% merespon “Ya” dan sebanyak 4 siswa atau 13% merespon “Tidak”. Selanjutnya pada diagram unsur “Keamanan” sebanyak 26 siswa atau 87% merespon “Ya” dan sebanyak 4 siswa atau 13% merespon “Tidak”.

Tabel 24. Hasil Respon Praktisi Guru

Butir Pernyataan	Penilai									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
2	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4
3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3

Tabel 25. Hasil Uji ICC Review Praktisi Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Pelaksanaan Aktivitas Bermain Skala Kecil

	Intraclass Correlation <sup>b</sup>	95% Confidence Interval		F Test with True Value 0			
		Lower Bound	Upper Bound	Value	df1	df2	Sig
Single Measures	.010 <sup>a</sup>	-.090	.629	1.090	3	27	.370
Average Measures	<b>.096<sup>c</sup></b>	-4.758	.944	1.090	3	27	.370

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa hasil uji *Interclass Correlation Coeficient* (ICC) dalam poin *average measures* menunjukkan skor 0,96 yang mana hasil ini digunakan untuk melihat reliabilitas semua validator atau penilai. Skor 0,96 tersebut jika di intepretasikan dalam intepretasi nilai hasil uji ICC menurut Portney & Watkins. (2009) tergolong dalam klasifikasi ‘*excellent*’ atau reliabilitas yang sangat baik. Selain itu para praktisi juga memberikan masukan secara deskriptif terhadap produk yang dikembangkan melalui lembar uraian, masukan

dari praktisi yang tersaji dalam tabel berikut:

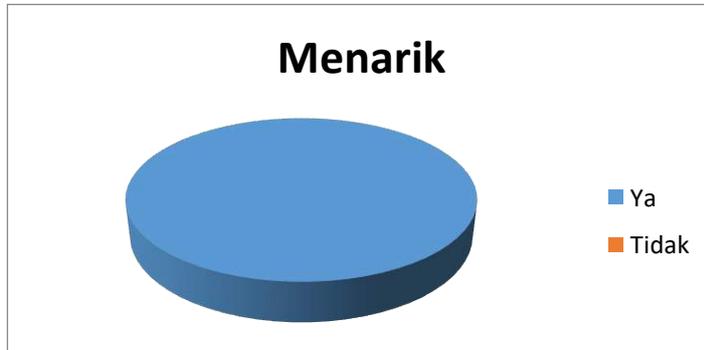
Tabel 26. Isian Masukan Praktisi Guru

No	Nama Praktisi Guru	Tanggapan Guru
1	AK	Aktifitas bermain menarik untuk diajarkan ke siswa.
2	LQW	Permainan bisa membuat siswa senang dan gembira pada saat pembelajaran
3	RS	Permainan ini dapat menjadikan siswa memiliki pengalaman gerak mengenai gerakan melompat dan meloncat
4	ZAP	Bagus dan menarik, lebih bagus lagi ditambahkan jumlah permainannya supaya dapat diterapkan di masing-
		masing gerakan yang diajarkan dan gambar nya diperbaiki
5	AB	Bagus dapat digunakan sebagai acuan saat pembelajaran
6	APP	Pertimbangkan kemudahan dalam pelaksanaan aktivitas bermain, berikan gambar yang lebih menarik.
7	IWS	Aktivitas seperti ini bias membuat anak senang dalam mengikuti pembelajaran
8	AAI	Kelompokan berbagai permainan sesuai fungsinya, dan samakan jumlahnya, misalkan permainan untuk awalan ada 5 jenis permainan maka pada unsur yang lain juga sama atau setidaknya mendekati
9	AS	Bisa dibuat tambahan permainan yang berfokus pada gerakan tertentu secara merata dan gambar yang berwarna
10	RYD	Tambahkan permainan agar lebih beragam jenis aktivitas bermainnya

## 2. Uji Coba Lapangan Skala Besar

Melalui tahap ini dilaksanakan uji coba produk pada subjek yang lebih besar untuk mendapatkan respon yang lebih banyak baik dari siswa maupun dari guru pendidikan jasmani terhadap produk yang dikembangkan yaitu aktivitas bermain untuk peningkatan keterampilan lompat jauh siswa sekolah dasar berbasis konsep CGFU- PM515. Uji coba lapangan skala besar ini dilakukan pada tanggal 25 Mei 2023 sampai dengan 17 Juni 2023. Tujuan dari tahap ini ialah untuk kembali mengkonfirmasi apakah produk yang dirancang ini sudah sesuai dan dapat memenuhi tujuan yang ingin dicapai yaitu peningkatan keterampilan lompat jauh siswa sekolah dasar. Selain itu pada tahap ini juga bertujuan untuk kembali menerapkan beberapa masukan ataupun revisi dari produk yang sebelumnya diterapkan pada tahap uji coba lapangan skala kecil. Secara teknis uji coba lapangan skala besar ini hampir sama dengan uji coba lapangan skala kecil, hanya saja pada tahap ini jumlah responden atau sampel menjadi lebih besar. Sampel pada uji coba lapangan skala besar ini berjumlah 77 siswa, namun hanya 71 siswa yang dapat mengikuti kegiatan ini dikarenakan 6 siswa yang lainnya sedang izin atau tidak masuk sekolah. Kemudian dalam uji coba lapangan skala besar ini juga terdapat 20 guru pendidikan jasmani yang terlibat dalam penelitian ini. Subyek penelitian yang mengikuti jalanya proses uji coba lapangan skala besar ini terdapat 4 sekolah dasar yang berasal dari 4 kabupaten di Daerah Istimewa Yogyakarta. Selanjutnya akan ditampilkan hasil dari uji coba lapangan skala besar sebagai berikut:

Gambar 14. Diagram Respon Siswa Unsur Kemenarikan Uji Kelompok Besar



Gambar 15. Diagram Respon Siswa Unsur Menyenangkan Uji Kelompok Besar



Gambar 16. Diagram Respon Siswa Unsur Kemudahan Uji Kelompok Besar



Gambar 17. Diagram Respon Siswa Unsur Keamanan Uji Kelompok Besar

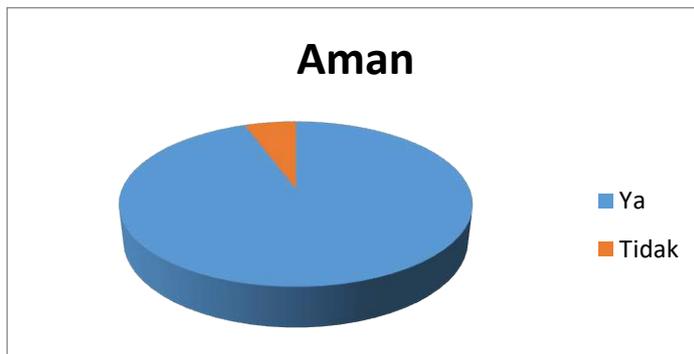


Diagram diatas merupakan hasil isian angket respon pengguna dalam hal ini siswa yang sudah melaksanakan berbagai aktivitas bermain yang telah dikembangkan, respon ini diberikan oleh siswa pada saat peneliti melaksanakan tahap uji coba lapangan skala besar. Pada diagram unsur “Menarik” sebanyak 71 siswa atau 100% siswa merespon “Ya”. Diagram selanjutnya unsur “Menyenangkan” sebanyak 71 siswa atau 100% siswa merespon “Ya”. Lalu pada diagram unsur “Kemudahan” sebanyak 59siswa atau 83% siswa merespon “Ya” dan sebanyak 12 siswa atau 17% siswa merespon“Tidak”. Selanjutnya pada diagram unsur “Keamanan” sebanyak 67 siswa atau 94% siswa merespon “Ya” dan sebanyak 4 siswa atau 6% siswa merespon “Tidak”.

Tabel 27. Hasil Respon Praktisi Guru

Butir Pertanyaan	Penilai																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Tabel 28. Hasil Uji *Interclass Correlation Coefficient* Review Praktisi Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Pelaksanaan Aktivitas Bermain Skala Kecil

Intraclass Correlation Coefficient							
	Intraclass Correlation <sup>b</sup>	95% Confidence Interval		F Test with True Value 0			
		Lower Bound	Upper Bound	Value	df1	df2	Sig
Single Measures	.211 <sup>a</sup>	.044	.814	6.333	3	57	.001
Average Measures	<b>.842<sup>c</sup></b>	.480	.989	6.333	3	57	.001

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa hasil uji *Interclass Correlation Coeficient* (ICC) dalam poin *average measures* menunjukkan skor 0,84 yang mana hasil ini digunakan untuk melihat reliabilitas semua validator atau penilai. Skor 0,84 tersebut jika di intepretasikan dalam intepretasi nilai hasil uji ICC menurut (Portney & Watkins, 2009) tergolong dalam klasifikasi '*good realibility*' atau reliabilitas yang baik. Selain itu para praktisi juga memberikan masukan secara deskriptif terhadap produk yang dikembangkan melalui lembaruraian, masukan dari praktisi yang tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 29. Isian Masukan Praktisi Guru

No	Nama Praktisi Guru	Tanggapan Guru
1	GW	Bagus dan menyenangkan untuk siswa
2	AD	Menarik dan menyenangkan
3	DK	Bisa diterapkan untuk pembelajaran, namun ada siswa yang mengalami kesulitan
4	EY	Bagus
5	S	Baik untuk dilaksanakan
6	EP	Cukup menarik
7	A	Membnuat anak antusias
8	YF	Menarik
9	MRP	Menstimulus anak
10	RN	Menyenangkan bagi siswa
11	REW	Membuat anak aktif

12	NDM	Mudah dilakukan
13	SW	Menyenangkan bagi peserta didik
14	NEW	Memudahkan guru
15	AK	Memudahkan anak belajar lompat jauh
16	S	Belajar lompat jauh menjadi lebih mudah
17	S	Membuat suasana kelas menyenangkan
18	RA	Bisa untuk belajar lompat jauh
19	AP	Cocok untuk siswa SD
20	WA	Meudahkan proses pembelajaran

### 3. Uji Efektivitas Produk

Berdasarkan hasil pengambilan data uji efektivitas pada tanggal 17 Juli 2023 sampai dengan tanggal 29 September 2023 dengan melaksanakan 12 kali pertemuan yang menerapkan aktivitas bermain untuk meningkatkan keterampilan lompat jauh dengan konsep CGFU-PM515 kepada peserta didik, menurut (Fitriadi, 2021) perlakuan sebanyak 12 kali dapat berpengaruh positif terhadap suatu keterampilan atau variabel yang ingin ditingkatkan. Berikut hasil uji beda *pre-test* dan *post-test* tentang keefektifan aktivitas bermain dengan konsep CGFU-PM515 untuk meningkatkan keterampilan lompat jauh siswa sekolah dasar di SD Negeri Pilahan Kotagede diperoleh data sebagai berikut:

#### a. *PreTest*

*PreTest* dilaksanakan sebelum peserta didik mendapat perlakuan berupa penerapan aktivitas bermain untuk meningkatkan keterampilan lompat jauh dengan konsep CGFU-PM515 kepada peserta didik. Selama pelaksanaan *pretest* ini berlangsung tentunya peneliti melakukan penilaian terhadap siswa, kriterian penilaian yang digunakan merupakan kriterian yang berdasar pada konsep CGFU-PM515, adapun kriterian penilaiannya adalah *skill*, *softskill*, dan *performance*.

*b. PostTest*

*PostTest* dilaksanakan dengan menerapkan aktivitas bermain lompat jauh berdasarkan konsep CGFU-PM515 pada peserta didik sekolah dasar. Selama pelaksanaan *posttest* ini berlangsung, peneliti melakukan penilaian, kriteria penilaian yang digunakan merupakan kriteria yang berdasar pada konsep CGFU-PM515, adapun kriteria penilaiannya adalah *skill*, *softskill*, dan *performance*.

Setelah dilakukan *pretest* dan *posttest* kepada peserta didik di sekolah yang menjadi tempat pelaksanaan uji efektivitas maka hasil *pretest* dan *posttest* disajikan dalam tabelberikut ini:

Tabel 30. Nilai *PreTest* dan *PostTest* uji efektivitas kriteria *skill*

<b>Nilai <i>Skill</i></b>			
<b>No</b>	<b><i>PreTest</i></b>	<b><i>PostTest</i></b>	<b>Peningkatan</b>
1	75	100	25
2	75	100	25
3	50	75	25
4	25	50	25
5	50	75	25
6	50	75	25
7	75	100	25
8	75	100	25
9	75	100	25
10	25	50	25
11	50	75	25
12	50	75	25
13	25	50	25
14	75	100	25
15	25	50	25
16	75	100	25
17	50	75	25
18	75	100	25
19	75	100	25
20	50	75	25
21	75	100	25
22	75	100	25
23	50	75	25

<b>Nilai Skill</b>			
<b>No</b>	<b>PreTest</b>	<b>PostTest</b>	<b>Peningkatan</b>
24	25	50	25
25	75	100	25

Tabel 31. Nilai *PreTest* dan *PostTest* uji efektivitas unsur *soft skill*

<b>Nilai Soft Skill</b>			
<b>No</b>	<b>PreTest</b>	<b>PostTest</b>	<b>Peningkatan</b>
1	75	83,3	8,3
2	66,7	83,3	16,6
3	58,3	75	16,7
4	66,7	83,3	16,6
5	66,7	83,3	16,6
6	75	91,7	16,7
7	75	91,7	16,7
8	75	91,7	16,7
9	66,7	83,3	16,6
10	58,3	75	16,7
11	66,7	83,3	16,6
12	75	91,7	16,7
13	58,3	75	16,7
14	66,7	83,3	16,6
15	75	91,7	16,7
16	75	91,7	16,7
17	58,3	75	16,7
18	66,7	83,3	16,6
19	75	91,7	16,7
20	75	91,7	16,7
21	66,7	83,3	16,6
22	75	91,7	16,7
23	75	91,7	16,7
24	58,3	75	16,7
25	66,7	83,3	16,6

Tabel 32. Nilai *PreTest* dan *PostTest* uji efektivitas unsur *Performance*

<b>Nilai Performance</b>			
<b>No</b>	<b>PreTest</b>	<b>PostTest</b>	<b>Peningkatan</b>
1	68,75	81,2	12,5
2	75	87,5	12,5
3	62,5	75	12,5
4	62,5	75	12,5
5	68,75	81,2	12,5

Nilai <i>Performance</i>			
No	<i>PreTest</i>	<i>PostTest</i>	Peningkatan
6	68,75	81,2	12,5
7	75	87,5	12,5
8	75	87,5	12,5
9	75	87,5	12,5
10	62,5	75	12,5
11	68,75	75	6,25
12	68,75	81,2	12,5
13	62,5	75	12,5
14	75	87,5	12,5
15	62,5	75	12,5
16	75	87,5	12,5
17	68,75	81,2	12,5
18	75	87,5	12,5
19	75	87,5	12,5
20	68,75	81,2	12,5
21	75	87,5	12,5
22	75	87,5	12,5
23	68,75	75	6,25
24	62,5	75	12,5
25	75	87,5	12,5

Berdasarkan hasil data *pretest* di atas menunjukkan bahwa nilai dari unsur *skill, softskill*, dan *performance* peserta didik dalam lompat jauh sebelum diterapkan pembelajaran dengan aktivitas bermain hasilnya relatif rendah dengan masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai <75 artinya belum memenuhi KKM. Sedangkandata hasil *posttest* di atas menunjukkan bahwa nilai *skill, softskill*, dan *performance* peserta didik setelah dilakukan pembelajaran menggunakan aktivitas bermain lompat jauh dengan berdasar konsep CGFU-PM515 untuk siswa sekolah dasar menghasilkan peningkatan nilai ketiga kriteria yaitu *skill, soft skill*, dan *performance*. Selain itu jugadilakukan uji *paired sample test*. Uji ini dilakukan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok orang atau kasus yang cocok, atau membandingkan rata-rata satu kelompok,yang diperiksa pada dua titik waktu yang

berbeda (Frey, 2023). *Paired sampe test* digunakan untuk menguji apakah rata-rata dari dua pengukuran berpasangan, misalnya skor pretes/postes, berbeda secara signifikan. Adapun data dari uji *peired sample test* disajikan pada tabel berikut:

Tabel 33. Uji *Paired Sample Test* pada kriterian *skill*

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Paired Skill -	PreTest Skill	-23.0000	6.92219	1.38444	-25.85734	-20.14266	-16.613	24	.000
sr	PostTest Skill								

Tabel 34. Uji *Paired Sample Test* pada kriterian *soft skill*

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Paired	PreTest Soft Skill -	-328.6400	525.86523	105.17305	-545.70650	-111.57350	-3.125	24	.005
1	PostTest Soft Skill								

Tabel 35. Uji *Paired Sample Test* pada kriteria *performance*

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Paired Sample 1	PreTest Performance - PostTest Performance	-12.31600	.20753	.04151	-12.4066	-12.2334	-296.735	24	.000

Pedoman pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t-test* berdasarkan nilai signifikansi menurut (Santoso, 2014) adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif
2. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang negatif

Output tabel *paired sample test* di atas diketahui hasil analisis masing-masing kriteria adalah sebagai berikut:

1. Nilai signifikansi pada kriteria *skill* adalah sebesar  $0,000 < 0,05$
2. Nilai signifikansi pada kriteria *soft skill* adalah sebesar  $0,005 < 0,05$
3. Nilai signifikansi pada kriteria *performance* adalah sebesar  $0,000 < 0,05$

Berdasarkan hasil nilai signifikansi di atas maka dapat diambil keputusan bahwa penerapan aktivitas bermain dalam pembelajaran lompat jauh dengan konsep CGFU- PM515 mempunyai pengaruh yang positif terhadap keterampilan siswa baik keterampilan *skill*, *soft skill*, dan *performance*.

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini juga meliputi uji homogenitas, homogenitas digunakan untuk menguji apakah kedua data tersebut homogen yaitu dengan membandingkan kedua variansinya. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis *independent sample t test* dan Anova. Asumsi yang mendasari dalam analisis varian (Anova) adalah bahwa varian dari populasi adalah sama. Adapun hasil dari uji homogenitas adalah sebagai berikut:

Tabel 36. Dasar Pengambilan Keputusan Uji Homogenitas

Nilai Signifikansi	Keterangan
> 0,05	Distribusi Data Homogen
< 0,05	Distribusi Data Tidak Homogen

Tabel 37. Hasil Analisis Homogenitas Penilaian *Skill*

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.000	1	48	1.000
	Based on Median	.000	1	48	1.000
	Based on Median and with adjusted df	.000	1	48.000	1.000
	Based on trimmed mean	.000	1	48	1.000

Tabel 38. Hasil Analisis Homogenitas Penilaian *Soft Skill*

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Penilaian	Based on Mean	.006	1	48	.937
	Based on Median	.010	1	48	.920
	Based on Median and with adjusted df	.010	1	47.819	.920
	Based on trimmed mean	.007	1	48	.933

Tabel 39. Hasil Analisis Homogenitas Penilaian *Performance*

**Test of Homogeneity of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Penilaian	Based on Mean	.653	1	48	.423
	Based on Median	.480	1	48	.492
	Based on Median and with adjusted df	.480	1	47.228	.492
	Based on trimmed mean	.532	1	48	.469

Berdasarkan hasil analisis uji homogenitas pada tabel di atas, diketahui bahwa menurut dasar pengambilan keputusan uji homogenitas nilai signifikansi yang didapat > 0,05 yang mempunyai makna dua data atau dua varian memiliki distribusi data yang homogen.

c. Uji Praktikalitas

Praktikalitas digunakan untuk melihat kepraktisan produk yang dikembangkan, uji ini dilakukan dengan melakukan pengisian angket oleh guru sebagai pengguna produk. Angket yang diberikan meliputi empat item pernyataan terkait unsur kemenarikan, kemudahan, keamanan dan kemanfaatan. Jumlah responden dalam uji praktikalitas ini adalah 20 guru, untuk mengetahui nilai kepraktisan ini dapat dilakukan perhitungan dengan menggunakan analisis yang sebelumnya sudah dilakukan (Yanto, 2019) dalam penelitiannya sebagai berikut:

Gambar 18. Rumus Nilai Praktikalitas

$$\% \text{ Praktikalitas} = \frac{\text{Nilai total}}{\text{Nilai maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 40. Data Uji Praktikalitas

Nilai Guru	Item				Total	Nilai Praktikalitas %
	1	2	3	4		
Guru 1	4	4	3	4	15	93,75 %
Guru 2	4	4	4	4	16	100 %
Guru 3	4	4	4	4	16	100 %

Tabel 41. Norma Hasil Uji Praktikalitas

No	Tingkat Pencapaian (%)	Klasifikasi
1	81-100	Sangat Praktis
2	61-80	Praktis
3	41-60	Cukup Praktis
4	21-40	Kurang Praktis
5	0-20	Tidak Praktis

Berdasarkan hasil analisis dan norma hasil uji praktikalitas di atas maka dapat dideskripsikan bahwa kepraktisan dari produk yang dikembangkan memiliki klasifikasi nilai sangat praktis, hal ini ditunjukkan dengan skor praktikalitas ketiga penilai yang masing-masing mendapatkan nilai 93,75%, 100%, dan 100%.

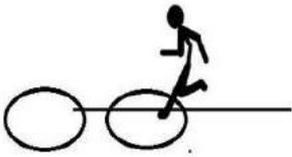
### C. Revisi Produk

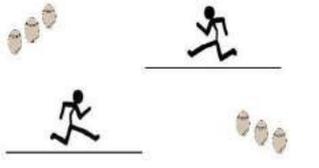
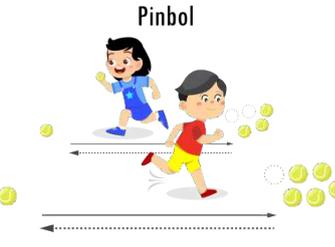
#### 1. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Skala Kecil

Berdasarkan masukan dari *reviewer* yang dilakukan oleh praktisi guru pendidikan jasmani, maka peneliti melakukan revisi ataupun penambahan dari produk yang dikembangkan yaitu mengenai aktivitas bermain. Beberapa praktisi menyampaikan bahwa jenis aktivitas bermain perlu di tambahkan jenisnya agar

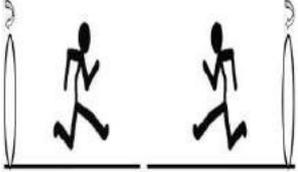
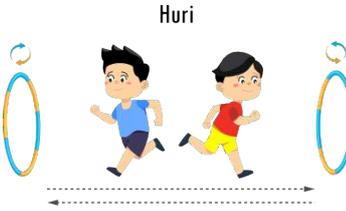
pada masing-masing *critical movement* atau gerakan kunci pada keterampilan lompat jauh dapat memiliki variasi aktivitas bermain yang sama. Selain itu beberapa praktisi juga memberikan saran untuk memperbaiki gambar pada draft aktivitas bermain. Penyempurnaan produk yang dikembangkan berdasarkan temuan empirik di lapangan masukan dari praktisi, produk yang telah diperbaiki akan kembali diterapkan dalam proses pembelajaran atau jika dalam tahapan urutan penelitian berada pada tahapan uji coba lapangan skala besar. Adapun penambahan produk disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 42. Aktivitas Bermain Awalan Sebelum dan Sesudah Revisi

No	Sebelum Revisi	Keterangan Revisi	Sesudah Revisi
1	<p><b>Nama Aktivitas Bermain:</b> Laling (Lari Lingkaran) <b>Gambar:</b></p>  <p><b>Cara Bermain:</b> (1) Anak berlari di lintasan (hulahop) yang telah dipersiapkan (2) Kaki berada di dalam hulahop selama berlari (3) Ikuti alur hulahop pada saat berlari</p>	1. Perbaikan Gambar	<p><b>Nama Aktivitas Bermain:</b> Laling (Lari Lingkaran) <b>Gambar:</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Laling</b></p>  <p><b>Cara Bermain:</b> (1) Anak berlari di lintasan (hulahop) yang telah dipersiapkan (2) Kaki berada di dalam hulahop selama berlari (3) Ikuti alur hulahop pada saat berlari</p>

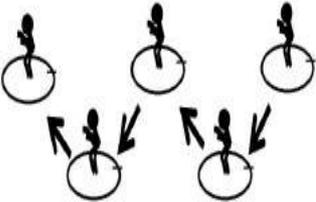
2	<p><b>Nama Aktivitas Bermain:</b> Pinbol (Pindah Bola) <b>Gambar:</b></p> 	(1) Perbaiki Gambar	<p><b>Nama Aktivitas Bermain:</b> Pinbol (Pindah Bola) <b>Gambar:</b></p> 
---	---	---------------------	---

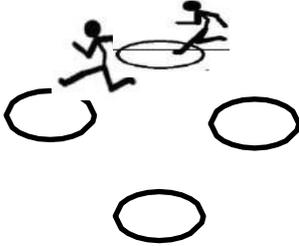
No	Sebelum Revisi	Keterangan Revisi	Setelah Revisi
	<p><b>Cara Bermain:</b> (1) Anak bersiap di garis start yang telah ditentukan (2) Anak berlari menuju arah bola yang ada di depannya (3) Anak memindahkan bola dari letak awal menuju letak dimana dia melakukan start</p>		<p><b>Cara Bermain:</b> (1) Anak bersiap di garis start yang telah ditentukan (2) Anak berlari menuju arah bola yang ada di depannya (3) Anak memindahkan bola dari letak awal menuju letak dimana dia melakukan start</p>
3	<p><b>Nama Aktivitas Bermain:</b> Huri (Putar Hulahop dan Lari) <b>Gambar:</b></p>	(1) Perbaiki Gambar	<p><b>Nama Aktivitas Bermain:</b> Huri (Putar Hulahop dan Lari) <b>Gambar:</b></p>

	 <p><b>Cara Bermain:</b>  (1) Anak dikondisikan untuk berpasangan  (2) Salah satu anak memegang hulahop dan memutarnya  (3) Anak yang tidak memegang hulahop berusaha mengambil hulahop yang diputar secepat mungkin sebelum hulahop terjatuh</p>		 <p><b>Cara Bermain:</b>  (1) Anak dikondisikan untuk berpasangan  (2) Salah satu anak memegang hulahop dan memutarnya  (3) Anak yang tidak memegang hulahop berusaha mengambil hulahop yang diputar secepat mungkin sebelum hulahop terjatuh</p>
4	<p><b>Nama Aktivitas Bermain:</b>  Takor (Tali Ekor)  <b>Gambar:</b></p>	<p>(1) Perbaiki Gambar</p>	<p><b>Nama Aktivitas Bermain:</b>  Takor (Tali Ekor)  <b>Gambar:</b></p>

No	Sebelum Revisi	Keterangan Revisi	Sesudah Revisi
	 <p><b>Cara Bermain:</b>            (1) Anak dikondisikan untuk berpasangan            (2) Salah satu mengenakan tali yang diletakan menyerupai ekor            (3) Anak yang satunya berusaha untuk menggapai tali tersebut secepat mungkin dengan cara berlari</p>		<p>Takor</p>  <p><b>Cara Bermain:</b>            (1) Anak dikondisikan untuk berpasangan            (2) Salah satu mengenakan tali yang diletakan menyerupai ekor            (3) Anak yang satunya berusaha untuk menggapai tali tersebut secepat mungkin dengan cara berlari</p>
5	-	(1) Penambahan Jenis Aktivitas Bermain	<p><b>Nama Aktivitas Bermain:</b>            Lalajang (Lari Langkah Panjang)  <b>Gambar:</b></p>  <p><b>Cara Bermain:</b>            1) Anak berlari di lintasan (hulahop) yang telah dipersiapkan            (2) Kaki berada di dalam hulahop selama berlari            (3) Ikuti alur hulahop pada saat berlari</p>

Tabel 43. Aktivitas Bermain Tolakan Sebelum dan Sesudah Revisi

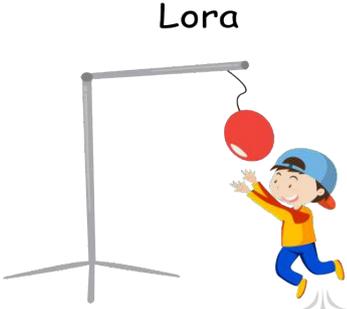
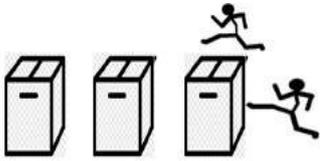
No	Sebelum Revisi	Keterangan Revisi	Sesudah Revisi
1	<p><b>Nama Aktivitas Bermain:</b> Lozig (Lompat Zigzag)</p> <p><b>Gambar:</b></p>  <p><b>Cara Bermain:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) Anak melompat di lintasan (hulahop) yang sudah dipersiapkan</li> <li>(2) Kaki tumpuan beradadi dalam lingkaran hulahop selamamelompat</li> <li>(3) Ikuti alur hulahop pada saat melompat, yaitu melompat dengan arah zigzag</li> </ol>	<p>(1) Perbaiki Gambar</p>	<p><b>Nama Aktivitas Bermain:</b> Lozig (Lompat Zigzag)</p> <p><b>Gambar:</b></p> <p>Lompat Zigzag</p>  <p><b>Cara Bermain:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) Anak melompat di lintasan (hulahop) yang sudah dipersiapkan</li> <li>(2) Kaki tumpuan berada di dalam lingkaran hulahop selama melompat</li> <li>(3) Ikuti alur hulahop pada saat melompat, yaitu melompat dengan arah zigzag</li> </ol>
2	<p><b>Nama Aktivitas Bermain:</b> Lompat (Lari dan Lompat)</p> <p><b>Gambar:</b></p>	<p>(1) Perbaiki Gambar</p> <p>(2) Lompat di ganti dengan gerakan loncat</p>	<p><b>Nama Aktivitas Bermain:</b> Lompat (Lari dan Loncat)</p> <p><b>Gambar:</b></p>

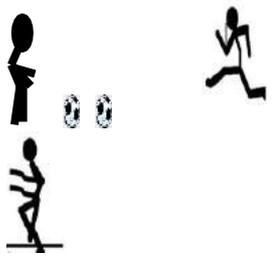
No	Sebelum Revisi	Keterangan Revisi	Setelah Revisi
	 <p><b>Cara Bermain:</b>            (1) Anak berlari dengan menempatkan kakinya di tempat pijakan yang sudah disediakan            (2) Setelah berlari kemudian anak berusaha untuk melompat menuju base atau karpet yang ada di depannya</p>		<p style="text-align: center;">LANCAT</p>  <p><b>Cara Bermain:</b>            (1) Anak berlari dengan menempatkan kakinya di tempat pijakan yang sudah disediakan            (2) Setelah berlari kemudian anak berusaha untuk melompat menuju base atau karpet yang ada di depannya</p>
3	<p><b>Nama Aktivitas Bermain:</b> Engpan (Engklek Depan)  <b>Gambar:</b></p>  <p><b>Cara Bermain:</b>            (1) Anak melompat di lintasan yang sudah dipersiapkan            (2) Anak melompat kembali menuju titik</p>	(1) Perbaikan Gambar	<p><b>Nama Aktivitas Bermain:</b> Engpan (Engklek Depan)  <b>Gambar:</b></p> <p style="text-align: center;">Engpan</p>  <p><b>Cara Bermain:</b>            (1) Anak melompat di lintasan yang sudah dipersiapkan            (2) Anak melompat kembali menuju titik</p>

No	Sebelum Revisi	Keterangan Revisi	Setelah Revisi
	permulaan dengan tetap mengikuti alur lintasan		permulaan dengan tetap mengikuti alur lintasan
4	-	(1) Penambahan Jenis Aktivitas Bermain	<p><b>Nama Aktivitas Bermain:</b> Engbol (Engklel Bola)</p> <p><b>Gambar:</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Engbol</b></p>  <p><b>Cara Bermain:</b></p> <p>(1) Anak melompat di lintasan (hulahop) yang sudah dipersiapkan</p> <p>(2) Kaki tumpuan berada di dalam lingkaran hulahop selama melompat, bisa menggunakan kaki kiri ataupun kanan</p> <p>(3) Ikuti alur hulahop pada saat melompat dan pindahkan bola dari ujung lintasan menuju titik awal melompat.</p>
5	-	(1) Penambahan Jenis Aktivitas Bermain	<p><b>Nama Aktivitas Bermain:</b> Catli (Loncat tali)</p> <p><b>Gambar:</b></p>

No	Sebelum Revisi	Keterangan Revisi	Sesudah Revisi
			<p data-bbox="1139 383 1233 421" style="text-align: center;"><b>Catli</b></p>  <p data-bbox="1011 819 1222 853"><b>Cara Bermain:</b></p> <p data-bbox="1011 857 1356 999">(1) Anak diberikan Tali/Skipping secara individu</p> <p data-bbox="1262 1005 1350 1039" style="text-align: right;">atau</p> <p data-bbox="1011 1043 1203 1077">berkelompok</p> <p data-bbox="1011 1081 1356 1182">(2) Anak berusaha untuk mengayunkan tali tersebut ke arah kaki</p> <p data-bbox="1011 1187 1356 1288">(3) Kemudian berusaha menghindari tali tersebut dengan cara meloncat</p>

Tabel 44. Aktivitas Bermain Melayang Sebelum dan Sesudah Revisi

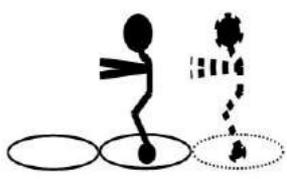
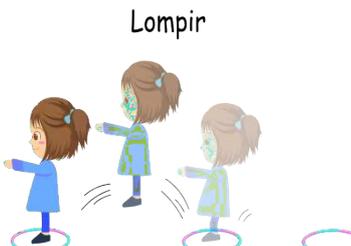
No	Sebelum Revisi	Keterangan Revisi	Sesudah Revisi
1	<p><b>Nama Aktivitas Bermain:</b> Lora (Lompat Raih)</p> <p><b>Gambar:</b></p>  <p><b>Cara Bermain:</b> (1) Anak melompat dan berusaha meraih balon yang berada di depan atas posisi anak (2) Anak meraih bola tersebut dengan mengangkat kedua tangan ke atas</p>	(1) Perbaiki Gambar	<p><b>Nama Aktivitas Bermain:</b> Lora (Lompat Raih)</p> <p><b>Gambar:</b></p>  <p><b>Cara Bermain:</b> (1) Anak melompat dan berusaha meraih balon yang berada di depan atas posisi anak (2) Anak meraih bola tersebut dengan mengangkat kedua tangan ke atas</p>
2	<p><b>Nama Aktivitas Bermain:</b> Lobang (Lompat Terbang)</p> <p><b>Gambar:</b></p>  <p><b>Cara Bermain:</b> (1) Anak berusaha melompat dengan kaki tumpuan terkuatnya</p>	(1) Perbaiki Gambar	<p><b>Nama Aktivitas Bermain:</b> Lobang (Lompat Terbang)</p> <p><b>Gambar:</b></p> 

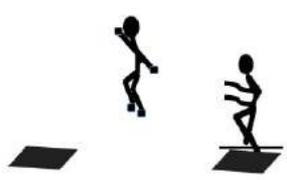
No	Sebelum Revisi	Keterangan Revisi	Setelah Revisi
	<p>(2) Anak melompat dengan menghindari <i>obstacle</i> berupa kardus yang disusun secara berurutan</p> <p>(3) Anak berusaha melompat setinggi-tingginya agar dapat menghindari kardus yang telah disusun</p>		<p><b>Cara Bermain:</b></p> <p>(1) Anak berusaha melompat dengan kaki tumpuan terkuatnya</p> <p>(2) Anak melompat dengan menghindari <i>obstacle</i> berupa kardus yang disusun secara berurutan</p> <p>(3) Anak berusaha melompat setinggi-tingginya agar dapat menghindari kardus yang telah disusun</p>
3	<p><b>Nama Aktivitas Bermain:</b> Lola (Loncat Bola)</p> <p><b>Gambar:</b></p>  <p><b>Cara Bermain:</b></p> <p>(1) Salah satu anak melempar bola dengan cara mendorong bola di permukaan lapangan</p> <p>(2) Anak yang lain berbaris berbanjar menunggu datangnya bola</p> <p>(3) Kemudian pada saat bola datang anak berusaha menghindari dengan cara meloncat</p>	(1) Perbaiki Gambar)	<p><b>Nama Aktivitas Bermain:</b> Lola (Loncat Bola)</p> <p><b>Gambar:</b></p>  <p><b>Cara Bermain:</b></p> <p>(1) Salah satu anak melempar bola dengan cara mendorong bola di permukaan lapangan</p> <p>(2) Anak yang lain berbaris berbanjar menunggu datangnya bola</p> <p>(3) Kemudian pada saat bola datang anak berusaha menghindari dengan cara meloncat</p>

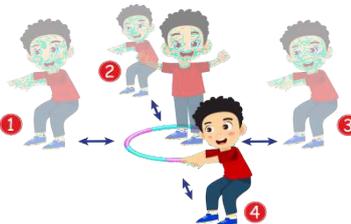
4	-	(1) Penambahan Jenis Aktivitas Bermain	<b>Nama Aktivitas Bermain:</b> Kapbol (Tangkap Bola)
<b>No</b>	<b>Sebelum Revisi</b>	<b>Keterangan Revisi</b>	<b>Sesudah Revisi</b>
			<p><b>Gambar:</b></p> <p style="text-align: center;">Kapbol</p>  <p><b>Cara Bermain:</b></p> <p>(1) Anak berusaha mengangkat kakinya secara bergantian kiri kemudian kanan</p> <p>(2) Pada saat kaki terangkat, anak berusaha memasukan bola diantara celah kaki yang terangkat menggunakan tangan kiri/kanan dan kemudian ditangkap dengan tangan kiri/kanan</p>
5	-	(1) Penambahan Jenis Aktivitas Bermain	<p><b>Nama Aktivitas Bermain:</b> Parlohop (Lempar Loncat Hulahop)</p> <p><b>Gambar:</b></p> <p style="text-align: center;">Parlohop</p> 

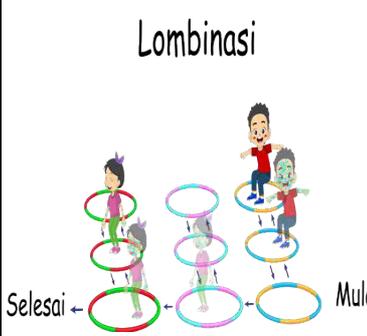
No	Sebelum Revisi	Keterangan Revisi	Sesudah Revisi
			<p><b>Cara Bermain:</b></p> <p>(1) Anak membawa 2 hulahop, kemudian salahsatu hulahop dilempar kearah depan</p> <p>(2) Setelah itu anak tersebut meloncat menujutitik hulahop yang sebelumnya di lempar</p> <p>(3) Anak melakukan aktivitas yang sama sepertipada poin nomor 1, namunditambah dengan mengambil hulahop yang dipijaknya</p>

Tabel 45. Aktivitas Bermain Pendaratan Sebelum dan Sesudah Revisi

No	Sebelum Revisi	Keterangan Revisi	Sesudah Revisi
1	<p><b>Nama Aktivitas Bermain:</b> Lopir (Loncat Vampire) <b>Gambar:</b></p>  <p><b>Cara Bermain:</b> (1) Anak meloncat dengan memposisikan kedua kakinya di dalam tempat pijakan yang telah disediakan</p>	(1) Perbaiki Gambar	<p><b>Nama Aktivitas Bermain:</b> Lopir (Loncat Vampire) <b>Gambar:</b></p>  <p><b>Cara Bermain:</b> (1) Anak meloncat dengan memposisikan kedua kakinya di dalam tempat</p>
No	Sebelum Revisi	Keterangan Revisi	Sesudah Revisi
	(2) Pada saat meloncat anak memposisikan kedua tangan ke depan		<p>pijakan yang telah disediakan</p> <p>(2) Pada saat meloncat anak memposisikan kedua tangan ke depan</p>
2	<p><b>Nama Aktivitas Bermain:</b> Lopu (Lompat Kupu) <b>Gambar:</b></p>	(1) Perbaiki Gambar	<p><b>Nama Aktivitas Bermain:</b> Lopu (Loncat Kupu) <b>Gambar:</b></p>

	 <p><b>Cara Bermain:</b>  (1) Anak meloncat dengan menempatkan kaki tumpunya pada karpet atau hulahop yang disediakan  (2) Anak meloncat menuju tempat pijakan yang ada di depannya  (3) Pada saat berada di udara anak mengangkat kedua tangan atau mengepakan keduatangan layaknya kupu- kupu</p>		<h2 style="text-align: center;">Lopu</h2>  <p><b>Cara Bermain:</b>  (1) Anak meloncat dengan menempatkan kaki tumpunya pada karpet atau hulahop yang disediakan  (2) Anak meloncat menuju tempat pijakan yang ada di depannya  (3) Pada saat berada di udara anak mengangkat kedua tangan atau mengepakan kedua tangan layaknya kupu-kupu</p>
3	-	(1) Penambahan Jenis Aktivitas Bermain	<b>Nama Aktivitas Bermain:</b> Lohop (Loncat Hulahop) <b>Gambar:</b>

No	Sebelum Revisi	Keterangan Revisi	Setelah Revisi
			<p style="text-align: center;"><b>Lohop</b></p>  <p><b>Cara Bermain:</b>  (1) Anak meloncat dengan memposisikan kedua kakinya di dalam tempat pijakan yang telah disediakan  (2) Pada saat melakukan pendaratan usahakan dengan kedua kaki menumpu secara bersamaan</p>
4	-	(1) Penambahan Jenis Aktivitas Bermain	<p><b>Nama AKtivities Bermain:</b> Lorah (Loncat Arah)  <b>Gambar:</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Lorah</b></p>  <p><b>Cara Bermain:</b>  (1) Anak meloncat dengan menggunakan kedua kaki dimulai dengan posisi kedua kaki berada di dalam hulohop</p>

No	Sebelum Revisi	Keterangan Revisi	Sesudah Revisi
			(2) Arah loncatan adalah kedepan, belakang, kanan, dan kiri.
5	-	(1) Penambahan Jenis Aktivitas Bermain	<p><b>Nama AKTivitas Bermain:</b> Lombinasi (Loncat Kombinasi)</p> <p><b>Gambar:</b></p>  <p><b>Cara Bermain:</b> (1) Anak meloncat dari titik awal mengikuti susunan hulahop yaitu kearah depan-kanan-kiri (2) Kemudian melakukan hal yang sama, pada hulahop selanjutnya yang telah disusun.</p>

## 2. Revisi Uji Coba Lapangan Skala Besar

Pada tahap ini peneliti menyempurnakan produk yang sudah dikembangkan berdasarkan masukan dan temuan serta evaluasi hasil pada saat proses uji coba lapangan skala besar berupa aktivitas bermain berbasis konsep CGFU-PM515 untuk peningkatan keterampilan lompat jauh siswa sekolah dasar. Selain itu masukan dari responden juga turut serta menjadi bahan pertimbangan, responden

dalam hal ini adalah siswa dan guru pendidikan jasmani. Pada dasarnya revisi produk dilaksanakan berdasarkan temuan yang ada di lapangan yaitu berdasarkan proses serta hasil observasi peneliti terhadap masukan responden. Sehingga dapat disimpulkan terdapat saran yang diberikan responden terhadap produk yang dikembangkan yaitu:

Tabel 46. Saran pada Uji Coba Lapangan Skala Besar

No	Saran	Revisi
1	Terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan pada saat akan melakukan gerakan tertentu	Kesulitan yang dialami siswa dianggap wajar karena siswa baru pertama kali melakukan aktivitas tersebut, selain itu dilihat dari jumlah siswa yang mengalami kesulitan, jumlahnya tidak lebih banyak daripada siswa yang tidak mengalami kesulitan.

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

##### **1. Penyempurnaan Produk Akhir**

Tahapan ini merupakan tahap yang digunakan peneliti untuk menyempurnakan produk. Penyempurnaan produk dilakukan untuk menjadikan produk lebih akurat dan mudah untuk di implementasikan. Dalam tahapan ini diperoleh sebuah 'modul aktifitas bermain untuk peningkatan keterampilan lompat jauh siswa sekolah dasar' yang handal. Peneliti menyempurnakan produk ini berdasar atas masukan hasil uji kelayakan untuk skala luas yang dilaksanakan.

##### **2. Diseminasi dan Implementasi Produk**

###### **a. Diseminasi Produk**

Diseminasi dilakukan pada tahap akhir penelitian dengan melaksanakan penyajian produk berupa 'modul aktifitas bermain untuk peningkatan keterampilan lompat jauh siswa sekolah dasar' pada forum-forum profesional seperti seminar

internasional yang luaranya artikel jurnal bereputasi. Dalam proses penyelesaian penelitian ini, peneliti sudah menghasilkan 2 artikel ilmiah sebagai berikut:

1) Artikel dengan judul “*How CGFU-PM515 Influence Motivation on Physical Activity Students Elementary School*”, sudah diterima pada: *Journal Name: Fizjoterapia Polska Vol. 3(4), pp, 166-172.*

ISSN: 1642-6136

Contact Us: [prenumerata@fizjoterapiapolska.pl](mailto:prenumerata@fizjoterapiapolska.pl)

Website: [www.fizjoterapiapolska.pl](http://www.fizjoterapiapolska.pl)

**Scopus Indexed-Q4**

Journal Link:

<https://fizjoterapiapolska.pl/en/article/wplyw-metody-nauczania-cgfu-pm515-na-motywacje-i-aktywnosc-fizyczna-uczniow-szkoly-podstawowej/>

Scopus Link: <https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85172774455&origin=resultslist>

#### b. Implementasi Produk

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan maka terdapat berimplikasi terhadap beberapa hal berikut:

- 1) Aktivitas permainan yang dukembangkan berbasis konsep CGFU-PM515 untuk peningkatan keterampilan lompat jauh terbukti menjadi khasanah pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar.
- 2) Aktivitas permainan yang dukembangkan berbasis konsep CGFU-PM515 untuk peningkatan keterampilan lompat jauh juga dapat dijadikan salah satu referensi pembelajaran yang menggunakan pendekatan bermain.

### 3. Pembahasan

Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak, bermain merupakan kegiatan yang sering dilakukan anak disetiap harinya (Fathurohman, 2017). Melakukan aktivitas bermain secara tidak langsung anak akan mengasah berbagai kemampuannya, seperti kemampuan motorik, kognitif, sosial, dan juga dapat mempengaruhi perkembangan jiwa anak (Zaini, 2015). Penelitian sebelumnya juga menyebutkan bahwa sebuah program yang didesain dengan pendekatan bermain secara efektif dapat meningkatkan keterampilan tertentu sesuai dengan tujuan yang akan dicapai (Khurrohman *et al.* 2021), (Fitrian *et al.* 2023). Hal ini perlu diperhatikan untuk dapat melaksanakan pembelajaran yang diminati dan mudah diterima oleh anak-anak pada saat disekolah. Disekolah anak didorong untuk belajar dan perlu diketahui bahwa anak pada hakikatnya menyukai proses belajar yang dikemas melalui pendekatan permainan (Kurniawan & Suharjana, 2018). Pada saat bermain anak akan menyalurkan energi yang dimilikinya, melatih, menempa emosi untuk memperoleh kegembiraan dan kepuasan, melatih diri untuk menaati peraturan yang berlaku, serta memberi stimulasi kepribadian. Selain itu dengan adanya aktivitas bermain keterampilan gerak dasar seorang anak dapat meningkat secara signifikan (Suherman & Nugroho, 2022).

Menerapkan pendekatan bermain dalam pembelajaran ini sejalan dengan teori konstruktivisme, yang mana jika biasanya pembelajaran terpusat pada guru saja (Lathifah, 2021), dengan bermain ini guru akan berperan sebagai pendamping pada saat siswa melakukan aktivitas bermain. Menerapkan teori

konstruktivis dalam pembelajaran anak-anak dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, dan pemahaman yang lebih dalam tentang dunia di sekitar mereka. Hal ini juga dapat membantu anak-anak menjadi lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. Salah satu indikator suksesnya proses pembelajaran adalah terjadinya perubahan perilaku (Sudrajat, 2017). Perubahan perilaku dapat terjadi karena adanya beberapa faktor, seperti terpaksa, meniru, dan menghayati (Irwan, 2017).

Maka untuk mengimplementasikan teori konstruktivisme dan teori perilaku peneliti bermaksud untuk menerapkan CGFU-PM515 ini dalam pembelajaran pendidikan jasmani, yang mana dengan CGFU-PM515 ini anak akan terdorong untuk berpikir kritis dan memiliki pemahaman yang cukup mendalam serta mengedapankan terpusatnya pembelajaran kepada siswa. Selain itu untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara meniru dan menghayati sebuah proses pembelajaran maka dengan CGFU-PM515 ini hal tersebut akan terakomodir, karena dalam konsep ini akan disajikan sebuah pembelajaran dengan berbagai bentuk permainan yang menyenangkan agar dapat meningkatkan keterampilan tertentu dan dalam hal ini adalah keterampilan lompat jauh siswa sekolah dasar.

Berbagai bentuk permainan ini akan dicoba untuk diterapkan pada saat proses pembelajaran di sekolah dasar, terdapat berbagai macam jenis permainan yang melalui proses dan tahapan CGFU-PM515 ini telah berhasil dibuat dan disesuaikan dengan kebutuhan peningkatan keterampilan lompat jauh siswa sekolah dasar. Namun sebelum berbagai bentuk permainan ini diterapkan, dilakukan terlebih dahulu uji validitas dan reliabilitas dari segi materi yang mana hal ini akan

memberikan dukungam awal untuk validitas konstruk dan reliabilitas tes re-tes dari produk yang dikembangkan. Analisis menggunakan formula Aiken sudah terbukti dapat menghasilkan keputusan mengenai valid atau tidaknya suatu produk yang dikembangkan (Sumaryanti *et al.* 2022). Berdasarkan hasil analisis dalam sudut pandang materi produk yang dikembangkan sudah dapat dinyatakan valid atau layak untuk dapat diterapkan dengan rata-rata nilai V adalah 0,92. Nilai tersebut dinyatakan valid, merujuk pada r tabel, jika menggunakan 5 rater dengan skala penilaian 1 sampai 4 diperoleh nilai V tabel adalah 0,87. Maka dari itu apabila nilai V hitung > dari nilai V tabel maka dapat dinyatakan valid atau layak. Oleh karena itu dalam sudut pandang materi, permainan yang dikembangkan ini layak untuk diterapkan. Sedangkan hasil analisis reliabilitas dengan melakukan uji *Interclass Correlation Coeficient* (ICC) dalam poin *single measures* menunjukkan skor 0,550 yang mana hasil ini menunjukkan konsistensi setiap rater cukup baik, kemudian pada poin *average measures* menunjukkan skor 0,859 yang mana hasil ini menunjukkan kesepakatan antar rater yang baik. Skor tersebut jika di intepretasikan dalam intepretasi nilai hasil uji ICC menurut (Portney & Watkins, 2009) tergolong dalam klasifikasi 'good' atau reliabilitas yang baik. Sehingga seluruh bentuk permainan yang dikembangkan ini layak untuk diterapkan dan kemudian di uji efektivitasnya dalam peningkatan keterampilan lompat jauh siswa sekolah dasar.

Uji efektivitas yang telah dilakukan hasil yang positif untuk kriteria penilaian yang ditetapkan berdasarkan konsep CGFU-PM515, ketiga kriteria tersebut adalah *skill*, *soft skill*, dan *performance*. Ketiganya memiliki peningkatan yang signifikan dan dibuktikan dengan analisis *paired sample test*. Uji ini dilakukan untuk

membandingkan rata-rata dua kelompok orang atau kasus yang cocok, atau membandingkan rata-rata satu kelompok, yang diperiksa pada dua titik waktu yang berbeda. Dengan demikian permainan yang dikembangkan ini dinyatakan serta terbukti valid dan realibel untuk digunakan dalam proses pembelajaran lompat jauh siswa sekolah dasar.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini tentunya tidak terlepas dari keterbatasan dan kendala yang dihadapi. Penelitian ini telah dilakukan dengan sebaik-baiknya, tetapi masih terdapat keterbatasan dan kekurangan didalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Peneliti cukup kesulitan mengondisikan anak-anak sekolah dasar, sehingga membutuhkan waktu yang tidak sedikit untuk menjelaskan tujuan dan menjalankan penelitian ini.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pengembangan produk berupa bentuk-bentuk aktivitas bermain yang berjumlah 20 aktivitas ini berdasar dengan konsep CGFU-PM515 dan masukan para akademisi maupun praktisi sangat dibutuhkan baik di ranah olahraga maupun kependidikan, pengembangan aktivitas bermain akan menambah rujukan bagi para stakeholder di dunia olahraga maupun kependidikan agar dapat melaksanakan proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya materi lompat jauh di sekolah dengan baik dan tentunya dapat meningkatkan keterampilan lompat jauh peserta didik.
2. Aktivitas bermain yang dikembangkan sudah teruji kelayakannya untuk dapat diimplementasikan pada saat pembelajaran Pendidikan jasmanai materi lompat jauh.
3. Aktivitas bermain yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini terbukti efektif untuk meningkatkan keterampilan lompat jauh peserta didik di sekolah dasar baik dari sisi peningkatan *skill*, *softskill*, dan *performance* sesuai jenis penilaian dalam konsep CGFU-PM515.

#### B. Saran Pemanfaatan Produk dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Guru dapat memanfaatkan berbagai permainan ini untuk melaksanakan proses pembelajaran lompat jauh yang menyenangkan dan mencapai tujuan.

2. Dapat dilakukan penelitian yang serupa dengan mengimplementasikan ke dalam jenis olahraga yang berbeda.
3. Konsep CGFU-PM515 dapat dipelajari oleh para guru dan diterapkan pada saat akan melaksanakan proses pembelajaran, karena konsep ini memberikan arah dalam pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan dengan tetap mencapai tujuan yang diinginkan.

#### C. Diseminasi Produk

1. Diseminasi dapat dilakukan secara langsung kepada guru PJOK melalui forum KKG PJOK yang ada di kabupaten masing-masing agar dapat memberikan motivasi kepada para guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran,
2. Diseminasi juga dapat dilakukan secara tidak langsung melalui tayangan video berbagai jenis aktivitas bermain yang diupload dalam media sosial seperti YouTube, Facebook, maupun Instagram.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aartun, I., Walseth, K., Standal, Ø. F., & Kirk, D. (2022). Pedagogies of embodiment in physical education—a literature review. *Sport, Education and Society*, 27(1). <https://doi.org/10.1080/13573322.2020.1821182>
- Adang, Suherman. (2000). *Dasar-dasar Penjaskes*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara DIII
- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Aidi, Z., Yulifri, Y., & Edwarsyah, E. (2019). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Dalam Menerapkan Permainan Kecil Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Sport Science*, 19(1), 41–49. <https://doi.org/10.24036/jss.v19i1.22>
- Akhmad Sudrajat. (2017). *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Almonacid-Fierro, A., Mondaca Urrutia, J., Sepúlveda-Vallejos, S., & Valdebenito, K. (2021). Social representations of physical education teachers concerning the game: a qualitative study in Chile. *Pedagogy of Physical Culture and Sports*, 25(6), 373- 381. <https://doi.org/10.15561/26649837.2021.0606>
- Araújo, R., Delgado, M., Azevedo, E., & Mesquita, I. (2020). Students' tactical understanding during a hybrid sport education/step-game approach model volleyball teaching unit. *Movimento*, 26(1). <https://doi.org/10.22456/19828918.97764>
- Arifin, H. Z. (2017). Perubahan Perkembangan Perilaku Manusia karena | Belajar. *Sabilarrasyad*, 2(1), 67.
- Arikunto, S., (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arthur lewis and Davis Smith. (1993). *Defining High Order Thingking Theory Into Practice Collage of Education*. Ohio : The Ohio State University
- Azizah, A. H., Sandfreni, S., & Ulum, M. B. (2021). Analisis Efektivitas Penggunaan Portal Resmi Merdeka Belajar Kampus Merdeka Menggunakan Model Delondan Mclean. *Sebatik*, 25(2), 303–310. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v25i2.1671>

- Babakr, Z. H., Mohamedamin, P., & Kakamad, K. (2019). Piaget's Cognitive Developmental Theory: Critical Review. *Education Quarterly Reviews*, 2(3). <https://doi.org/10.31014/aior.1993.02.03.84>
- Basuki, S. (2017). Pembentukan Karakter Melalui Modifikasi Permainan Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 15(2). <https://doi.org/10.20527/multilateral.v15i2.2746>
- Ben Dyson (2014) Quality Physical Education: A Commentary on Effective Physical Education Teaching, *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 85:2, 144-152, DOI: 10.1080/02701367.2014.904155
- Bhagat, V., Haque, M., & Jaalam, K. (2018). Enrich schematization in children: Play as the tool for cognitive development. *Journal of Applied Pharmaceutical Science*, 8(7). <https://doi.org/10.7324/JAPS.2018.8720>
- Bistari, B. (2018). Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 1(2), 13. <https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v1i2.25082>
- Borg, W.R and Gall, M.D. (2003). *Educational Research: An Introduction* 4th Edition. London: Longman Inc.
- Budiwaluyo, H., & Muhid, A. (2021). Manfaat Bermain Papercraft dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Pada Anak Usia Dini. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 76–93. <http://dx.doi.org/10.30651/pedagogi.v7i1.6889>
- Read, J. (2015). Serious games in education. *EAI Endorsed Transactions on Game Based Learning*, 2(6). <https://doi.org/10.4108/eai.5-11-2015.150614>
- Chukwurah, L. N., Abbah, O. I., Iweama, C. N., Ogugua, J. E., & Ameh, J. (2020). Students' achievement in physical and health education: Effect of discussion teaching method *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 8(3). <https://doi.org/10.13189/saj.2020.080302>
- Corbin, C. B. (2021). Conceptual physical education: A course for the future. In *Journal of Sport and Health Science* (Vol. 10, Issue 3). <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2020.10.004>

- Dwiyogo, W. D., & Cholifah, P. S. (2016). Continuing Professional Development (CPD) for Physical Education Teacher in Elementary School through Blended Learning. In International Conference on Education (ICE2) 2018: Education and Innovation in Science in the Digital Era, 14, 948–955. <http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/ice/article/download/126/121>.
- Eddy Purnomo. (2011). Dasar-dasar Gerakan Atletik. Yogyakarta: Alfabedia
- Farhurohman, O. (2017). Hakikat bermain dan permainan anak usia dini di Pendidikan anak usia dini (PAUD). *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 27-36. Zaini, A. (2015). Bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini. *Jurnal Thufula*, 3(3), 130-131.
- Febriani, V. W., Chandrawati, B., & Widiatoro, D. (2017). Making Education Game to Choose Healthy Snacks for Children. *SISFORMA*, 3(1). <https://doi.org/10.24167/sisforma.v3i1.621>
- Festiawan, R., Ngadiman, N., Kusuma, I. J., Nurcahyo, P. J., & Kusnandar, K. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Games, Education, and Visualisation (GEV) Untuk Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Remaja. *Jendela Olahraga*, 4(2), 13. <https://doi.org/10.26877/jo.v4i2.3678>
- Fitriadi, U. F. U. (2021). Pengaruh Circuit Training Terhadap Kekuatan Fisik Pada Atlet Sekolah Sepakbola (SSB) Persisac Semarang. *Journal Of Physical Activity And Sports (Jpas)*, 2(3), 375-386.
- Frey, B. B. (2023). Paired-Samples t Test. In *There's a Stat for That!: What to Do & When to Do It* (pp. 46–47). SAGE Publications, Inc. <https://doi.org/10.4135/9781071909775.n18>
- Gaalen, A E J Van, Schönrock-Adema, J, Renken, R J, Jaarsma, A D C, & Georgiadis, JR (2022). Identifying Player Types to Tailor Game-Based Learning Design to Learners: Cross-sectional Survey using Q Methodology. *JMIR serious games*, 10(2), ISSN 2291- 9279, <https://doi.org/10.2196/30464>
- Gilar-Corbi, R., Pozo-Rico, T., Sanchez, B., & Castejon, J. L. (2019). Can emotional intelligence be improved? A randomized experimental study of business-oriented EI training program for senior managers. *PLoS ONE*, 14(10). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0224254>
- Godtsfriedt, J., & Cardoso, F. L. (2022). Webgames and the four pillars of education *Journal of Physical Education* <p> ISSN 2448-2455</p>, 33(1), e-3309. <https://doi.org/10.4025/jphyseduc.v33i1.3309>

- Goi, M. T., Kalidas, V., & Zeeshan, M. (2014). Comparison of Stimulus- Organism Response Framework between International and Local Retailer. *Procedia -Social and Behavioral Sciences*, 130.  
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.04.054>
- González, L., Cortés-Sancho, R., Murcia, M., Ballester, F., Rebagliato, M., & Rodríguez-Bernal, C. L. (2020). The role of parental social class, ducation unemployment on child cognitive development. *Gaceta Sanitaria*, 34(1).  
<https://doi.org/10.1016/j.gaceta.2018.07.014>
- Hazman, M. A. H., Nordin, L., & Wahid, A. (2020). The elements of soft skill amongstudents at private university. *Journal of Critical Reviews*, 7(8), 763–767.<https://doi.org/10.31838/jcr.07.08.164>
- Hills, Andrew P.; Dengel, Donald R.; Lubans, David R. (2015). Supporting Public Health Priorities: Recommendations for Physical Education and Physical Activity Promotion in Schools. *Progress in Cardiovascular Diseases*, 57(4),368–374. <https://doi:10.1016/j.pcad.2014.09.010>
- Ho, W. K. Y., Ahmed, M. D., & Kukurova, K. (2021). Development and validation of An instrument to assess quality physical education. *Cogent Education*, 8(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2020.1864082>
- Inah, ety nur. (2015). Peran Komunikasi Dalam Interaksi Guru Dan Siswa. *Al-Ta'dib*,8(2), 150–167. <http://dx.doi.org/10.31332/atdb.v8i2.416>
- Irwan. (2017). *Etika dan Perilaku Kesehatan*. Gorontalo:CV. ABSOLUTE MEDIA
- Ishaq, K., Zin, N. A. M., Rosdi, F., Jehanghir, M., Ishaq, S., & Abid, A. (2021a). Mobile-assisted and gamification-based language learning: A systematic literature review. *PeerJ Computer Science*, 7(e496), 1–57.  
<https://doi.org/10.7717/peerj-cs.496>
- Jatmika H. 2005. Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*
- Jeong, H. C., & So, W. Y. (2020). Difficulties of online physical education classes in middle and high school and an efficient operation plan to address them.*International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(19). <https://doi.org/10.3390/ijerph17197279>
- Jeong, Y., Kim, E., & Kim, S. K. (2020). Understanding active sport tourist behaviors in small- scale sports events: Stimulus-organism-response approach. *Sustainability (Switzerland)*, 12(19)  
<https://doi.org/10.3390/su12198192>

- Kamnardsiria, T., Janchaia, W., Khuwuthyakorna, P., Suwansrikhama, P., Klaphajoneb, J., & Suriyachanc, P. (2015). Knowledge-Based System Framework for Training Long Jump Athletes Using Action Recognition. *Journal of Advances in Information Technology*.  
<https://doi.org/10.12720/jait.6.4.182-193>
- Khadijah, K., & Amelia, N. (2020). Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Al- Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 69–82.  
<https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i1.6508>
- Kim, M. J., Lee, C. K., & Jung, T. (2020). Exploring Consumer Behavior in Virtual Reality Tourism Using an Extended Stimulus-Organism- Response Model. *Journal of Travel Research*, 59(1).  
<https://doi.org/10.1177/0047287518818915>
- Koc, Y. (2017). The Effect of “Physical Education and Sport Culture” Course on the Attitudes of Preservice Classroom Teachers towards Physical Education and Sports. *International Journal of Higher Education*, 6 (4), 200.  
<https://doi.org/10.5430/ijhe.v6n4p200>
- Koko Prasetyo.(2016). Penerapan pendekatan Bermain untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Pada Peserta didik Kelas 5 Sekolah Dasar.
- Kurikulum Merdeka, Membangun Potensi Peserta didik sesuai Fitrahnya.  
<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2022/02/kurikulum-merdeka>  
 membangun-potensi-peserta didik-sesuai-fitrahnya diakses pada 11-04-2022 pukul 13.41 WIB
- Kurniawan, W. P., & Suharjana, S. (2018). Pengembangan model permainan poloair sebagai pembelajaran pendidikan jasmani bagi siswa sekolah dasar kelas atas. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 14(2), 50-6
- Lathifah, D. N. (2021). Implementasi Teori Pembelajaran Konstruktivisme pada Pembelajaran PAI di SDN 05 Tubanan-Kembang-Jepara. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 2(2), 22-31.
- Li, M.-H. (2019). Exploring Short Video Application Users’ Visit Intention: Applying the Stimulus-Organism-Response Model. *Asian Social Science*, 15(12). <https://doi.org/10.5539/ass.v15n12p8>
- Lirola, M. J., Trigueros, R., Aguilar-Parra, J. M., Mercader, I., Campoy, J. M. F., & Díaz-López, M. del P. (2021). Physical education and the adoption of habits related to the mediterranean diet. *Nutrients*, 13(2).  
<https://doi.org/10.3390/nu13020567>

- Memmert, D. (2015). Teaching tactical creativity in sport: Research and practice. In *Teaching Tactical Creativity in Sport: Research and Practice*. <https://doi.org/10.4324/9781315797618>
- Mitchell, Stephen A., Oslin, Judith L., Griffin, Linda L.(2006). *Teaching Sport Concepts and Skills: A Tactical Games Approach*. Illinois, Human Kinetics.
- Moch Fath Khurrohman, Yudanto, Agus Susworo Dwi Marhaendro, Rifqi Festiawan, & Rohman Hidayat. (2021). Small-sided games: alternative exercise to improve cognitive performance of youth futsal players. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 7(1), 37-50. [https://doi.org/10.29407/js\\_unpgri.v7i1.15667](https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v7i1.15667)
- Muchtar, I., Kartiko, D. C., & Tuasikal, A. R. S. (2020). Development of a Long Jump Education Model through a Game Approach to Improve Basic Movement for Students with Disabilities Grahita in Inclusive Schools at SMP Negeri 28 Surabaya. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(3), 1479–1488. <https://doi.org/10.33258/birle.v3i3.1219>
- Munasifah. (2008). *Atletik cabang lompat*. Semarang: Aneka Ilmu
- National Association for the Education of Young Children. (2020). *Developmentally Appropriate Practice*. Copyright © 2020 by the National Association for the Education of Young Children.
- Neviyarni, A. (2020). Perkembangan Kognitif, Bahasa, Perkembangan Sosio-Emosional, dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Inovasi Pendidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.31869/ip.v7i2.2380>
- Nopembri, S., Sugiyama, Y., & Rithaudin, A. (2019). Improving stress coping and problem-solving skills of children in disaster-prone area through cooperative physical education and sports lesson.
- Nurpratiwiningsih, L., & Setiyoko, D. T. (2019). Development of Education Games Map Material as a Learning Media for Elementary School Students. *Journal of Primary Education*, 7(3), 249-257. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/26251>
- Pinder, R. A., Davids, K., Renshaw, I., & Araújo, D. (2011). Representative learning design and functionality of research and practice in sport. *Journal of sport & exercise psychology*, 33(1), 146–155. <https://doi.org/10.1123/jsep.33.1.146>

- Prahardika, GS (2014). Pengembangan model pembelajaran lompat jauh gaya jongkok dengan pendekatan permainan halring pada peserta didik sekolah dasar. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport* journal.unnes.ac.id, <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr/article/view/4368>
- Portney, L., & Watkins, M. 2009. *Foundations of clinical research: applications to practice* Pearson education. New Jersey: Upper Saddle River.
- Rahim, M. A. A., Lee, E. L. Y., Malek, N. F. A., Suwankhong, D., & Nadzalan, A. M. (2020). Relationship between physical fitness and long jump performance. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 9(4).
- Ratko Pavlović, Borko Petrović, Martin Pupiš, Elena Bendikova. Differences of Results between Women's and between Men's Finalists in the Running, Jumping and Throwing Disciplines of the Finalists of the World Championships. *American Journal of Sports Science and Medicine*.2020; 8(2):60-68. <https://doi: 10.12691/ajssm-8-2-4>
- Riduwan. (2009). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: ALFABETA
- Sandra Walte Stuplansky. (2014). *Defining and advocating for play*. Adinboro University Rennisylvania.
- Sandrone, S., & Carlson, C. (2021). Gamification and game-based education in neurology and neuroscience: Applications, challenges, and opportunities. *Brain Disorders*, 1. <https://doi.org/10.1016/j.dscb.2021.100008>
- Sandrone, S., & Carlson, C. (2021). Brain Disorders Gamification and game based education in neurology and neuroscience: Applications , challenges, and opportunities. *Brain Disorders*, 1(November 2020), 100008. <https://doi.org/10.1016/j.dscb.2021.100008>
- Silverman, Stephen (2017). Attitude Research in Physical Education: A Review. *Journal of Teaching in Physical Education*, 36(3), 303–312. <https://doi:10.1123/jtpe.2017-0085>
- Siswantoyo, Mansur, Norkhalid, Izwan. (2018). *Pengembangan Coaching Games For Upgrading Performance Model*. Proceedings National Sport Of Sport Science. UNS PRESS

- Siswantoyo., Norkhalid., Wahyuniati, C. F. S., Pamungkas, O. I., Putro, K.H., Japhet, N.(2020). Innovation “ Sport Coaching Games” of The BasicMovement Training (Jump-Pivot-Balance) for Children 6-9 Years Old Base onHigher Order Thinking Skill (HOTS) and CGFU PM- 515 Concept in 21stCentury Educations (2020). Simppm.Lppm.Uny.Ac.Id. [https://simppm.lppm.uny.ac.id/uploads/8399/laporan\\_akhir/laporan-akhir\\_8399-20201215-152828.pdf](https://simppm.lppm.uny.ac.id/uploads/8399/laporan_akhir/laporan-akhir_8399-20201215-152828.pdf)
- Soetoto Pontjopoetro. (2007). Permainan Anak Permainan Tradisional, Aktivitas Ritmik.Jakarta: Universitas Terbuka
- Sugihartono, dkk. (2007). Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian KuantitatifKualitatif dan R&D.Bandung: Alfabeta
- Suhendi, A., Purwarno, P., & Chairani, S. (2021). Constructivism-Based Teaching and Learning in Indonesian Education. KnE Social Sciences. <https://doi.org/10.18502/kss.v5i4.8668>
- Suherman, W. S., & Nugroho, S. (2022). The effect of game experience learning model and fundamental movement skills on psychosocial skills in youth soccer players. Journal of Physical Education & Sport, 22(5).
- Sumaryanto, S. (2001). Pembinaan Anak Secara Dint Untuk Mencapai Prestasi Olahraga. Jurnal Cakrawala Pendidikan, 1(1).
- Sumaryanti, S., Dapan, D., Suhartini, B., & Margono, M. (2022, January). Physical Fitness of Children with Special Needs: Aiken Validation Game Materials. In Conference on Interdisciplinary Approach in Sports in conjunction with the 4th Yogyakarta International Seminar on Health, Physical Education, and Sport Science (COIS-YISHPESS 2021) (pp. 304-309). Atlantis Press.
- Supariasa, I. D. N. (2017) Penilaian Status Gizi. Jakarta: EGC.
- Suryono dan Hariyanto, (2014). Belajar dan Pengajaran: Teori dan Konsep Dasar., Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Syah,Muhibbin. (2004). Psioklogi Belajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Taher, A. V., Pavlovic, R., Ahanjan, S., Skrypchenko, I., & Joksimovic, M. (2021). Effects of vertical and horizontal plyometric exercises on explosive capacityand kinetic variables in professional long jump athletes. Pedagogy of Physical Culture and Sports, 25(2). <https://doi.org/10.15561/26649837.2021.0205>

- Takahashi, K., & Wakahara, T. (2019). Association between trunk and gluteus muscle size and long jump performance. *PLoS ONE*, 14(11). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0225413>
- Thobroni, M dan Mustofa A.(2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Tiessen, R. (2018). Improving Student Reflection in Experiential Learning Reports in Post-Secondary Institutions. *Journal of Education and Learning*, 7(3), 1-10. <https://doi.org/10.5539/jel.v7n3p1>
- Timotius, K. H. (2018). *Otak dan Perilaku*. ANDI.
- Ugeltha, S., & Meyvilliano, A. (2017). Character Building Mahasiswa melalui MKU. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*, 02(01), 1–6.
- UU Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan
- V, Dagar., & A, Yadav. (2016). Constructivism: A Paradigm for Teaching and Learning. *Arts and Social Sciences Journal*, 7(4). <https://doi.org/10.4172/21516200.1000200>
- Wahjoedi. (1999). *Jurnal Iptek Olahraga*. Jakarta : Pusat Pengkajian dan Pengembangan IPTEK (PPPITOR). Kantor Menteri Negara dan Olahraga
- Wang, R. (2017). Research on the reform of physical education and training mode in universities based on information technology. *Journal of Mathematics Science and Technology Education*, 55(14), 266–273. <https://doi.org/10.12973/ejmste/78730>
- Wang, Y., Rajan, P., Sankar, C. S., & Raju, P. K. (2016). Let them play: The impact of mechanics and dynamics of a serious game on student perceptions of learning engagement. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 10(4), 514–525. <https://doi.org/10.1109/tlt.2016.2639019>
- Yanto, D. T. P. 2019. *Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik*. *Jurnal InovasiV okasional dan Teknologi*. Vol 19. No. 1.
- Yaumi, M. & Hum, M. (2014). *Prinsip - Prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan dengan Kurikulum 2013 Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

- Zanzabil Adwa Fitriani , Ali Satia Graha , Ahmad Nasrulloh , Mirza Asmara (2023). The Positive Impact of Small-Sided Games Training on VO2 max and Passing Accuracy in Futsal Players. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 11(1), 233 - 240. DOI: 10.13189/saj.2023.110127
- Zaini, M. Z., & Salimin, N. (2020). Coaching Games for Understanding (CGfU) Module for Invasion Games in Football. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 10(4). <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v10-i4/7156>
- Zainuri, K. (2020). Peningkatan Hasil Pembelajaran Lompat Jauh Melalui Pendekatan Bermain Longu pada Siswa Kelas IV SDN 37 Ampenan. *Jurnal Paedagogy*, 7(1), 35-42.
- Zhang, P., Ward, P., Li, W., Sutherland, S., & Goodway, J.D. (2012). Effects of Play Practice on Teaching Table Tennis Skills. *Journal of Teaching in Physical Education*, 31,7185. DOI:10.1123/JTPE.31.1.71

## **LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Persuratan

### Undangan FGD

Hal : Undangan

Yogyakarta, 4 Agustus 2022

Yth. Bapak:

- |                                    |                   |
|------------------------------------|-------------------|
| 1. Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes.    | (Promotor)        |
| 2. Dr. Yudanto, M.Pd.              | (Co Promotor)     |
| 3. Prof. Dr. Panggung Sutapa, M.S. | (Pakar Fisiologi) |
| 4. Prof. Soni Nopembri, Ph.D.      | (Pakar Permainan) |
| 5. Dr. Eddy Purnomo, M.Kes.        | (Akademisi)       |
| 6. Drs. Aris Priyanto, M.Or.       | (Pelatih)         |
| 7. Ardhana Purnama Putra, M.Pd.    | (Guru)            |

di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka melaksanakan penelitian untuk memenuhi Tugas Akhir Disertasi Program Doktorat Ilmu Keolahragaan UNY, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Wahyu Arga

NIM : 21608261002

Bermaksud mengundang Bapak untuk hadir dalam agenda yang akan di selenggarakan pada:

Hari, tanggal : Selasa, 9 Agustus 2022

Pukul : 09.00 – 12.00 WIB

Acara : *Focus Group Discussion* (FGD) tentang pengembangan model permainan.

Tempat : Ruang Kelas B, Rektorat Lantai 3 Sayap Utara

Atas perhatian dan kehadiran Bapak, kami menyampaikan terimakasih.

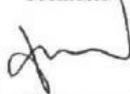
Mahasiswa,



Muhammad Wahyu Arga  
NIM. 21608261002

Mengetahui,

Promotor



Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes.  
NIP. 197203101999031002

Co Promotor



Dr. Yudanto, M.Pd.  
NIP. 198107022005011001

## Permohonan Validasi Instrumen



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

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092  
Laman: fik.uny.ac.id Email: humas\_fik@uny.ac.id

Nomor: B/3.358/UN34.16/KM.07/2022

6 Desember 2022

Lamp. :-

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:

**Drs. Aris Priyanto, M.Or.**

di tempat

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

Nama : Muhammad Wahyu Arga

NIM : 21608261002

Prodi : S-3 Ilmu Keolahragaan

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes.

Pembimbing 2 : Dr. Yudianto, M.Pd.

Judul : Pengembangan Permainan Berbasis CGFU PM 515 Untuk Peningkatan Keterampilan Lompat Jauh Di Sekolah Dasar

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



Wakil Dekan  
Bidang Akademik dan Kerja Sama,

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

Permohonan Validasi Instrumen



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

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092  
Laman: fik.uny.ac.id Email: humas\_fik@uny.ac.id

Nomor : B/3.357/UN34.16/KM.07/2022

6 Desember 2022

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:

**Dr. Eddy Purnomo, M.Kes.**  
di tempat

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

Nama : Muhammad Wahyu Arga

NIM : 21608261002

Prodi : S-3 Ilmu Keolahragaan

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes.

Pembimbing 2 : Dr. Yudianto, M.Pd.

Judul : Pengembangan Permainan Berbasis CGFU PM 515 Untuk Peningkatan Keterampilan Lompat Jauh Di Sekolah Dasar

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



Wakil Dekan  
Bidang Akademik dan Kerja Sama,

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

Permohonan Validasi Instrumen



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

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092  
Laman: fik.uny.ac.id Email: humas\_fik@uny.ac.id

Nomor : B/3.356/UN34.16/KM.07/2022

6 Desember 2022

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:

**Dr. Guntur, M.Pd.**

di tempat

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

Nama : Muhammad Wahyu Arga

NIM : 21608261002

Prodi : S-3 Ilmu Keolahragaan

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes.

Pembimbing 2 : Dr. Yudanto, M.Pd.

Judul : Pengembangan Permainan Berbasis CGFU PM 515 Untuk Peningkatan Keterampilan Lompat Jauh Di Sekolah Dasar

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



Wakil Dekan  
Bidang Akademik dan Kerja Sama,

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

Permohonan Validasi Aktivitas Bermain



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

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092  
Laman: fik.uny.ac.id Email: humas\_fik@uny.ac.id

Nomor : B/3.358/UN34.16/KM.07/2022

6 Desember 2022

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:

**Drs. Aris Priyanto, M.Or.**

di tempat

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

Nama : Muhammad Wahyu Arga

NIM 21608261002

Prodi : S-3 Ilmu Keolahragaan

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes.

Pembimbing 2 : Dr. Yudanto, M.Pd.

Judul : Pengembangan Permainan Berbasis CGFU PM 515 Untuk Peningkatan Keterampilan Lompat Jauh Di Sekolah Dasar

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



Wakil Dekan

Bidang Akademik dan Kerja Sama,

Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes.

NIP.19820815 200501 1 002

Permohonan Validasi Aktivitas Bermain



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

Nomor : B/3.358/UN34.16/KM.07/2022

6 Desember 2022

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:

**Dr. Eddy Purnomo, M.Kes.**

di tempat

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

Nama : Muhammad Wahyu Arga

NIM : 21608261002

Prodi : S-3 Ilmu Keolahragaan

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes.

Pembimbing 2 : Dr. Yudianto, M.Pd.

Judul : Pengembangan Permainan Berbasis CGFU PM 515 Untuk Peningkatan Keterampilan Lompat Jauh Di Sekolah Dasar

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



Wakil Dekan  
Bidang Akademik dan Kerja Sama,

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

Permohonan Validasi Aktivitas Bermain



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

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092  
Laman: fik.uny.ac.id Email: humas\_fik@uny.ac.id

Nomor : B/3.358/UN34.16/KM.07/2022

6 Desember 2022

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:

**Dr. Ridho Gata Wijaya, M.Or.**

di tempat

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

Nama : Muhammad Wahyu Arga

NIM : 21608261002

Prodi : S-3 Ilmu Keolahragaan

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes.

Pembimbing 2 : Dr. Yudianto, M.Pd.

Judul : Pengembangan Permainan Berbasis CGFU PM 515 Untuk Peningkatan Keterampilan Lompat Jauh Di Sekolah Dasar

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



Wakil Dekan  
Bidang Akademik dan Kerja Sama,

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

Permohonan Validasi Aktivitas Bermain



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

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092  
Laman: fik.uny.ac.id Email: humas\_fik@uny.ac.id

Nomor : B/3.358/UN34.16/KM.07/2022

6 Desember 2022

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:

**Dr. Guntur, M.Pd.**

di tempat

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

Nama : Muhammad Wahyu Arga

NIM : 21608261002

Prodi : S-3 Ilmu Keolahragaan

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes.

Pembimbing 2 : Dr. Yudanto, M.Pd.

Judul : Pengembangan Permainan Berbasis CGFU PM 515 Untuk Peningkatan Keterampilan Lompat Jauh Di Sekolah Dasar

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



Wakil Dekan  
Bidang Akademik dan Kerja Sama,

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

Permohonan Validasi Aktivitas Bermain



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

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092  
Laman: fik.uny.ac.id Email: humas\_fik@uny.ac.id

Nomor : B/3.358/UN34.16/KM.07/2022

6 Desember 2022

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:

**Prof. Dr. Pangung Sutapa, M.S.**

di tempat

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

Nama : Muhammad Wahyu Arga

NIM : 21608261002

Prodi : S-3 Ilmu Keolahragaan

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes.

Pembimbing 2 : Dr. Yudanto, M.Pd.

Judul : Pengembangan Permainan Berbasis CGFU PM 515 Untuk Peningkatan Keterampilan Lompat Jauh Di Sekolah Dasar

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



Wakil Dekan  
Bidang Akademik dan Kerja Sama,

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

## Izin Penelitian Skala Kecil

07/03/23, 09.37

SURAT IZIN PENELITIAN



**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/951/UN34.16/PT.01.04/2023 7 Maret 2023  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal : **Izin Penelitian**

**Yth . Sri Wahyuni, M.Pd.  
SD Negeri 4 Kotagede**

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

Nama	: Muhammad Wahyu Arga
NIM	: 21608261002
Program Studi	: Ilmu Keolahragaan - S3
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Disertasi
Judul Tugas Akhir	: Pengembangan Aktivitas Bermain Berbasis CGFU PM 515 Untuk Peningkatan Keterampilan Lompat Jauh Di Sekolah Dasar
Waktu Penelitian	: Selasa - Sabtu, 7 - 11 Maret 2023

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



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

Tembusan :

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

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian> 1/1

## Izin Penelitian Skala Kecil

07/03/23, 09.40

SURAT IZIN PENELITIAN



**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. 569, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092  
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas\_fik@uny.ac.id

---

Nomor : B/952/UN34.16/PT.01.04/2023 7 Maret 2023  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal : **Izin Penelitian**

**Yth . Jawaldi, SE.**  
**Kepala Sekolah SDIT Baitussalam**

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

Nama	: Muhammad Wahyu Arga
NIM	: 21608261002
Program Studi	: Ilmu Keolahraagaan - S3
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Disertasi
Judul Tugas Akhir	: Pengembangan Aktivitas Bermain Berbasis CGFU PM 515 Untuk Peningkatan Keterampilan Lompat Jauh Di Sekolah Dasar
Waktu Penelitian	: 11 - 22 Maret 2023

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.  
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik, Kemahasiswaan dan Alumni,

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



Tembusan :

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

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian> 1/1

## Izin Penelitian Skala Besar

22/05/23, 11.43

SURAT IZIN PENELITIAN

**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

22 Mei 2023

Nomor : B/1198/UN34.16/PT.01.04/2023  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal : Izin Penelitian

Yth . **Yohanes Bruri Kriswanto, S.Pd.**  
Kepala Sekolah  
SD Kanisius Demangan Baru 1

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

Nama : Muhammad Wahyu Arga  
NIM : 21608261002  
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S3  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Disertasi  
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Aktivitas Bermain Berbasis CGFU-PM515 Untuk Peningkatan Keterampilan Lompat Jauh Di Sekolah Dasar  
Waktu Penelitian : 25 Mei - 8 Juni 2023

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.  
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

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

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

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

1/1

## Izin Penelitian Skala Besar

6/12/23, 10:28 AM

SURAT IZIN PENELITIAN



**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/1198/UN34.16/PT.01.04/2023

12 Juni 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

**Yth . Siti Aisyah, S.Pd. SD.**  
**Kepala Sekolah**  
**SD N Mandungan**

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

Nama : Muhammad Wahyu Arga  
NIM : 21608261002  
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S3  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Disertasi  
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Aktivitas Bermain Berbasis CGFU-PM515 Untuk Peningkatan Keterampilan Lompat Jauh Di Sekolah Dasar  
Waktu Penelitian : 12 Juni - 30 Juni 2023

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,  
Kemahasiswaan dan Alumni,

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

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

## Izin Penelitian Skala Besar

22/05/23, 11.42

SURAT IZIN PENELITIAN



**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/1198/UN34.16/PT.01.04/2023 22 Mei 2023  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal : **Izin Penelitian**

**Yth . Tunjang, S.Pd.  
Kepala Sekolah  
SD N Pengkok Pathuk**

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

Nama	: Muhammad Wahyu Arga
NIM	: 21608261002
Program Studi	: Ilmu Keolahragaan - S3
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Disertasi
Judul Tugas Akhir	: Pengembangan Aktivitas Bermain Berbasis CGFU-PM515 Untuk Peningkatan Keterampilan Lompat Jauh Di Sekolah Dasar
Waktu Penelitian	: 25 Mei - 8 Juni 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.



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

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

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian> 1/1

## Izin Penelitian Skala Besar

5/23/23, 10:28 AM

SURAT IZIN PENELITIAN



**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/1198/UN34.16/PT.01.04/2023

22 Mei 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

**Yth. Juniarti Siti Djauharotul, S.Pd.  
Kepala Sekolah  
SD N 2 Sentolo**

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

Nama : Muhammad Wahyu Arga  
NIM : 21608261002  
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S3  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Disertasi  
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Aktivitas Bermain Berbasis CGFU-PM515 Untuk Peningkatan Keterampilan Lompat Jauh Di Sekolah Dasar  
Waktu Penelitian : 25 Mei - 8 Juni 2023

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,  
Kemahasiswaan dan Alumni,

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

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

## Izin Penelitian Uji Efektivitas



**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/1450/UN34.16/PT.01.04/2023  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal : **Izin Penelitian**

17 Juli 2023

Yth . Kepala Sekolah  
SD Negeri Pilahan Kotagede  
Heru Priyanto, S. Pd.

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

Nama : Muhammad Wahyu Arga  
NIM : 21608261002  
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S3  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Disertasi  
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Aktivitas Bermain Berbasis CGFU-PM515  
Untuk Peningkatan Keterampilan Lompat Jauh Di Sekolah Dasar  
Waktu Penelitian : 17 Juli - 11 September 2023

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik, Kemahasiswaan dan Alumni,



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

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

Surat Balasan Uji Efektivitas



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLARHAGA  
SEKOLAH DASAR NEGERI PILAHAN

ꦩꦶꦩꦶꦏꦩꦩꦮꦲꦸꦫꦒ



Pilahan Rejowinangun Kotagede Yogyakarta Kode Pos : 55171 Telp. (0274) 4436898  
EMAIL : [sdnpilahan@jogjakota.go.id](mailto:sdnpilahan@jogjakota.go.id) HOTLINE SMS UPIK: 08122780001  
HOTLINE EMAIL : [upik@jogjakota.go.id](mailto:upik@jogjakota.go.id) WEBSITE : [www.jogjakota.go.id](http://www.jogjakota.go.id)

SURAT KETERANGAN  
NOMOR : 422 / 103

Yang bertandatangan dibawah ini Kepala SD Negeri Pilahan Kota Yogyakarta, menerangkan bahwa :

Nama : Muhammad Wahyu Arga  
NIM : 21608261002  
Prodi : Ilmu Keolahragaan – S 3  
Judul Tugas Akhir : "Pengembangan Aktivitas Bermain Berbasis CGFU PM-515

Untuk Peningkatan Keterampilan Lompat Jauh Di Sekolah Dasar.

Telah melakukan penelitian di SD Negeri Pilahan dari tanggal 17 Juli sampai dengan 17 Oktober 2023

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 30 Oktober 2023

Kepala Sekolah



Heru Priyanto, S.Pd

NIP. 19741116 199803 1 001

## Hasil Cek Turnitin

Mahasiswa pada waktu mengurus syarat Ujian Kelayakan, Ujian Tertutup, Ujian Terbuka, dan Yudisium Wajib melampirkan Blangko Validasi Turnitin

### BLANGKO VALIDASI TURNITIN

Menyatakan bahwa :

Nama : Muhammad Wahyu Arga

NIM : 21608261002

Program Studi : ILMU KEOLAHRAGAAN S3

Judul Disertasi : PENGEMBANGAN AKTIVITAS BERMAIN BERBASIS

COFU-PMSU UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN

Lompat Jauh Di Sekolah Dasar

Promotor : 1. Prof. Dr. Situmorang, M.Kes.

2. Dr. Tuduanto, S.Pd., Jw., M.Pd.

Telah divalidasi Turnitin dengan nilai *similarity* : 20 %

Yogyakarta, 27 November 2023

Tim Validasi Turnitin

  
Dani Eka

\*Nilai *similarity* untuk syarat Yudisium maksimal sebesar 20%.

## Kartu Kendali Bimbingan



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

Alamat : Jl.Colombo No.1 Yogyakarta 55281, Telp. (0274) 513092, 550307 pesawat 560,557.282  
Telp. 0274- 550826, 513092 Fax. 0274-513092 Email: humas\_fik@uny.ac.id

### KARTU MONITORING BIMBINGAN DISERTASI

Nama : Muhammad Wahyu Arga  
NIM : 21608261002  
Prodi/ Jurusan : Prodi S-3 Ilmu Keolahragaan/ Ilmu Keolahragaan  
Judul Disertasi : Pengembangan Aktivitas Bermain Berbasis CGFU-PM515  
Untuk Peningkatan Keterampilan Lompat Jauh Di Sekolah Dasar  
Co-Promotor : Dr. Yudanto, M.Pd

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf Dosen
1	8 September 2021	Konsultasi awal tentang rencana disertasi, dan pemberitahuan tentang promotor dan co promotor	
2	28 September 2021	Konsultasi menggunakan Zoom tentang rencana pemilihan topik disertasi	
3	13 Februari 2022	Konsultasi proposal	
4	21 Februari 2022	Konsultasi kemajuan proposal	
5	4 Maret 2022	Konsultasi tentang penguatan jurnal untuk latar belakang permasalahan	
6	18 Maret 2022	Konsultasi persiapan ujian seminar proposal dan tanda tangan pengesahan proposal	
7	27 April 2022	Ujian seminar proposal	

8	5 Juni 2022	Revisian seminar proposal	
9	4 Agustus 2022	Pelaksanaan FGD untuk pengembangan model permainan dengan expert judgement akademik dan praktisi	
10	23 Agustus 2022	Konsultasi kemajuan jurnal internasional	
11	11 Oktober 2022	Konsultasi validasi instrumen dan validasi materi	
12	3 Februari 2023	Konsultasi rencana uji skala kecil	
13	26 Maret 2023	Laporan peneltian sksla kecil	
14	22 Juni 2023	Laporan penelitian skala besar	
15	23 Oktober 2023	Konsultasi laporan uji efektivitas	

Co-Promotor



Dr. Yudanto, M.Pd.  
NIP. 198107022005011001

Yogyakarta, 29 - 11 - 2023  
Mahasiswa



Muhammad Wahyu Arga  
NIM. 21608261002



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

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

JURUSAN ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jl.Colombo No.1 Yogyakarta 55281, Telp. (0274) 513092, 550307 pesawat 560,557,282  
Telp. 0274- 550826, 513092 Fax. 0274-513092 Email: humas\_fik@uny.ac.id

KARTU MONITORING BIMBINGAN DISERTASI

Nama : Muhammad Wahyu Arga  
NIM : 21608261002  
Prodi/ Jurusan : Prodi S-3 Ilmu Keolahragaan/ Ilmu Keolahragaan  
Judul Disertasi : Pengembangan Aktivitas Bermain Berbasis CGFU-PM515  
Untuk Peningkatan Keterampilan Lompat Jauh Di Sekolah Dasar  
Promotor : Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes.

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf Dosen
1	7 September 2021	Konsultasi awal tentang rencana disertasi, dan pemberitahuan tentang promotor dan co promotor	
2	28 September 2021	Konsultasi menggunakan Zoom tentang rencana pemilihan topik disertasi	
3	11 Februari 2022	Konsultasi proposal	
4	20 Februari 2022	Konsultasi kemajuan proposal	
5	2 Maret 2022	Konsultasi tentang penguatan jurnal untuk latar belakang permasalahan	
6	15 Maret 2022	Konsultasi persiapan ujian seminar proposal dan tanda tangan pengesahan proposal	
7	27 April 2022	Ujian seminar proposal	

8	3 Juni 2022	Revisian seminar proposal	
9	4 Agustus 2022	Pelaksanaan FGD untuk pengembangan model permainan dengan expert judgement akademik dan praktisi	
10	20 Agustus 2022	Konsultasi kemajuan jurnal internasional	
11	10 Oktober 2022	Konsultasi validasi instrumen dan validasi materi	
12	3 Februari 2023	Konsultasi rencana uji skala kecil	
13	25 Maret 2023	Laporan penelitian skala kecil	
14	21 Juni 2023	Laporan penelitian skala besar	
15	20 Oktober 2023	Konsultasi laporan uji efektivitas	

Promotor

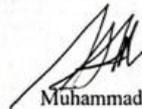


Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes.

NIP. 197203101999031002

Yogyakarta, 28-11-2023

Mahasiswa



Muhammad Wahyu Arga

NIM. 21608261002

## Lampiran 2. Hasil Pengumpulan Data

### Hasil Angket Studi Pendahuluan

Apakah Bapak/Ibu Guru mengetahui tentang konsep CGFU PM-515?

30 jawaban

Tidak

Belum

Sedikit

Belum sepenuhnya

Ya

Hanya sekedar tahu

Tidak

tidak

Sudah

Jika Bapak/Ibu mengetahui tentang konsep CGFU PM-515 mohon jelaskan

22 jawaban

Tidak

Belum

Tidak

Coaching game for Understanding, memberikan pengetahuan dan penjelasan dengan tujuan pemahaman kepada peserta didik melalui strategi permainan

Merupakan metode pelatihan dalam cabang olahraga multilateral sebagai salah satu solusi meningkatkan motivasi anak untuk belajar olahraga dengan senang hati

Konsep CGFU adalah pembelajaran berbasis permainan yang inovatif agar tidak membosankan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik

Mengajar menggunakan metode permainan

-

Apakah Bapak/Ibu Guru pernah menerapkan konsep CGFU PM-515 dalam pembelajaran penjas ?

26 jawaban

Belum

Tidak

Belum pernah

Pernah

Belum, tetapi pernah menggunakan TGFU yang menurut saya terdapat persamaan konsep/tujuan

Ya

Sering

Tidak

Belum..

Jika pernah menerapkan konsep CGFU PM-515, dalam materi pembelajaran penjas apa Bapak/Ibu Guru menerapkan konsep tersebut?

26 jawaban

Belum pernah

Tidak

Belum

-

Permainan Bola Besar melalui permainan Sepak bola

pada permainan invasi

Permainan invasi

Hampir semua

Tidak

Menurut Bapak/Ibu Guru apakah peserta didik lebih suka bermain dalam melaksanakan proses pembelajaran?

28 jawaban

Ya

Iya

Ya, tentu sangat suka khususnya di sekolah dasar

Ya, penyampaian materi dalam bentuk permainan lebih mudah diterima oleh anak-anak

Mereka lebih antusias, dan lebih memahami gerak dasar pada materi pembelajaran

Untuk mata pelajaran PJOK iya

Iya, mereka lebih suka

Setuju

Iya benar sekali

Menurut Bapak/Ibu Guru apa yang diperlukan oleh pendidikan jasmani untuk masa yang akan datang?

28 jawaban

Teknologi yang bisa menunjang pembelajaran pendidikan jasmani

Konsep pembelajaran yang menyenangkan, bervariasi dan perangkat pembelajaran yang menarik

Update dalam perkembangan teknologi agar menjaga antusias anak dalam pembelajaran

Permainan

Dokumentasi model mengajar guru yang paling efektif supaya bisa digunakan pada waktu tertentu, karena kebanyakan kurang terdokumentasikan dengan baik dan kebanyakan kontekstual (insidental)

Desain permainan terbaru khusus anak-anak

Pemanfaatan teknologi yang tepat dan terukur.

Pembelajaran yang lebih menyenangkan untuk siswa

Pendidikan yang ramah anak namun tetap menanamkan karakter peserta didik

Hasil FGD

Formulir Isian Saran dan Masukan Terkait Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis  
CGFU PM 515 Untuk Peningkatan Keterampilan Lompat Jauh Siswa Sekolah Dasar

Nama	Ardhana Purnama Putra, M.Pd.
Pakar/Bidang Keilmuan	Praktisi Guru
Masukan dan Saran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembelajaran Lompat Jauh bisa disampaikan pendekatan bermain dengan tujuan membuat penyempurnaan materi lebih menarik minat siswa.</li> <li>• Fenomena yg terjadi di sekolah Lompat jauh dianggap membosankan karena pengulangan gerak saja.</li> <li>• Pengembangan permainan dapat memperhaluskan tahapan-tahapan lompat jauh adalah awalan, tolakan, sikap di udara, pendaratan.</li> <li>• Dalam pembelajaran lompat jauh di sekolah dasar atalkan balok titik tumpu.</li> <li>• Contoh permainan             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lompat dgn gawang, cone, kardus</li> <li>- Menggantungkan bola untuk diraih</li> <li>- Lompat tali</li> <li>- Melompati teman</li> <li>- Memodifikasi awalan dgn 3,5,7 langkah</li> </ul>             Dengan adanya halangan siswa akan lebih terpacu untuk bergerak.           </li> </ul>

Yogyakarta, 9 Agustus 2022  
Praktisi Guru



Ardhana Purnama Putra, M.Pd.

Hasil FGD

Formulir Isian Saran dan Masukan Terkait Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis  
CGFU PM 515 Untuk Peningkatan Keterampilan Lompat Jauh Siswa Sekolah Dasar

Nama	Drs. Aris Priyanto, M.Or.
Pakar/Bidang Keilmuan	Praktisi Pelatih
Masukan dan Saran	Agar diperhatikan 1. RPP 2. Skenario pembelajarannya. 3. Sekolah sampel menggunakan kurikulum apa? 4. Lebih spesifik KD, di kelas tingkat apa / fase apa. 5. Karakteristik anak usia SD senang dengan permainan (usia bermain). 6: ingat ini RJOK bukan kepelatihan.

Yogyakarta, 9 Agustus 2022  
Praktisi Pelatih



Drs. Aris Priyanto, M.Or.

Hasil FGD

Formulir Isian Saran dan Masukan Terkait Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis CGFU PM 515 Untuk Peningkatan Keterampilan Lompat Jauh Siswa Sekolah Dasar

Nama	Dr. Eddy Purnomo, M.Kes.
Pakar/Bidang Keilmuan	Akademisi
Masukan dan Saran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah sdh ada CGFU PM 515 sebelumnya?</li> <li>• Perlu di jelaskan apa kelebihan / kekurangan.</li> <li>• bentuk games spt. apa * apa yg ditambahkan / dikur</li> <li>• games utk meningkatkan apa? (5 kom ponens<sup>yg</sup> finish).</li> <li>• buat petunjuk pelaksanaannya.</li> <li>• Games</li> <li>• Gamesnya perlu di pisahkan antara kelas atas &amp; bawah.</li> <li>• fungsi CGFU PM 515: utk apa? *</li> <li>• perlu lebih jelas apa utk permainan atletik. dsaw</li> </ul>
Saran	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Cari Referensi &amp; Video bermain</li> <li>→ di adopsi.</li> <li>* CGFU PM 515 → jgn lompat, jatuh. → lompat</li> </ul>

Yogyakarta, 9 Agustus 2022  
Praktisi Akademisi



Dr. Eddy Purnomo, M.Kes.

## Hasil FGD

### Formulir Isian Saran dan Masukan Terkait Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis CGFU PM 515 Untuk Peningkatan Keterampilan Lompat Jauh Siswa Sekolah Dasar

<b>Nama</b>	Prof. Dr. Pangung Sutapa, M.S
<b>Pakar/Bidang Keilmuan</b>	Pakar Fisiologi
<b>Masukan dan Saran</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Sesuaikan karakteristik dan struktur dari anak usia sekolah dasar dalam mengembangkan permainan.</li><li>2. Ukur denyut nadi, frekuensi pernafasan, suhu tubuh, hingga tekanan darah jika dimungkinkan sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran.</li><li>3. Berikan pemahaman konsep tidak hanya tentang materi yang dipelajari, namun juga berikan pemahaman konsep mengenai fisiologis terkait adanya perubahan fisiologis pasca melakukan aktivitas.</li><li>4. Pertimbangan siswa sekolah dasar yang dijadikan sampel penelitian, kelas atas (4-5) atau kelas bawah (1-3)</li><li>5. Buat permainan dengan prosedur berkelompok</li><li>6. Munculkan unsur kompetisi dalam permainan</li><li>7. Untuk lompat jauh silahkan perbanyak porsi untuk melatih otot tungkai</li><li>8. Bisa di desain permainan itu meningkat saling melengkapi unsur yang dilatih dari bentuk permainan sebelumnya</li><li>9. Prinsip dari permainan ini yang paling utama adalah menyenangkan dan bisa dimunculkan unsur kompetisi dalam permainan tersebut.</li><li>10. Anak didik tidak terpaksa dalam melakukan aktivitas fisik itu.</li></ol>

Yogyakarta, 9 Agustus 2022  
Pakar Fisiologi



Prof. Dr. Pangung Sutapa, M.S

Hasil FGD

Formulir Isian Saran dan Masukan Terkait Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis  
CGFU PM 515 Untuk Peningkatan Keterampilan Lompat Jauh Siswa Sekolah Dasar

Nama	Prof. Soni Nopembri, Ph.D
Pakar/Bidang Keilmuan	Pakar Permainan
Masukan dan Saran	<ol style="list-style-type: none"><li>1. CGFU itu pendataan/Model pembelajaran/latihan</li><li>2. Aktivitas belajar yg dimodifikasi sesuai dgn karakteristik anak FD, EI-FD, Tergang pembelajaran.</li><li>3. Tataapan / Antalg CGFU ditinjau dalam pembelajaran dgn aktifitas belajar yg.</li><li>4. model pembelajaran dan bentuk dengan pembelajaran, klatam. Korgan CGFU 515.</li></ol>

Yogyakarta, 9 Agustus 2022  
Pakar Permainan

  
Prof. Soni Nopembri, Ph.D.

## Respon Siswa

### KUESIONER AKTIVITAS BERMAIN SISWA

#### Petunjuk pengisian:

1. Cermati pertanyaan pada tabel.
2. Berikan respon dari pertanyaan tersebut dengan memilih jawaban "Ya" atau "Tidak".
3. Berikanlah tanda centang (✓) pada kolom isian yang anda pilih.

#### Pertanyaan:

No	Pertanyaan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Apakah anda tertarik untuk melaksanakan aktivitas bermain ini?	✓	
2	Apakah aktivitas bermain ini menyenangkan untuk dilaksanakan?	✓	
3	Apakah aktivitas bermain ini mudah untuk dilaksanakan?	✓	
4	Apakah anda merasa aman pada saat melaksanakan aktivitas bermain ini?	✓	

Yogyakarta, .....2023

  
(.....Liona.....)

## Respon Siswa

### KUESIONER AKTIVITAS BERMAIN SISWA

**Petunjuk pengisian:**

1. Cermati pertanyaan pada tabel.
2. Berikan respon dari pertanyaan tersebut dengan memilih jawaban "Ya" atau "Tidak".
3. Berikanlah tanda centang (✓) pada kolom isian yang anda pilih.

**Pertanyaan:**

No	Pertanyaan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Apakah anda tertarik untuk melaksanakan aktivitas bermain ini?	✓	
2	Apakah aktivitas bermain ini menyenangkan untuk dilaksanakan?	✓	
3	Apakah aktivitas bermain ini mudah untuk dilaksanakan?	✓	
4	Apakah anda merasa aman pada saat melaksanakan aktivitas bermain ini?	✓	

Yogyakarta, 16...Juli 2023

(*And*.....)

## Respon Siswa

### KUESIONER AKTIVITAS BERMAIN SISWA

#### Petunjuk pengisian:

1. Cermati pertanyaan pada tabel.
2. Berikan respon dari pertanyaan tersebut dengan memilih jawaban "Ya" atau "Tidak".
3. Berikanlah tanda centang (✓) pada kolom isian yang anda pilih.

#### Pertanyaan:

No	Pertanyaan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Apakah anda tertarik untuk melaksanakan aktivitas bermain ini?	✓	
2	Apakah aktivitas bermain ini menyenangkan untuk dilaksanakan?	✓	
3	Apakah aktivitas bermain ini mudah untuk dilaksanakan?	✓	
4	Apakah anda merasa aman pada saat melaksanakan aktivitas bermain ini?	✓	

Yogyakarta, 17 Juni 2023

(Azka Nanda Saputra)

## Respon Siswa

### KUESIONER AKTIVITAS BERMAIN SISWA

**Petunjuk pengisian:**

1. Cermati pertanyaan pada tabel.
2. Berikan respon dari pertanyaan tersebut dengan memilih jawaban "Ya" atau "Tidak".
3. Berikanlah tanda centang (✓) pada kolom isian yang anda pilih.

**Pertanyaan:**

No	Pertanyaan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Apakah anda tertarik untuk melaksanakan aktivitas bermain ini?	✓	
2	Apakah aktivitas bermain ini menyenangkan untuk dilaksanakan?	✓	
3	Apakah aktivitas bermain ini mudah untuk dilaksanakan?	✓	
4	Apakah anda merasa aman pada saat melaksanakan aktivitas bermain ini?	✓	

Yogyakarta, .....2023

ii  
Nafidah Fetaf Rofli

## Respon Guru

### PETUNJUK PENGISIAN RESPON PRAKTISI GURU

Judul Desertasi : Pengembangan Aktivitas Bermain Berbasis CGFU-PM515 Untuk Peningkatan Keterampilan Lompat Jauh Di Sekolah Dasar

Subjek : Guru Pendidikan Jasmani

Pengisian respon untuk mengetahui pendapat dari Bapak/Ibu, sebagai (*expert judgment*) terhadap penilaian aktivitas bermain berbasis CGFU-PM515 untuk peningkatan keterampilan lompat jauh di sekolah dasar. Saran dan masukan dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas aktivitas bermain yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai ketentuan dibawah:

#### Petunjuk pengisian:

1. Cermati pernyataan pada tabel.
2. Berikan respon dari pernyataan tersebut dengan memilih jawaban "1 jika Sangat Tidak Setuju", "2 jika Tidak Setuju", "3 jika Cukup Setuju", "4 jika Sangat Setuju".
3. Berikanlah tanda centang (✓) pada kolom isian yang anda pilih.

#### Pertanyaan:

No	Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Aktivitas bermain ini membuat anak tertarik untuk melaksanakan				✓
2	Aktivitas bermain ini menyenangkan untuk dilaksanakan				✓
3	Aktivitas bermain ini mudah untuk dilaksanakan				✓
4	Aktivitas bermain ini aman untuk dilaksanakan oleh siswa sekolah dasar				✓

Saran / Masukan  
Aktivitas sudah menyenangkan bagi anak.  
Jika ditambah aktivitas yang bisa ada imajinasi dalam aktivitas tersebut.

Yogyakarta, 16 Juni .....2023

  
Endang Kusyanti

## Respon Guru

### PETUNJUK PENGISIAN RESPON PRAKTIKI GURU

Judul Desertasi : Pengembangan Aktivitas Bermain Berbasis CGFU-PM515 Untuk Peningkatan Keterampilan Lompat Jauh Di Sekolah Dasar

Subjek : Guru Pendidikan Jasmani

Pengisian respon untuk mengetahui pendapat dari Bapak/Ibu, sebagai (*expert judgment*) terhadap penilaian aktivitas bermain berbasis CGFU-PM515 untuk peningkatan keterampilan lompat jauh di sekolah dasar. Saran dan masukan dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas aktivitas bermain yang dikembangkan. Schubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai ketentuan dibawah:

#### Petunjuk pengisian:

1. Cermati pernyataan pada tabel.
2. Berikan respon dari pernyataan tersebut dengan memilih jawaban "1 jika Sangat Tidak Setuju", "2 jika Tidak Setuju", "3 jika Cukup Setuju", "4 jika Sangat Setuju".
3. Berikanlah tanda centang (✓) pada kolom isian yang anda pilih.

#### Pertanyaan:

No	Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Aktivitas bermain ini membuat anak tertarik untuk melaksanakan				✓
2	Aktivitas bermain ini menyenangkan untuk dilaksanakan				✓
3	Aktivitas bermain ini mudah untuk dilaksanakan			✓	
4	Aktivitas bermain ini aman untuk dilaksanakan oleh siswa sekolah dasar				✓

#### Saran/Masukan

perkembangan hari ini sangat menyenangkan dan  
 dapat dilaksanakan bagi anak-anak karena  
 masih tetap keajaiban yang sudah menjadi bagian  
 dari permainan. Jika bisa bermain dengan  
 guru olahraga mendapat materi mudah dan menyenangkan  
 dengan alat fasilitas yg mudah juga

Yogyakarta, 25 Mei 2023

  
 (Anindia Dumas)

## Respon Guru

### PETUNJUK PENGISIAN RESPON PRAKTISI GURU

Judul Desertasi : Pengembangan Aktivitas Bermain Berbasis CGFU-PM515 Untuk Peningkatan Keterampilan Lompat Jauh Di Sekolah Dasar

Subjek : Guru Pendidikan Jasmani

Pengisian respon untuk mengetahui pendapat dari Bapak/Ibu, sebagai (*expert judgment*) terhadap penilaian aktivitas bermain berbasis CGFU-PM515 untuk peningkatan keterampilan lompat jauh di sekolah dasar. Saran dan masukan dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas aktivitas bermain yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai ketentuan dibawah:

#### Petunjuk pengisian:

1. Cermati pernyataan pada tabel.
2. Berikan respon dari pernyataan tersebut dengan memilih jawaban "1 jika Sangat Tidak Setuju", "2 jika Tidak Setuju", "3 jika Cukup Setuju", "4 jika Sangat Setuju".
3. Berikanlah tanda centang (✓) pada kolom isian yang anda pilih.

#### Pertanyaan:

No	Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Aktivitas bermain ini membuat anak tertarik untuk melaksanakan				✓
2	Aktivitas bermain ini menyenangkan untuk dilaksanakan				✓
3	Aktivitas bermain ini mudah untuk dilaksanakan				✓
4	Aktivitas bermain ini aman untuk dilaksanakan oleh siswa sekolah dasar				✓

#### Saran / Masukan

Bila dilakukan lebih banyak siswa per kelas 2x anak - anak  
 .. per kelas ..  
 ..  
 ..

Yogyakarta, 25 MEI 2023



(.....DENNY KURNIAWAN.....)

Keterangan Validasi Instrumen



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

Jalan Sekeloa Timur, Yogyakarta 55146, Indonesia, Telp. (0271) 593164  
Fax: (0271) 593165, Email: [info@unpy.ac.id](mailto:info@unpy.ac.id), [www.unpy.ac.id](http://www.unpy.ac.id)

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. Aris Priyanto, M.Or.  
Jabatan/Pekerjaan : Ketua PASI Sieman, Ketua IGORNAS DIY  
Instansi Asal : PASI Sieman, IGORNAS DIY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan Permainan Berbasis CGFU PM 515 Untuk Peningkatan Keterampilan  
Lompat Jauh Di Sekolah Dasar, dari mahasiswa:

Nama : Muhammad Wahyu Arga  
NIM : 21608261002  
Prodi : S3 Ilmu Keolahragaan

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

1. Silahkan tambah lagi kalimat - kalimat yang digunakan  
dengan cara typo/salah tulis dalam kalimat.
2. ....
3. ....

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

Yogyakarta 9 - 12 - 2022  
Validator,

Drs. ARIS PRIYANTO, M.Or.  
NIP. 196711121993031015

Keterangan Validasi Instrumen



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

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Drs. Eddy Purnomo, M.Kes.  
Jabatan/Pekerjaan : Dosen  
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

**Pengembangan Permainan Berbasis CGFU PM 515 Untuk Peningkatan Keterampilan  
Lompat Jauh Di Sekolah Dnsar, dari mahasiswa:**

Nama : Muhammad Wahyu Arga  
NIM : 21608261002  
Prodi : S3 Ilmu Keolahragaan

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

1. *gunakan soft legunan, namun sebelum di pakaihi tentan daya  
jauh lompatan fidi rekam perkan Skill.*
2. ....
3. ....

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

Yogyakarta, 29-12-2022  
Validasi  
*[Signature]*  
Dr. Eddy Purnomo, M.Kes.

Keterangan Validasi Instrumen



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
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. Guntur, M.Pd.  
Jabatan/Pekerjaan : Dosen  
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan Permainan Berbasis CGFU PM 515 Untuk Peningkatan Keterampilan

Lompat Jauh Di Sekolah Dasar, dari mahasiswa:

Nama : Muhammad Wahyu Arga  
NIM : 21608261002  
Prodi : S3 Ilmu Keolahragaan

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

1. *lebih menekankan aspek fisik dan psikis dari sisi kebugaran*
2. ....
3. ....

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

*Jumarta 6 Pebru 2022*  
Validator,

*Dr. Guntur, M.Pd.*  
19 Pebru 2022

## Isian Angket Instrumen

### ANGKET VALIDASI INSTRUMEN

Judul Penelitian : Pengembangan AKtivitas Bermain Berbasis CGFU  
PM515 Untuk Peningkatan Keterampilan Lompat Jauh  
Siswa Sekolah Dasar  
Sasaran : Guru, Siswa Sekolah Dasar  
Peneliti : Muhammad Wahyu Arga

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap kelayakan instrument penilaian berbasis CGFU-PM515 untuk peningkatan keterampilan lompat jauh siswa sekolah dasar.
2. Pendapat, saran, penilaian dan krirtik yang membangun dari Bapak/Ibu akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas penelitian ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

4. Sangat Layak
3. layak
2. Cukup
1. Kurang Layak

Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

## Isian Angket Instrumen

### Rubrik Penilaian *Performance*

Nama :  
Kelas :

Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian	Nilai Siswa				Nilai Validator				
		1	2	3	4	1	2	3	4	
Awalan	1. Melakukan awalan lari secara optimal					4				
	2. Menambah kecepatan lari di langkah terakhir									
	3. Memposisikan paha sejajar dengan tanah									
	4. Pinggang diposisikan lebih rendah ketika mendekati pijakan									
Tolakan / Pijakan	1. Menolak dengan aktif					3				
	2. Mata kaki dan lutut sejajar									
	3. Pandangan mata lurus ke depan									
	4. Sudut tolakan 45 derajat									
Melayang	1. Badan terangkat di udara pertahankan posisi badan di udara					4				
	2. Ayunkan kedua lengan ke atas kemudian ke depan									
	3. Pandangan mata lurus ke depan									
	4. kaki di tekuk udara (gaya jongkok), Kaki berjalan di udara ( <i>walking in the air</i> ), Badan melenting (Gaya menggantung)									
Mendarat	1. Posisi lengan ke depan agak bawah					4				
	2. Kaki mendekat ke badan									
	3. Luruskan kaki sesat sebelum menyentuh tanah									
	4. Tekuk kaki setelah mendarat (sikap per)									

#### Kriteria Penilaian

Nilai 1: Jika hanya 1 kriteria yang dilakukan  
 Nilai 2: Jika hanya 2 kriteria yang dilakukan  
 Nilai 3: Jika hanya 3 kriteria yang dilakukan  
 Nilai 4: Jika melaksanakan semua kriteria

Sumber: INTERNATIONAL ASSOCIATION OF ATHLETICS FEDERATIONS

## Isian Angket Instrumen

### Rubrik Penilaian *Softskill*

Nama :  
Kelas :

#### Petunjuk Penilaian:

Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian	Nilai Siswa				Nilai Validator			
		1	2	3	4	1	2	3	4
Komunikasi	1. Ekspresif Verbal								
	2. Ekspresif Non Verbal								
	3. Aktif Merespon								
	4. Aktif Berpendapat								
Kepemimpinan	1. Menjadi Teladan								
	2. Bertanggung jawab								
	3. Mampu menyelesaikan konflik atau perbedaan								
	4. Mau untuk bekerjasama								
Kerjasama	1. Interaksi sosial								
	2. Tidak Egois								
	3. Saling Membantu								
	4. Gemar Diskusi								

Nilai 1: Jika hanya terdapat 1 unsur dalam kriteria penilaian

Nilai 2: Jika terdapat 2 unsur dalam kriteria penilaian

Nilai 3: Jika terdapat 3 unsur dalam kriteria penilaian

Nilai 4: Jika terdapat 4 unsur dalam kriteria penilaian

Sumber: Hazman, M. A. H., Nordin, L., & Wahid, A. (2020). The elements of soft skill among students at private university. *Journal of Critical Reviews*, 7(8), 763–767. <https://doi.org/10.31838/jcr.07.08.164>

Isian Angket Instrumen

Instrumen Penilaian Skill

Nama :  
Kelas :

Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian	Nilai Jarak	Nilai Siswa	Nilai Validator (1/2/3/4)
Jarak Lompatan	Jarak Lompatan < 0.5 Meter	25		4
	Jarak Lompatan 0.6 - 1 Meter	50		4
	Jarak Lompatan 1.1 - 1.5 Meter	75		4
	Jarak Lompatan > 1.6 Meter	100		4

Kriteria Penilaian

Nilai 25: Jika jarak lompatan < 0.5 Meter

Nilai 50: Jika jarak lompatan 0.6 - 1 Meter

Nilai 75: Jika jarak lompatan 1.1 - 1.5 Meter

Nilai 100: Jika jarak lompatan > 1.6 Meter

## Keterangan Validasi Aktivitas Bermain



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
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 : Drs. Aris Priyanto, M.Or.  
Jabatan/Pekerjaan : D Ketua PASI Sleman, Ketua IGORNAS DIY  
Instansi Asal : PASI Sleman. IGORNAS DIY

Menyatakan bahwa permainan yang dikembangkan dalam penelitian dengan judul:  
Pengembangan Aktivitas Bermain Berbasis CGFU-PM515 Untuk Peningkatan Keterampilan  
Lompat Jauh Di Sekolah Dasar, dari mahasiswa:

Nama : Muhammad Wahyu Arga  
NIM : 21608261002  
Prodi : S3 Ilmu Keolahragaan

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

1. Permainan sudah menarik, perhatikan keselamatan saat pelaksanaan.....
2. ....
3. ....

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

Yogyakarta, Desember 2022  
Validator,

Drs. Aris Priyanto, M.Or.

## Keterangan Validasi Aktivitas Bermain



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
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. Drs. Eddy Purnomo, M.Kes.  
Jabatan/Pekerjaan : Dosen  
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa permainan yang dikembangkan dalam penelitian dengan judul:

Pengembangan Aktivitas Bermain Berbasis CGFU-PM515 Untuk Peningkatan Keterampilan  
Lompat Jauh Di Sekolah Dasar, dari mahasiswa:

Nama : Muhammad Wahyu Arga  
NIM : 21608261002  
Prodi : S3 Ilmu Keolahragaan

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

1. Saat Pelaksanaan, Jelaskan Manfaat Permainan ke Anak
2. ....
3. ....

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

Yogyakarta, Desember 2022  
Validator,

Dr. Drs. Eddy Purnomo, M.Kes.

## Keterangan Validasi Aktivitas Bermain



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**  
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. Guntur, M.Pd.  
Jabatan/Pekerjaan : Dosen  
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa permainan yang dikembangkan dalam penelitian dengan judul:  
Pengembangan Aktivitas Bermain Berbasis CGFU-PM515 Untuk Peningkatan Keterampilan  
Lompat Jauh Di Sekolah Dasar, dari mahasiswa:

Nama : Muhammad Wahyu Arga  
NIM : 21608261002  
Prodi : S3 Ilmu Keolahragaan

(sudah siap/belum siap)\* dipergunakan sebagai buku panduan dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

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

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

Yogyakarta, Desember 2022  
Validator,

Dr. Guntur, M.Pd.

## Keterangan Validasi Aktivitas Bermain



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**  
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. Ridho Gata Wijaya, M.Or.  
Jabatan/Pekerjaan : Dosen  
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa permainan yang dikembangkan dalam penelitian dengan judul:  
Pengembangan Aktivitas Bermain Berbasis CGFU-PM515 Untuk Peningkatan Keterampilan  
Lompat Jauh Di Sekolah Dasar, dari mahasiswa:

Nama : Muhammad Wahyu Arga  
NIM : 21608261002  
Prodi : S3 Ilmu Keolahragaan

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

1. Perhatikan kedalaman sisi di pedalasan
2. ....
3. ....

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

Yogyakarta, Desember 2022  
Validator,

Dr. Ridho Gata Wijaya, M.Or.

## Keterangan Validasi Aktivitas Bermain



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

### SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Panggung Sutapa, M.S.  
Jabatan/Pekerjaan : Dosen  
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa permainan yang dikembangkan dalam penelitian dengan judul:  
Pengembangan Aktivitas Bermain Berbasis CGFU-PM515 Untuk Peningkatan Keterampilan  
Lompat Jauh Di Sekolah Dasar, dari mahasiswa:

Nama : Muhammad Wahyu Arga  
NIM : 21608261002  
Prodi : S3 Ilmu Keolahragaan

(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, Desember 2022  
Validator,

Prof. Dr. Panggung Sutapa, M.S.

## Isian Angket Aktivitas Bermain

### ANGKET VALIDASI MATERI AKTIVITAS BERMAIN

Judul Penelitian : Pengembangan AKtivities Bermain Berbasis CGFU  
PM515 Untuk Peningkatan Keterampilan Lompat Jauh  
Siswa Sekolah Dasar  
Sasaran : Guru, Siswa Sekolah Dasar  
Peneliti : Muhammad Wahyu Arga

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap kelayakan materi aktivitas bermain berbasis CGFU-PM515 untuk peningkatan keterampilan lompat jauh siswa sekolah dasar.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kiritik yang membangun dari Bapak/Ibu akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas penelitian ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

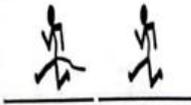
4. Sangat Layak
3. layak
2. Cukup
1. Kurang Layak

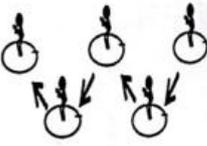
Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

Isian Angket Aktivitas Bermain

Awalan							
No	Butir	Nama dan Gambar	Cara Bermain	Nilai			
				1	2	3	4
1	1	Laling (Lari Lingkaran)	(1) Anak berlari di lintasan (hulahop) yang telah dipersiapkan			✓	
	2		(2) Kaki berada di dalam hulahop selama berlari			✓	
	3		(3) Ikuti alur hulahop pada saat berlari				✓
2	4	Pinbol (Pindah Bola)	(1) Anak bersiap di garis start yang telah ditentukan				✓
	5		(2) Anak berlari menuju arah bola yang ada di depannya			✓	
	6		(3) Anak memindahkan bola dari letak awal menuju letak dimana dia melakukan start			✓	
3	7	Huri (Putar Hulahop dan Lari)	(1) Anak dikondisikan untuk berpasangan				✓
	8		(2) Salah satu anak memegang hulahop dan memutarnya				✓
	9		(3) Anak yang tidak memegang hulahop berusaha mengambil hulahop yang diputar secepat mungkin sebelum hulahop terjatuh				✓

Isian Angket Aktivitas Bermain

Awalan							
No	Butir	Nama dan Gambar	Cara Bermain	Nilai			
				1	2	3	4
4	10		(1) Anak dikondisikan untuk berpasangan			✓	
	11		(2) Salah satu mengenakan tali yang diletakan menyerupai ekor		✓		
	12		(3) Anak yang satunya berusaha untuk menggapai tali tersebut secepat mungkin dengan cara berlari		✓		

Tolakan							
No	Butir	Nama dan Gambar	Cara Bermain	Nilai			
				1	2	3	4
1	13		(1) Anak melompat di lintasan (hulahop) yang sudah dipersiapkan				✓
	14		(2) Kaki tumpuan berada di dalam lingkaran hulahop selama melompat				✓
	15		(3) Ikuti alur hulahop pada saat melompat, yaitu melompat dengan arah zig-zag				✓

## Isian Angket Aktivitas Bermain

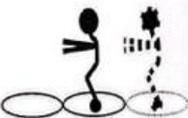
Tolakan							
No	Butir	Nama dan Gambar	Cara Bermain	Nilai			
				1	2	3	4
2	16	Lompat (Lari dan Lompat) 	(1) Anak berlari dengan menempatkan kakinya di tempat pijakan yang sudah disediakan				✓
	17		(2) Setelah berlari kemudian anak berusaha untuk melompat menuju base atau karpet yang ada di depannya			✓	
3	18	Engpan (Engklek Depan) 	(1) Anak melompat di lintasan yang sudah dipersiapkan			✓	
	19		(2) Anak melompat kembali menuju titik permulaan dengan tetap mengikuti alur lintasan				✓

## Isian Angket Aktivitas Bermain

Melayang							
No	Butir	Nama dan Gambar	Cara Bermain	Nilai			
				1	2	3	4
1	20		(1) Anak melompat dan berusaha meraih balon yang berada di depan atas posisi anak			✓	
	21		(2) Anak meraih bola tersebut dengan mengangkat kedua tangan ke atas				✓
2	22		(1) Anak berusaha melompat dengan kaki tumpuan terkuatnya				✓
	23		2) Anak melompat dengan menghindari <i>obstacle</i> berupa kardus yang disusun secara berurutan				✓
	24		(3) Anak berusaha melompat setinggi-tingginya agar dapat menghindari kardus yang			✓	

## Isian Angket Aktivitas Bermain

Melayang							
No	Butir	Nama dan Gambar	Cara Bermain	Nilai			
				1	2	3	4
			telah disusun				
3	25	Lola (Loncat Bola)	(1) Salah satu anak melempar bola dengan cara mendorong bola di permukaan lapangan				✓
	26		(2) Anak yang lain berbaris berbanjar menunggu datangnya bola				✓
	27		(3) Kemudian pada saat bola datang anak berusaha menghindari dengan cara meloncat				✓

Pendaratan							
No	Butir	Nama dan Gambar	Cara Bermain	Nilai			
				1	2	3	4
1	28	Lopir (Lonpat Vampire)	(1) Anak meloncat dengan memposisikan kedua kakinya di dalam tempat pijakan yang telah disediakan				✓
	29		(2) Pada saat				✓

## Isian Angket Aktivitas Bermain

			melompat anak memposisikan kedua tangan ke depan				
2	30	Lopu (Lompat Kupu – Kupu)	(1) Anak melompat dengan menempatkan kaki tumpunya pada karpet atau hulahop yang disediakan				✓
	31		(2) Anak melompat menuju tempat pijakan yang ada di depannya				✓
	32		(3) Pada saat berada di udara anak mengangkat kedua tangan atau mengepakan kedua tangan layaknya kupu-kupu				✓

## Keterangan Validasi Media



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

### SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or.  
Jabatan/Pekerjaan : Dosen  
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa media buku yang dikembangkan dalam penelitian dengan judul:  
Pengembangan Aktivitas Bermain Berbasis CGFU-PM515 Untuk Peningkatan Keterampilan  
Lompat Jauh Di Sekolah Dasar, dari mahasiswa:

Nama : Muhammad Wahyu Arga  
NIM : 21608261002  
Prodi : S3 Ilmu Keolahragaan

(sudah siap/~~belum siap~~)\* dipergunakan sebagai buku panduan dengan menambahkan  
beberapa saran sebagai berikut:

1. Gambar sebisa mungkin kerja sendiri.
2. Perhatikan tata tulisnya.
- 3.

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

Yogyakarta, Desember 2022  
Validator,

Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or.

## Keterangan Validasi Media



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

### SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Guntur, M.Pd.  
Jabatan/Pekerjaan : Dosen  
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa media buku yang dikembangkan dalam penelitian dengan judul:

Pengembangan Aktivitas Bermain Berbasis CGFU-PM515 Untuk Peningkatan Keterampilan

Lompat Jauh Di Sekolah Dasar, dari mahasiswa:

Nama : Muhammad Wahyu Arga  
NIM : 21608261002  
Prodi : S3 Ilmu Keolahragaan

(sudah siap/~~belum siap~~)\* dipergunakan sebagai buku panduan dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. *Sekelompok aktivitas Bermain berbasis CGFU  
Pn S.I.S. dg Revisi nama lompat jauh  
di Sekolah Dasar*
2. ....
3. ....

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

Yogyakarta, Desember 2022  
Validator,

  
Prof. Dr. Guntur, M.Pd.

## Keterangan Validasi Media



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
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. Nawan Primasoni, S.Pd.Kor., M.Or.  
Jabatan/Pekerjaan : Dosen  
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa media buku yang dikembangkan dalam penelitian dengan judul:  
Pengembangan Aktivitas Bermain Berbasis CGFU-PM515 Untuk Peningkatan Keterampilan  
Lompat Jauh Di Sekolah Dasar, dari mahasiswa:

Nama : Muhammad Wahyu Arga  
NIM : 21608261002  
Prodi : S3 Ilmu Keolahragaan

(sudah siap/belum—siap)\* dipergunakan sebagai buku panduan dengan menambahkan  
beberapa saran sebagai berikut:

1. Gambar dibuat berwarna semua.....
2. Perhatikan ukuran font dan tata tulis.....
3. Ukuran gambar dan tulisan disesuaikan.....
4. Kurangi hiden dan p. awal.....

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

Yogyakarta, Desember 2022  
Validator,

Dr. Nawan Primasoni, S.Pd.Kor., M.Or.

## Keterangan Validasi Media



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
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. Ridho Gata Wijaya, M.Or.  
Jabatan/Pekerjaan : Dosen  
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa media buku yang dikembangkan dalam penelitian dengan judul:  
Pengembangan Aktivitas Bermain Berbasis CGFU-PM515 Untuk Peningkatan Keterampilan  
Lompat Jauh Di Sekolah Dasar, dari mahasiswa:

Nama : Muhammad Wahyu Arga  
NIM : 21608261002  
Prodi : S3 Ilmu Keolahragaan

(sudah siap/belum siap)\* dipergunakan sebagai buku panduan dengan menambahkan  
beberapa saran sebagai berikut:

1. Tambah kaitan sebagaimana aturan buku ajar.
2. Gunakan gambar asli dari hasil karya sendiri.
- 3.

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

Yogyakarta, Desember 2022  
Validator,

Dr. Ridho Gata Wijaya, M.Or.

## Isian Angket Media Buku Panduan

### ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan AKtivities Bermain Berbasis CGFU  
PM515 Untuk Peningkatan Keterampilan Lompat Jauh  
Siswa Sekolah Dasar  
Sasaran : Guru, Siswa Sekolah Dasar  
Peneliti : Muhammad Wahyu Arga  
Ahli Media : .....

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk buku panduan permainan berbasis CGFU-PM515 untuk peningkatan keterampilan lompat jauh siswa sekolah dasar ditinjau dari aspek media dan komunikasi visual.

2. Pendapat, saran, penilaian dan kritrik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.

3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

- 4. Sangat Layak
- 3. layak
- 2. Cukup
- 1. Kurang Layak

Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

## Isian Angket Media Buku Panduan

### A. Penilaian Media Oleh Ahli Media

No	Aspek	Nilai			
		4	3	2	1
1	Kesesuaian Materi Tentang Lompat Jauh	✓			
2	Kesesuaian Materi Tentang Aktivitas Permainan	✓			
3	Penyajian Menarik		✓		
4	Kejelasan Tulisan	✓			
5	Penggunaan Kalimat		✓		
6	Layout dan Desain Menarik	✓			
7	Gambar Menarik	✓			
8	Gambar Jelas	✓			

### C. Komentar/Saran

### D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Yogyakarta.....  
Ahli Media

*Sawitri*  
Nouon Promosus

Data Siswa

**PESERTA DIDIK KELAS 3 TAHUN 2022/ 2023**

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>NIS</b>	<b>NISN</b>
1	ADENA HAYUN CORDELIA	2743	0111247953
2	ADINDA KAMELIA NARISWARI	2738	0125917827
3	AHMAD SANDOVAL RAHMAWAN	2711	3117213637
4	ALDIAN BAYU PAMUNGKAS	2712	3111097996
5	AMANDA ZULFALIA GHANI SUSANTI	2834	0116016582
6	ANUGRAH WISNU SETIAWAN	2713	0111659333
7	ARGA MARDIYANSYAH	2687	0109560171
8	DEVI SILVIA PUTRI	2716	0119037848
9	DEVIS ADHINTA RASHA	2833	0111029997
10	EGALITA AZZAHRA	2718	0113197760
11	ELIA DIVA IRAWATI	2719	0118574598
12	FAIRUZ ISMAIL PERDANA	2720	0118396272
13	FINSANIA DYAH ANINDITA	2721	0112902325
14	GENDHIS AYU ASWETA	2722	0116045947
15	JASMINE MU'TIA EL JANNA	2723	0125306208
16	KANIA SEVILLA PUTRI	2724	0127470302
17	MIRABEL ANEIRA PUTRI WIDURI	2725	0115571690
18	MOHAMMAD FADHIL FADLURROHMAN	2726	0116079590

Mengetahui,  
Kepala SDN Kotagede 4

**SRI WAHYUNI, S.Pd.M.Pd**  
NIP. 19680818 200801 2 009

Yogyakarta, 11 Juli 2022  
Guru Kelas 5

**FATHONAH, S.Pd**  
NIP. 19650627 199103 2 005

### PESERTA DIDIK KELAS 3 TAHUN 2022/ 2023

NO	NAMA
1	ADHELIFIO RAFANDRA ADHYASTA
2	AFIFAH NADHIFATUNNISA
3	AFIQ JUNADHIL ALTHAF EL FURQON
4	AKMAL CAHYADI
5	DEWA ARGADJUNIA
6	DIAN ATIKAH PARAS
7	FARA AULIYA
8	FAYZAN ADZAKIR
9	HAFIDZ NAUFAL BAGASNANTA
10	HILDA ALANDIA KRISJONO
11	KHAIRUL ANAM ALFATTA
12	MUHAMMAD FAQIH MUBAROK
13	MUHAMMAD RIQI ARDIAN
14	NAILAH KHOIRUNISA
15	TSAQIB ZAHRONI AFFAN

Mengetahui,  
Kepala SDIT BAITUSSALAM

Yogyakarta, 11 Juli 2022  
Guru Kelas 3

Jawaldi, SE.

SYAMSUL KHAIRUDIN, S.Pd.

NIP.

NIP.



**PENILAIAN HARIAN SEMESTER II**  
**PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN**  
**KELAS II TAHUN 2022/2023**

No	Nama	Tgl:		Tgl:		Tgl:	
			Nilai		Nilai		Nilai
1	Aglisia Zafirah Rahmanto						
2	Alvaro Junawijaya Suharmawan L						
3	Atara Regina Azalea						
4	Aurellia Syahila Zahrani						
5	Azka Nanda Saputra						
6	Azzah Faiqoh						
7	Damar Rizky Pramudya Nadhiar						
8	Dimas Aji Nugroho						
9	Dinda Shafira Hafidh						
10	Elvareta Sofiara Khansa						
11	Faishal Rasyid Prasanto						
12	Faiz Abqary Nursaid						
13	Guntoro Alvano Prasetyo						
14	Guntoro Alvian Prasetyo						
15	Ken Aulia Arundati						
16	Kirana Damitsa Zakirah						
17	Kyeanezar Alfaro Nugroho						
18	Muhamad Riski Fahreza						
19	Najwa Aisafa Dewi						
20	Sergio Dafa Hlatama						
21	Yanuar Nanda Putra Dwitama						
22	Zalfa Naqiyya						
23							
24							
25							
26							
27							

**DATA PERKEMBANGAN TINGGI BADAN (TB) DAN BERAT BADAN (BB)  
SD NEGERI 2 SENTOLO TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

No	Nama siswa	L/P	Kelas	Semester I		Semester II		Ket.
1	Ahmad Fahri Maulana	L	II					
2	Aldi Wibowo	L	II					
3	Alecia Elvina Maulana	P	II					
4	Bagas Paska Wicaksono	L	II					
5	Bagus Paska Wicaksono	L	II					
6	Bima Ade Saputra	L	II					
7	Dhafa Pratama Setiawan	L	II					
8	Farhan Hafidz Fakhruddin	L	II					
9	Hafidz Raffi Rabbani	L	II					
10	Ibnaty Mufidatul Afifah	P	II					
11	Latif Zaidan El Sarawi	L	II					
12	Lina Hasna Faridah	P	II					
13	Maria Fortunata Stella Adrianto	P	II					
14	Muhammad Aryasatya Bhakti	L	II					
15	Muhammad Marhabban Putra	L	II					
16	Naura Shifa Isnaini	P	II					
17	Raffa Rizky Pratama	L	II					
18	Renata Putri Agustina	P	II					
19	Riaturrehmi Anggraini	P	II					
20	Rizqi Nur Rashidiq	L	II					
21	Shaquilla Arfisa Prasa Ardian	P	II					
22	Tania Yuristia Putri	P	II					
23								
24								
25								
27								

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Sentolo, .....  
Guru Penjasorkes

Juniarti Siti Djauharotui MS, S.Pd. SD  
NIP. 19630614 198606 2 001

Gadang Wahyu Trjoko, S.Pd  
NIP.19840421 200902 1 001

**DAFTAR NILAI**  
**MATA PELAJARAN PJOK**  
**SD NEGERI PILAHAN**

**KELAS : 2**

NO	NAMA	PENILAIAN		
		KOGNITIF	AFEKTIF	PSIKOMOTOR
1	ADIBA EARLYTA ZAVIERA PUTRI HERDETA			
2	AFILOVELYA KIMORA LAKAISHA			
3	AHMAD JAMEEL PERMATA			
4	ALVIAN PUTRA FAEYZA			
5	ANINDYA PURI HAPSARI			
6	ANNISA INSANUL KAMIL			
7	AUFA FIKRI RIZQULAH			
8	KANAYA KHAIRINISWA			
9	M. FATHI EL-FAWAZ			
10	MEIDA HAYA			
11	TAUFIQ NUR HUDA			
12	TRISTAN FAUSTO PRATAMA			

**DAFTAR NILAI**  
**MATA PELAJARAN PJOK**  
**SD NEGERI PILAHAN**

**KELAS : 1**

NO	NAMA	PENILAIAN		
		KOGNITIF	AFEKTIF	PSIKOMOTOR
1	AL ABBAS			
2	ALIFARA ADELIA			
3	ANANDA DIKA PRATAMA			
4	ARSEN GAUZH EL-RAFIF			
5	DENIAR PUTRI RAMADAN			
6	ERNI RAHMAWATI			
7	KENZIE ALVARO SEGARA			
8	KENZO ALFATEEH SEGARA			
9	KEYRA MAZAYA ALTHAFUNNAZHRA			
10	KHANDRA SHAFEEA AZKADINA			
11	LUBNA ANNAYA ROSS			
12	MAEZA MELINA ERLITA INESIA			
13	RADITYA DIKI SAPUTRA			
14	RAFAINDRA DIRGA SAKHI RAMADHAN			
15	RASYAFA GEVARIEL KENZIE SIMANUNGKALIT			
16	RAVEENA MIFTAH HANI SULAIMAN			
17	RHEA NARESWARI WIYAN PUTRI			
18	SOFCHA JAMEELA PERMATA			

## Hasil Penilaian Pretest dan Posttest

### Penilaian pretest *skill*

#### Rubrik Penilaian *Skill*

Nama : Adiba Earlytha Zavin Putri  
Kelas : 2

Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian	Nilai Jarak	Nilai Siswa
Jarak Lompatan	Jarak Lompatan < 0.5 Meter	25	75
	Jarak Lompatan 0.6 - 1 Meter	50	
	Jarak Lompatan 1.1 - 1.5 Meter	75	
	Jarak Lompatan > 1.6 Meter	100	

#### Kriteria Penilaian

Nilai 25: Jika jarak lompatan < 0.5 Meter

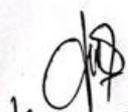
Nilai 50: Jika jarak lompatan 0.6 - 1 Meter

Nilai 75: Jika jarak lompatan 1.1 - 1.5 Meter

Nilai 100: Jika jarak lompatan > 1.6 Meter

Yogyakarta,.....

Guru Pendidikan Jasmani

  
.....Kurnia Dwi A. ....

Penilaian pretest *soft skill*

Rubrik Penilaian *Softskill*

Nama : *Abba Eryta Zawira Putri*  
 Kelas : *2*

Aspek yang dinilai .	Kriteria Penilaian	Nilai Siswa			
		1	2	3	4
Komunikasi	1. Ekspresif Verbal	3			
	2. Ekspresif Non Verbal				
	3. Aktif Merespon				
	4. Aktif Berpendapat				
Kepemimpinan	1. Menjadi Teladan	3			
	2. Bertanggung jawab				
	3. Mampu menyelesaikan konflik atau perbedaan				
	4. Mau untuk bekerjasama				
Kerjasama	1. Interaksi sosial	3			
	2. Tidak Egois				
	3. Saling Membantu				
	4. Gemar Diskusi				

Nilai 1: Jika hanya terdapat 1 unsur dalam kriteria penilaian

Nilai 2: Jika terdapat 2 unsur dalam kriteria penilaian

Nilai 3: Jika terdapat 3 unsur dalam kriteria penilaian

Nilai 4: Jika terdapat 4 unsur dalam kriteria penilaian

Sumber: Hazman, M. A. H., Nordin, L., & Wahid, A. (2020). The elements of soft skill among students at private university. *Journal of Critical Reviews*, 7(8), 763–767. <https://doi.org/10.31838/jcr.07.08.164>

Yogyakarta,.....

Guru Pendidikan Jasmani

.....*Kurma Dwi A.*.....

Penilaian pretest performance

**Rubrik Penilaian Performance**

Nama : *Adita Eurlita Zavrira Putri*  
 Kelas : 2.

Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian	Nilai Siswa			
		1	2	3	4
Awalan	1. Melakukan awalan lari secara optimal	3			
	2. Menambah kecepatan lari di langkah terakhir				
	3. Memposisikan paha sejajar dengan tanah				
	4. Pinggang diposisikan lebih rendah ketika mendekati pijakan				
Tolakan / Pijakan	1. Menolak dengan aktif	3			
	2. Mata kaki dan lutut sejajar				
	3. Pandangan mata lurus ke depan				
	4. Sudut tolakan 45 derajat				
Melayang	1. Badan terangkat di udara pertahankan posisi badan di udara	2			
	2. Ayunkan kedua lengan ke atas kemudian ke depan				
	3. Pandangan mata lurus ke depan				
	4. kaki di tekuk udara (gaya jongkok), Kaki berjalan di udara ( <i>walking in the air</i> ), Badan melenting (Gaya menggantung)				
Mendarat	1. Posisi lengan ke depan agak bawah	3			
	2. Kaki mendekat ke badan				
	3. Luruskan kaki sesat sebelum menyentuh tanah				
	4. Tekuk kaki setelah mendarat (sikap per)				

**Kriteria Penilaian**

Nilai 1: Jika hanya 1 kriteria yang dilakukan

Nilai 2: Jika hanya 2 kriteria yang dilakukan

Nilai 3: Jika hanya 3 kriteria yang dilakukan

Nilai 4: Jika melaksanakan semua kriteria

Sumber: INTERNATIONAL ASSOCIATION OF ATHLETICS FEDERATIONS

Yogyakarta,.....

Guru Pendidikan Jasmani

.....*Kurnia Dwi A.*.....

Penilaian *posttest skill*

Rubrik Penilaian *Skill*

Nama : Adiba Farha Zaulra Putri  
Kelas : 2

Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian	Nilai Jarak	Nilai Siswa
Jarak Lompatan	Jarak Lompatan < 0.5 Meter	25	100
	Jarak Lompatan 0.6 - 1 Meter	50	
	Jarak Lompatan 1.1 - 1.5 Meter	75	
	Jarak Lompatan > 1.6 Meter	100	

**Kriteria Penilaian**

Nilai 25: Jika jarak lompatan < 0.5 Meter

Nilai 50: Jika jarak lompatan 0.6 - 1 Meter

Nilai 75: Jika jarak lompatan 1.1 - 1.5 Meter

Nilai 100: Jika jarak lompatan > 1.6 Meter

Yogyakarta,.....

Guru Pendidikan Jasmani

  
.....Kurnia Dwi A. ....

Penilaian *posttest soft skill*

Rubrik Penilaian *Softskill*

Nama : Adiba Earlyta Zaulia Putri  
 Kelas : 2

Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian	Nilai Siswa			
		1	2	3	4
Komunikasi	1. Ekspresif Verbal	3			
	2. Ekspresif Non Verbal				
	3. Aktif Merespon				
	4. Aktif Berpendapat				
Kepemimpinan	1. Menjadi Teladan	4			
	2. Bertanggung jawab				
	3. Mampu menyelesaikan konflik atau perbedaan				
	4. Mau untuk bekerjasama				
Kerjasama	1. Interaksi sosial	4			
	2. Tidak Egois				
	3. Saling Membantu				
	4. Gemar Diskusi				

Nilai 1: Jika hanya terdapat 1 unsur dalam kriteria penilaian

Nilai 2: Jika terdapat 2 unsur dalam kriteria penilaian

Nilai 3: Jika terdapat 3 unsur dalam kriteria penilaian

Nilai 4: Jika terdapat 4 unsur dalam kriteria penilaian

Sumber: Hazman, M. A. H., Nordin, L., & Wahid, A. (2020). The elements of soft skill among students at private university. *Journal of Critical Reviews*, 7(8), 763-767. <https://doi.org/10.31838/jcr.07.08.164>

Yogyakarta,.....

Guru Pendidikan Jasmani

  
 .....  
 Kurnia Dwi A.  
 .....

Penilaian *posttest performance*

**Rubrik Penilaian Performance**

Nama : *Adiba Farlyta Zavrira Putri*  
 Kelas : *2*

Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian	Nilai Siswa			
		1	2	3	4
Awalan	1. Melakukan awalan lari secara optimal	3			
	2. Menambah kecepatan lari di langkah terakhir				
	3. Memposisikan paha sejajar dengan tanah				
	4. Pinggang diposisikan lebih rendah ketika mendekati pijakan				
Tolakan / Pijakan	1. Menolak dengan aktif	3			
	2. Mata kaki dan lutut sejajar				
	3. Pandangan mata lurus ke depan				
	4. Sudut tolakan 45 derajat				
Melayang	1. Badan terangkat di udara pertahankan posisi badan di udara	3			
	2. Ayunkan kedua lengan ke atas kemudian ke depan				
	3. Pandangan mata lurus ke depan				
	4. kaki di tekuk udara (gaya jongkok), Kaki berjalan di udara ( <i>walking in the air</i> ), Badan melenting (Gaya menggantung)				
Mendarat	1. Posisi lengan ke depan agak bawah	4			
	2. Kaki mendekat ke badan				
	3. Luruskan kaki sesat sebelum menyentuh tanah				
	4. Tekuk kaki setelah mendarat (sikap per)				

**Kriteria Penilaian**

Nilai 1: Jika hanya 1 kriteria yang dilakukan

Nilai 2: Jika hanya 2 kriteria yang dilakukan

Nilai 3: Jika hanya 3 kriteria yang dilakukan

Nilai 4: Jika melaksanakan semua kriteria

Sumber : INTERNATIONAL ASSOCIATION OF ATHLETICS FEDERATIONS

Yogyakarta,.....

Guru Pendidikan Jasmani

*[Signature]*  
 .....  
*Kurnia Dwi A*

Lampiran 3. Dokumentasi  
FGD



FGD



## Uji Coba Skala Kecil

### Proses pelaksanaan permainan



Proses pelaksanaan permainan



Proses pelaksanaan permainan



Proses pelaksanaan permainan



Proses pelaksanaan permainan



Proses pelaksanaan permainan



Uji Coba Skala Besar  
Proses pelaksanaan permainan



Proses pelaksanaan permainan



Proses pelaksanaan permainan



Proses pelaksanaan permainan



Proses pelaksanaan permainan



Proses pelaksanaan permainan



Proses pelaksanaan permainan



Proses pelaksanaan permainan



Proses pelaksanaan permainan



### Proses pelaksanaan permainan



### Uji Efektivitas

#### Pelaksanaan Pretest dan Postets



Pelaksanaan Penilaian dan Tahapan *Coaching Approach*



Proses pelaksanaan *treatment*



Proses pelaksanaan *treatment*



Proses pelaksanaan *treatment*



Proses pelaksanaan *treatment*



Proses pelaksanaan *treatment*



Proses pelaksanaan *treatment*



Proses pelaksanaan *treatment*



Proses pelaksanaan *treatment*



Proses pelaksanaan *treatment*

