

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS  
PERMAINAN DI SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR**

**TESIS**



**Oleh:  
MEGA NOERWENI BINTARI  
NIM 20711251012**

**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar  
Magister Olahraga  
Program Magister Ilmu Keolahragaan**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2024**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS  
PERMAINAN DI SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR**

**TESIS**

**MEGA NOERWENI BINTARI  
NIM 20711251012**

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Hasil Tesis  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal:.....

Koordinator Prodi



Prof. Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.  
NIP 198208152005011002

Dosen Pembimbing,



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

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mega Noerweni Bintari  
NIM : NIM 20711251012  
Program Studi : Magister Ilmu Keolahragaan  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Judul TAS : Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis  
Permainan di Sekolah Dasar Kelas Bawah untuk  
Meningkatkan Motorik Kasar

menyatakan bahwa tesis ini benar-benar karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis 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, ..... Januari 2024

Yang membuat pernyataan,

  
Mega Noerweni Bintari  
NIM 20711251012

LEMBAR PENGESAHAN

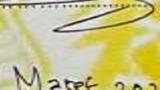
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN  
DI SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH UNTUK MENINGKATKAN  
MOTORIK KASAR

TESIS

MEGA NOERWENI BINTARI  
NIM 20711251012

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Hasil Tesis  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal: 20 Februari 2024

DEWAN PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes.		5/3 2024
Dr. Sulistiyono, M.Pd.		5/3 2024
Prof. Dr. Sumaryanti, M.S.		5/3 2024
Prof. Dr. Panggung Sutapa, M.S.		5/3 2024

Yogyakarta, 6 Maret 2024  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



  
Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.  
NIP. 198306262008121002

## **MOTTO**

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

“Setiap hari adalah kesempatan untuk belajar dan tumbuh”

“Kebaikan adalah bahasa universal, sebarkanlah”  
(MEGA NOERWENI BINTARI)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT, saya persembahkan karya sederhana ini kepada :

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

## ABSTRAK

**MEGA NOERWENI BINTARI:** *Pengembangan Model Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan di Sekolah Dasar Kelas Bawah untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar.* Tesis. Yogyakarta: Magister Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2024.

Penelitian ini bertujuan (1) Mengetahui konstruksi model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. (2) Mengetahui kelayakan produk berupa model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. (3) Mengetahui keefektifan model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* dengan desain ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Subjek uji coba skala kecil berjumlah 20 peserta didik, skala besar berjumlah 32 peserta didik, dan subjek uji efektivitas berjumlah 20 peserta didik. Uji efektivitas menggunakan eksperimen “*One Group Pre-Test Post-Test Design*”. Instrumen uji efektivitas menggunakan tes kemampuan motorik kasar. Analisis data uji efektivitas menggunakan uji *t paired sample test* signifikansi 0,05.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Hasil konstruksi model pembelajaran berbasis permainan yaitu Berjalan di Atas Titian, Memindahkan Bendera, Melempar Bola ke Sasaran, Lompat Gawang, Merangkak Melewati Jaring Laba-Laba yang mudah diajarkan guru PJOK, menyenangkan jika peserta didik melakukan permainan, permainan tersebut aman bagi peserta didik, serta dapat merangsang peserta didik untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. (2) Model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar layak berdasarkan penilaian ahli. (3) Model pembelajaran berbasis permainan efektif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar peserta didik Sekolah Dasar kelas bawah, dengan *p-value* < 0,05.

**Kata kunci:** *model pembelajaran PJOK, permainan, motorik kasar*

## ***ABSTRACT***

**MEGA NOERWENI BINTARI:** *Development of a Game-Based Physical Education Learning Model in Lower Grade Elementary School to Improve Gross Motor Skills. Thesis. Yogyakarta: Master of Sports Science, Faculty of Sport and Health Sciences, Yogyakarta State University, 2024.*

This research aims to (1) Know the construction of a game-based Physical Education learning model in lower grade elementary schools to improve gross motor skills. (2) To determine the feasibility of the product in the form of a game-based Physical Education learning model in lower grade elementary schools to improve gross motor skills. (3) To determine the effectiveness of the game-based Physical Education learning model in lower grade elementary schools on improving gross motor skills.

This type of research is Research and Development with ADDIE design (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Small-scale trial subjects amounted to 20 students, large-scale amounted to 32 students, and effectiveness test subjects amounted to 20 students. The effectiveness test used the "One Group Pre-Test Post-Test Design" experiment. The effectiveness test instrument used a gross motor ability test. Analysis of effectiveness test data using paired sample t test significance 0.05.

The results showed that: (1) The results of the construction of a game-based learning model, namely Walking on the Titian, Moving the Flag, Throwing the Ball to the Target, Jumping the Goal, Crawling through the Spider Net which is easy for PJOK teachers to teach, fun if students do the game, the game is safe for students, and can stimulate students to improve gross motor skills. (2) Game-based Physical Education learning models in lower grade elementary schools to improve gross motor skills are feasible based on expert judgment. (3) Game-based Physical Education learning models are effective and significant in improving gross motor skills of lower grade elementary school students, with a p-value <0.05.

**Keywords:** Game-based Physical Education learning, games, gross motor

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas kasih dan karunia-Nya, sehingga penyusunan Tesis dapat terselesaikan dengan baik. Tesis yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan di Sekolah Dasar Kelas Bawah untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar“ ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Magister.

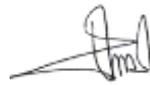
Penulis menyadari bahwa tesis ini tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa bimbingan dan bantuan serta dukungan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang sedalam-dalamnya kepada Bapak Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S., dosen pembimbing yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing, dan memberikan dorongan sampai tesis ini terwujud. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
2. Bapak Prof. Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes., selaku Ketua Program Studi Magister Ilmu Keolahragaan beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tesis ini.
3. Sekretaris dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tesis ini.

4. Kepala Sekolah, guru, dan peserta didik yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tesis ini.
5. Teman teman selama saya kuliah, yang selalu menjadi teman setia menemani, hingga saya dapat menyelesaikan kuliah ini
6. Teman teman yang selalu menjadi teman dan mensupport hingga saya dapat menyelesaikan kuliah ini
7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tesis ini.

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

Yogyakarta, 10 Januari 2024  
Penulis,



Mega Noerweni Bintari  
NIM 20711251012

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA</b> .....	iii
<b>MOTTO</b> .....	iv
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>ABSTRACT</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	12
C. Pembatasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah.....	12
E. Tujuan Pengembangan .....	13
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	13
G. Manfaat Pengembangan .....	14
H. Asumsi Pengembangan .....	15
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b> .....	16
A. Kajian Teori .....	16
1. Pembelajaran PJOK.....	16
a. Pengertian Pembelajaran .....	16
b. Hakikat Pembelajaran PJOK .....	19
2. Model Pembelajaran .....	25
a. Pengertian Model Pembelajaran.....	25
b. Unsur-Unsur Model Pembelajaran .....	32

c. Ciri-Ciri Model Pembelajaran .....	37
3. Bermain .....	39
a. Pengertian Bermain .....	39
b. Faktor yang Mempengaruhi Anak dalam Bermain .....	43
c. Manfaat Bermain .....	47
4. Karakteristik Anak Sekolah Dasar .....	56
a. Karakteristik Anak SD.....	56
b. Fase-Fase Perkembangan Anak.....	58
5. Keterampilan Motorik .....	67
a. Pengertian Keterampilan Motorik .....	67
b. Fungsi Keterampilan Motorik .....	72
c. Unsur-Unsur Keterampilan Motorik .....	74
d. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik.....	78
B. Hasil Penelitian yang Relevan .....	84
C. Kerangka Pikir .....	95
D. Pertanyaan Penelitian .....	98
<b>BAB III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>99</b>
A. Model Pengembangan .....	99
B. Prosedur Pengembangan.....	99
C. Desain Uji Coba Produk .....	106
1. Desain Uji Coba .....	106
2. Subjek Uji Coba .....	106
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	107
4. Teknik Analisis Data .....	110
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>112</b>
A. Hasil Pengembangan Produk Awal. ....	112
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	112
2. <i>Design</i> (Desain) .....	114
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	114
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	120
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi) .....	129

B. Kajian Produk Akhir.....	131
C. Pembahasan .....	137
D. Keterbatasan Penelitian .....	142
<b>BAB V. SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>143</b>
A. Simpulan tentang Produk.....	143
B. Saran Pemanfaatan Produk.....	143
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	145
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>146</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>159</b>

## **DAFTAR GAMBAR**

	<b>Halaman</b>
Gambar 1. Kerangka Pikir .....	97
Gambar 2. Tahapan Model ADDIE .....	100
Gambar 3. Diagram Hasil Penilaian Ahli Materi.....	117
Gambar 4. Diagram Hasil Penilaian Ahli Media .....	119
Gambar 5. Diagram Hasil Penilaian pada Uji Coba Skala Kecil.....	122
Gambar 6. Diagram Hasil Penilaian pada Uji Coba Skala Besar .....	124

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-Kisi Penilaian untuk Ahli Materi.....	109
Tabel 2. Kisi-Kisi Penilaian untuk Ahli Media .....	109
Tabel 3. Kisi-Kisi Penilaian untuk Guru .....	110
Tabel 4. Skala Interpretasi dengan <i>Rating Scale</i> .....	111
Tabel 5. Keterangan Validasi.....	116
Tabel 6. Data Hasil Penilaian Ahli Materi .....	117
Tabel 7. Data Hasil Penilaian Ahli Media.....	119
Tabel 8. Saran dan Masukan Ahli .....	120
Tabel 9. Data Hasil Penilaian pada Uji Coba Skala Kecil .....	121
Tabel 10. Data Hasil Penilaian pada Uji Coba Skala Besar .....	123
Tabel 11. Deskriptif Statistik .....	125
Tabel 12. Hasil Uji Normalitas .....	126
Tabel 13. Hasil Uji Homogenitas .....	127
Tabel 14. Hasil Uji <i>Pretest-Posttest</i> Motorik Kasar.....	127
Tabel 15. Hasil Uji <i>Pretest-Posttest</i> Komponen Motorik .....	128

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Semakin berkembangnya zaman pada teknologi yang semakin canggih seakan merampas semua masa yang seharusnya dilakukan anak, yaitu masa bermain dan beraktivitas fisik dengan teman-temannya. Indonesia merupakan salah satu negara dengan populasi pengguna internet terbesar di dunia. Laporan *We Are Social* (2023), jumlah pengguna media sosial di dunia mencapai 4,95 miliar orang pada Oktober 2023. Ini berarti sebanyak 61,4% dari populasi dunia telah menggunakan media sosial. Jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai 213 juta orang per Januari 2023. Jumlah ini setara 77% dari total populasi Indonesia yang sebanyak 276,4 juta orang pada awal tahun 2024. Jumlah pengguna internet di Tanah Air naik 5,44% dibandingkan tahun sebelumnya. Pada Januari 2022, jumlah pengguna internet di Indonesia baru sebanyak 202 juta orang.

Selain itu, aplikasi *game* pada *smartphone* dapat mengembangkan kemampuan otak yang berkaitan dengan kognitif atau kecerdasan logika-matematika seperti kemampuan menghitung, logika berpikir, dan pemecahan masalah. Bermain *game* dengan durasi  $\leq 3$  jam berpengaruh positif terhadap kognitif atau kecerdasan anak, namun dampak negatif pengguna *smartphone* juga cukup besar bagi perkembangan anak. Bermain *game* dengan durasi yang lama dan dilakukan setiap hari, maka berpengaruh negatif terhadap kognitif atau kecerdasan (Rusmianto & Putra, 2020, p. 3). Selain berdampak

terhadap kognitif pengguna *smartphone* juga menjadi cenderung malas bergerak dan beraktivitas dikarenakan mudahnya mengakses media informasi dan teknologi melalui *smartphone* (Purwijayanti & Munir, 2021, p. 41).

Pendidikan sangat berperan penting dalam pembangunan nasional, pendidikan sangat diharapkan dapat melahirkan peserta didik-peserta didik calon penerus bangsa yang kompeten, kritis, kreatif, rasional, mandiri dan berpegang pada nilai-nilai religi. Pendidikan pada saat ini sangat dipandang sebagai usaha sadar dan terencana bagi pengembangan manusia dan masyarakat secara utuh. Pendidikan juga sangat penting dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk kemandirian warga negara. Selain itu, pendidikan juga harus mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan (Sakdiah & Syahrani, 2022, p. 622).

Kegiatan pembelajaran akan terlaksana dengan baik apabila memiliki kurikulum yang baik dan tujuan pembelajaran yang jelas. Mutu pendidikan sekolah sangat ditentukan oleh kurikulum yang ada dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran tidak terlepas dari suatu sistem kurikulum yang saling berkaitan, dan memungkinkan terjadinya proses pembelajaran tersebut. Untuk mengembangkan bakat dan kemampuan peserta didik, sekolah dituntut mempunyai program yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi, baik prestasi akademik maupun prestasi olahraga yang di dalamnya meliputi faktor fisik dan keterampilan gerak.

Salah satu mata pelajaran yang memuat kurikulum untuk menekankan pada teori serta faktor fisik dan keterampilan gerak adalah mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). PJOK memiliki berbagai tujuan yang akan dicapai selama kegiatan pembelajaran, salah satunya yaitu membantu dan mendorong setiap orang untuk mencapai status kesehatan yang lebih baik melalui usaha dan perbuatannya sendiri. PJOK merupakan bagian dari pendidikan nasional yang bertujuan untuk mengembangkan kebugaran jasmani, mental, emosional, sosial, serta pola hidup sehat dengan aktivitas jasmani (Battista, et al., 2019, p. 761; Griban, et al., 2020, p. 2). Bukti menunjukkan bahwa anak-anak dapat mengembangkan keterampilan pribadi dan sosial melalui partisipasi dalam PJOK (Opstoel, et al., 2020, p. 797; Wright, et al., 2019, p. 1499; Cairney, et al., 2019, p. 371).

PJOK juga merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada tingkat sekolah dasar. Usia sekolah dasar adalah usia-usia emas untuk tumbuh kembang anak. Usia sekolah dasar merupakan masa-masa yang sangat bagus untuk pertumbuhan dan perkembangan fisik serta yang berperan penting dalam pembentukan individu yang berkualitas di kemudian hari (Susanto, 2021, p. 43). Peserta didik sekolah dasar merupakan salah satu aset sangat penting bagi setiap bangsa yang mana kelak akan menggantikan serta meneruskan tongkat estafet pemerintahan, politik, agama, pendidikan, olahraga, dan lain sebagainya. Oleh sebab itu para peserta didik sekolah dasar ini harus dipersiapkan dengan sebaik mungkin. Bekal tersebut di mulai dari bekal pendidikan yang baik, fisik yang kuat, serta badan yang sehat.

PJOK yang dilaksanakan pada anak sekolah dasar merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan anak melalui rangsangan yang terintegrasi, sehingga dapat berkembang dengan optimal. Agar tujuan tersebut tercapai, maka guru dituntut untuk kreatif dalam melakukan pembelajaran yaitu dengan menciptakan suasana pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik agar tidak bosan dan dapat mengikuti pembelajaran secara maksimal. Peran seorang pengajar PJOK sangat penting untuk membantu memaksimalkan pertumbuhan peserta didik sekolah dasar melalui PJOK. Gagasan ini diperkuat oleh Panggung Sutapa et al (2021) perkembangan motorik pada anak sekolah dasar merupakan salah satu yang perlu dirangsang dan perkembangan motorik berkaitan dengan kemampuan anak dalam menggunakan anggota gerak untuk melakukan gerakan yang melibatkan sistem saraf, otot, dan rangka atau tulang.

Keterampilan motorik sangat penting diajarkan kepada peserta didik sekolah dasar. Karakteristik anak-anak yang selalu bergerak dengan riang, sehingga keterampilan motorik yang baik sangat diperlukan untuk perkembangan anak. Perkembangan motorik anak adalah suatu proses kematangan yang berhubungan dengan aspek deferensial bentuk atau fungsi termasuk perubahan sosial emosional (Cook, et al., 2019, p. 2; Fathirezaie, et al., 2021, p. 157; Brown, et al., 2020, p. 2). Pratomo & Gumantan (2020, p. 11) menyatakan bahwa proses motorik adalah gerakan yang langsung melibatkan otot untuk bergerak dan proses persyarafan yang menjadikan

seseorang mampu menggerakkan anggota tubuh (tangan, kaki, dan anggota tubuh).

Anak-anak dalam belajar motorik memerlukan pengalaman keterampilan dasar (lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif), anak harus belajar melakukan gerakan sederhana sebelum menghubungkannya ke dalam gerakan yang lebih rumit (Utamayasa, 2021, p. 24). Sebelum menguasai sebuah keterampilan gerak, anak-anak harus diberikan latihan. Anak-anak harus memiliki kesempatan untuk mencoba, membetulkan, dan mencoba lagi. Anak-anak akan memperbaiki keterampilan motoriknya berdasarkan pengalaman bermain yang dilakukan sebelumnya. Ingatan berperan penting bagi anak dalam mempelajari keterampilan motorik.

Usia sekolah dasar tidak akan jauh dari kata bermain. Yani (2021, p. 31) menyatakan bahwa permainan sangat cocok diberikan pada anak usia Sekolah Dasar karena dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan motorik peserta didik, dalam pendidikan jasmani materi permainan anak-anak banyak ragam dan jenisnya. Bermain pada masa sekarang masih menjadi metode yang tepat untuk merangsang perkembangan anak. Melalui bermain secara alami anak akan menjadi senang, sehingga dapat mengembangkan sistem interperatif organik, *neuromuscular*, sosial, dan emosional (Sutapa et al., 2021, p. 2434). Dapat disimpulkan bahwa untuk mendapat hasil yang maksimal pada pertumbuhan dan perkembangan motorik peserta didik dengan yaitu dengan cara melakukan pembelajaran PJOK dengan sebuah permainan atau bermain agar guru dapat menarik perhatian peserta didik.

Perkembangan motorik merupakan proses atau tahapan tumbuh kembangnya kemampuan gerak anak. Selain itu perkembangan motorik anak sangat penting bagi anak dikarenakan perkembangan motorik adalah perkembangan kemampuan atau potensi fisik yang dimiliki oleh anak untuk menunjang kehidupan sehari-hari. Pada dasarnya perkembangan motorik setiap anak berbeda-beda, baik dari segi kematangan sistem-sistem tubuh, postur, serta status gizi. Perkembangan motorik tercermin dalam munculnya keterampilan baru dan proses perbaikan kehalusan gerak dan hasilnya, artinya setiap bentuk gerakan baru yang ditampilkan oleh anak dan terus mengulangi gerakan tersebut hingga memunculkan pola gerakan yang lebih baik merupakan suatu bentuk perkembangan motorik bagi anak (Salman & Darsi, 2020, p. 47).

Gerakan motorik merupakan dasar dan fondasi yang kuat dalam mendukung kegiatan belajar, bermain, sosialisasi, dan juga menjadi salah satu bentuk untuk membangun kepercayaan diri anak (Weiss, 2020, p. 315; Akbar & Tohar, 2021, p. 2364). Kemampuan motorik berguna bagi anak untuk perkembangan kognitif anak (Veldman, et al., 2019, p. 39; Lee, et al., 2020, p. 733). Saat anak memasuki fase sekolah, anak menjalankan kegiatan di sekolah dengan performa yang baik apabila fondasi fisiknya kuat. Hal ini dapat berdampak besar pada pencapaian akademik nantinya. Anak dengan kemampuan motorik yang baik akan membuat anak nyaman bergerak dan lebih percaya diri dalam melakukan kegiatan dalam perkembangannya, sehingga dapat berdampak pada prestasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru PJOK di tiga SD Negeri yang ada di Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman pada bulan Februari 2022 menunjukkan: (1) rata-rata peserta didik hanya aktif di menit-menit awal dan ketika memasuki akhir materi 40% peserta didik kurang bersemangat untuk menyelesaikan pembelajaran, (2) para peserta didik kurang fokus dan merasa sulit karena guru kurang kreatif akan pembelajaran yang kurang menarik. Ketiga SD Negeri tersebut adalah SD Negeri Perumnas, SD Negeri Karangasem dan SD Negeri Ambarukmo. Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, dapat dijabarkan dari hasil wawancara yaitu ketika saat pembelajaran PJOK dimulai para peserta didik 100% antusias mengikuti pembelajaran akan tetapi ketika sudah memasuki pertengahan hingga akhir hanya 60% yang masih antusias mengikuti, selebihnya sudah tidak fokus mengikuti pembelajaran karena bercanda dengan teman sebayanya atau merasa bosan dan lain-lain, sehingga hal ini membuat tujuan dari Pendidikan jasmani untuk menstimulasi perkembangan motorik anak tidak maksimal.

Fakta yang ada di lapangan, masih ada yang selalu mengedepankan akademik anak tanpa memperhatikan kesiapan anak. Contohnya, anak sudah diajarkan menulis tanpa melihat apakah anak sudah siap memegang pensil, apakah otot-otot anak sudah mampu. Anak lebih senang melakukan kegiatan di luar ruangan karena anak merasa lebih renggang dan bebas, namun sebagian besar kegiatan pembelajaran masih dilakukan di dalam ruangan kelas. Kegiatan yang dilakukan di dalam ruangan kelas dengan menggunakan

lembar kerja anak (LKA). Kegiatan-kegiatan pembelajaran lebih sering bersifat individual dan masih bersifat monoton. Pembelajaran masih bersifat konvensional, guru masih menjadi pusat segalanya. Hal tersebut mengakibatkan anak merasa bosan dan kurang begitu tertarik dengan pembelajaran, sehingga membutuhkan inovasi model pembelajaran yang menarik perhatian anak. Berdasarkan studi pendahuluan dengan 15 guru diperoleh data bahwa 80% guru menyatakan peserta didik sering mengalihkan perhatian pada peserta didik lain saat guru memberikan materi gerak.

Selanjutnya peneliti menanyakan tanggapan guru yang ada tiga sekolah termasuk guru PJOK berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran yang berbasis pada permainan. Terdapat dua macam jawaban dari total 15 guru yang berasal dari tiga sekolah, yaitu; setuju dan tidak setuju. (1) pertama jawaban tidak setuju diberikan oleh 3 guru (20%), sedangkan 12 guru (80%) menjawab setuju. Alasan ketiga guru tidak setuju karena guru tidak memiliki keterampilan berkaitan dengan PJOK. Oleh karena itu banyak sekolah yang tidak melaksanakan pembelajaran pengembangan gerak berbasis permainan.

Rendahnya stimulasi perkembangan motorik telah menyebabkan keterlambatan perkembangan, dan keterlambatan tersebut dapat berpengaruh pada perilaku lainnya (Hayuningtyas, 2020, p. 11). Dari gagasan di atas dapat diasumsikan bahwa untuk menarik perhatian peserta didik agar mencapai tujuan, yaitu meningkatkan keterampilan motorik anak, maka harus terlaksanakannya pembelajaran PJOK yang efektif agar maksimal dan dapat

menstimulasi peserta didik supaya aktif mengikuti pembelajaran PJOK secara maksimal. Hal tersebut dikarenakan kurang adanya media pembelajaran yang memuat model rangkaian bermain yang menarik agar peserta didik tertarik dan lebih bersemangat mengikuti pembelajaran PJOK.

Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan bagi peserta didik, dengan bermain peserta didik tidak merasakan lelah atau terbebani dalam melakukan aktivitas tetapi menjadi sesuatu yang menyenangkan, dengan kata lain tidak membosankan, maka akan terjadilah pembelajaran yang sesungguhnya, dalam pembelajaran aspek motorik yang mengasyikkan adalah utamanya dicurahkan pada aspek kandungannya dari aktivitas bermain yang menyenangkan. Bermain juga sebagai alat stimulasi yang sangat tepat bagi anak. Melalui kegiatan bermain, daya pikir anak terangsang untuk menggunakan aspek emosional, sosial, dan fisiknya (Cornejo, et al., 2021, p. 375). Bermain juga dapat meningkatkan kemampuan fisik, pengalaman, dan pengetahuannya serta berkembang unsur keseimbangan mental anak (Purwanto, 2020, p. 2). Rozana & Bantali (2020, p. 42) mengemukakan dunia anak-anak adalah dunia bermain, bagaimanapun bermain membutuhkan energi dan konsentrasi yang cukup menguras. Melalui bermain anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra tubuh, mengeksplorasi, merespons dunia sekitar, serta menemukan seperti apa dunia ini dan diri sendiri.

Penelitian terkait metode bermain untuk meningkatkan motorik anak yang dilakukan oleh Sutapa, Pratama et al., (2021, p. 6). Penelitian ini

bertujuan untuk mengetahui peningkatan motorik anak dengan melakukan model pembelajaran bermain. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pra dan pasca pelatihan unsur kemampuan motorik anak usia dini dengan tingkat signifikan  $p\text{-value} < 0,05$ . Penelitian lain yang telah dilakukan oleh Sutapa, Prasetyo, et al., (2020, p. 7) menunjukkan hasil bahwa indeks perkembangan motorik pada anak prasekolah masih sangat rendah, hal tersebut ditunjukkan pada besarnya indeks gabungan (MDI) hanya sebesar 0,387. Dilihat dari besaran indeks, jika dibandingkan dengan besaran indeks MDI yang bergerak antara 0 sampai 1, perkembangan motorik dikategorikan masih rendah.

Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan Hanifah & Oktadinata (2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efek pemberian permainan yang telah dimodifikasi dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar Taman Kanak-Kanak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model permainan yang diterapkan pada peserta didik TK Bintang Kelurahan Payo dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar anak. Modifikasi permainan mempengaruhi secara signifikan terhadap keterampilan motorik kasar pada peserta didik TK Kota Jambi.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Kristina & Pratama (2019) menunjukkan bahwa pengembangan model pembelajaran gerak dasar atletik berbasis permainan, untuk anak usia 7 s.d 12 tahun telah dinyatakan valid oleh ahli belajar motorik, ahli aktivitas fisik dan praktisi pendidikan anak usia Sekolah Dasar (SD). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model

pembelajaran gerak dasar berbasis permainan kecil dan tradisional terbukti 85% dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar atletik sekaligus meningkatkan motivasi, membangun rasa percaya diri serta keberanian.

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

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka sangat perlu sebuah solusi yang bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik untuk mengikuti pembelajaran PJOK secara maksimal agar perkembangan keterampilan motorik anak dapat tercapai menyeluruh. Peneliti memiliki sebuah solusi untuk permasalahan di atas yaitu dengan mengembangkan model pembelajaran melalui aktivitas bermain agar peserta

didik lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran PJOK dengan judul “Pengembangan Model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ada yaitu sebagai berikut:

1. Masih kurangnya kemampuan motorik kasar peserta didik sekolah dasar kelas bawah.
2. Pembelajaran PJOK di sekolah kurang menarik yang menyebabkan peserta didik merasa bosan.
3. Keterbatasan mengemas permainan masih terlihat seadanya, sehingga peserta didik kurang antusias.
4. Diketahui dampak dari penggunaan *smartphone* yang menyebabkan peserta didik merasa malas untuk bergerak.
5. Kurangnya pengetahuan model pengembangan melalui aktivitas bermain yang bertujuan meningkatkan motorik peserta didik pada pembelajaran PJOK.

## **C. Batasan Masalah**

Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Penelitian ini dibatasi pada model pembelajaran berbasis permainan. Subjek dikhususkan pada peserta didik kelas bawah, yaitu kelas I, II, dan III.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan Batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah konstruksi model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar?
2. Bagaimanakah kelayakan produk berupa model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar?
3. Bagaimana keefektifan model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar?

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

Berdasarkan uraian di atas maka adapun tujuan yang ingin dilaksanakan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui konstruksi model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar.
2. Mengetahui kelayakan produk berupa model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar.

3. Mengetahui keefektifan model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar.

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

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini yaitu berupa model pembelajaran melalui aktivitas bermain yang bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan motorik peserta didik kelas bawah di Sekolah Dasar pada saat proses pembelajaran PJOK, dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk model pembelajaran melalui aktivitas bermain yang dapat melibatkan guru dan peserta didik yang menyenangkan dan dapat membuat seluruh peserta didik aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran PJOK.
2. Produk ini menyediakan materi pembelajaran berupa gambar, area permainan, dan teks penjelas yang menarik perhatian peserta didik.
3. Produk model pembelajaran untuk meningkatkan motorik peserta didik kelas bawah di sekolah dasar melalui aktivitas bermain, model ini berisi petunjuk bagi guru untuk diterapkan kepada peserta didik, berupa aktivitas pendahuluan yaitu pemanasan, aktivitas inti yaitu terdapat 5 jenis permainan yang memuat tujuan aktivitas, cara bermain, sarana dan prasarana, area permainan, standar ketertiban dan keselamatan kemudian yang terakhir berupa pendinginan.

## **G. Manfaat Pengembangan**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis sebagai berikut:

### 1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan yang bersifat progresif dan inovatif. Sumbangan utama dari hasil penelitian ini dapat menambah wawasan model pembelajaran melalui aktivitas bermain untuk meningkatkan kemampuan motorik peserta didik.

### 2. Praktis

#### a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan guru sebagai acuan dalam meningkatkan motorik anak dalam proses pembelajaran PJOK.

#### b. Bagi Peserta didik

Peserta didik mendapatkan pengalaman langsung untuk melakukan model pembelajaran melalui aktivitas bermain yang menyenangkan.

## **H. Asumsi Pengembangan**

Asumsi dari pengembangan model pembelajaran melalui aktivitas bermain yaitu menghasilkan produk yang efektif untuk meningkatkan motorik peserta didik yang dihasilkan berbentuk buku pedoman bagi guru yang terdiri dari 5 jenis permainan dengan petunjuk pelaksanaan, waktu pelaksanaan dan standar keselamatan.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

##### **1. Pembelajaran PJOK**

###### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama dalam kegiatan belajar mengajar. Pendapat Setiawan (2017, p. 20) bahwa pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada peserta didik, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru, jadi istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar, proses belajar mengajar atau kegiatan belajar mengajar. Secara psikologis pengertian pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil dari interaksi individu itu dengan lingkungannya.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses membelajarkan siswa atau membuat siswa belajar (*make student learn*). Tujuannya ialah membantu siswa belajar dengan memanipulasi lingkungan dan merekayasa kegiatan serta menciptakan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa untuk melalui, mengalami atau melakukannya

(Kim, 2020, p. 145). Dari proses melalui, mengalami dan melakukan itulah pada akhirnya siswa akan memperoleh pengetahuan, pemahaman, pembentukan sikap dan keterampilan. Dalam konteks ini, siswa yang aktif melakukan aktivitas belajar. Aktivitas belajar siswa yang dimaksud di sini adalah aktivitas jasmaniah maupun aktivitas mental.

Djamaludin & Wardana (2019, p. 14) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Akhiruddin, dkk., (2020, p. 12) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Pembelajaran ini adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal.

Senada dengan pendapat di atas, Yestiani & Zahwa (2020, p. 41) menjelaskan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Pendapat Mahama & Arifin (2021, p. 10) bahwa pembelajaran dari sudut pandang teori interaksional didefinisikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Berdasarkan konsep ini, pembelajaran dipandang memiliki kualitas baik jika interaksi yang terjadi bersifat multi arah, yakni guru-peserta didik, peserta didik-guru, peserta didik-peserta didik, peserta didik-sumber belajar, dan peserta didik-lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar, sehingga proses pembelajaran sangat saling membutuhkan, guru membutuhkan peserta didik dan peserta didik sangat membutuhkan peran guru, namun seharusnya bantuan guru harus semakin dikurangi karena tujuannya adalah meningkatkan keaktifan peserta didik bukan guru yang menjadi semakin aktif, dengan hal ini seharusnya pembelajaran yang tadinya satu arah (guru-peserta didik) menjadi dua arah (guru-peserta didik dan peserta didik-guru).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah memiliki hakikat perencanaan atau perancangan sebagai upaya untuk membelajarkan peserta didik, sehingga peserta didik akan mengalami perubahan dan hasil akhir dari proses suatu kegiatan pembelajaran akan tampak dalam penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang ditunjukkan dengan nilai tes serta untuk memperoleh nilai tersebut perlu dilakukan evaluasi.

**b. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Jasmani**

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan di sekolah. Pada tingkat SD, SMP, dan SMA/ sederajat. Pendapat Irianto (2019, p. 3) bahwa Mata pelajaran PJOK pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Pelajaran PJOK khususnya di tingkat SMP, diharapkan mampu mengenalkan peserta didik dengan konsep-konsep penjas yang mengarahkan peserta didik agar memahami konsep tentang olahraga, kesehatan, dan prestasinya.

PJOK telah disajikan sebagai mata pelajaran di mana peserta didik dan guru dapat mengembangkan kesejahteraan emosional dan membangun pengalaman sosio-emosional yang positif (Gagnon, 2016, p. 22). Quennerstedt (2018) menegaskan perlu untuk menempatkan penekanan pada PJOK yaitu komponen fisik dan pendidikan. Dari perspektif ini, PJOK melibatkan kombinasi pengetahuan teoretis dan gerakan. Seperti yang ditegaskan bahwa PJOK memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dalam, tentang dan melalui gerakan.

Jariono et al., (2020, p. 1019) berpendapat bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan *holistic* dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan jasmani dan kebugaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan serta perkembangan watak dan kepribadian dalam rangka pembentukan individu Indonesia yang berkualitas.

O'Donnell, et al., (2020, p. 605) berpendapat bahwa pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang penting, karena membantu mengembangkan peserta didik sebagai individu dan

mahkluk sosial agar tumbuh dan berkembang secara wajar. Hal Ini dikarenakan pelaksanaannya mengutamakan aktivitas jasmani khususnya olahraga dan kebiasaan hidup sehat. Dengan adanya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, maka potensi diri dari seseorang akan dapat berkembang. Pendidikan jasmani menekankan pada keterampilan motorik dan aktivitas fisik sebagai ekspresi diri, dengan aktivitas fisik atau aktivitas gerak sejauh ini untuk tujuan, pengambilan keputusan dan sebagainya serta dapat dimofikasi dalam pembelajaran (Knudson & Brusseau, 2021, p. 5).

Pendidikan Jasmani mewujudkan tujuan pendidikan melalui aktivitas jasmani atau fisik, sehingga bukan hanya mengembangkan aspek jasmani saja melainkan juga mengembangkan aspek kognitif yang meliputi kemampuan berpikir kritis dan penalaran serta aspek afektif yang meliputi keterampilan sosial, karakter diri seperti kepedulian dan kemampuan kerjasama (Lynch, 2019, p. 35). Ini berarti bahwa pendidikan jasmani tidak hanya membentuk insan Indonesia sehat namun juga cerdas dan berkepribadian atau berkarakter dengan harapan akan lahir generasi bangsa yang tumbuh dan berkembang dengan karakter yang memiliki moral berdasarkan nilai-nilai luhur bangsa dan agama.

Pendapat Hidayat & Juniar (2020, p. 37) bahwa PJOK adalah mata pelajaran yang proses pembelajarannya lebih dominan dilaksanakan di luar kelas, sehingga anak akan lebih mudah untuk

mempelajari banyak hal di lingkungannya, karena pada dasarnya tujuan penjas tidak hanya mengembangkan kemampuan motorik anak saja melainkan juga mengembangkan aspek kognitif dan afektif. Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskular, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka pendidikan nasional (Walton-Fisette & Sutherland, 2018, p. 12).

Program pendidikan jasmani yang efektif membantu peserta didik untuk memahami dan menghargai nilai yang baik sebagai sarana untuk mencapai produktivitas terbesar, efektivitas, dan kebahagiaan. Pendidikan jasmani terkait langsung dengan persepsi positif peserta didik dan kebiasaan olahraga. Permainan dan olahraga merupakan aspek penting dari pendidikan jasmani (Zorio-Ferreres, et al., 2018, p. 1646; Chiva-Bartoll, et al., 2020, p. 331). Pendidikan olahraga adalah model pedagogis di mana literasi fisik dapat dioperasionalkan dalam pembelajaran. Bukti substansial bahwa model tersebut memiliki fitur pedagogis berbeda yang berkontribusi pada atribut spesifik individu yang melek fisik dalam PJOK (Farias, et al., 2020, p. 264).

Pendidikan jasmani bukan hanya merupakan bagian penting bagi kehidupan manusia saja. Pendidikan jasmani juga merupakan

bagian penting dari proses pendidikan (Mustafa & Dwiyo, 2020, p. 422). Artinya, melalui pendidikan jasmani yang diarahkan dengan baik, anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya.

Hasil belajar sosial dan afektif ketika digabungkan bersama membantu mengembangkan kesehatan sebagai elemen penting dan diakui dari program pendidikan jasmani yang komprehensif (Richards et al., 2019, p. 36). Ini ditunjukkan, misalnya, oleh *SHAPE America National Standards*, yang meminta peserta didik yang melek fisik untuk menunjukkan "bertanggung jawab" perilaku pribadi dan sosial yang menghargai diri sendiri dan orang lain" dan mengakui "nilai fisik" aktivitas untuk kesehatan, kesenangan, tantangan, ekspresi diri dan/atau interaksi sosial" masing-masing (Dyson, et al., 2020, p. 5).

Karo-Karo, dkk., (2020, p. 44) mengemukakan bahwa Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, dan sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Tujuan dari pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan taraf kesehatan anak yang baik dan tidak bisa disangkal pula ada yang mengatakan bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Dengan

demikian proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat membentuk karakter yang kuat untuk peserta didik, baik fisik, mental maupun sosial, sehingga di kemudian hari diharapkan peserta didik memiliki budi pekerti yang baik, bermoral, serta mandiri dan bertanggung jawab.

Saitya & Yamin (2022, p. 622) berpendapat bahwa PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang memiliki peranan dalam membina pertumbuhan fisik, pengembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penghayatan nilai-nilai serta pembentukan pola hidup yang sehat. Tujuan penjasorkes di sekolah dasar juga mempertimbangkan adanya tujuan pembelajaran, kemampuan peserta didik, metode pembelajaran, materi, sarana dan prasarana, serta aktivitas pembelajaran. Materi dalam PJOK mempunyai beberapa aspek di antaranya aspek permainan dan olahraga, aspek pengembangan, aspek uji diri/senam, aspek ritmik, aspek akuatik, aspek pendidikan luar kelas, dan aspek kesehatan.

Pada hakikatnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental dan emosional (Wright & Richards, 2021, p. 21; Brusseau, et al., 2020, p. 32). Salah satu tujuan utama dari PJOK adalah untuk mendorong motivasi terhadap subjek untuk meningkatkan prestasi

akademik atau latihan fisik (Quintas-Hijós, 2019, p. 20). PJOK telah lama dikemukakan sebagai menyajikan peserta didik dengan niat belajar yang membantu peserta didik "mengenal" dan mengelola emosi mereka, membangun hubungan yang sehat, menetapkan tujuan positif, memenuhi kebutuhan pribadi dan kebutuhan sosial, membuat keputusan yang bertanggung jawab, dan memecahkan masalah” (Ciotto & Gagnon, 2018, p. 32).

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa PJOK adalah suatu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan pengembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi selaras dan seimbang.

## **2. Model Pembelajaran**

### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

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

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

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

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

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

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

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

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

Model pembelajaran merupakan suatu rencana mengajar yang memperhatikan pola pembelajaran tertentu. Model adalah “seperangkat prosedur dan berurutan untuk mewujudkan suatu proses” dengan demikian model pembelajaran adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk melaksanakan proses pembelajaran. Djamaludin & Wardana (2019, p. 34) menjelaskan ada empat rumpun model pembelajaran yakni; (1) Rumpun model interaksi sosial, yang lebih berorientasi pada kemampuan memecahkan berbagai persoalan sosial ke masyarakat. (2) Model pemrosesan informasi, yakni rumpun pembelajaran yang lebih berorientasi pada penguasaan disiplin ilmu. (3) Model pengembangan pribadi, rumpun model ini lebih berorientasi pada pengembangan kepribadian peserta belajar. (4) *Behaviorism* yakni model yang berorientasi pada perubahan perilaku.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Pengembangan model terdapat beberapa model yang sering digunakan dalam penelitian pengembangan (*Research and Development*). Adapun model yang sering digunakan dalam penelitian sebagai berikut: (1) model pengembangan dick dan carey, (2) model pengembangan perangkat menurut KEMP, (3) model pengembangan instructional (MPI), (4) model pengembangan ADDIE, (5) model pengembangan IDI, (6) model pengembangan ASSURE, (7) model pengembangan 4D, (8) model pengembangan Borg dan Gall, dan (9) model pengembangan Sugiyono (Sukirno & Pratama, 2018, p. 113).

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

sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Bentuk operasional model pembelajaran adalah perangkat pembelajaran. Setiap model pembelajaran mengarah pada desain pembelajaran yang membantu peserta didik mencapai pembelajaran tujuan.

**b. Unsur-Unsur Model Pembelajaran**

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

- 1) *syntax* yaitu langkah-langkah operasional pembelajaran,
- 2) *social system* yaitu suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran,
- 3) *principles of reaction* yaitu menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan, dan merespons peserta didik,
- 4) *support system* yaitu segala sarana, bahan, alat, atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran, dan
- 5) *instructional* dan *nurturant effect* yaitu hasil belajar yang diperoleh langsung berdasarkan tujuan yang disasar (*intructional effect*).

Pratiwi & Suhery (2021, p. 103) mengungkapkan komponen model pembelajaran terdiri atas: (1) konsep, (2) tujuan pembelajaran, (3) materi/kompetensi dasar yang akan dipelajari, (4) sintaks atau

langkah langkah pembelajaran, (5) kegiatan guru dan peserta didik, dan (6) penilaian hasil pembelajaran. Komponen model pembelajaran berbasis permainan tradisional ini menggunakan tujuh komponen yang terdiri atas: (1) konsep, (2) kompetensi dasar/indikator, (3) tujuan pembelajaran, (4) materi, (5) sintaks, (6) kegiatan guru dan peserta didik, dan (7) penilaian hasil pembelajaran.

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

#### 1) Sintak

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, harus ada langkah-langkah yang akan dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Langkah-langkah ini mengakomodasi tentang apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Langkah-langkah tersebut dalam model pembelajaran disebut sintak. Jadi sintak dalam model pembelajaran dimaknai sebagai tahap-tahap kegiatan dari setiap model. Hal penting yang dapat membedakan model dengan

komponen proses pembelajaran yang lain adalah bahwa urutan tahap-tahap sintak dalam model tidak bisa dibolak-balik. Hal yang perlu diperhatikan ketika menggunakan model adalah bahwa langkah-langkah atau tahap-tahap kegiatan model dalam kegiatan belajar mengajar dimunculkan dalam kegiatan inti.

## 2) Sistem Sosial

Sistem sosial memaparkan bagaimana lingkungan dapat berkembang dan berintegrasi kooperatif dengan ideal. Keberhasilan akhir dari simulasi, tergantung pada kerjasama dan partisipasi dari anak. Setiap model pembelajaran mensyaratkan situasi atau suasana dan norma tertentu. Situasi atau suasana dan norma yang berlaku dalam suatu model pembelajaran disebut sistem sosial. Ketika menerapkan model pembelajaran tertentu harus mempertimbangkan kemungkinan sistem sosial model yang ditetapkan cocok dengan situasi atau suasana di kelas atau lingkungan belajar yang dimiliki. Dalam kegiatan belajar mengajar guru mengendalikan aktivitas pembelajaran, tetapi dapat dikembangkan menjadi kegiatan dialog bebas dalam fase itu. Interaksi antar pelajar dipandu atau digerakkan oleh pembelajar.

## 3) Prinsip Reaksi

Peranan guru dan peserta didik dalam setiap model bisa berubah-ubah. Dalam beberapa model perubahan peranan guru

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

#### 4) Sistem Pendukung

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

#### 5) Dampak instruksional dan dampak pengiring

Memelihara dan mengajarkan berbagai jenis keterampilan dari hasil pendidikan yang terkonsep: kerjasama dan kompetisi. Pemikiran kritis dan pengambilan keputusan, empati, pengetahuan tentang sistem politik, sosial, dan ekonomi, keefektifan, kesadaran peran kesempatan, dan konsekuensi yang dihadapi. Dampak instruksional adalah hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan para peserta didik pada tujuan yang diharapkan. Namun demikian, dalam kegiatan belajar mengajar ada dampak pembelajaran yang muncul tanpa direncanakan terlebih dahulu. Dampak pembelajaran yang tidak direncanakan tersebut dikatakan sebagai dampak pengiring. Jadi dapat dikatakan bahwa dampak pengiring adalah hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses belajar mengajar, sebagai akibat terciptanya suasana belajar yang dialami langsung oleh para peserta didik tanpa pengarahan langsung dari guru.

#### c. Ciri-ciri Model Pembelajaran

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

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu sebagai contoh. Model ini dirancang untuk melatih

partisipasi dalam kelompok secara demokratis.

- 2) Memiliki misi dan tujuan pendidikan tertentu.
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar dikelas
- 4) Memiliki bagian model yang dinamakan, p. (a) urutan langkah belajar, (b) adanya prinsip reaksi, (c) sistem sosial, dan (d) sistem pendukung. Keempat komponen tersebut merupakan pedoman praktis untuk melaksanakan model pembelajaran.
- 5) Memiliki dampak dari penerapan model pembelajaran tersebut.
- 6) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

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

- 1) Rasional teoretik yang logis yang disusun oleh penciptanya atau pengembangnya. Model pembelajaran mempunyai teori berpikir yang masuk akal. Maksudnya para pencipta atau pengembang membuat teori dengan mempertimbangkan teorinya dengan kenyataan sebenarnya serta tidak secara fiktif dalam menciptakan dan mengembangkannya;
- 2) Tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar). Model pembelajaran mempunyai tujuan yang jelas tentang apa yang

akan dicapai, termasuk di dalamnya apa dan bagaimana peserta didik belajar dengan baik serta cara memecahkan suatu masalah pembelajaran;

- 3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil. Model pembelajaran mempunyai tingkah laku mengajar yang diperlukan sehingga apa yang menjadi cita-cita mengajar selama ini dapat berhasil dalam pelaksanaannya;
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Model pembelajaran mempunyai lingkungan belajar yang kondusif serta nyaman, sehingga suasana belajar dapat menjadi salah satu aspek penunjang apa yang selama ini menjadi tujuan pembelajaran. Pada akhirnya setiap model pembelajaran memerlukan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang berbeda. Setiap pendekatan memberikan peran yang berbeda kepada peserta didik, pada ruang fisik, dan pada sistem sosial kelas.

### **3. Bermain**

#### **a. Pengertian Bermain**

Bermain adalah dunia yang menyenangkan bagi anak-anak. Di dalamnya terdapat banyak unsur yang akan membentuk rohani ataupun jasmani dari anak-anak. Salah satu sifat bermain adalah menyenangkan. Hal itulah yang membuat anak-anak tertawa lepas

tiada beban untuk melakukan kegiatan bermain. Permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Studi telah menunjukkan bahwa bermain dapat berdampak positif pada keterampilan dasar, kebugaran fisik umum, dan faktor terkait (Bhamani, et al., 2020). Studi Hinkley, et al., (2018) temuan menunjukkan bahwa menonton televisi/DVD/video mungkin merugikan, dan bermain di luar ruangan menguntungkan, terkait dengan keterampilan sosial anak-anak prasekolah.

Bermain juga sebagai alat stimulasi yang sangat tepat bagi anak. Melalui kegiatan bermain, daya pikir anak terangsang untuk menggunakan aspek emosional, sosial, dan fisiknya (Cornejo, et al., 2021, p. 375). Bermain juga dapat meningkatkan kemampuan fisik, pengalaman, dan pengetahuannya serta berkembang unsur keseimbangan mental anak (Purwanto, 2020, p. 2). Muliawan (2013, p.42) mengemukakan dunia anak-anak adalah dunia bermain, bagaimanapun bermain membutuhkan energi dan konsentrasi yang cukup menguras. Melalui bermain anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra tubuh, mengeksplorasi, merespons dunia sekitar, serta menemukan seperti apa dunia ini dan diri mereka sendiri.

Bermain merupakan kebutuhan emosional yang penting bagi anak. Sesuai dengan kebutuhan anak bermain dianggap penting,

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

Bermain memiliki arti penting yang berbeda dalam setiap periode kehidupan, terutama pada anak usia dini. Ada jenis permainan yang dinikmati atau dimainkan oleh individu dari semua kelompok umur. Diketahui bahwa pada anak usia dini, anak-anak kebanyakan suka beraktivitas peran dalam permainan dan mereka ingin mengubah setiap pengalaman mereka menjadi permainan. Namun, yang membedakan bermain dengan periode lain pada periode ini adalah anak-anak menggunakan bermain sebagai alat untuk memahami dan memaknai hidup (Fleer, 2019, p. 1257).

Permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Aktivitas fisik

yang dilakukan di sekolah dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik, kebugaran, kepribadian, disiplin, kejujuran, dan tanggung jawab kerjasama dengan menggunakan model yang tepat. Model pembelajaran yang paling tepat dengan cara menerapkan pendekatan bermain karena dengan pembelajaran yang menyenangkan akan membuat peserta didik tidak jenuh dan hasil pembelajaran akan tercapai secara maksimal (Sutapa & Suharjana, 2019, p. 544).

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

Potensi aktivitas fisik, seperti koordinasi, kekuatan, dan kepercayaan diri akan didapat dengan mudah ketika anak-anak terlibat secara langsung dalam kegiatan fisik yang menyenangkan (Gipit et al., 2017, p. 925-926). Dini (2022, p. 558) mengungkapkan

bermain memberikan banyak manfaat salah satunya dengan bergerak (motorik) yang akan memengaruhi tumbuh kembang dan kesehatan badan anak tersebut. Mobilitas gerak dasar dapat diserap dalam berbagai permainan, olahraga, dan aktivitas fisik yang dilakukan setiap hari.

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

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, bermain dapat disimpulkan sebagai kegiatan yang banyak unsur yang akan membentuk pribadi ataupun raga dari anak-anak. Bermain adalah hal penting bagi seorang anak, permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Kesempatan bermain sangat berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks. Bermain akan

merangsang anak untuk menggunakan serta mengembangkan segala aspek emosional, sosial, serta fisiknya. Bermain juga memperkenalkan dunia baru dan hal baru bagi anak. Dengan mempelajari hal-hal baru, anak akan belajar untuk mengontrol emosi, manajemen waktu, bergaul, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya. Melalui bermain pun, fisik anak akan terlatih, kemampuan kognitif dan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang juga.

**b. Faktor yang Mempengaruhi Anak dalam Bermain**

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan seorang anak untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi anak dalam bermain. Bermain mempunyai kekuatan positif untuk membantu perkembangan anak terutama bermain imajinatif bagi anak. Bermain juga memberikan masukan bagi anak mengenai mamajukan kecepatan masuknya stimulus baik dari dalam maupun dari dunia luar, yaitu aktivitas otak yang secara konstan memainkan kembali dan merekam pengalaman-pengalaman. Ada beberapa faktor yang memengaruhi anak dalam bermain adalah, p. (1) kesehatan, (2) intelegensi, (3) jenis kelamin, (4) lingkungan, dan (5) status sosial dan ekonomi (Lubis, 2018, p. 2; Jafar & Satriana, 2018, p. 51). Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Melalui

bermain anak dapat mengoptimalkan laju kecepatan stimulus karena mengalami emosi atau perasaan yang menyenangkan (Utama, 2020, p. 15).

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

1) Faktor Sosial-Budaya

Anak-anak melakukan permainan, umumnya hasil refleksi dari gambaran kehidupan lingkungan sosial budaya, di mana anak tinggal. Anak adalah individu-individu yang cerdas, karena telah mampu untuk mengobservasi dan meniru perilaku-perilaku orang dewasa lalu mempraktikkannya dalam kehidupan bermain. Nilai sosial budaya sangat mempengaruhi corak bermain anak dimana anak tinggal. Karena itu, jenis dan bentuk permainan di tiap-tiap daerah berbeda. Permainan anak yang merupakan tiruan aktivitas orang dewasa yang anak lihat, atau dengar dari cerita orang dewasa. Anak-anak bermain untuk bersenang-senang namun permainan tersebut berfungsi sebagai latihan bagi anak-anak untuk dilakukan saat dewasa". Ini berarti, saat bermain anak tidak hanya mendapat kesenangan, kegembiraan, rileks, tapi anak dilatih untuk menjalankan permainan ini dengan serius pada saat dewasa nanti.

## 2) Faktor Gender dan Teman Bermain

Anak cenderung memilih teman bermain yang dapat diajak kerjasama dan saling pengertian. Pemilihan teman bermain dimulai dari dalam kehidupan keluarga kemudian di luar keluarga. Anak-anak usia di bawah tiga tahun mulai bermain bersama orang tua atau saudara kandungnya, tetapi menginjak usia 4-5 tahun anak mulai memilih teman bermainnya di lingkungan luar keluarganya. Anak mulai membuka wawasan pergaulan dan belajar mengembangkan kemampuan kerjasama dengan anak-anak sebayanya. Anak usia tiga tahun ke bawah bersedia bermain dengan siapa pun baik laki-laki maupun wanita. Usia 4 tahun ke atas sudah mulai mempertimbangkan jenis kelamin. Anak laki-laki lebih sadar daripada anak perempuan tentang kesesuaian mainannya dengan jenis kelamin. Anak laki-laki juga menunjukkan minat bermain yang lebih luas daripada anak perempuan.

## 3) Faktor Media Massa

Televisi merupakan media elektronik yang sangat mempengaruhi anak dalam bermain. Banyak stasiun televisi yang menayangkan program acara yang menarik untuk anak-anak. Berbagai informasi yang diperoleh dari televisi akan diserap, diingat dan digunakan untuk pengembangan kegiatan bermain anak-anak. Banyak ide bermain anak dilakukan oleh

anak berasal dari penayangan program acara televisi. Menonton televisi adalah salah satu kegiatan bermain yang populer pada masa awal kanak-kanak.

#### 4) Faktor Ketersediaan Sarana dan Prasarana

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

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak faktor yang memengaruhi anak dalam bermain. Pertama, semakin sehat anak semakin banyak energi sehingga anak aktif bermain. Kedua, perkembangan motorik yang akan berpengaruh pada jenis permainan yang dimainkan. Ketiga, intelegensi akan memengaruhi keaktifan anak dalam bermain.

Keempat, jenis kelamin juga memengaruhi jenis permainan yang dipilih. Kelima, lingkungan anak akan memengaruhi anak dalam bermain. Keenam, keadaan sosial ekonomi akan memengaruhi anak dalam memilih permainan. Ketujuh, jumlah waktu bermain akan memengaruhi kesempatan anak dalam bermain, serta peralatan akan memengaruhi permainan yang dilakukan oleh anak.

**c. Manfaat Bermain**

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

Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak pra sekolah mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya. Anak di dalam bermain memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang anak rasakan dan pikirkan. Dengan bermain, anak sebenarnya sedang mempraktekkan keterampilan dan anak mendapatkan kepuasan dalam bermain, yang berarti mengembangkan dirinya sendiri. Anak dalam bermain dapat mengembangkan motorik kasar dan motorik halus, meningkatkan penalaran, dan memahami lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi, dan kreativitas (Andayani, 2021, p. 231).

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

1) Bermain memicu kreativitas

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

2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak

Bermain suatu media yang sangat crucial dalam proses berfikir anak. Perkembangan kognitif anak tidak bisa terlepas dari proses yang dinamakan dengan bermain. Rasa senang dalam bermain membantu perkembangan intelektual atau kecerdasan berfikir anak yang nantinya akan mendapat berbagai pengalaman, sehingga dapat memperkaya cara berfikir mereka.

3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik

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

4) Bermain bermanfaat untuk melatih empati

Empati adalah suatu perasaan seseorang yang ikut merasakan apa yang dirasakan orang lain. Dengan mempunyai sifat empati anak akan pandai menempatkan dirinya pada keadaan orang

lain, dan akan muncul sifat tenggangrasa pada anak. Sifat empati ini adalah sifat yang menunjukkan jiwa sosial anak, sehingga bisa dikatakan bahwa sifat empati bisa mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini yaitu sosial emosional. Contoh pengembangan sifat empati pada anak di taman kanak-kanak yaitu dengan metode bermain peran. Anak memerankan suatu peran tertentu dan cerita tertentu, maka anak tersebut bisa terbangun sifat-sifat yang ada dalam cerita tersebut.

#### 5) Bermain Bermanfaat Mengasah Pancaindra

Panca indera seorang anak yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman, peraba dan pengucapan harus di asah dan di stimulus dengan baik dari sejak bayi. Kenapa panca indera tersebut harus di stimulus dengan baik, karena ketika anak mempunyai panca indera yang bagus maka anak tersebut akan cepat menyerap pembelajaran yang ada di sekolah. Contohnya, indera penglihatan dan pendengaran, apabila kedua indera tersebut berkembang dengan baik maka akan mudah menangkap apa yang diperintahkan guru, akan mudah menyerap apa yang diajarkan guru di taman kanak-kanak. Selain itu anak juga gampang peka terhadap apa yang terjadi lingkungan sekitarnya. Banyak metode pembelajaran di taman kanak-kanak yang bisa mengasah panca indera secara optimal, sehingga perkembangan kepekaan panca indera akan berkembang secara baik. Seperti

permainan “kotak aroma” untuk latihan indra pencium, permainan “suara apa” untuk latihan indra pendengar, gambar-gambar di buku untuk latihan indra penglihatan, nyanyian “apa rasanya” dan permainan merasakan berbagai rasa makanan dengan mata tertutup untuk melatih indra pengecap, dan banyak lagi.

6) Bermain sebagai media terapi (pengobatan)

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

7) Bermain itu melakukan penemuan

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

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

1) Mengembangkan kreativitas

Bermain sebagai kegiatan yang membutuhkan daya imajinasi, penalaran logika, maupun pemikiran untuk memecahkan suatu masalah. Setiap anak dituntut untuk kreatif dalam bermain agar dapat mengimbangi kegiatan bermain anak yang lain. setiap anak bersikap kompetitif tetapi masih dalam kerangka pola aturan kesepakatan kelompok sosial. Oleh sebab itu, kreativitas bermain harus tetap sportif, menjunjung nilai-nilai kejujuran, mau mengakui kekalahan dan menerima kekalahan orang lain.

2) Mengembangkan keterampilan psikomotorik

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

3) Mengembangkan kemampuan bahasa

Dalam bermain terjadi interaksi antara satu dengan yang lain. Keterampilan sosial yang baik memerlukan kemampuan bahasa yang baik. Dengan bermain anak membutuhkan perbendaharaan kata, pengolahan kalimat dan mengungkapkan ekspresi emosi, pikiran atau pendapat kepada orang lain melalui bahasa. Sebab itu, bermain akan memberi manfaat bagi pengembangan bahasa anak.

4) Sebagai sarana terapi untuk mengatasi masalah-masalah psikologis

Bermain merupakan kegiatan untuk mengekspresikan hal-hal yang berhubungan dengan ranah afektif, perasaan, emosi, pikiran maupun kognitif setiap anak. Bermain memberi pengaruh terhadap psikoterapis bagi anak-anak yang sedang menghadapi masalah secara psikoemosional. Selain pemahaman di atas, manfaat bermain yakni (1) kesehatan, anak-anak yang sehat memiliki banyak energi untuk bermain jika dibandingkan dengan anak yang kurang sehat. Bermain bermanfaat bagi segi kesehatan, karena dengan bermain anak dapat menyalurkan kelebihan energi yang ada pada anak tersebut; (2) intelegensi, anak-anak yang cerdas lebih aktif bila dibandingkan dengan anak yang kurang cerdas. Anak yang cerdas lebih senang dengan permainan yang bersifat intelektual

atau yang merangsang daya pikir anak. Bermain dipandang sebagai suatu potensi yang baik untuk mendidik, membuat anak sehat dan penting untuk perkembangan anak-anak, karena bermain adalah bentuk aktivitas alami, hak dan juga kebutuhan anak.

5) Mengembangkan keterampilan sosial

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

- a) mengembangkan pemahaman simbolik, sehingga anak memahami bahwa objek mainan dapat mewakili yang nyata dan anak mampu menggunakan simbol lingkungan mereka, serta menempatkan struktur yang diperlukan untuk bahasa;
- b) anak menguji bagaimana benda material bekerja dan bagaimana sebuah tindakan dapat mengubah hasil, misalnya

apa yang terjadi jika saya menuangkan air dari gelas ini ke dalam cangkir kecil;

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

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

bermain akan memberikan beberapa fungsi bagi anak dalam proses tumbuh kembangnya. Fungsi bermain terhadap sensor motoris sangat penting untuk mengembangkan otot-otot tubuh dan energi yang ada.

#### **4. Karakteristik Anak Sekolah Dasar**

##### **a. Karakteristik Anak SD**

Anak-anak adalah merupakan individu yang pada umumnya suka bergerak, bermain, mencoba hal yang baru, senang berkerja dalam kelompok dan senang melakukan sesuatu secara langsung. Hamzah (2020, p. 203) mengatakan bahwa masa anak-anak adalah pada saat individu memiliki semangat. Oleh karena itu, menjadi kewajiban pendidik atau pelatih atau orang dewasa di sekitarnya untuk memelihara dan mengembangkan semangat anak pada waktu bermain atau berlatih.

Karakteristik peserta didik adalah keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada peserta didik sebagai hasil dari pembawaan dari lingkungan sosialnya, sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya. Peserta didik SD yang berada di kelas bawah adalah anak yang berada pada rentang usia dini. Masa usia dini ini merupakan masa perkembangan anak yang pendek tetapi masa yang sangat penting bagi kehidupannya, oleh karena itu seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong agar potensi anak akan berkembang secara optimal. Anak sekolah adalah anak yang

berusia antara 6-12 tahun. SD, MI, atau bentuk lain yang terdiri atas 6 (enam) tingkatan kelas yang terbagi atas kelas bawah dan kelas atas (Putri, dkk., 2021, p. 1394).

Usia anak-anak banyak melakukan kegiatan bermain dan olahraga dengan tujuan untuk bersenang-senang, senang bertemu atau berkenalan dengan teman baru, juga senang untuk belajar keterampilan yang baru, atau untuk merasa enak dan sehat. Harsono (2015, p. 204) menyatakan terdapat beberapa pedoman yang perlu diperhatikan dalam mendorong perkembangan fisik dan mental anak pada fase bermain. Pedoman-pedoman tersebut, antara lain:

- 1) Variasi: libatkan anak-anak dalam beragam aktivitas, dan jangan terlalu dini menspesialisasi anak terhadap suatu cabang olahraga,
- 2) Aksi: anak-anak biasanya lebih senang melakukan daripada mendengar, jadi biarkan mereka melakukan aktivitas dan berpartisipasi secara aktif,
- 3) Pertandingan: kebanyakan anak lebih senang bertanding walaupun tujuan utama mereka berolahraga, atau meskipun bertanding adalah komponen penting dalam olahraga. Oleh karena itu penting menyisipkan suatu situasi pertandingan antaranak seperti lari estafet dan jauh-jauhan melemparkan bola,
- 4) Kesenangan: sebagaimana semua orang anak-anak merasa puas ketika bermain dalam kesenangan. Anak akan merasa bosan atau

tidak merasa senang apabila selalu disalahkan.

Istiqomah& Suyadi (2019, p. 155) menyatakan bahwa anak-anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda, anak usia sekolah dasar lebih suka bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Keterampilan gerak dasar sangat penting dipelajari pada usia di bawah 12 tahun, karena jika tidak cukup diajarkan tentang keterampilan gerak dasar, anak akan mengalami berbagai kendala dalam belajar dan melakukan berbagai keterampilan gerak yang lebih sulit di kemudian hari, seperti pembelajaran keterampilan teknik olahraga (Erizal & Ikhsan, 2020, p. 296).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak merupakan individu yang masih berada di bawah umur, dengan kisaran umur di bawah 12 tahun, yang baru mengalami fase perkembangan fisik maupun mental. Proses perkembangannya, masa kanak-kanak merupakan masa pengenalan lingkungan yang diperoleh dengan berbagai cara yang menyenangkan, salah satunya adalah dengan bermain. Kegiatan itu bertujuan agar anak mudah untuk belajar memahami lingkungan.

#### **b. Fase-Fase Perkembangan Anak**

Masa anak-anak usia 2 sampai 12 tahun. Masa di usia ini ditandai dengan kemampuan untuk mandiri, mulai dari berjalan

sendiri, makan, mandi, berbicara, serta berlari. Anak memulai mengembangkan penalaran yang bersifat intuitif karena berhubungan langsung dengan gerakan tubuh dan indra (Nofianti, 2021, p. 34). Menurut Khusni (2018, p. 18) membagi tahap perkembangan manusia menjadi empat, yaitu: (1) masa bayi sejak lahir sampai usia dua tahun, (2) masa anak-anak usia 2 sampai 12 tahun, (3) masa anak-anak akhir, dan (4) tahap dewasa 15 tahun ke atas.

Agar dapat memasuki wilayah pembelajaran motorik, guru perlu mengetahui beberapa fase dasar perkembangan gerak dalam hidup manusia, yaitu fase sebelum lahir, fase bayi, fase anak-anak, dan fase anak besar. Fase anak besar berada di antara usia 6-12 tahun. Aspek yang menonjol adalah perkembangan sosial dan intelegensi. Perkembangan kemampuan fisik yang tampak pada masa anak besar atau anak yang berusia 6-12 tahun, selain muncul kekuatan yang juga mulai menguasai apa yang yang disebut fleksibilitas dan keseimbangan (Blegur, 2019, p. 34). Perkembangan kekuatan sendiri merupakan hasil kerja otot yang berupa kemampuan untuk mengangkat, menjinjing, menahan, mendorong atau menarik beban. Semakin besar penampang lintang otot, akan semakin besar pula kekuatan yang dihasilkan dari kerja otot tersebut. Sebaliknya, semakin kecil penampang lintangnya, akan semakin

kecil pula kekuatan yang dihasilkan. Begitupun sebaliknya, perkembangan fleksibilitas merupakan keleluasaan gerak persendian.

Berdasarkan beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa fase anak usia 2-12 tahun adalah fase anak mulai mengembangkan penalaran yang bersifat intuitif karena berhubungan langsung dengan gerakan tubuh dan indra, sehingga harus dikembangkan secara maksimal. Oleh sebab itu, kreativitas pembelajaran seorang pendidik harus mampu mengembangkan aspek-aspek yang ada dalam jiwa dan raga setiap anak.

Karakteristik pertumbuhan dan perkembangan anak sangat penting diketahui untuk menentukan aktivitas jasmani yang akan diberikan pada anak usia sekolah dasar khususnya kelas bawah.

#### 1) Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik merupakan dasar bagi kemajuan perkembangan berikutnya. Umajjah, dkk., (2021, p. 64) bahwa dengan meningkatnya pertumbuhan tubuh, baik menyangkut ukuran berat dan tinggi, maupun kekuatannya memungkinkan anak untuk dapat lebih mengembangkan keterampilan fisiknya, dan eksplorasi terhadap lingkungannya dengan tanpa bantuan dari orangtuanya. Faktor-faktor perkembangan fisik merupakan peranan penting dalam kaitannya dengan kesiapan dan penampilan anak. Pertumbuhan fisik erat kaitannya dengan terjadinya proses peningkatan kematangan fisiologis pada diri

setiap individu. Proses peningkatan kematangan terjadi sejalan dengan bertambahnya usia anak. Pertumbuhan fisik pada masa ini relatif lambat dan konstan dibandingkan dengan pada masa bayi dan juga pada masa adolensi. Sejalan dengan pertumbuhan fisik, beberapa macam kemampuan fisik juga meningkat seperti kekuatan, fleksibilitas, keseimbangan, dan koordinasi.

Hurlock (2012, p. 149) menyatakan perkembangan fisik pada tahap ini ditandai sebagai berikut:

- a) Tinggi, kenaikan tinggi pertahun adalah 2 sampai 3 inchi,
- b) berat, kenaikan berat lebih bervariasi daripada kenaikan tinggi, berkisar antara 3 sampai 5 pon pertahun, dan
- c) Perbandingan tubuh, meskipun kepala masih terlampau besar dibandingkan dengan bagian tubuh lainnya, beberapa perbandingan wajah yang kurang baik menghilang dengan bertambah besarnya mulut dan rahang, dahi melabar dan merata, bibir semakin berisi, hidung menjadi lebih besar dan lebih berbentuk, badan memanjang dan lebih langsing, leher menjadi lebih panjang, dada melebar, perut tidak buncit, lengan dan tungkai memanjang, tangan dan kaki dengan lambat tumbuh membesar.

## 2) Perkembangan Motorik

Seiring dengan perkembangan fisiknya yang beranjak matang, maka perkembangan motorik anak sudah dapat

terkoordinasi dengan baik. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya. Pada masa ini ditandai dengan kelebihan gerak atau aktivitas motorik yang lincah. Oleh karena itu, usia ini merupakan masa yang ideal untuk belajar keterampilan yang berkaitan dengan motorik, seperti menulis, menggambar, melukis, mengetik, berenang, main bola, dan atletik. Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Pada dasarnya, perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Setiap gerakan sesederhana apapun, adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak.

Perkembangan motorik sangat menunjang keberhasilan belajar peserta didik. Sesuai dengan perkembangan motorik anak yang sudah siap untuk menerima pelajaran keterampilan, maka sekolah perlu memfasilitasi perkembangan motorik anak secara fungsional. Yusuf (2017, p. 184) menyatakan sesuai dengan perkembangan motorik, maka di kelas-kelas permulaan sangat tepat diajarkan, sebagai berikut:

- 1) Dasar keterampilan untuk menulis dan menggambar.
- 2) Keterampilan dalam mempergunakan alat-alat olahraga (menerima, menendang, dan memukul).

3) Gerakan-gerakan untuk meloncat, berlari, berenang, dan sebagainya.

4) Baris berbaris secara sederhana untuk menanamkan kebiasaan, ketertiban, dan kedisiplinan.

### 3) Perkembangan Kognitif

Seiring dengan masuknya anak ke sekolah dasar, maka kemampuan kognitifnya turut mengalami perkembangan yang pesat. Karena dengan masuk sekolah, berarti dunia dan minat anak bertambah luas, dan dengan meluasnya minat, maka bertambah pula pengertian tentang manusia dan objek-objek yang sebelumnya kurang berarti bagi anak. Dalam keadaan normal, pikiran anak usia sekolah berkembang secara berangsur-angsur. Kalau pada masa sebelumnya daya pikir anak masih bersifat imajinatif dan egosentris, maka pada usia sekolah dasar ini daya pikir anak berkembang kearah berpikir kongkrit, rasional dan objektif.

Piaget (Meriem, et al., 2020, p. 100) menyatakan tahap perkembangan kognitif anak, terbagi atas:

a) Sensorimotorik (0-2 tahun), tahap ini dicirikan tidak adanya bahasa, karena anak tidak menguasai kata untuk suatu benda, objek akan asing bagi anak jika anak tidak menghadapinya secara langsung.

- b) Praoperasional (2-7 tahun), anak mulai membentuk konsep sederhana, mulai mengklasifikasikan benda-benda dalam kelompok tertentu berdasarkan kemiripannya. Dan pada tahap ini anak memecahkan problem secara intuitif, bukan berdasarkan kaidah logika.
- c) Operasional Kongkrit (7-11 tahun), anak mengembangkan kemampuan untuk mempertahankan konservasi, kemampuan mengelompokkan secara memadai, melakukan pengurutan, dan menangani konsep angka.
- d) Operasional Formal (12-15 tahun), anak bisa menangani situasi hipotesis, dan proses berpikir anak tidak lagi tergantung pada hal-hal yang langsung dan riil. Pemikiran pada tahap ini semakin logis.

#### 4) Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial adalah pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga dikatakan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, tradisi, moral, dan agama. Perkembangan sosial pada anak sekolah dasar ditandai dengan adanya perluasan hubungan, disamping dengan keluarga juga dia mulai membentuk ikatan baru dengan teman sebaya atau teman sekelas, sehingga ruang gerak hubungan sosialnya telah bertambah luas. Yusuf (2017, p. 180) menyatakan pada usia ini anak mulai memiliki

kesanggupan menyesuaikan diri dari sikap berpusat kepada diri sendiri (*egosentris*) kepada sikap bekerjasama (*kooperatif*) atau sosiosentris (mau memperhatikan kepentingan orang lain). Anak dapat berminat terhadap kegiatan-kegiatan teman sebayanya, dan bertambah kuat keinginannya untuk diterima menjadi anggota kelompok, dia merasa tidak senang apabila tidak diterima dalam kelompoknya.

Aspek sosial juga akan berkembang dengan baik melalui aktivitas bermain, dalam hal kerjasama, komunikasi, saling percaya, menghormati, bermasyarakat, tenggang rasa, kebersamaan, dan sebagainya. Pada proses berikutnya perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh perlakuan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya bagaimana menerapkan norma-norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

#### 5) Perkembangan Bahasa

Yusuf (2017, p. 179) menyatakan bahasa adalah sarana berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk tulisan, lisan, isyarat, atau gerak dengan menggunakan kata-kata, kalimat bunyi, lambang,

gambar atau lukisan. Usia SD merupakan masa berkembang pesatnya mengenal dan menguasai pembendaharaan kata. Pada awal masa ini, anak sudah menguasai sekitar 2500 kata dan pada masa akhir sekolah telah dapat menguasai sekitar 50.000 kata, sehingga pada masa ini, anak mulai gemar membaca dan berkomunikasi dengan orang lain.

Hurlock (2012, p. 151) menyatakan karakteristik perkembangan bahasa pada tahap ini, yaitu:

- 1) Penambahan kosa kata, pada tahap ini umumnya terjadi secara tidak teratur. Dari berbagai pelajaran di sekolah, bacaan, pembicaraan dengan anak-anak lain, melalui televisi, dan lain-lain. Anak menambah kosa kata yang digunakan dalam berbicara dan tulisan.
- 2) Pembentukan kalimat, anak usia 6 tahun harus sudah menguasai hampir semua jenis struktur kalimat.
- 3) Kemajuan dalam pengertian, anak segera mengetahui bahwa komunikasi yang bermakna tidak dapat dicapai kecuali anak mengerti arti dari apa yang dikatakan oleh orang-orang lain kepadanya, ini mendorong untuk meningkatkan pengertiannya.
- 4) Isi pembicaraan, pada tahap ini pembicaraannya tidak terlampau egosentris bila anak berada bersama teman-temannya dibandingkan dengan orang dewasa, dan

5) Banyak bicara, tahap mengobrol berangsur-angsur digantikan oleh pembicaraan yang lebih terkendali dan lebih terseleksi.

## **5. Keterampilan Motorik**

### **a. Pengertian Keterampilan Motorik**

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

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

independen, (3) melalui pembelajaran motorik anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan, (4) melalui pembelajaran motorik akan menunjang keterampilan anak dalam berbagai hal, dan (5) melalui pembelajaran motorik akan mendorong anak bersikap mandiri, sehingga dapat menyelesaikan segala persoalan yang dihadapinya.

Motorik dapat didefinisikan sebagai akuisisi dari penggunaan masa otot besar dan kecil. Keterampilan motorik terdiri atas keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus (Escolano-Pérez, et al., 2020, p. 1044). Kemampuan motorik merupakan kualitas hasil gerak individu dalam melakukan gerak, baik gerak yang bukan olahraga maupun gerak dalam olahraga atau kematangan penampilan keterampilan motorik. Makin tinggi kemampuan motorik seseorang maka dimungkinkan daya kerja akan menjadi lebih tinggi, dan sebaliknya. Oleh karena itu, kemampuan gerak dapat dipandang sebagai sumber keberhasilan dalam melakukan tugas keterampilan gerak (Matheis & Estabillo, 2018, p. 467).

Kemampuan motorik adalah proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh. Untuk itu anak belajar dari guru tentang beberapa pola gerakan yang dapat mereka lakukan yang dapat melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan serta ketepatan koordinasi tangan dan mata. Mengembangkan

kemampuan motorik sangat diperlukan anak agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Kemampuan motorik adalah terminologi yang digunakan dalam berbagai keterampilan yang mengarah ke penguasaan ketrampilan gerak dasar aktivitas kesegaran jasmani (Basman, 2019, p. 722).

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

Krakauer, et al., (2019, p. 613) menyatakan bahwa keterampilan motorik dapat diuraikan dengan kata seperti otomatis, cepat, dan akurat. Setiap pelaksanaan suatu yang terlatih, merupakan suatu rangkaian koordinasi beratus-ratus otot yang rumit yang melibatkan perbedaan isyarat dan koreksi kesalahan yang berkesinambungan. Keterampilan motorik yang sederhana bisa

melibatkan sebagian kecil koneksi, sementara dalam keterampilan yang kompleks membutuhkan beberapa koneksi motorik.

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

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

Keterampilan motorik terdiri atas keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus. Ren & Wu (2019, p. 3885)

menyatakan bahwa gerak motorik kasar adalah gerakan yang dikendalikan oleh kelompok otot-otot besar. Otot-otot ini merupakan bagian integral dalam memproduksi berbagai gerak, seperti berjalan, berlari, dan melompat-lompat. Gerak motorik halus adalah gerakan yang diatur oleh otot-otot kecil atau kelompok otot. Seperti gerakan menggambar, mengetik, atau memainkan alat musik adalah gerakan motorik halus.

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

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

## **b. Fungsi Keterampilan Motorik**

Fungsi utama keterampilan motorik adalah untuk mengembangkan kesanggupan dan kemampuan setiap individu yang berguna untuk mempertinggi daya kerja. Dengan mempunyai kemampuan motorik yang baik, maka individu mempunyai landasan untuk menguasai tugas keterampilan motorik yang khusus. Semua unsur-unsur kemampuan motorik pada peserta didik Sekolah Dasar dapat berkembang melalui kegiatan pendidikan jasmani dan aktivitas bermain yang melibatkan otot. Fungsi utama kemampuan motorik adalah untuk mengembangkan kesanggupan dan kemampuan setiap individu yang berguna untuk mempertinggi daya kerja (Deswandi, dkk., 2018, p. 81).

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

kognitif, aspek fisik, dan aspek afektif/sosial (Angelina & Musa, 2020, p. 77).

Fungsi pengembangan motorik kasar pada anak sebagai berikut: (1) Melatih kelenturan koordinasi otot jari tangan (2). Memacu pertumbuhan dan perkembangan fisik/motorik, rohani, dan kesehatan anak (3). Membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak (4). Melatih keterampilan/ketangkasan gerak dan berpikir anak (5). Meningkatkan perkembangan emosional anak (6). Meningkatkan perkembangan sosial anak (7). Menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi (Yudaparmita & Adnyana, 2021, p. 83).

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

Pembelajaran motorik di sekolah dasar saat ini menjadi perhatian banyak kalangan, melalui pembelajaran motorik di sekolah dasar akan berpengaruh terhadap beberapa aspek kehidupan para peserta didik seperti: (1) melalui pembelajaran motorik anak mendapatkan hiburan dan memperoleh kesenangan, (2) melalui pembelajaran motorik anak dapat beranjak dari kondisi lemah menuju kondisi independen, (3) melalui pembelajaran motorik anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan, (4) melalui pembelajaran motorik akan menunjang keterampilan anak dalam berbagai hal, dan (5) melalui pembelajaran motorik akan mendorong anak bersikap mandiri, sehingga dapat menyelesaikan segala persoalan yang dihadapinya (Abdillah, 2019, p. 138).

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

### **c. Unsur-unsur Keterampilan Motorik**

Keterampilan motorik setiap orang pada dasarnya berbeda-beda, tergantung pada banyaknya gerakan yang dikuasainya. Memperhatikan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik kasar, unsur-unsurnya identik dengan unsur

yang dikembangkan dalam kebugaran jasmani pada umumnya. Perkembangan motorik merupakan perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Ada hubungan yang saling mempengaruhi antara kebugaran tubuh, keterampilan, dan kontrol motorik (Primayana, 2020, p. 91).

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

Gerakan motorik kasar pada anak merupakan kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan yang timbul dan terjadi pada motorik kasar merupakan gerakan yang terjadi dan melibatkan otot-otot besar dari bagian tubuh, dan memerlukan tenaga yang cukup besar (Pahrnisa & Nurjaman, 2019). Perkembangan motorik pada proses seorang anak adalah belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh.

Kemampuan tersebut terbentuk saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir seperti orang dewasa, yaitu melibatkan otot-otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak serta gerakan mengandalkan kematangan dalam koordinasi. Hakiki & Khotimah (2020, p. 22) menyatakan unsur-unsur keterampilan motorik kasar pada anak usia 6 tahun ke atas terdapat dalam kegiatan fisik berupa menangkap bola besar dengan tangan, berdiri dengan satu kaki selama 5 detik, mengendarai sepeda roda tiga melalui tikungan, melompat sejauh 1 meter atau lebih dari posisi berdiri semula, menggunakan bahu dan siku pada saat melempar bola 3 meter, dan melompat dengan satu kaki.

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

- 1) Kekuatan adalah kemampuan otot atau sekelompok otot untuk mengatasi tahanan.
- 2) Daya tahan adalah kemampuan melakukan kerja dalam waktu lama.
- 3) Kecepatan adalah perbandingan antara jarak dan waktu atau kemampuan untuk bergerak dalam waktu singkat.
- 4) Kelentukkan adalah kemampuan persendian untuk melakukan gerakan melalui jangkauan yang luas.

- 5) Koordinasi adalah kemampuan melakukan gerakan pada berbagai tingkat kesukaran dengan cepat dan tepat secara efisien.

Pendapat Anggraini & Dwi (2022, p. 44) menyatakan bahwa unsur-unsur keterampilan motorik di antaranya: (a) kekuatan, (b) koordinasi, (c) kecepatan, (d) keseimbangan, dan (e) kelincahan. Adapun penjelasan dari beberapa faktor di atas sebagai berikut:

- 1) Kekuatan adalah keterampilan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi. Kekuatan otot harus dimiliki anak sejak dini. Apabila anak tidak memiliki kekuatan otot tentu anak tidak dapat melakukan aktivitas bermain yang menggunakan fisik seperti: berjalan, berlari, melompat, melempar, memanjat, bergantung, dan mendorong.
- 2) Koordinasi adalah keterampilan untuk mempersatukan atau memisahkan dalam satu tugas yang kompleks. Dengan ketentuan bahwa gerakan koordinasi meliputi kesempurnaan waktu antara otot dengan sistem syaraf. Sebagai contoh: anak dalam melakukan lemparan harus ada koordinasi seluruh anggota tubuh yang terlibat. Anak dikatakan baik koordinasi gerakanya apabila anak mampu bergerak dengan mudah, lancar dalam rangkaian dan irama gerakanya terkontrol dengan baik.
- 3) Kecepatan adalah sebagai keterampilan yang berdasarkan kelentukan dalam satuan waktu tertentu. Misal: berapa jarak

yang ditempuh anak dalam melakukan lari empat detik, semakin jauh jarak yang di tempuh anak, maka semakin tinggi kecepatannya.

- 4) Keseimbangan adalah keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi. Keseimbangan di bagi menjadi dua bentuk yaitu: keseimbangan statis dan dinamis. Keseimbangan statis merujuk kepada menjaga keseimbangan tubuh ketika berdiri pada suatu tempat. Keseimbangan dinamis adalah keterampilan untuk menjaga keseimbangan tubuh ketika berpindah dari suatu tempat ke tempat lain.
- 5) Kelincahan adalah keterampilan seseorang mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik ke titik lain. Misalnya: bermain menjala ikan, bermain kucing dan tikus, bermain hijau hitam, dan permainan lainnya. Semakin cepat waktu yang ditempuh untuk menyentuh maupun kecepatan untuk menghindar, maka semakin tinggi kelincahanya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas menunjukkan bahwa keterampilan motorik kasar meliputi diantaranya kelincahan, keseimbangan, koordinasi, kecepatan, kekuatan, dll. komponen-komponen kemampuan motorik di atas, tidaklah berarti bahwa semua orang harus dapat mengembangkan secara keseluruhan

komponen kemampuan motorik. Tiap orang mempunyai kelebihan dan kekurangan dalam mendapat komponen-komponen kemampuan motorik. Bagaimanapun juga, faktor yang berasal dari dalam dan luar selalu mempunyai pengaruh.

**d. Faktor–faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik**

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

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik di antaranya: (1) sifat dasar genetik, termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan (2) keadaan awal kehidupan pasca lahir tanpa hambatan, kondisi lingkungan yang menguntungkan, (3) kondisi pra lahir, termasuk asupan gizi yang dimakan ibunya, (4) jenis kelamin, dan (5) kelahiran yang sukar, sehingga merusak struktur otak akan memperlambat perkembangan motorik. Definisi senada tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik juga dikemukakan oleh Samio (2018, p.36) menyatakan bahwa

perkembangan fisik anak dipengaruhi oleh faktor keturunan dalam keluarga, jenis kelamin, gizi, kesehatan, status sosial ekonomi, dan gangguan emosional. Lebih lanjut dijelaskan bahwa tubuh ini secara langsung akan menentukan keterampilan gerak anak, dan secara tidak langsung akan mempengaruhi cara anak dalam memandang dirinya sendiri dan memandang orang lain.

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

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak, yaitu:

- 1) Lingkungan Alam

Penyesuaian untuk melangsungkan aktivitas hidup sehari-hari terhadap lingkungan tempat tinggal pasti akan dialami setiap manusia. Kesempatan untuk melakukan aktivitas sehari-hari

pada anak mengandung implikasi, terutama pada pentingnya keterampilan gerak anak, yang tidak hanya bermanfaat memacu pertumbuhan badan tetapi juga pada perkembangan mental. Anak yang berkemampuan motorik lebih akan diterima dengan baik oleh lingkungan teman-temannya, dan sebaliknya anak yang tak memiliki kemampuan gerak tertentu akan kurang diterima teman-temannya. Lingkungan alam tempat tinggal dapat dikatakan sebagai salah satu faktor yang turut mempengaruhi perkembangan motorik anak. Hal ini karena lingkungan alam merupakan komunitas tempat tinggal anak. Salah satu masalah dalam perkembangan motorik yaitu: alam dan pemeliharaan perkembangan. Faktor lingkungan alam erat kaitannya dengan iklim, suhu, cuaca, dan keadaan alam sekitar yang turut mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan motorik anak. Segala situasi kondisi tersebut akan mempengaruhi proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak akan beradaptasi dengan lingkungannya, sehingga kondisi lingkungan yang berbeda akan menciptakan kemungkinan hasil yang berbeda pula dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya.

## 2) Gizi

Saat yang paling krusial dalam masa pertumbuhan dan perkembangan motorik anak adalah pada bulan-bulan pertama

setelah dilahirkan, pada saat di mana otak memerlukan asupan gizi yang memadai untuk pertumbuhan dan perkembangannya. Gizi yang paling dibutuhkan pada masa itu adalah ASI yang dihasilkan oleh ibu si anak, bahwa ada pengaruh yang besar antara pemberian ASI yang intensif dan yang tidak lengkap terhadap perkembangan motorik kasar anak. Di sisi lain akibat kekurangan gizi pada anak akan mengakibatkan terhambatnya pertumbuhan. Kurang berfungsinya organ tubuh akan mempengaruhi hormon yang berfungsi sebagai zat antibodi bagi tubuh sehingga berdampak pada turunya berat badan yang berdampak pada timbulnya berbagai macam penyakit, dan anak-anak yang kekurangan zat protein akan mengakibatkan kwashiorkor yang berdampak pada kematian. Pada masa ini terjadi kekurangan gizi dapat menimbulkan kekacauan struktural dan metabolisme sedemikian rupa sehingga pertumbuhan dan perkembangannya untuk melaksanakan tugas saraf menjadi sangat terbatas. Lebih lanjut dijelaskan bahwa anak yang memperoleh gizi yang cukup biasanya akan lebih tinggi tubuhnya dan sedikit lebih cepat mencapai taraf remaja dibandingkan dengan anak yang kurang memperoleh gizi.

### 3) Jenis Kelamin

Jenis kelamin anak akan berpengaruh terhadap perkembangan secara langsung dan tidak langsung. Pengaruh langsung yang

terjadi sebelum dan sesudah lahir, sedangkan yang tidak langsung hanya terjadi sesudah lahir. Lebih lanjut menjelaskan bahwa pengaruh langsung pada perkembangan berasal dari kondisi hormon. Pada masa kanak-kanak, organ kelamin anak laki-laki dan perempuan mengeluarkan sejumlah kecil hormon seks. Hormon seks ini berbeda jumlahnya tetapi jenisnya sama. Kedua jenis kelamin menghasilkan hormon pria androgen dan hormon wanita estrogen. Pria menghasilkan lebih banyak androgen dan wanita lebih banyak menghasilkan hormon estrogen. Banyaknya hormon seks yang sesuai dengan jenis kelamin mempengaruhi timbulnya perbedaan dalam perkembangan fisik psikologi anak laki-laki dan perempuan. Pengaruh tidak langsung dari jenis kelamin terhadap perkembangan adalah timbul dari kondisi lingkungan. Sejak anak dilahirkan, terdapat tekanan sosial yang kuat dari diri anak tersebut. Sepanjang masa kanak-kanak, anak laki-laki dan perempuan dibentuk oleh keluarga, selanjutnya oleh kelompok, teman sebaya dan sekolah, sehingga kelak oleh kelompok masyarakat ke dalam pola yang dianggap kelompok tersebut sesuai dengan jenis kelamin. Jenis kelamin merupakan salah satu faktor yang turut mempengaruhi perkembangan motorik anak karena adanya perbedaan kesempatan yang di berikan oleh lingkungan sekitar.

#### 4) Status Sosial Ekonomi

Manusia sebagai makhluk sosial dan makhluk ekonomi pada dasarnya selalu menghadapi masalah ekonomi. Inti dari masalah ekonomi yang dihadapi manusia adalah kenyataan bahwa kebutuhan manusia jumlahnya tidak terbatas, sedangkan alat pemuas kebutuhan manusia jumlahnya terbatas. Beberapa faktor yang mempengaruhi, sehingga jumlah kebutuhan seseorang berbeda dengan jumlah kebutuhan orang lain: (1) faktor ekonomi, (2) faktor lingkungan, (3) sosial budaya, (4) faktor fisik, (5) faktor pendidikan. Status sosial ekonomi keluarga dapat dipandang sebagai salah satu faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan motorik anak. Status sosial erat kaitannya dengan tingkat pendidikan. Bila dilihat dari segi tingkat pendidikan status sosial erat kaitannya dengan jumlah pendapatan yang akan mempengaruhi penghasilan atau pendapatan, jenis pekerjaan, dan strata sosial. Dalam hal ini pendidikan yang tinggi umumnya akan memberikan pengalaman yang lebih dibandingkan tingkat pendidikan yang rendah. Orang tua yang memiliki pendidikan yang tinggi akan dapat mendidik anak lebih baik dari pada orang tua yang berpendidikan rendah, selain itu orang tua yang tingkat pendidikannya tinggi mengerti dan mengetahui apa yang dibutuhkan anak secara tepat dan benar.

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang berkaitan atau menyerupai dengan apa yang diteliti sesuai dengan kaidah atau norma penelitian. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan Sukirno & Pratama (2018) berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Berbasis Permainan di Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran Atletik berbasis permainan di Sekolah Dasar (SD), guna memperoleh data hasil efektivitas Pengembangan Model pembelajaran Atletik berbasis permainan pada anak usia Sekolah Dasar. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan *Research and Development* dari Sugiyono. Subjek Penelitian adalah anak Sekolah Dasar usia 7 s.d 12 tahun di Kota Palembang. Berdasarkan hasil uji coba skala kecil dilakukan kepada 20 anak subjek. Sedangkan pada hasil uji coba skala besar dilakukan kepada 40 anak subjek. Hasil uji efektivitas produk utama dilakukan kepada 80 anak. Permainan secara keseluruhan dinyatakan layak dan efektif dalam mengembangkan gerak dasar atletik melalui permainan kecil untuk anak usia 7 s.d 12 tahun. Produk hasil penelitian berupa buku pedoman gerak dasar atletik berbasis permainan kecil dan tradisional. Hasil penelitian membuktikan bahwa pengembangan model pembelajaran gerak dasar atletik berbasis permainan, untuk anak usia 7 s.d 12 tahun telah dinyatakan valid oleh ahli belajar motorik, ahli aktivitas fisik dan praktisi pendidikan anak usia

Sekolah Dasar (SD). Kesimpulan bahwa model pembelajaran gerak dasar berbasis permainan kecil dan tradisional terbukti 85% dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar atletik, meningkatkan motivasi, membangun rasa percaya diri serta keberanian.

Persamaan penelitian yang dilakukan Sukirno & Pratama (2018) dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada pengembangan model pembelajaran. Perbedaannya yaitu pada model pembelajaran yang dikembangkan, desain pengembangan yang digunakan, serta subjek penelitian.

2. Penelitian yang dilakukan Kristina & Pratama (2019) berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Berbasis Permainan di Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran Atletik berbasis permainan di Sekolah Dasar (SD), guna memperoleh data hasil efektivitas pengembangan model pembelajaran atletik berbasis permainan pada anak usia Sekolah Dasar. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan *Research and Development* dari Sugiono. Subjek penelitian adalah anak Sekolah Dasar usia 7 s.d 12 tahun di Kota Palembang. Berdasarkan hasil uji coba skala kecil dilakukan kepada 20 anak subjek. Pada hasil uji coba skala besar dilakukan kepada 40 anak subjek. Hasil uji efektivitas produk utama dilakukan kepada 80 anak. Permainan secara keseluruhan dinyatakan layak dan efektif dalam mengembangkan gerak dasar atletik melalui permainan kecil untuk anak usia 7 s.d 12 tahun. Produk hasil penelitian

berupa buku pedoman gerak dasar atletik berbasis permainan kecil dan tradisional. Hasil penelitian membuktikan bahwa, pengembangan model pembelajaran gerak dasar atletik berbasis permainan, untuk anak usia 7 s.d 12 tahun telah dinyatakan valid oleh ahli belajar motorik, ahli aktivitas fisik dan praktisi pendidikan anak usia Sekolah Dasar (SD). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran gerak dasar berbasis permainan kecil dan tradisional terbukti 85% dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar atletik sekaligus meningkatkan motivasi, membangun rasa percaya diri serta keberanian.

Persamaan penelitian yang dilakukan Kristina & Pratama (2019) dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada pengembangan model pembelajaran. Perbedaannya yaitu pada model pembelajaran yang dikembangkan, desain pengembangan yang digunakan, serta subjek penelitian.

3. Penelitian yang dilakukan Buana & Kasanah (2019) berjudul “Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan engklek kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan produk model pembelajaran berbasis permainan Engklek. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk model pembelajaran berbasis permainan engklek guna mengembangkan karakter nasionalis dan gotong royong peserta didik yang valid dan praktis. Produk yang dikembangkan meliputi sintaks model pembelajaran berbasis permainan engklek, dilengkapi dengan jaring-jaring konsep tema, RPP, media, LKS, dan

penilaian autentik. Tahapan pengembangan produk ini mengadopsi model penelitian dan pengembangan Dick & Carrey. Pembelajaran berbasis permainan Engklek merupakan salah satu pembelajaran yang mengintegrasikan permainan engklek di dalamnya. Model pembelajaran berbasis permainan engklek ini dapat mengembangkan karakter peserta didik.

Persamaan penelitian yang dilakukan Buana & Kasanah (2019) dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada pengembangan model pembelajaran. Perbedaannya yaitu pada model pembelajaran yang dikembangkan, desain pengembangan yang digunakan, serta subjek penelitian.

4. Penelitian yang dilakukan Paramitha & Sutapa (2019) berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sirkuit Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun”. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan sirkuit yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini, (2) mengetahui keefektifan penerapan model pembelajaran berbasis permainan sirkuit terhadap motorik halus anak pada usia 4-5 tahun. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development* (R&D)). Subyek penelitian pada penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun. Teknik dan instrument pengumpulan datanya adalah dengan menggunakan wawancara, lembar observasi dan lembar validasi atau angket. Teknik analisis data uji efektivitas yang digunakan adalah

dengan analisis statistik nonparametrik Uji Wilcoxon atau uji tanda. Hasil Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sirkuit berisi langkah-langkah yang didalamnya terdiri dari beberapa pos kegiatan permainan, dan didokumentasikan dalam bentuk CD dan buku panduan pelaksanaan pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan pemanasan, kegiatan inti (permainan sirkuit), dan kegiatan akhir (pendinginan). Hasil dari validasi yang dilakukan ahli dan juga guru didapatkan bahwa produk yang dikembangkan masuk kedalam kategori “baik”. Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan sirkuit dinyatakan efektif dalam meningkatkan motorik halus anak.

Persamaan penelitian yang dilakukan Paramitha & Sutapa (2019) dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada pengembangan model pembelajaran. Perbedaannya yaitu pada model pembelajaran yang dikembangkan, desain pengembangan yang digunakan, serta subjek penelitian.

5. Penelitian yang dilakukan Aguss (2020) berjudul “Pengembangan Model Permainan Sepatu Batok untuk Pembelajaran Sepak Bola Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Peserta Didik Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan menghasilkan model permainan tradisional sepatu batok digunakan sebagai panduan: meningkatkan kualitas pembelajaran, mengetahui efektivitas permainan sepatu batok untuk pembelajaran penjasorkes SD, mengetahui keterterimaan permainan

sepatu batok. Metode penelitian menggunakan pengembangan produk model permainan sepatu batok peserta didik SD dilakukan dengan 6 tahapan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan kuisioner, teknik analisis data persentase, pengujian validitas dan reliabilitas menggunakan program SPSS 20. Subjek penelitian peserta didik SD berjumlah 70 orang dan guru 4 orang. Hasil penelitian berupa produk permainan tradisional sepatu batok yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran penjasorkes, berdasarkan uji skala besar menunjukkan: koefisien reliabilitas 70 peserta didik responden yaitu 0,589. *Guttman Split-Half Coefficient* untuk 4 guru responden yaitu 0,956. Dapat disimpulkan hasil reliabilitas untuk respon guru dikatakan reliabel karena  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel dengan taraf signifikan 5%. Data responden peserta didik sebagai penguat dalam penilaian yang diambil dengan indikator kognitif 91,42%, indikator psikomotor 97,5%, indikator afektif 96,25%, kenaikan jumlah denyut nadi pembelajaran laki-laki 69,16% sedangkan kenaikan jumlah denyut nadi pembelajaran perempuan 68,60%. Kesimpulan, pengembangan permainan sepatu batok untuk pembelajaran Penjasorkes di SD menghasilkan produk efektif untuk meningkatkan pembelajaran sepak bola peserta didik. Disarankan bagi guru untuk dapat menggunakan model permainan sepatu batok sebagai bahan ajar alternatif pembelajaran penjasorkes.

Persamaan penelitian yang dilakukan Aguss (2020) dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada pengembangan model pembelajaran.

Perbedaannya yaitu pada model pembelajaran yang dikembangkan, desain pengembangan yang digunakan, serta subjek penelitian.

6. Penelitian yang dilakukan Suharnoko & Firmansyah (2018) berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Melompat Melalui Permainan Lompat Cermin Untuk Peserta didik Sekolah Dasar. Penelitian bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran gerak dasar melompat yang menarik dan variatif yaitu melalui permainan lompat cermin yang sesuai dengan dengan karakteristik gerak dasar melompat yang mengacu pada teknik pelaksanaan dan prinsip-prinsipnya. Berdasarkan data awal yang diperoleh melalui pengamatan menunjukkan bahwa perlu adanya dilakukan penelitian lebih mendalam. Penelitian pengembangan model pembelajaran ini mengikuti langkah-langkah yang digunakan oleh Gall & Borg II yang dikutip oleh Ramadan yang dimodifikasi oleh peneliti karena pertimbangan waktu dan biaya. Secara ringkas data yang diperoleh dari evaluasi ahli pembelajaran diperoleh hasil 81,25% pada kategori baik, evaluasi ahli pendidikan jasmani diperoleh hasil 91,67% pada kategori baik, evaluasi ahli permainan lompat cermin diperoleh hasil 87,50% pada kategori baik, uji coba kelompok kecil diperoleh data 69,27 % pada kategori cukup, uji coba kelompok besar diperoleh data 82,29 % pada kategori baik maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran hasil pengembangan dapat digunakan.

Persamaan penelitian yang dilakukan Suharnoko & Firmansyah (2018) dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada pengembangan model

pembelajaran. Perbedaannya yaitu pada model pembelajaran yang dikembangkan, desain pengembangan yang digunakan, serta subjek penelitian.

7. Penelitian yang dilakukan Tauhidman & Ramadan (2018) berjudul “Pengembangan Model Latihan Keseimbangan untuk Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian ini adalah 1) untuk mendeskripsikan pengembangan model latihan keseimbangan gerak untuk sekolah dasar, 2) untuk mengukur bagaimana pengembangan model latihan keseimbangan gerak dan memperbaiki motorik anak sekolah dasar. Penelitian ini diawali dengan analisis kebutuhan dengan metode survei dan kemudian mengembangkan model latihan keseimbangan dengan karakteristik sesuai dengan hasil analisis kebutuhan. Pengembangan model latihan ini menghasilkan suatu produk dari model latihan keseimbangan sesuai dengan kebutuhan dan kesesuaian dengan apa yang dibutuhkan. Model latihan keseimbangan untuk sekolah dasar digunakan sebagai alat bantu agar peserta didik mampu meningkatkan kemampuan keseimbangannya. Berdasarkan hasil analisis pada uji coba kelompok kecil didapat rata-rata pilihan sebesar 75,60%, hal ini menyatakan bahwa model latihan keseimbangan memiliki kategori baik. Sedangkan pada uji coba kelompok besar rata-rata pilihan sebesar 86,49% ini menyatakan bahwa model latihan keseimbangan memiliki kategori sangat baik.

Persamaan penelitian yang dilakukan Tauhidman & Ramadan (2018) dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada pengembangan model

pembelajaran. Perbedaannya yaitu pada model pembelajaran yang dikembangkan, desain pengembangan yang digunakan, serta subjek penelitian.

8. Penelitian yang dilakukan Ricky & Triana (2019) berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Dengan Modifikasi Permainan Kecil di Sekolah Dasar”. Secara umum tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran gerak dasar untuk pendidikan jasmani di Sekolah Dasar (SD). Selain itu penelitian ini juga bertujuan sebagai bahan ajar guru SD pada pembelajaran Penjasorkes di SD. Di samping itu, penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang: pengembangan dan penerapan model pembelajaran bagi anak kelas IV dan V SD dan mengetahui efektivitas, efisiensi dan daya tarik hasil pengembangan pembelajaran gerak dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan *Research and Development* (R&D) dari Borg dan Ball. Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah kuisisioner, serta instrumen psikomotorik gerak dasar. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan terhadap tanggapan/penilaian dari ahli/pelatih, hasilnya adalah 86,11%, dari kriteria yang ditentukan dan dapat dikatakan bahwa Model Pembelajaran gerak dasar melalui Permainan kecil ini memenuhi kriteria Valid (80% - 100%) sehingga

dapat digunakan dan dipraktekkan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

Persamaan penelitian yang dilakukan Ricky & Triana (2019) dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada pengembangan model pembelajaran. Perbedaannya yaitu pada model pembelajaran yang dikembangkan, desain pengembangan yang digunakan, serta subjek penelitian.

9. Penelitian yang dilakukan Mahfud & Yuliandra (2020) berjudul “Pengembangan Model Gerak Dasar Keterampilan Motorik Untuk Kelompok Usia 6-8 Tahun”. Anak pada usia 6-8 tahun merupakan masa perkembangan motorik yang pesat. Dunia anak adalah dunia bermain dan belajarnya anak sebagian besar melalui permainan yang mereka lakukan. Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk model gerak dasar keterampilan motorik untuk kelompok usia 6-8 Tahun. Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* (R&D) dari Borg and Gall. Subyek dalam penelitian ini adalah anak usia 6-8 tahun. Uji efektifitas produk yaitu berdasarkan penilaian 2 orang ahli perkembangan motorik dan 1 orang ahli pembelajaran. Hasil yang didapatkan dari ketiga ahli adalah 88.6 yang dinyatakan baik dan layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil pengembangan dapat disimpulkan, Berdasarkan hasil analisis berdasarkan penilaian ahli maka dapat disimpulkan bahwa bentuk pengembangan model gerak dasar motorik untuk usia 6-8 tahun ini layak

digunakan. Hasil akhir dalam penelitian ini berupa buku panduan pelaksanaan item model gerak dasar motorik yang berisi tujuan, pelaksanaan, pengamatan, dan video pelaksanaan model gerak dasar motorik untuk usia 6-8 tahun.

Persamaan penelitian yang dilakukan Mahfud & Yuliandra (2020) dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada pengembangan model pembelajaran. Perbedaannya yaitu pada model pembelajaran yang dikembangkan, desain pengembangan yang digunakan, serta subjek penelitian.

10. Penelitian yang dilakukan Sutapa & Suharjana (2019) berjudul *“Improving Gross Motor Skills By Gross Kinesthetic-And Contemporary-Based Physical Activity In Early Childhood”*. Penelitian ini didasari oleh perbedaan pendapat para orang tua bahwa dengan banyak aktivitas jasmani akan menjadikan anak bodoh. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh aktivitas jasmani berbasis kinestetik dan kontemporer pada anak usia dini terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar. Subjek penelitian berjumlah 68 orang, perempuan 28 dan laki-laki 40 orang. Subjek dibagi menjadi dua kelompok, kelompok A mendapat perlakuan aktivitas jasmani berbasis kinestetik dan kelompok B mendapat perlakuan kontemporer. Penelitian dilakukan dengan pendekatan eksperimen, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data kemampuan motorik kasar terdiri atas lima jenis, yaitu lari cepat 20 meter, power lengan dengan melempar bola tennis, power tungkai

dengan loncat jauh tanpa awalan, keseimbangan dengan berjalan di atas balok titian panjang 4 meter, dan kelincahan dengan Illinois tes. Analisis data dengan menggunakan Anova dengan bantuan program SPSS 20. Hasil menunjukkan aktivitas jasmani berbasis kinestetik dan aktivitas berbasis kontemporer dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini secara signifikan dan dilihat dari perbedaan mean efektivitas aktivitas jasmani berbasis kinestetik lebih baik untuk peningkatan kemampuan lari, kelincahan dan keseimbangan, sedangkan kemampuan melempar bola dan meloncat pada aktivitas jasmani berbasis kontemporer lebih baik dari pada yang berbasis kinestetik.

Persamaan penelitian yang dilakukan Sutapa & Suharjana (2019) dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada pengembangan model pembelajaran. Perbedaannya yaitu pada model pembelajaran yang dikembangkan, desain pengembangan yang digunakan, serta subjek penelitian.

### **C. Kerangka Pikir**

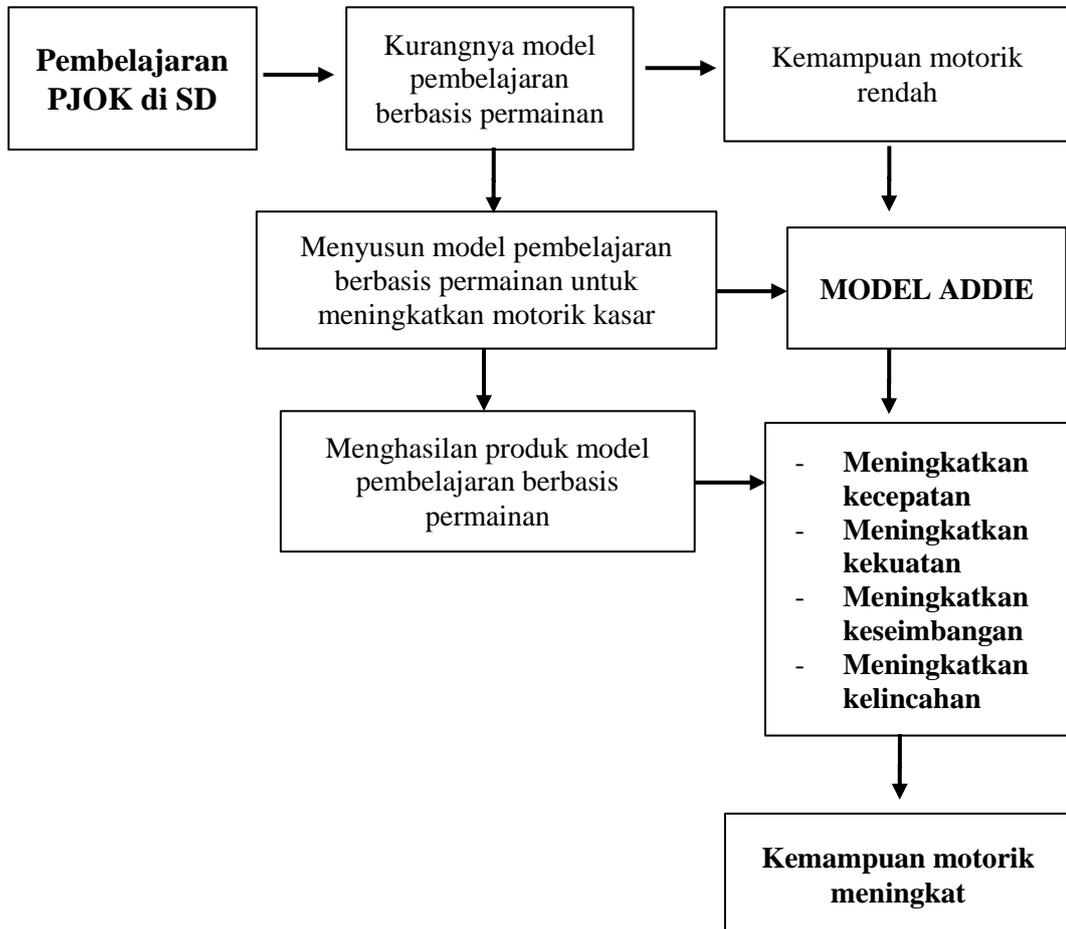
Pembelajaran PJOK di sekolah dasar meliputi aspek permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, ritmik dan akuatik. Perkembangan peserta didik banyak dipengaruhi oleh faktor salah satunya kemampuan motorik peserta didik, karena kemampuan motorik peserta didik menunjang proses peserta didik di tahap-tahap kehidupan selanjutnya. Bermain bagi anak bukan hanya sekedar bermain, namun bermain adalah bentuk dari proses pembelajaran, sehingga bermain merupakan unsur yang

sangat penting dalam proses pendidikan. Untuk mencapai tujuan dari pendidikan jasmani, permainan menjadi bentuk aktivitas yang sangat penting. Ketika bermain, semua fungsi tubuh baik jasmani maupun rohani anak akan ikut terlatih.

Pembelajaran akan lebih efektif dan kondusif jika disusun dengan model pembelajaran yang terarah dan dikemas dalam model permainan karena sesuai dengan karakteristik anak usia SD serta model pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Model pembelajaran berbasis permainan diupayakan akan lebih efektif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik saat pembelajaran PJOK agar tujuan meningkatkan motorik kasar peserta didik dapat tercapai secara maksimal.

Model pembelajaran berbasis permainan diharap dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa, karena dalam permainan ini dibutuhkan aktivitas gerak siswa serta kemampuan motorik yang baik. Diharapkan melalui model permainan yang dikembangkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran motorik yang lebih inovatif, interaktif, dan dapat mencapai tujuan dalam pembelajaran yaitu meningkatkan kemampuan motorik siswa SD kelas bawah. Dalam penelitian ini peneliti memiliki gagasan dari pengembangan model pembelajaran berbasis permainan di sekolah kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik disusun kerangka berpikir sebagai berikut:

**Gambar 1. Kerangka Pikir**



#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas maka dapat dirumuskan beberapa pertanyaan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimanakah bentuk model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar?
2. Bagaimanakah kelayakan model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar berdasarkan penilaian ahli?

3. Apakah model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah efektif terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar?

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

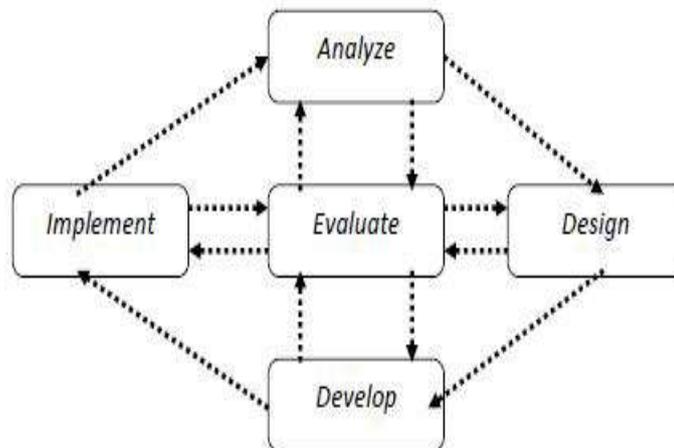
#### **A. Model Pengembangan**

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

#### **B. Prosedur Pengembangan**

Pada prosedur penelitian dan pengembangan terdapat beberapa tahapan yang harus dikerjakan dalam suatu penelitian berdasarkan teori dari beberapa ahli. Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), seperti pada gambar sebagai berikut:

**Gambar 2. Tahapan Model ADDIE**



(Sumber: Kurnia, dkk., 2021, p. 516)

Berdasarkan model pengembangan yang digunakan, berikut adalah penjabaran dari kelima tahapan pengembangan tersebut yang disesuaikan dengan penelitian ini.

### 1. *Analysis (Analisis)*

Tahapan analisis bertujuan untuk mendapatkan informasi kebutuhan-kebutuhan yang digunakan untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan. Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran yang praktis dan menganalisis syarat-syarat serta kelayakan produk pengembangan pembelajaran. Tahap ini dimaksudkan untuk mencari sumber-sumber pendahulu yang berupa pokok persoalan yang dihadapi serta analisis kebutuhan pembelajaran. Pada tahap ini penulis mencari informasi di beberapa sumber yang berhubungan pembelajaran berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah. Tahap ini dilakukan untuk analisis produk yang akan dikembangkan dalam pembuatannya. Oleh karena itu, untuk

memenuhi kebutuhan peserta didik tersebut maka kegiatan awal yang dilakukan peneliti adalah studi literatur dan studi lapangan.

Analisis produk dimaksudkan untuk mengetahui seberapa penting diperlukan suatu produk untuk mengatasi masalah yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran dan praktek. Tahap ini dimaksudkan untuk mencari sumber-sumber pendahulu yang berupa pokok persoalan yang dihadapi secara analisis kebutuhan dengan menggunakan angket analisis kebutuhan yang disebar ke guru PJOK melalui aplikasi *Google Form*.

a. Studi Literatur

Studi literatur merupakan kegiatan pengumpulan data-data berupa teori pendukung untuk media pembelajaran yang akan dibuat. Sumber-sumber yang digunakan peneliti adalah jurnal penelitian, buku tentang pembelajaran berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah, silabus pembelajaran PJOK, buku sumber PJOK, serta sumber-sumber lain yang relevan dengan penelitian.

b. Studi Lapangan

Studi lapangan adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik, pendukung dan penghambat uji coba media di lapangan ketika produk yang dihasilkan siap untuk di uji coba. Pra-kegiatan yang dilakukan adalah berupa wawancara yang dilakukan di sekolah dengan guru mata pelajaran PJOK, sehingga diharapkan dapat mengetahui kebutuhan di lapangan yang sebenarnya.

## **2. Design (Desain)**

Dalam tahap desain meliputi perancangan butir-butir materi yang akan disajikan, penyusunan naskah, penyusunan alur penyampaian materi dalam bentuk *flowchart*, pembuatan *storyboard*, dan pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pengembangan produk. Rancangan ini masih bersifat prosedural dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya. Hasil analisis yang telah diperoleh digunakan sebagai acuan untuk menentukan desain produk. Konsep yang perlu disusun dalam mengembangkan produk penelitian yang mengacu pada teori yang menjadi pendukung pengembangan motorik sebagai berikut:

- a. Analisis tujuan dan karakteristik model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar.
- b. Analisis gerakan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran gerak aktivitas jasmani yaitu unsur-unsur motorik pada peserta didik sekolah dasar kelas bawah.
- c. Analisis materi pembelajaran (standar kompetensi dan kompetensi dasar) yang telah disesuaikan dengan muatan kurikulum bagi peserta didik sekolah dasar kelas bawah.

## **3. Devolepment (Pengembangan)**

Dalam tahap pengembangan, kerangka yang dihasilkan pada tahap desain dan masih prosedural direalisasikan agar menjadi produk yang siap diimplementasikan. Produk berupa model pembelajaran PJOK

berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar kemudian dilakukan penilaian kelayakan oleh penelaah untuk mendapatkan nilai dan masukan. Desain produk yang telah disusun, dikembangkan berdasarkan tahap-tahap berikut:

- a. Peneliti menggabungkan bahan-bahan yang sudah terkumpul sesuai dengan pembuatan produk. Setelah itu peneliti mengoreksi ulang produk hasil pengembangan sebelum divalidasi, jika sudah sesuai selanjutnya produk telah siap untuk divalidasi.
- b. Membuat angket validitas produk untuk ahli media dan ahli materi, angket untuk respon guru dan peserta didik.
- c. Validasi desain produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Tujuan dilakukan validasi untuk mendapatkan penilaian dan saran dari ahli materi serta ahli media mengenai kesesuaian materi dan media.
- d. Setelah mendapat masukan dari para ahli dan divalidasi, maka diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki produk yang dikembangkan. Produk yang sudah direvisi dan mendapat predikat baik, maka produk tersebut dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi.

#### **4. *Implementation (Implementasi)***

Prototip yang sudah dihasilkan dalam tahap pengembangan akan diimplementasikan kepada pengguna pada situasi nyata di lapangan.

Selama implementasi, rancangan produk yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Pada tahap implementasi, ada dua kegiatan yang dilakukan oleh pengembang. Pertama, tahap implementasi dilakukan kepada sekelompok kecil subjek. Implementasi yang dilakukan kepada kelompok kecil ini bertujuan untuk mengetahui kesalahan-kesalahan kecil dan kelayakan model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasaryang dikembangkan untuk selanjutnya diimplementasikan dengan skala yang lebih besar.

Implementasi yang dilakukan kepada kelompok yang lebih besar bertujuan untuk mengetahui respon yang diberikan terhadap model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar yang dikembangkan. Selama pengambilan data berlangsung, peneliti membuat catatan tentang kekurangan dan kendala yang masih terjadi ketika produk tersebut diimplementasikan, selain itu juga diberi angket respon mengenai penggunaan model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar.

##### **5. *Evaluation* (Penilaian)**

Setiap tahapan dalam pengembangan media selalu dilakukan evaluasi, agar produk yang dikembangkan selalu *terupdate* dengan berbagai perubahan yang terjadi. Evaluasi ini dilakukan terus menerus agar kesalahan-kesalahan sekecil apapun dapat segera diperbaiki tanpa

menunggu produk akhir selesai diproduksi. Selama proses pengembangan model pembelajaran berbasis permainan harus selalu dilakukan evaluasi yang disebut *on going evaluation*. Hal ini dilaksanakan sejak perencanaan hingga model pembelajaran berbasis permainan diproduksi. Selain *ongoing evaluation*, pengembang produk pembelajaran harus melakukan evaluasi formatif, yaitu dengan melakukan *alfa test* dan *beta test*. Walaupun produk yang dikembangkan sudah melalui beberapa tahap oleh ahli media dan ahli materi serta dapat dikatakan sudah selesai, namun produk tersebut harus dinilai oleh praktisi lapangan dan pengguna, sehingga memungkinkan terdeteksi suatu kesalahan-kesalahan kecil yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya.

## 6. Efektivitas Produk

Setelah dihasilkan produk berupa model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasarselanjutnya dilakukan uji efektivitas dari produk tersebut. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*One Group Pre-Test Post-Test Design*”. Adapun rancangan tersebut digambarkan sebagai berikut:

<b><i>Pretest</i></b>	<b>Perlakuan</b>	<b><i>Posttest</i></b>
<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X</b>	<b>O<sub>2</sub></b>
Kemampuan motorik	Model pembelajaran berbasis permainan	Kemampuan motorik

Keterangan:

O1 : *Pre-test* (kemampuan motorik kasar)

O2 : *Post-test* (model pembelajaran berbasis permainan)

X : Perlakuan (kemampuan motorik kasar)

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

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

### **1. Desain Uji Coba**

Pembuatan desain uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan data yang akan digunakan untuk mengetahui apa saja kelemahan-kelemahan produk yang akan dikembangkan sebagai dasar untuk merevisi model pembelajaran melalui aktivitas jasmani bermain untuk meningkatkan motorik peserta didik sekolah dasar kelas bawah. Desain uji coba produk pada penelitian ini dilakukan melalui dua tahap. Tahap yang pertama, yaitu validasi instrumen peserta didik oleh ahli dan validasi panduan oleh guru. Tahap kedua, yaitu uji coba produk pada skala kecil dan besar.

### **2. Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba merupakan sasaran dalam pemakaian produk model pembelajaran berbasis permainan, dimana subjek dalam pengembangan ini ialah guru dan peserta didik sekolah dasar kelas bawah. Penelitian ini menggolongkan subjek uji coba yang digunakan dalam penelitian pengembangan menjadi dua, yaitu:

a. Subjek Uji Coba Ahli

1) Ahli Materi

Ahli materi yaitu dosen berperan untuk menentukan apakah materi tentang model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar sudah sesuai dengan tingkat kedalaman materi dan kebenaran materi.

2) Ahli Media

Ahli media yang dimaksud adalah dosen atau pakar yang biasa menangani dalam hal media pembelajaran.

b. Subjek Uji Coba

Uji coba skala kecil merupakan uji terbatas yang hanya menggunakan beberapa subjek penelitian saja. Uji coba skala kecil pada penelitian ini menggunakan 20 peserta didik SD kelas bawah. Setelah dilakukannya uji produk dilakukan revisi dengan tujuan agar produk penelitian yang dikembangkan layak. Uji coba skala besar dilakukan oleh 32 peserta didik SD kelas bawah.

**3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Jenis data kualitatif berasal dari hasil wawancara dengan guru dan peserta didik, serta data masukan ahli terhadap produk yang dikembangkan. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk. Pada saat studi pendahuluan teknik pengumpulan data

yang digunakan ialah wawancara. Teknik pengumpulan data pengembangan produk saat validasi ahli menggunakan teknik *Delphi*. Teknik pengumpulan data uji coba di lapangan (skala kecil dan skala besar) menggunakan angket.

a. Instrumen Pengumpulan Data Studi Pendahuluan

Memperoleh hasil kelayakan dari model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar, maka perlu dilakukan pengujian. Studi pendahuluan atau analisis kebutuhan menggunakan instrumen pengumpulan data berupa pedoman wawancara. Pedoman wawancara berisi daftar pertanyaan yang merupakan garis besar tentang hal mendasar yang akan ditanyakan. Pelaksanaan wawancara dilakukan secara terbuka, sehingga informan mengetahui bahwa sedang diadakan penelitian dan informan menjadi salah satu sumber informasi, sehingga data-data sehubungan dengan kritik dan masukan-masukan yang bermanfaat bagi kualitas produk tersebut.

b. Instrumen Ahli

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

instrumen pada validasi ahli materi dan validasi ahli media sebagai berikut:

**Tabel 1. Kisi-Kisi Penilaian untuk Ahli Materi**

Aspek	Komponen Penilaian	Nomor Soal
Isi	Kesesuaian materi permainan dengan KD	1, 2, 3
	Keakuratan materi	4
	Mendorong rasa ingin tahun dan bekerjasama	5, 6
	Kesesuaian model permainan dengan karakteristik siswa	7, 8, 9
Kualitas	Teknik penyampaian materi	10
	Penyajian materi	11
	Keruntutan alur materi	12, 13
Bahasa	Kalimat jelas serta dapat dipahami	14
	Penggunaan istilah sudah tepat	15
	Tidak terdapat penafsiran ganda	16

**Tabel 2. Kisi-Kisi Penilaian untuk Ahli Media**

Aspek	Komponen Penilaian	Nomor Soal
Isi	Ketepatan judul permainan	1
	Ketepatan manfaat permainan	2, 3
	Ketepatan gambar	4, 5, 6
	Alat dan bahan sederhana	7, 8, 9, 10
Bahasa	Kalimat jelas serta dapat dipahami	11
	Penggunaan istilah sudah tepat	12
	Tidak terdapat penafsiran ganda	13

c. Instrumen Evaluasi untuk Guru

Kisi-kisi evaluasi untuk guru menggunakan instrumen daftar *checklist*. Adapun unsur-unsur yang terdapat dalam daftar *checklist* yang berkaitan dengan variabel dalam penelitian pengembangan model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dan kemudian divalidasi oleh ahli guru, sebagai berikut.

**Tabel 3. Kisi-Kisi Penilaian untuk Guru**

<b>Aspek yang Dinilai</b>	<b>Komponen Penilaian</b>	<b>Nomor Soal</b>
Aspek Kualitas dan Isi	Ketetapan sasaran kesesuaian dengan kondisi peserta didik di lapangan saat pembelajaran PJOK dilakukan.	1, 2, 3, 4
Kualitas Pembelajaran	Kontribusi media pembelajaran terhadap perkembangan peserta didik, kesesuaian dengan materi pembelajaran, dan kualitas memotivasi peserta didik.	5, 6, 7
Kualitas Teknis	Keterbacaan, kualitas tampilan, kemudahan penggunaan.	8, 9, 10

d. Instrumen Uji Efektivitas

Instrumen untuk mengumpulkan data kemampuan motorik kasar terdiri atas lima jenis, yaitu lari cepat 20 meter, power lengan dengan melempar bola tennis, power tungkai dengan loncat jauh tanpa awalan, keseimbangan dengan berjalan di atas balok titian panjang 4 meter, dan kelincahan dengan Illinois tes.

**4. Teknik Analisis Data**

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

a. Analisis Deskriptif

Melihat tingkat kelayakan model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dari data hasil evaluasi para ahli, digunakan skala pengukuran *rating scale*. Selanjutnya hasil perhitungan di atas diinterpretasikan dengan menggunakan skala

interpretasi. Berikut adalah skala interpretasi dengan menggunakan *rating scale*.

**Tabel 4. Skala Interpretasi dengan *Rating Scale***

Skor Persentase (%)	Interpretasi
$75 < \text{skor} \leq 100$	Layak
$50 < \text{skor} \leq 75$	Cukup Layak
$25 < \text{skor} \leq 50$	Kurang Layak
$0 \leq \text{skor} \leq 25$	Tidak Layak

Secara matematis, dapat dinyatakan dengan persamaan sebagai berikut:

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

b. Uji Efektivitas (*t test*)

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*Pretest-Posttest Only Control Group Design*”. Peneliti memberikan *pretest* untuk memperoleh nilai awal peserta didik. *Posttest* diberikan di akhir penelitian yang akan dianalisis untuk menarik kesimpulan penelitian. Subjek uji efektivitas yaitu peserta didik Sekolah Dasar kelas bawah berjumlah 20. Pengujian efektivitas menggunakan uji-t (*paired-samples t-test*). *Paired-samples t-test* merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan (Suhirman & Yusuf, 2019, p. 153). Kriteria pengujian yaitu:

- 1) Apabila *p-value* < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dengan *posttest*.

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

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

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

Penelitian ini bertujuan mengembangkan model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan berupa model pembelajaran berbasis permainan ini dapat sebagai pedoman atau referensi untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Pengembangan model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dalam pengembangannya menggunakan metode ADDIE, yang meliputi lima langkah yaitu tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tahap-tahap tersebut dijelaskan sebagai berikut:

##### **1. Analysis (Analisis)**

Tahap awal berupa analisis kebutuhan dan analisis materi dalam pembuatan model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Langkah-langkahnya dijelaskan sebagai berikut:

###### **a. Studi Literatur**

Studi literatur merupakan kegiatan pengumpulan data-data berupa teori pendukung untuk media pembelajaran yang akan dibuat. Sumber-sumber yang digunakan peneliti adalah jurnal penelitian, buku tentang model pembelajaran berbasis permainan, silabus

pembelajaran PJOK SD Kelas bawah, serta sumber-sumber lain yang relevan dengan penelitian.

b. Studi Lapangan

Tahap ini penulis mencari informasi di beberapa sumber yang berhubungan dengan produk yang dikembangkan. Tahap ini dilakukan untuk menganalisis produk yang akan dikembangkan. Studi di lapangan terhadap guru PJOK di tiga SD Negeri yang ada di Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman pada bulan Februari 2022 menunjukkan: (1) rata-rata peserta didik hanya aktif dimenit-menit awal dan ketika memasuki akhir materi 40% peserta didik kurang bersemangat untuk menyelesaikan pembelajaran, (2) para peserta didik kurang fokus dan merasa sulit karena guru kurang kreatif akan pembelajaran yang kurang menarik. Ketiga SD Negeri tersebut adalah SD Negeri Perumnas, SD Negeri Karangasem dan SD Negeri Ambarukmo. Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, dapat dijabarkan dari hasil wawancara yaitu ketika saat pembelajaran PJOK dimulai para peserta didik 100% antusias mengikuti pembelajaran akan tetapi ketika sudah memasuki pertengahan hingga akhir hanya 60% yang masih antusias mengikuti, selebihnya sudah tidak fokus mengikuti pembelajaran karena bercanda dengan teman sebayanya atau merasa bosan dan lain-lain, sehingga hal ini membuat tujuan dari Pendidikan jasmani untuk menstimulasi perkembangan motorik anak tidak maksimal.

## 2. *Design (Desain)*

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

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

## 3. *Development (Pengembangan)*

Dalam tahap pengembangan, kerangka yang dihasilkan pada tahap desain dan masih prosedural direalisasikan agar menjadi produk yang siap diimplementasikan. Produk berupa model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar, dilakukan penilaian kelayakan oleh ahli

untuk mendapatkan nilai dan masukan. Desain produk yang telah disusun, dikembangkan berdasarkan tahap-tahap berikut:

- a. Peneliti menggabungkan bahan-bahan yang sudah terkumpul sesuai dengan pembuatan model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dalam bentuk rubrik. Setelah itu peneliti mengoreksi ulang produk hasil pengembangan sebelum divalidasi, jika sudah sesuai selanjutnya produk telah siap untuk divalidasi.
- b. Validasi produk yang dilakukan oleh ahli. Tujuan dilakukan validasi untuk mendapatkan penilaian dan saran dari ahli mengenai produk yang dikembangkan.
- c. Setelah mendapat masukan dari para ahli dan divalidasi, maka diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki produk yang dikembangkan. Produk yang sudah direvisi dan mendapat predikat baik, maka produk tersebut dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi.

Penilaian oleh ahli terhadap instrumen pengembangan model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dilaksanakan pada bulan Mei 2023. Penilaian oleh ahli terhadap model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dilakukan oleh 3 orang ahli dengan bidang

yang sesuai dengan pengembangan produk yang akan dilakukan. Keterangan dosen validasi dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 5 sebagai berikut:

**Tabel 5. Keterangan Validasi**

No	Nama	Keterangan
1	Dr. Sujarwo, M.Or.	Ahli Media
2	Dr. Yudanto, M.Pd.	Ahli Materi
3	Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or.	Ahli Materi

Validator dianggap layak sebagai validasi ahli dalam pengembangan produk model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Hasil validasi produk model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dijelaskan sebagai berikut.

a. Penilaian Ahli Materi

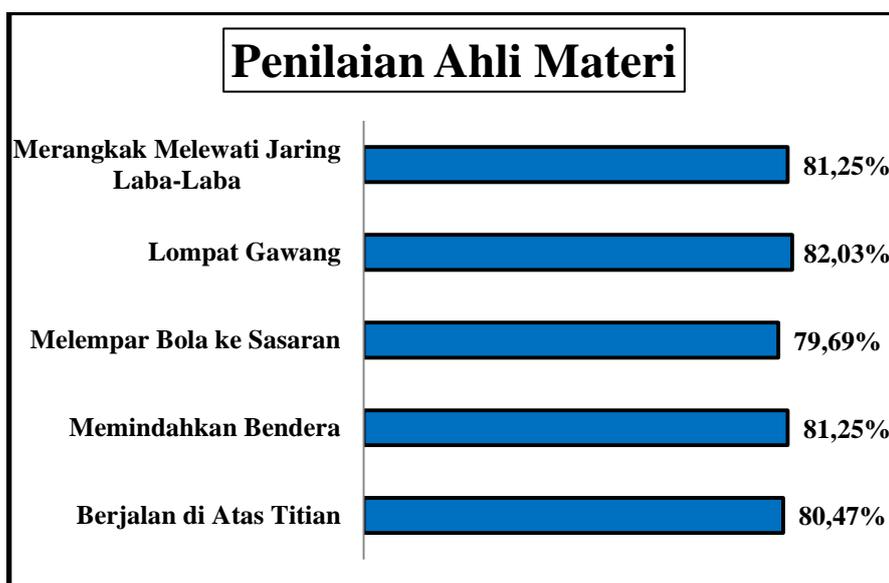
Penilaian oleh ahli materi terhadap model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dilakukan oleh 2 orang ahli pada bulan Mei 2023 (Hasil validasi terlampir pada lampiran). Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi menggunakan angket. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala *likert* dengan interval 1-4. Hasil penilaian ahli materi terhadap model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar disajikan pada Tabel 6 sebagai berikut.

**Tabel 6. Data Hasil Penilaian Ahli Materi**

No	Nama Permainan	Persentase	Kategori
1	Berjalan di Atas Titian	80,47%	Layak
2	Memindahkan Bendera	81,25%	Layak
3	Melempar Bola ke Sasaran	79,69%	Layak
4	Lompat Gawang	82,03%	Layak
5	Merangkak Melewati Jaring Laba-Laba	81,25%	Layak
<b>Rata-Rata Skor</b>		<b>80,94%</b>	<b>Layak</b>

Berdasarkan Tabel 6, jika ditampilkan dalam bentuk diagram batang, hasil penilaian ahli materi pada model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada Gambar 3 berikut:

**Gambar 3. Diagram Hasil Penilaian Ahli Materi**



Berdasarkan Tabel 6 dan Gambar 3 di atas menunjukkan hasil penilaian ahli materi pada model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar yaitu model permainan berjalan di atas titian sebesar 80,47% masuk dalam kategori layak, memindahkan

bendera sebesar 81,25% pada kategori layak, melempar bola ke sasaran sebesar 79,69% pada kategori layak, lompat gawang sebesar 82,03% pada kategori layak, merangkak melewati jaring laba-laba sebesar 81,25% pada kategori layak. Berdasarkan nilai rata-rata penilaian pakar/ahli materi tentang produk model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar yang dikembangkan sebesar 80,94% masuk dalam kategori layak, kemudian saran dan masukan ahli pada hasil validasi direvisi sesuai dengan hasil validasi, serta layak untuk diujicobakan pada skala kecil maupun skala besar.

b. Penilaian Ahli Media

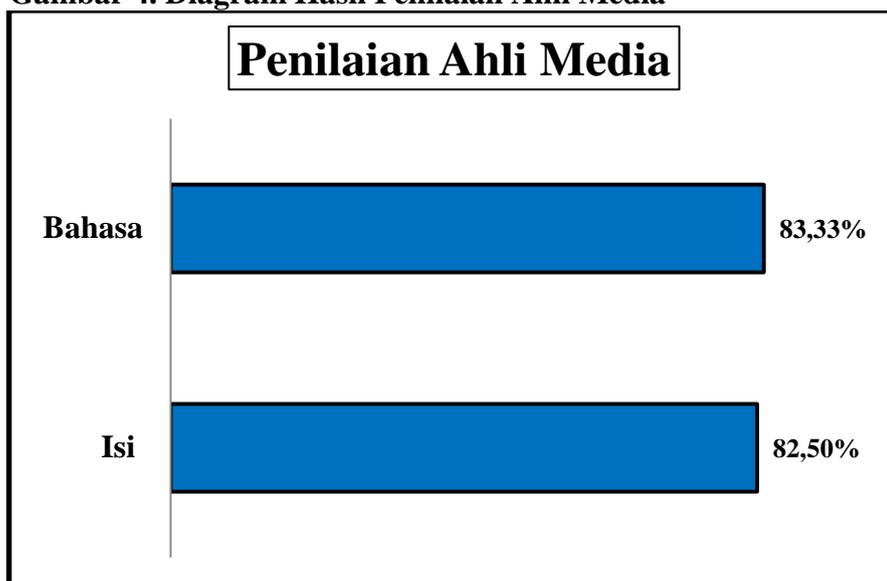
Penilaian oleh ahli media terhadap model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dilakukan oleh 1 orang ahli. Penilaian oleh ahli media terhadap model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dilaksanakan pada bulan Mei 2023. Penilaian yang dilakukan oleh ahli media terhadap model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar menggunakan angket. Hasil penilaian ahli media disajikan pada Tabel 7 sebagai berikut.

**Tabel 7. Data Hasil Penilaian Ahli Media**

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Isi	82,50%	Layak
2	Bahasa	83,33%	Layak
<b>Rata-Rata Skor</b>		<b>82,92%</b>	<b>Layak</b>

Berdasarkan Tabel 7 di atas, jika ditampilkan dalam bentuk diagram batang, hasil penilaian ahli media pada model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar hasilnya pada Gambar 4 sebagai berikut:

**Gambar 4. Diagram Hasil Penilaian Ahli Media**



Berdasarkan Tabel 7 dan Gambar 4 di atas menunjukkan hasil penilaian ahli media pada model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar yaitu pada aspek Isi sebesar 82,50% masuk dalam kategori layak dan aspek Bahasa sebesar 83,33% masuk dalam kategori layak. Berdasarkan nilai rata-rata penilaian

ahli media tentang produk yang dikembangkan sebesar 82,92% masuk dalam kategori layak, kemudian saran dan masukan ahli pada hasil validasi direvisi sesuai dengan hasil validasi. Produk dinyatakan layak untuk diujicobakan.

Setelah dilakukan validasi oleh ahli terdapat berbagai saran perbaikan. Saran perbaikan dari pada ahli menjadi acuan bagi peneliti untuk melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Revisi produk dilakukan terhadap produk didasarkan pada masukan dan saran dari ahli. Berikut ini merupakan data saran dan masukan yang diperoleh pada saat validasi.

**Tabel 8. Saran dan Masukan Ahli**

No	Saran dan Masukan	Revisi
1	Tahapan dalam pembelajaran dilengkapi (pendahuluan, inti, penutup)	Sesuai revisi
2	Gerakan lebih variative	Sesuai revisi
3	Kejelasan dalam panduan bermain dibuat lebih jelas	Sesuai revisi
4	Model disesuaikan dengan RPP	Sesuai revisi
5	Alokasi untuk setiap bagian disesuaikan	Sesuai revisi
6	Bentuk permainan dikemas dalam bentuk bermain, perlu dibuat jarak dan ukuran alat	Sesuai revisi
7	Perlu menggunakan bahasa instruksional	Sesuai revisi

#### 4. *Implementation (Implementasi)*

Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan produk yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata. Selama implementasi, rancangan produk yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi yang telah dikembangkan disampaikan sesuai dengan pembelajaran. Setelah diterapkan kemudian dilakukan evaluasi awal

untuk memberikan umpan balik pada penerapan pengembangan berikutnya. Pada tahap implementasi yang dilakukan adalah menggunakan produk dalam bentuk uji coba untuk mengetahui respon guru PJOK terhadap produk yang telah dikembangkan. Produk yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak, selanjutnya dilakukan uji coba. Uji coba yang dilakukan adalah uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

a. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilakukan pada bulan Juli 2023 di SD Negeri Karangasem pada guru yang berjumlah 20 peserta didik. Selama uji coba diadakan pengamatan, wawancara, dan angket. Pada tahap uji coba skala kecil, guru mencoba untuk menggunakan produk yang telah dikembangkan. Sebelumnya peneliti menjelaskan cara menggunakan model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar.

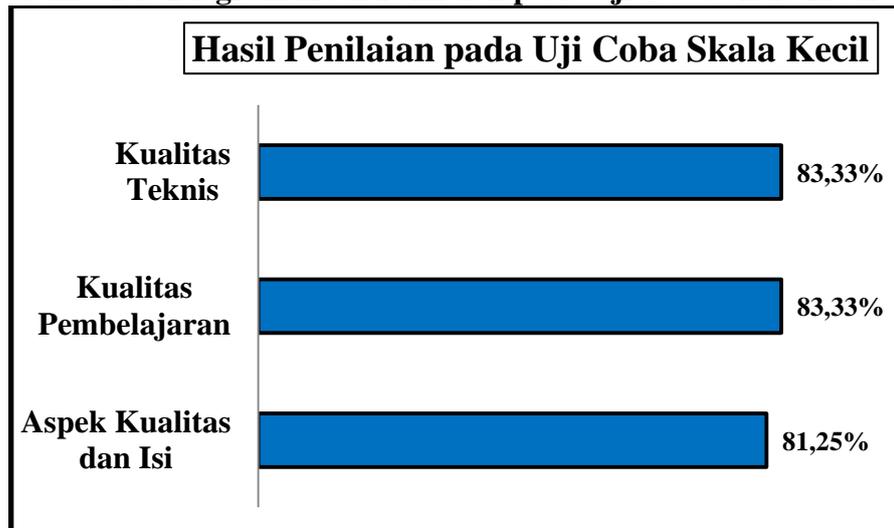
Hasil penilaian pada uji coba skala kecil terhadap model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar disajikan pada Tabel 9 sebagai berikut.

**Tabel 9. Data Hasil Penilaian pada Uji Coba Skala Kecil**

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Aspek Kualitas dan Isi	81,25%	Layak
2	Kualitas Pembelajaran	83,33%	Layak
3	Kualitas Teknis	83,33%	Layak
<b>Total Skor</b>		<b>82,64%</b>	<b>Layak</b>

Berdasarkan Tabel 9 di atas, jika ditampilkan dalam bentuk diagram batang, hasil penilaian uji coba skala kecil hasilnya pada Gambar 5 sebagai berikut:

**Gambar 5. Diagram Hasil Penilaian pada Uji Coba Skala Kecil**



Berdasarkan Tabel 9 dan Gambar 5 di atas menunjukkan hasil penilaian uji coba skala kecil pada model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar yaitu pada aspek kualitas dan isi sebesar 81,25% masuk dalam kategori layak, aspek kualitas pembelajaran sebesar 83,33% pada kategori layak, dan aspek kualitas teknis sebesar 83,33% masuk dalam kategori layak. Berdasarkan nilai rata-rata penilaian guru PJOK uji coba skala kecil pada produk yang dikembangkan sebesar 82,64% masuk dalam kategori layak, kemudian saran dan masukan ahli pada hasil validasi direvisi sesuai dengan hasil validasi. Produk dinyatakan layak untuk diujicobakan pada skala besar.

b. Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar dilakukan pada bulan Juli 2023 di SD Negeri Karangasem pada guru yang berjumlah 32 peserta didik. Selama uji coba diadakan pengamatan, wawancara, dan angket. Pada tahap uji coba skala besar, guru mencoba untuk menggunakan instrumen model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar yang telah dikembangkan. Sebelumnya peneliti menjelaskan cara menggunakan model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar.

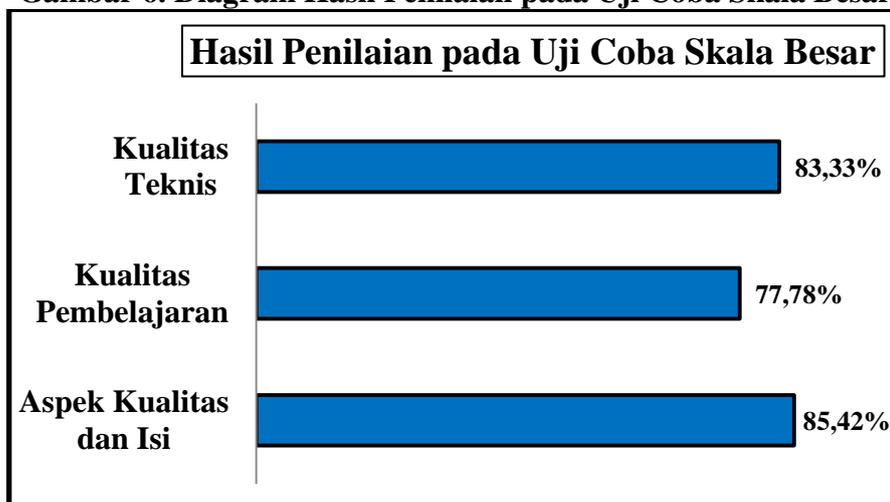
Hasil penilaian pada uji coba skala besar terhadap model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar disajikan pada Tabel 10 sebagai berikut.

**Tabel 10. Data Hasil Penilaian pada Uji Coba Skala Besar**

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Aspek Kualitas dan Isi	85,42%	Layak
2	Kualitas Pembelajaran	77,78%	Layak
3	Kualitas Teknis	83,33%	Layak
<b>Total Skor</b>		<b>82,18%</b>	<b>Layak</b>

Berdasarkan Tabel 10 di atas, jika ditampilkan dalam bentuk diagram batang, hasil penilaian uji coba skala besar hasilnya pada Gambar 6 sebagai berikut:

**Gambar 6. Diagram Hasil Penilaian pada Uji Coba Skala Besar**



Berdasarkan Tabel 10 dan Gambar 6 di atas menunjukkan hasil penilaian uji coba skala besar pada model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar yaitu pada aspek kualitas dan isi sebesar 85,42% masuk dalam kategori layak, aspek kualitas pembelajaran sebesar 77,78% pada kategori layak, dan aspek kualitas teknis sebesar 83,33% masuk dalam kategori layak. Berdasarkan nilai rata-rata penilaian guru PJOK uji coba skala kecil pada produk yang dikembangkan sebesar 82,18% masuk dalam kategori layak, kemudian saran dan masukan ahli pada hasil validasi direvisi sesuai dengan hasil validasi. Produk dinyatakan layak untuk dilakukan uji efektivitas.

c. Uji Efektivitas

Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas

bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*Pretest-Posttest Only Control Group Design*”. Dalam rancangan ini peneliti memberikan *pretest* sebelum penelitian dimulai untuk memperoleh nilai awal peserta didik. *Posttest* diberikan di akhir penelitian yang akan dianalisis untuk menarik kesimpulan penelitian. Subjek uji efektivitas yaitu peserta didik Sekolah Dasar kelas bawah berjumlah 20 peserta didik Sekolah Dasar kelas bawah. Selama delapan pertemuan (2x45 menit) uji efektivitas dilakukan. Sebelum uji ini, dilakukan *pretest* keterampilan motorik kasar.

1) Hasil Analisis Deskriptif

Hasil data *pretest* dan *posttest* keterampilan motorik peserta didik Sekolah Dasar kelas bawah disajikan pada Tabel 11 sebagai berikut.

**Tabel 11. Deskriptif Statistik**

<b>Data</b>		<b>Min</b>	<b>Max</b>	<b>Mean</b>	<b>SD</b>
Motorik Kasar	<i>Pretest</i>	149,51	223,33	191,55	16,96
	<i>Posttest</i>	170,54	231,25	208,49	14,14
Kecepatan	<i>Pretest</i>	6,48	9,27	7,66	0,76
	<i>Posttest</i>	6,41	9,09	7,48	0,73
Kelincahan	<i>Pretest</i>	15,16	18,26	16,58	0,86
	<i>Posttest</i>	15,10	18,17	16,46	0,84
Koordinasi	<i>Pretest</i>	3,00	7,00	5,40	1,23
	<i>Posttest</i>	6,00	8,00	6,85	0,67
Keseimbangan	<i>Pretest</i>	8,64	29,54	15,58	6,47
	<i>Posttest</i>	9,15	30,12	16,39	6,27

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 11 di atas, menunjukkan bahwa data kemampuan motorik kasar (*pretest* rata-rata sebesar 198.25, *posttest* sebesar 200.79), kecepatan

(*pretest* rata-rata sebesar 7,66, *posttest* sebesar 7,48), kelincahan (*pretest* rata-rata sebesar 16,58, *posttest* sebesar 16,46), koordinasi (*pretest* rata-rata sebesar 5,40, *posttest* sebesar 6,85), dan keseimbangan (*pretest* rata-rata sebesar 15,58, *posttest* sebesar 16,39). Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran.

## 2) Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah variabel-variabel dalam penelitian mempunyai sebaran distribusi normal atau tidak. Penghitungan uji normalitas ini menggunakan rumus *Shapiro-Wilk*. dengan pengolahan menggunakan bantuan komputer program *SPSS 23*. Hasilnya disajikan pada Tabel 12 sebagai berikut.

**Tabel 12. Hasil Uji Normalitas**

Data	Statistic	df	Sig.	
Motorik Kasar	<i>Pretest</i>	0,966	20	0,674
	<i>Posttest</i>	0,946	20	0,313

Berdasarkan hasil uji normalitas Tabel 12 di atas dapat dilihat bahwa data kemampuan motorik (*pretest p-value* 0,674 > 0.05, *posttest p-value* 0,313 > 0.05), maka variabel berdistribusi normal. Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran.

## 3) Uji Homogenitas

Uji homogenitas berguna untuk menguji kesamaan sampel yaitu seragam atau tidak varian sampel yang diambil dari populasi. Kaidah homogenitas jika *p-value* > 0,05, maka tes dinyatakan homogen, jika *p-value* < 0.05, maka tes dikatakan

tidak homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 13 sebagai berikut.

**Tabel 13. Hasil Uji Homogenitas**

Data	df1	df2	Sig.
<i>Pretest-Posttest</i> Motorik Kasar	1	38	0,331

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada Tabel 13 di atas data *pretest-posttest* kemampuan motorik kasar  $p\text{-value}$   $0,331 > 0,05$ . Hasil analisis selengkapnya disajikan pada lampiran.

4) Uji *Paired Sample Test*

Analisis uji hipotesis menggunakan *paired sample t test* ( $df = n - 1$ ). Analisis digunakan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan  $p\text{-value} < 0,05$ . Hasil analisis uji *paired sample t test* disajikan pada Tabel 14 sebagai berikut.

**Tabel 14. Hasil Uji *Pretest-Posttest* Motorik Kasar**

Group	T	Sig. (2-tailed)	Selisih
<i>Pretest-Posttest</i> Motorik Kasar	10,506	0,000	16,94

Berdasarkan hasil analisis *Paired Samples Test* pada Tabel 14 di atas, dapat dijelaskan bahwa data *pretest-posttest* kemampuan motorik kasar diperoleh  $t_{hitung}$  10,506 dan  $p\text{-value}$   $0,000 < 0,05$ , maka hipotesis “model pembelajaran berbasis permainan efektif dan signifikan terhadap peningkatan

kemampuan motorik kasar peserta didik Sekolah Dasar kelas bawah”, diterima. Besarnya peningkatan kemampuan motorik kasar peserta didik sebesar 16,94. Hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan efektif terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar.

**Tabel 15. Hasil Uji *Pretest-Posttest* Komponen Motorik**

<i>Group</i>	<i>t</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<b>Selisih</b>
<i>Pretest-Posttest</i> Kecepatan	6,846	0,000	0,19
<i>Pretest-Posttest</i> Kelincahan	6,215	0,000	0,12
<i>Pretest-Posttest</i> Koordinasi	6,866	0,000	1,45
<i>Pretest-Posttest</i> Keseimbangan	5,356	0,000	0,71

Berdasarkan hasil analisis *Paired Samples Test* pada Tabel 15 di atas, dapat dijelaskan bahwa:

Data *pretest-posttest* kecepatan diperoleh  $t_{hitung}$  6,846 dan *p-value*  $0.000 < 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan efektif dan signifikan terhadap peningkatan kecepatan peserta didik Sekolah Dasar kelas bawah”, diterima. Besarnya peningkatan kecepatan peserta didik sebesar 0,19 detik.

Data *pretest-posttest* kelincahan diperoleh  $t_{hitung}$  6,215 dan *p-value*  $0.000 < 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan efektif dan signifikan terhadap peningkatan kecepatan peserta didik Sekolah Dasar kelas bawah”, diterima. Besarnya peningkatan kelincahan peserta didik sebesar 0,12 detik.

Data *pretest-posttest* koordinasi diperoleh  $t_{\text{hitung}}$  6,866 dan *p-value*  $0.000 < 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan efektif dan signifikan terhadap peningkatan kecepatan peserta didik Sekolah Dasar kelas bawah”, diterima. Besarnya peningkatan koordinasi peserta didik sebesar 1,45.

Data *pretest-posttest* keseimbangan diperoleh  $t_{\text{hitung}}$  5,356 dan *p-value*  $0.000 < 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan efektif dan signifikan terhadap peningkatan kecepatan peserta didik Sekolah Dasar kelas bawah”, diterima. Besarnya peningkatan keseimbangan peserta didik sebesar 0,71 detik.

##### **5. Evaluation (Evaluasi)**

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain pengembangan ADDIE. Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan. Pada tahap evaluasi dilakukan tahap penilaian. Setelah dilakukan tahap penilaian kemudian diperoleh data hasil penelitian, kemudian data tersebut dianalisis menggunakan data kualitatif dan kuantitatif, sehingga dari data tersebut dapat diambil kesimpulan produk tersebut layak atau tidak layak.

Evaluasi ini dilakukan terus menerus agar kesalahan-kesalahan sekecil apapun dapat segera diperbaiki tanpa menunggu produk akhir selesai diproduksi. Rangkuman hasil penilaian model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar, yaitu:

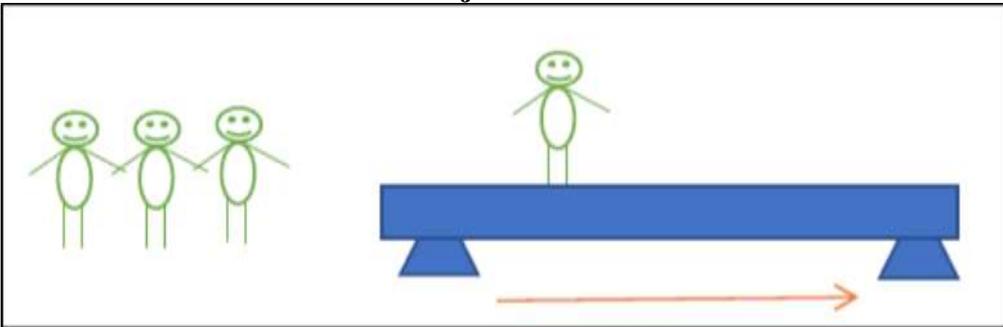
1. Hasil penilaian ahli materi yaitu model permainan berjalan di atas titian sebesar 80,47% (layak), memindahkan bendera sebesar 81,25% (layak), melempar bola ke sasaran sebesar 79,69% (layak), lompat gawang sebesar 82,03% (layak), merangkak melewati jaring laba-laba sebesar 81,25% (layak). Berdasarkan nilai rata-rata sebesar 80,94% (layak).
2. Hasil penilaian ahli media yaitu pada aspek Isi sebesar 82,50% (layak) dan aspek Bahasa sebesar 83,33% (layak). Berdasarkan nilai rata-rata sebesar 82,92% (layak).
3. Hasil penilaian uji coba skala kecil yaitu pada aspek kualitas dan isi sebesar 81,25% (layak), aspek kualitas pembelajaran sebesar 83,33% (layak), dan aspek kualitas teknis sebesar 83,33% (layak). Berdasarkan nilai rata-rata sebesar 82,64% (layak).
4. Hasil penilaian uji coba skala besar yaitu pada aspek kualitas dan isi sebesar 85,42% (layak), aspek kualitas pembelajaran sebesar 77,78% (layak), dan aspek kualitas teknis sebesar 83,33% (layak). Berdasarkan nilai rata-rata sebesar 82,18% (layak).

## **B. Kajian Produk Akhir**

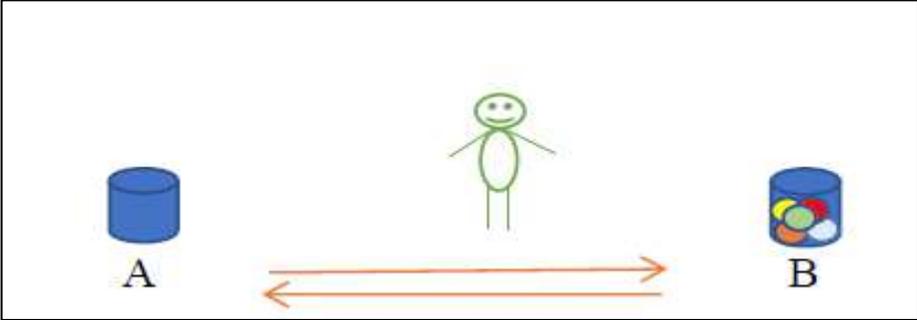
Hasil produk akhir yaitu lima jenis model pembelajaran berbasis permainan yaitu Berjalan di Atas Titian, Memindahkan Bendera, Melempar Bola ke Sasaran, Lompat Gawang, Merangkak Melewati Jaring Laba-Laba yang mudah diajarkan guru PJOK, menyenangkan jika peserta didik melakukan permainan, permainan tersebut aman bagi peserta didik, serta dapat merangsang peserta didik untuk meningkatkan kemampuan motorik. Produk berisi petunjuk bagi guru untuk diterapkan ke peserta didik, berupa aktivitas pendahuluan yaitu pemanasan, aktivitas inti yaitu terdapat lima jenis permainan yang memuat tujuan aktivitas, cara bermain, sarana dan prasarana, area permainan, standar ketertiban dan keselamatan kemudian yang terakhir berupa pendinginan.

Produk akhir berupa model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar selanjutnya disebarluaskan. Tahap penyebarluasan produk dimaksudkan supaya produk dapat digunakan dalam berbagai komponen dan dapat digunakan oleh guru untuk digunakan dalam pembelajaran PJOK. Produk akan dikemas dalam bentuk buku atau *soft file* baik berupa *microsoft word* maupun *Portable Document Format (PDF)* dan didesain mudah untuk digunakan. Produk juga disebarluaskan melalui berbagai media, agar dapat diakses dengan mudah. Produk akhir selengkapnya disajikan sebagai berikut.

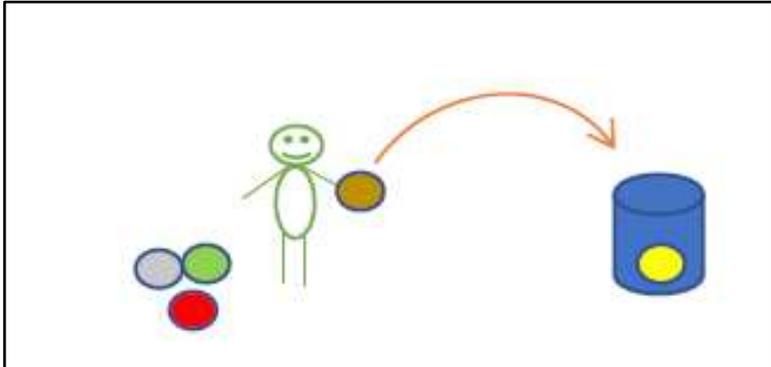
## MODEL PERMAINAN BERJALAN DI ATAS TITIAN

<b>Pemanasan (15 menit)</b>	
<b>Tujuan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memenuhi keinginan gerak pada anak</li> <li>2. Membawa dan menyiapkan tubuh dan suhu tubuh anak pada panas yang optimal guna menerima latihan selanjutnya</li> <li>3. Menyiapkan otot untuk menerima latihan inti</li> </ol>
<b>Bentuk</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bentuk gerakan mudah dimengerti dan dapat dilakukan dengan mudah oleh semua anak</li> <li>2. Bentuk gerakan menarik dan menyenangkan anak-anak</li> <li>3. <i>Stretching</i> pasif dan dinamis</li> </ol>
<b>Inti (35 menit)</b>	
<b>Gambar 7. Model Permainan Berjalan Di Atas Titian</b>	
	
<b>Tujuan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat menumbuhkan tingkat konsentrasi antara mata, tangan dan kaki.</li> <li>2. Menumbuhkan sikap percaya diri anak.</li> <li>3. Meminimalkan anak untuk tidak sering terjatuh ketika bermain.</li> <li>4. Melatih keseimbangan tubuh anak.</li> </ol>
<b>Cara</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdiri tegak di atas papan titian</li> <li>2. Siswa berjalan ke depan</li> <li>3. Agar keseimbangan terjaga, siswa merentangkan kedua tangan</li> <li>4. Siswa yang berhasil sampai finish mendapatkan skor</li> <li>5. Siswa yang jatuh mengulangi dari garis start</li> </ol>
<b>Penutup (10 menit)</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerak pendinginan.</li> <li>2. Guru menugaskan peserta didik yang terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan untuk membuat kesimpulan</li> </ol>	

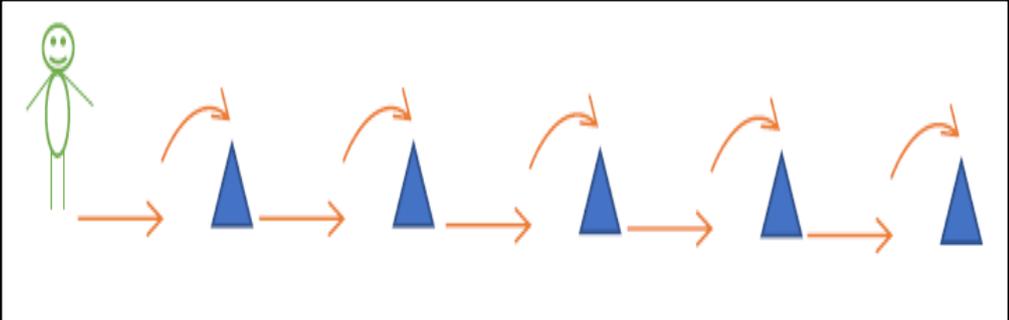
## MODEL PERMAINAN MEMINDAHKAN BENDERA

<b>Pemanasan (15 menit)</b>	
<b>Tujuan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memenuhi keinginan gerak pada anak</li> <li>2. Membawa dan menyiapkan tubuh dan suhu tubuh anak pada panas yang optimal guna menerima latihan selanjutnya</li> <li>3. Menyiapkan otot untuk menerima latihan inti</li> </ol>
<b>Bentuk</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bentuk gerakan mudah dimengerti dan dapat dilakukan dengan mudah oleh semua anak</li> <li>2. Bentuk gerakan menarik dan menyenangkan anak-anak</li> <li>3. <i>Stretching</i> pasif dan dinamis</li> </ol>
<b>Inti (35 menit)</b>	
<b>Gambar8.Model Permainan Memindahkan Bendera</b>	
	
<b>Tujuan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat menumbuhkan tingkat konsentrasi antara mata, tangan dan kaki.</li> <li>2. Menumbuhkan sikap percaya diri anak.</li> <li>3. Melatih kecepatan dan ketepatan.</li> </ol>
<b>Cara</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdiri tegak di atas papan titian</li> <li>2. Tentukan keranjang A yang berisikan 5 bola dan keranjang B</li> <li>3. Letakkan lima bola pada keranjang B</li> <li>4. Siswa berlari dari keranjang A menuju keranjang B untuk menganbil bola satu persatu</li> <li>5. Letakkan bola yang telah diambil ke keranjang B</li> <li>6. Lakukanlah langkah tersebut sampai kelima bola tersebut berpindah ke keranjang A</li> <li>7. Siswa yang paling banyak memindahkan bendera diberi skor</li> <li>8. Siswa yang paling sedikit memindahkan bendera mendapat hukuman</li> </ol>
<b>Penutup (10 menit)</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerak pendinginan.</li> <li>2. Guru menugaskan peserta didik yang terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan untuk membuat kesimpulan</li> </ol>	

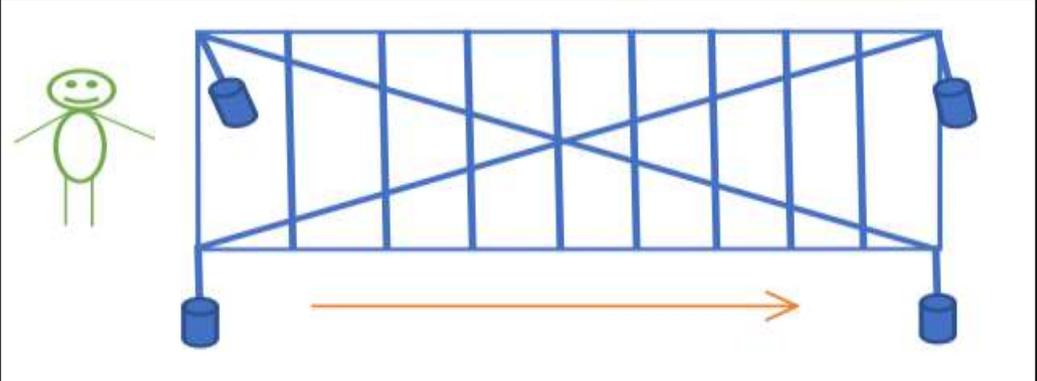
## MODEL PERMAINAN MELEMPAR BOLA KE SASARAN

<b>Pemanasan (15 menit)</b>	
<b>Tujuan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memenuhi keinginan gerak pada anak</li> <li>2. Membawa dan menyiapkan tubuh dan suhu tubuh anak pada panas yang optimal guna menerima latihan selanjutnya</li> <li>3. Menyiapkan otot untuk menerima latihan inti</li> </ol>
<b>Bentuk</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bentuk gerakan mudah dimengerti dan dapat dilakukan dengan mudah oleh semua anak</li> <li>2. Bentuk gerakan menarik dan menyenangkan anak-anak</li> <li>3. <i>Stretching</i> pasif dan dinamis</li> </ol>
<b>Inti (35 menit)</b>	
<b>Gambar 9. Model Permainan Melempar Bola ke Sasaran</b>	
	
<b>Tujuan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat menumbuhkan tingkat konsentrasi antara mata, tangan dan kaki.</li> <li>2. Menumbuhkan sikap percaya diri anak.</li> <li>3. Melatih kecepatan dan ketepatan.</li> </ol>
<b>Cara</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa berdiri di garis start sambil menggenggam 5 bola</li> <li>2. Ayunkan tangan sambil melempar bola ke dalam keranjang</li> <li>3. Siswa yang paling banyak memasukan bola diberi skor</li> <li>4. Siswa yang paling sedikit memasukan bola mendapat hukuman</li> </ol>
<b>Penutup (10 menit)</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerak pendinginan.</li> <li>2. Guru menugaskan peserta didik yang terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan untuk membaca dan membuat kesimpulan</li> </ol>	

## MODEL PERMAINAN LOMPAT GAWANG

<b>Pemanasan (15 menit)</b>	
<b>Tujuan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memenuhi keinginan gerak pada anak</li> <li>2. Membawa dan menyiapkan tubuh dan suhu tubuh anak pada panas yang optimal guna menerima latihan selanjutnya</li> <li>3. Menyiapkan otot untuk menerima latihan inti</li> </ol>
<b>Bentuk</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bentuk gerakan mudah dimengerti dan dapat dilakukan dengan mudah oleh semua anak</li> <li>2. Bentuk gerakan menarik dan menyenangkan anak-anak</li> <li>3. <i>Stretching</i> pasif dan dinamis</li> </ol>
<b>Inti (35 menit)</b>	
<b>Gambar10.Model Permainan Lompat Gawang</b>	
	
<b>Tujuan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat menumbuhkan tingkat konsentrasi antara mata, tangan dan kaki.</li> <li>2. Menumbuhkan sikap percaya diri anak.</li> <li>3. Melatih kekuatan dan power tungkai.</li> </ol>
<b>Cara</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Letakkan lima kardus dengan jarak 3 meter masing-masing kardus</li> <li>2. Siswa Bersiap dari garis start</li> <li>3. Siswa berlari kemudian melompat melewati kardus</li> <li>4. Lakukanlah sampai lima kardus terlewati</li> <li>5. Siswa yang paling banyak memasukan bola diberi skor</li> <li>6. Siswa yang paling sedikit memasukan bola mendapat hukuman</li> </ol>
<b>Penutup (10 menit)</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerak pendinginan.</li> <li>2. Guru menugaskan peserta didik yang terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan untuk membaca dan membuat kesimpulan</li> </ol>	

## MODEL PERMAINAN MERANGKAK MELEWATI JARING LABA-LABA

<b>Pemanasan (15 menit)</b>	
<b>Tujuan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memenuhi keinginan gerak pada anak</li> <li>2. Membawa dan menyiapkan tubuh dan suhu tubuh anak pada panas yang optimal guna menerima latihan selanjutnya</li> <li>3. Menyiapkan otot untuk menerima latihan inti</li> </ol>
<b>Bentuk</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bentuk gerakan mudah dimengerti dan dapat dilakukan dengan mudah oleh semua anak</li> <li>2. Bentuk gerakan menarik dan menyenangkan anak-anak</li> <li>3. <i>Stretching</i> pasif dan dinamis</li> </ol>
<b>Inti (35 menit)</b>	
<b>Gambar11.Model Permainan Merangkak Melewati Jaring Laba-Laba</b>	
	
<b>Tujuan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat menumbuhkan tingkat konsentrasi antara mata, tangan dan kaki.</li> <li>2. Menumbuhkan sikap percaya diri anak.</li> <li>3. Melatih kekuatan dan power tungkai.</li> </ol>
<b>Cara</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa memposisikan tubuh untuk siap merangkak</li> <li>2. Merangkak melewati jaring labaa-laba sampai selesai</li> <li>3. Setelah berhasil melewati, siswa melakukan tos dengan tim agar teman tim berikutnya memulai pos satu</li> </ol>
<b>Penutup (10 menit)</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerak pendinginan.</li> <li>2. Guru menugaskan peserta didik yang terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan untuk membaca dan membuat kesimpulan</li> </ol>	

### C. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar layak. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa penilaian ahli pada model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar yaitu model permainan berjalan di atas titian sebesar 80,47% (layak), memindahkan bendera sebesar 81,25% (layak), melempar bola ke sasaran sebesar 79,69% (layak), lompat gawang sebesar 82,03% (layak), merangkak melewati jaring laba-laba sebesar 81,25% (layak). Berdasarkan nilai rata-rata sebesar 80,94% (layak). Hasil penilaian ahli media pada model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar sebesar 82,92% (layak).

Hasil penilaian uji coba skala kecil pada model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar yaitu pada aspek kualitas dan isi sebesar 81,25% (layak), aspek kualitas pembelajaran sebesar 83,33% (layak), dan aspek kualitas teknis sebesar 83,33% (layak). Berdasarkan nilai rata-rata sebesar 82,64% (layak). Hasil penilaian uji coba skala besar pada model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar yaitu pada aspek kualitas dan isi sebesar 85,42% (layak), aspek kualitas pembelajaran sebesar 77,78% (layak), dan aspek

kualitas teknis sebesar 83,33% (layak). Berdasarkan nilai rata-rata sebesar 82,18% (layak).

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan efektif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik, peserta didik Sekolah Dasar. Dimana setelah guru dan peserta didik menerapkan model pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran PJOK terlihat peningkatan kemampuan motorik, peserta didik. Peningkatan kemampuan motorik peserta didik ditunjukkan dengan peserta didik menjadi lebih aktif dan bergerak saat mengikuti pembelajaran PJOK. Keterampilan motorik sangat penting diajarkan kepada peserta didik sekolah dasar. Karakteristik anak-anak yang selalu bergerak dengan riang, sehingga keterampilan motorik yang baik sangat diperlukan untuk perkembangan anak.

Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan bagi peserta didik, dengan bermain peserta didik tidak merasakan lelah atau terbebani dalam melakukan aktivitas tetapi menjadi sesuatu yang menyenangkan, dengan kata lain tidak membosankan, maka akan terjadilah pembelajaran yang sesungguhnya, dalam pembelajaran aspek motorik yang mengasyikkan adalah utamanya dicurahkan pada aspek kandungannya dari aktivitas bermain yang menyenangkan. Bermain juga sebagai alat stimulasi yang sangat tepat bagi anak. Melalui kegiatan bermain, daya pikir anak terangsang untuk menggunakan aspek emosional, sosial, dan fisiknya (Cornejo, et al., 2021, p. 375). Bermain juga dapat meningkatkan kemampuan fisik, pengalaman, dan pengetahuannya serta berkembang unsur keseimbangan mental anak

(Purwanto, 2020, p. 2). Rozana & Bantali (2020, p. 42) mengemukakan dunia anak-anak adalah dunia bermain, bagaimanapun bermain membutuhkan energi dan konsentrasi yang cukup menguras. Melalui bermain anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra tubuh, mengeksplorasi, merespons dunia sekitar, serta menemukan seperti apa dunia ini dan diri mereka sendiri.

Penelitian terkait metode bermain untuk meningkatkan motorik anak yang dilakukan oleh Sutapa, Pratama et al., (2021, p. 6). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motorik anak dengan melakukan model pembelajaran bermain. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pra dan pasca pelatihan unsur kemampuan motorik anak usia dini dengan tingkat signifikan  $p\text{-value} < 0,05$ . Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan Hanifah & Oktadinata (2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efek pemberian permainan yang telah dimodifikasi dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar Taman Kanak-Kanak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model permainan yang diterapkan pada peserta didik TK Bintang Kelurahan Payo dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar anak. Modifikasi permainan mempengaruhi secara signifikan terhadap keterampilan motorik kasar pada peserta didik TK Kota Jambi.

Penelitian yang dilakukan Fizi, et al., (2023), tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan yang efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik,

kerjasama, dan kedisiplinan pada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik ( $p\text{-value } 0,000 < 0,05$ ), kerjasama ( $p\text{-value } 0,000 < 0,05$ ), dan kedisiplinan ( $p\text{-value } 0,000 < 0,05$ ) pada siswa SD kelas atas. Hasil produk akhir yaitu lima jenis model pembelajaran berbasis permainan sederhana yaitu Permainan Bola Estafet, Bola Persahabatan, Nelayan Menjaring Ikan, Melempar Botol, *SOS Challenge*.

Penelitian yang dilakukan Oktavia & Sutapa (2020), bertujuan untuk menghasilkan model pembelajaran berbasis permainan tradisional yang baik, efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan motorik siswa sekolah dasar. Penelitian ini menghasilkan model pembelajaran berbasis permainan tradisional yang terdiri dari lima permainan, yaitu: (1) benteng, (2) kucing dan tikus, (3) ular tangga, (4) balap karung, dan (5) balap karung. balap karung, dan (5) balap lari egrang, yang dilengkapi dengan buku panduan atau pedoman. Penelitian yang dilakukan Karisman (2021) bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan dasar melalui pendekatan berbasis permainan dalam pendidikan jasmani. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok yang diberi pendekatan permainan (kelompok eksperimen) mengungguli kelompok tanpa pendekatan dibandingkan kelompok tanpa pendekatan (kelompok kontrol) dalam peningkatan keterampilan gerak dasar. Selain itu, pendekatan berbasis permainan juga terbukti meningkatkan keterampilan gerak dasar secara signifikan.

Penelitian yang dilakukan Riyanto, et al., (2017), tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan yang sesuai untuk anak sekolah dasar usia 9-10 tahun dan mampu mengembangkan aspek afektif (sikap), kognitif (pengetahuan), dan psikomotorik (keterampilan). Penelitian ini menghasilkan model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan, yang terdiri dari 8 aktivitas permainan, antara lain; (1) Korero Kiri, (2) Estafet Setengah Lingkaran, (3) Merampok Sarang Tikus, (4) Perangkap Tikus, (5) Menangkap dengan Pasangan, (6) Mengoper Bola, (7) Memindahkan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran keterampilan motorik model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan sesuai untuk anak sekolah dasar usia 9-10 tahun dan sangat sekolah dasar usia 9-10 tahun dan sangat baik untuk mengembangkan aspek afektif (sikap), kognitif (pengetahuan), dan psikomotorik (keterampilan).

Penelitian yang dilakukan Yan, et al., (2022) bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pendekatan berbasis permainan terhadap kinerja permainan, keterampilan gerakan dasar, indikator terkait kesehatan, dan hasil aktivitas fisik pada anak-anak (5–12 tahun) ketika disampaikan di sekolah pendidikan jasmani dasar. Temuan tinjauan ini menegaskan bahwa intervensi permainan invasi pendidikan olahraga hibrida yang diberikan di sekolah dasar bermanfaat untuk meningkatkan berbagai hasil siswa. Untuk meningkatkan persepsi diri fisik, motivasi intrinsik, kesejahteraan, fisiologis, dan potensi hasil psikologis pada anak-anak, perlu untuk mengeksplorasi lebih banyak

penelitian longitudinal dan intervensi pendekatan berbasis permainan dengan kualitas tinggi.

Penelitian Fauzi, et al., (2023) bertujuan untuk meneliti dampak dari program pendidikan jasmani menggunakan permainan tradisional bebetengan dan boy-boyan terhadap *Fundamental Motor Skill* untuk siswa sekolah dasar. Hasil yang diperoleh dari Tes Perkembangan Motorik Kasar (TGMD-3) dengan tujuh aspek Motorik Kasar (TGMD-3) dengan tujuh aspek menghasilkan nilai *p-value* sebesar  $0,000 < 0,05$ , dan pada partisipasi olahraga diperoleh nilai *p-value* sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang berarti memiliki pengaruh yang signifikan. Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional bebetengan dan boy-boyan secara signifikan berpengaruh positif terhadap *Fundamental Motor Skill* dan partisipasi olahraga siswa sekolah dasar.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini tidaklah sempurna, hal ini dikarenakan keterbatasan-keterbatasan di dalam melakukan penelitian. Beberapa hal yang menjadi keterbatasan dalam penelitian ini adalah diseminasi terhadap produk yang dikembangkan masih terbatas.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan tentang Produk**

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

1. Hasil konstruksi model pembelajaran berbasis permainan yaitu Berjalan di Atas Titian, Memindahkan Bendera, Melempar Bola ke Sasaran, Lompat Gawang, Merangkak Melewati Jaring Laba-Laba yang mudah diajarkan guru PJOK, menyenangkan jika peserta didik melakukan permainan, permainan tersebut aman bagi peserta didik, serta dapat merangsang peserta didik untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar.
2. Model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar layak berdasarkan penilaian ahli yaitu model permainan berjalan di atas titian layak, memindahkan bendera sebesar layak, melempar bola ke sasaran layak, lompat gawang layak, merangkak melewati jaring laba-laba layak.
3. Model pembelajaran berbasis permainan efektif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar peserta didik Sekolah Dasar kelas bawah, dengan *p-value* < 0,05.

#### **B. Saran Pemanfaatan Produk**

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

1. Saran Pemanfaatan
  - a. Guru seharusnya menggunakan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik Sekolah Dasar kelas bawah.
  - b. Penting untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik Sekolah Dasar kelas bawah.
2. Saran Pengembangan Produk dan Peneliti Lanjutan
  - a. Dibutuhkan waktu untuk proses pengembangan, identifikasi, dan validasi yang lebih lama untuk meningkatkan kualitas produk.
  - b. Perlu adanya penelitian lanjutan yang akan melengkapi kekurangan pada penelitian sebelumnya.
  - c. Instrumen penilaian perlu dikembangkan lagi agar menjadi lebih baik.
  - d. Peneliti lain dapat melakukan penelitian lebih lanjut menggunakan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik Sekolah Dasar kelas bawah mencakup aspek yang lebih banyak dan mengaplikasikannya pada materi pembelajaran yang berbeda.
  - e. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan yang bersifat progresif dan inovatif. Sumbangan dari hasil penelitian ini dapat

menambah wawasan model pembelajaran PJOK melalui aktivitas permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik peserta didik.

- f. Bagi peneliti selanjutnya, perlu adanya kajian dan pengembangan-pengembangan lebih lanjut untuk menambah khasanah bentuk model permainan untuk meningkatkan keterampilan motorik agar dapat menunjang proses pembelajaran PJOK di sekolah dasar yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

### **C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

1. Pada tahap diseminasi dan penyebarluasan produk, penulis akan menerbitkan buku model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar yang sudah disusun.
2. Pada tahap diseminasi dan penyebarluasan selanjutnya, penulis mengemas penelitian ini menjadi artikel akan diterbitkan pada jurnal internasional terindeks.
3. Pada tahap diseminasi dan penyebarluasan selanjutnya, produk model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar akan digunakan oleh guru-guru PJOK untuk pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A. (2019). Pengembangan model pembelajaran motorik berbasis permainan. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*, 8(2), 138-147.
- Adolph, K. E., & Hoch, J. E. (2019). Motor development: Embodied, embedded, enculturated, and enabling. *Annual review of psychology*, 70, 141-164.
- Afandi, A. (2019). *Buku ajar pendidikan dan perkembangan motorik*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Aguss, R. M. (2020). Pengembangan model permainan sepatu batok untuk pembelajaran sepak bola pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan siswasekolah dasar. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 43-53.
- Aidah, S. N. (2021). *Cara efektif penerapan metode dan model pembelajaran* (Vol. 54). Jawa Timur: Penerbit Kbm Indonesia.
- Akbar, Z., & Tohar, K. (2021). Fundamental movement skills and sensory movement strategies to support online learning in early childhood. *Journal of Physical Education and Sport*, 21, 2364-2371.
- Akhiruddin, S. P., Sujarwo, S. P., Atmowardoyo, H., & Nurhikmah, H. (2020). *Belajar & pembelajaran*. Gowa: CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Akinci, A. Y., & Yildirim, M. (2021). Game perception in primary school teachers (Isparta example). *Revista on line de Política e Gestão Educacional*, 25(3).
- Ananda, R., & Amiruddin, A. (2019). *Perencanaan pembelajaran*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik pendidikan teori dan praktik dalam pendidikan*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Anas, N., & Rambe, R. N. (2019). Model of knowledge for students prospective. *IC2RSE2019*, 334.
- Andayani, S. (2021). Bermain sebagai sarana pengembangan kreativitas anak usia dini. *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 7(01), 230-238.

- Angelina, R., & Musa, S. (2020). Mengembangkan motorik kasar anak dengan metode gerak dan lagu di PAUD Matahari. *JoCE (Journal of Community Education)*, 1(2), 76-81.
- Anggraini, M. P., & Dwi, D. (2022). *Perkembangan fisik motorik kasar anak usia dini*. Kediri: CV Kreator Cerdas Indonesia.
- Badriyah, A. U., Ristyadewi, F., & Fitria, N. (2020, September). Gross motor ability in early childhood through motion and song activities. In *Proceedings of the 4th International Conference on Learning Innovation and Quality Education* (pp. 1-4).
- Bahridah, P., & Neviyarni, N. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan motorik dalam pembelajaran. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 2(1), 13-19.
- Basman, A. J. (2019). Assessment criteria of fundamental movement skills for various age groups: A systematic review. *Journal of Physical Education and Sport*, 19(1), 722-732.
- Bhamani, S., Makhdoom, A. Z., Bharuchi, V., Ali, N., Kaleem, S., & Ahmed, D. (2020). Home learning in times of COVID: Experiences of parents. *Journal of Education and Educational Development*, 7(1), 9-26.
- Blegur, J. (2019). *Permainan kecil: Teori dan aplikasi*. Kupang: Jusuf Aryani Learning.
- Brown, K. A., Parikh, S., & Patel, D. R. (2020). Understanding basic concepts of developmental diagnosis in children. *Translational Pediatrics*, 9(Suppl 1), S9.
- Brusseau, T. A., Erwin, H., Darst, P. W., & Pangrazi, R. P. (2020). *Dynamic physical education for secondary school students*. USA: Human Kinetics.
- Buana, V. G., & Kasanah, S. U. (2019). Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan engklek kelas IV sekolah dasar. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 131-137.
- Budiwanto. (2017). *Metode statistika untuk mengolah data keolahragaan*. Malang: UNM Pres.
- Cairney, J., Dudley, D., Kwan, M., Bulten, R., & Kriellaars, D. (2019). Physical literacy, physical activity and health: Toward an evidence-informed conceptual model. *Sports Medicine*, 49(3), 371-383.

- Chiva-Bartoll, O., Montero, P. J. R., Capella-Peris, C., & Salvador-García, C. (2020). Effects of service learning on physical education teacher education students' subjective happiness, prosocial behavior, and professional learning. *Frontiers in psychology, 11*, 331.
- Ciotto, C. M., & Gagnon, A. G. (2018). Promoting social and emotional learning in physical education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance, 89*(4), 27-33.
- Cook, C. J., Howard, S. J., Scerif, G., Twine, R., Kahn, K., Norris, S. A., & Draper, C. E. (2019). Associations of physical activity and gross motor skills with executive function in preschool children from low-income South African settings. *Developmental science, 22*(5), e12820.
- Cornejo, R., Martínez, F., Álvarez, V. C., Barraza, C., Cibrian, F. L., Martínez-García, A. I., & Tentori, M. (2021). Serious games for basic learning mechanisms: reinforcing Mexican children's gross motor skills and attention. *Personal and Ubiquitous Computing, 25*(2), 375-390.
- Deswandi, D., Syafruddin, S., & Khairuddin, K. (2018). Studi kemampuan motorik siswa sekolah dasar negeri 28 Air Tawar Timur Kecamatan Padang Utara Kota Padang. *Jurnal MensSana, 3*(2), 81-92.
- Di Battista, R., Robazza, C., Ruiz, M. C., Bertollo, M., Vitali, F., & Bortoli, L. (2019). Student intention to engage in leisure-time physical activity: The interplay of task-involving climate, competence need satisfaction and psychobiosocial states in physical education. *European Physical Education Review, 25*(3), 761-777.
- Dini, J. P. A. U. (2022). Deteksi dini motorik kasar pada anak usia 4-6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(1), 558-564.
- Djamaludin. A., & Wardana. (2019). *Belajar dan pembelajaran, 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*. Sulawesi Selatan: Penerbit CV Kaaffah Learning Center.
- Dyson, B., Howley, D., & Wright, M. (2021). A scoping review critically examining research connecting social and emotional learning with three model-based practices in physical education: Have we been doing this all along?. *European Physical Education Review, 27*(1), 76-95.
- Edelson, D. C., Reiser, B. J., McNeill, K. L., Mohan, A., Novak, M., Mohan, L., ... & Suárez, E. (2021). Developing research-based instructional materials to support large-scale transformation of science teaching and learning: The approach of the openscienced middle school program. *Journal of Science Teacher Education, 32*(7), 780-804.

- Erizal, N., & Ihsan, N. (2020, August). Development of game-based basic motion learning models for elementary school students. In *1st International Conference of Physical Education (ICPE 2019)* (pp. 295-299). Atlantis Press.
- Escolano-Pérez, E., Herrero-Nivela, M. L., & Losada, J. L. (2020). Association between preschoolers' specific fine (but not gross) motor skills and later academic competencies: Educational implications. *Frontiers in Psychology, 11*, 1044.
- Fathirezaie, Z., Abbaspour, K., Badicu, G., Zamani Sani, S. H., & Nobari, H. (2021). The effect of environmental contexts on motor proficiency and social maturity of children: An ecological perspective. *Children, 8*(2), 157.
- Fauzi, R. A., Suherman, A., Saptani, E., Dinangsit, D., & Rahman, A. A. (2023). The impact of traditional games on fundamental motor skills and participation in elementary school students. *Journal of Human Movement and Sports Sciences, 11*(6), 1368-1375.
- Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan fisik motorik anak usia dini. *Jurnal Golden Age, 2*(01), 25-34.
- Fizi, R. M., Winarni, S., Guntur, & Hartanto, A. (2023). A game model in physical education to improve motor skills, cooperation, and discipline of primary school learners. *Pedagogy of Physical Culture and Sports, 27*(6), 448-455.
- Fleer, M. (2019). Scientific Playworlds: A model of teaching science in play-based settings. *Research in Science Education, 49*(5), 1257-1278.
- Gagnon, A. G. (2016). Creating a positive social-emotional climate in your elementary physical education program. *Strategies, 29*(3), 21-27.
- Gipit, M. A., Charles, M. R. A., Musa, R. M., Kosni, N. A., & Maliki, A. B. H. M. (2017). The effectiveness of traditional games intervention programme in the improvement of form one school-age children's motor skills related performance components. *Movement, Health & Exercise, 6*(2), 121-129.
- Griban, G. P., Kobernyk, O., Terentieva, N., Shkola, O., Dikhtiarenko, Z., Mychka, I., & Prontenko, K. (2020). Formation of health and fitness competencies of students in the process of physical education. *Sport Mont, 18* (3), 73-78.
- Hakiki, N., & Khotimah, K. (2020). Penggunaan permainan edukatif tradisional dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini. *PRE-SCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1*(1), 22-31.

- Hamzah, N. (2020). *Pengembangan sosial anak usia dini*. Pontianak: IAIN Pontianak Press.
- Hanifah, P. A., & Oktadinata, A. (2020). Mengembangkan keterampilan motorik kasar pada siswa taman kanak-kanak melalui permainan modifikasi. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 6(3), 575-587.
- Hasan, H., & Squires, S. (2020). Universally designed play environment. *Handbook of Ethnography in Healthcare Research*.
- Hayuningtyas, W. P. (2020). Finger painting dan perkembangan motorik halus pada anak prasekolah. *Jurnal Teras Kesehatan*, 3(1), 10-17.
- Hendracipta, N. (2021). *Model-model pembelajaran SD*. Bandung: Tofani Multikreasi.
- Hidayat, C., & Juniar, D. T. (2020). *Strategi pembelajaran pendidikan jasmani*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hidayatullah, M. R., & Hasbi, H. (2021). Pengembangan model pembelajaran motorik dengan modifikasi permainan tradisional untuk meningkatkan motorik kasar anak sekolah dasar kelas bawah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(4).
- Hinkley, T., Brown, H., Carson, V., & Teychenne, M. (2018). Cross sectional associations of screen time and outdoor play with social skills in preschool children. *PloS one*, 13(4), e0193700.
- Irianto, T. (2019). Implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 13(1).
- Istiqomah, H., & Suyadi, S. (2019). Perkembangan fisik motorik anak usia sekolah dasar dalam proses pembelajaran (studi kasus di SD Muhammadiyah Karangbendo Yogyakarta). *El Midad*, 11(2), 155-168.
- Jafar, F. S., & Satriana, M. (2018). Penerapan model pembelajaran sentra dalam pengembangan kecerdasan bahasa ekspresif anak usia dini. *Jurnal Psikologi TALENTA*, 4(1), 51-59.
- Jariono, G., Fachrezzy, F., & Nugroho, H. (2020). Application of jigsaw type cooperative learning model to improving the physical exercise students volleyball at junior high school 1 Sajoanging. *Journal of Research in Business, Economics, and Education*, 2(5), 1019-1026.

- Jumareng, H., Asmuddin, A., Saman, A., Badaruddin, B., & Maruka, A. (2021). The increased of children gross motor ability on skipping at the kindergarten. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 10(2), 111-118.
- Karisman, V. A. (2021). Physical education and game-based approach: an attempt to improve basic move skills. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education (TURCOMAT)*, 12(10), 6268-6272.
- Karo-Karo, A. A. P., Usman, K., Sari, L. P., Dewi, R., & Simangunsong, B. A. (2020). Result of the formation of student characters in full day school. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 8(1), 43-50.
- Khusni, M. F. (2018). Fase perkembangan anak dan pola pembinaannya dalam perspektif Islam. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 2(2), 361-382.
- Kim, J. (2020). Learning and teaching online during Covid-19: Experiences of student teachers in an early childhood education practicum. *International Journal of Early Childhood*, 52(2), 145-158.
- Kiranida, O. (2019). Memaksimalkan perkembangan motorik siswa sekolah dasar melalui pelajaran penjaskes. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2), 318-328.
- Knudson, D. V., & Brusseau, T. A. (Eds.). (2021). *Introduction to Kinesiology: Studying Physical Activity*. USA: Human Kinetics.
- Köçer, G. (2021). Play in early childhood. *Education, Social, Health and Political Developments in Turkey Between*, 3.
- Krakauer, J. W., Hadjiosif, A. M., Xu, J., Wong, A. L., & Haith, A. M. (2019). Motor learning. *Compr Physiol*, 9(2), 613-663.
- Kristina: C., & Pratama, R. R. (2019). Pengembangan model pembelajaran atletik berbasis permainan di Sekolah Dasar. *Gladi: Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 10(02), 99-111.
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019, October). Model addie untuk pengembangan bahan ajar berbasis kemampuan pemecahan masalah berbantuan 3d pageflip. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)* (Vol. 1, No. 1, pp. 516-525).
- Lee, J., Zhang, T., Chu, T. L. A., Gu, X., & Zhu, P. (2020). Effects of a fundamental motor skill-based afterschool program on children's physical and cognitive health outcomes. *International journal of environmental research and public health*, 17(3), 733.

- Limatahu, I., & Mubarok, H. (2020). CCDSR learning model: Innovation in physics learning. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 1(1), 19-29.
- Lotfi, G., Hatami, F., & Zivari, F. (2019). The effect of model's skill level and frequency of feedback on learning a simple serial aiming task. *Motor Behavior*, 11(36), 17-34.
- Lubis, H. Z. (2018). Metode pengembangan bahasa anak pra sekolah. *Jurnal Raudhah*, 6(2).
- Lynch, T. (2019). *Physical education and wellbeing: Global and holistic approaches to child health*. London: Palgrave Macmillan.
- Mahama, S., & Arifin, M. B. U. (2021). The effect of using image media to increase english learning outcomes for class 6 students at elementary school. *Academia Open*, 4, 10-21070.
- Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2020). Pengembangan model gerak dasar keterampilan motorik untuk kelompok usia 6-8 tahun. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 54-66.
- Mahmudah, M. (2021). Mengembangkan profesionalisme guru pendidikan agama islam (pai) melalui model-model pembelajaran. *Jurnal Keislaman*, 4(1), 19-31.
- Marbun, P. (2021). Disain pembelajaran online pada era dan pasca covid-19. *CSRID (Computer Science research and its development journal)*, 12(2), 129-142.
- Matheis, M., & Estabillo, J. A. (2018). Assessment of fine and gross motor skills in children. In *Handbook of Childhood Psychopathology and Developmental Disabilities Assessment* (pp. 467-484). Springer, Cham.
- McClelland, M. M., & Cameron, C. E. (2019). Developing together: The role of executive function and motor skills in children's early academic lives. *Early Childhood Research Quarterly*, 46, 142-151.
- Meriem, C., Khaoula, M., Ghizlane, C., Asmaa, M. A., & Ahmed, A. O. (2020). Early childhood development (0-6 years old) from healthy to pathologic: a review of the literature. *Open Journal of Medical Psychology*, 9(3), 100-122.
- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 3(2), 422-438.

- Newell, K. M. (2020). What are fundamental motor skills and what is fundamental about them?. *Journal of Motor Learning and Development*, 8(2), 280-314.
- Nguyen, T. T. T., & Yukawa, T. (2019). Kahoot with smartphones in testing and assessment of language teaching and learning, the need of training on mobile devices for Vietnamese teachers and students. *International Journal of Information and Education Technology*, 9(4), 286-296.
- Nofianti, R. (2021). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Jawa Barat: EDU PUBLISHER.
- Oktavia, S., & Sutapa, P. (2020). Traditional game based learning model to improve elementary school students' motor abilities. In *Proceedings of the 3rd Yogyakarta International Seminar on Health, Physical Education, and Sport Science in conjunction with the 2nd Conference on Interdisciplinary Approach in Sports (YISHPESS and CoIS 2019)* (pp. 405-411).
- O'Donnell, C., Sandford, R., & Parker, A. (2020). Physical education, school sport and looked-after-children: Health, wellbeing and educational engagement. *Sport, Education and Society*, 25(6), 605-617.
- Opstoel, K., Chapelle, L., Prins, F. J., De Meester, A., Haerens, L., van Tartwijk, J., & De Martelaer, K. (2020). Personal and social development in physical education and sports: A review study. *European Physical Education Review*, 26(4), 797-813.
- Pahrnisa, T., & Nurjaman, I. (2019). Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui kegiatan outbond pada anak usia 5-6 tahun di Tk Friends School, Kecamatan Pinang, Tangerang. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 12-20.
- Paramitha, M. V. A., & Sutapa, P. (2019). Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan sirkuit untuk meningkatkan motorik halus anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 1-16.
- Pratiwi, W. R., & Suhery, T. (2021, January). Development of chemistry teaching materials based on stem problem based learning on solution chemistry materials for students of chemistry education study program. In *4th Sriwijaya University Learning and Education International Conference (SULE-IC 2020)* (pp. 103-110). Atlantis Press.
- Pratomo, C., & Gumantan, A. (2020). Hubungan panjang tungkai dan power otot tungkai dengan kemampuan tendangan penalty. *Journal of Physical Education*, 1(1), 10-17.

- Primayana, K. H. (2020). Meningkatkan keterampilan motorik halus berbantuan media kolase pada anak usia dini. *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya*, 4(1), 91-100.
- Purba, B., & Situmorang, B. (2019, November). Development of digital learning media on entrepreneurship subject using creative productive learning strategies. In *ACEIVE 2019: Proceedings of the the 3rd Annual Conference of Engineering and Implementation on Vocational Education*, ACEIVE (Vol. 16: 87).
- Purwanto, P. (2020, April). The utilization of local bamboo based materials for innovation of playing and creating media in children age of preschool. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 830, No. 4: 042010). IOP Publishing.
- Purwijayanti, I., & Munir, A. (2021). Implikasi gadget terhadap anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar Kota Palu. *ECEIJ (Early Childhood Education Indonesian Journal)*, 4(2), 40-45.
- Putri, R. R., Kanzunnudin, M., & Fajrie, N. (2021). Analisis keterampilan menulis ditinjau dari kemampuan kognitif siswa kelas 1 SD 3 Piji Kudus. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(4), 1394-1402.
- Quennerstedt, M. (2019). Physical education and the art of teaching: Transformative learning and teaching in physical education and sports pedagogy. *Sport, Education and Society*, 24(6).
- Quintas-Hijós, A., Peñarrubia-Lozano, C., & Bustamante, J. C. (2020). Analysis of the applicability and utility of a gamified didactics with exergames at primary schools: Qualitative findings from a natural experiment. *PLoS one*, 15(4), e0231269.
- Rahmawati, E., Maulinisa, R., & Suyadi, S. (2019). Analisis perkembangan fisik-motorik tercapai pada usia dasar di MIN 2 Sleman Yogyakarta. *Al-Riyah: Jurnal Kependidikan*, 11(2), 245-269.
- Randjelović, N., Stanišić, I., Dragić, B., Piršl, D., & Savić, Z. (2019). The sequence of procedures in the development of fine motor coordination through physical activities and movement games in preschool children. *Facta Universitatis, Series: Physical Education and Sport*, 611-620.
- Ren, Z., & Wu, J. (2019). The effect of virtual reality games on the gross motor skills of children with cerebral palsy: A meta-analysis of randomized controlled trials. *International journal of environmental research and public health*, 16(20), 3885.

- Richards, K. A. R., Ivy, V. N., Wright, P. M., & Jerris, E. (2019). Combining the skill themes approach with teaching personal and social responsibility to teach social and emotional learning in elementary physical education. *Journal of physical education, recreation & dance*, 90(3), 35-44.
- Riyanto, I. A., Kristiyanto, A., & Purnama, S. K. (2017). The development of game-based motor skills learning model for 9-10 year-old elementary school children. *Kinesitherapy Research Journal*, 2(2), 47-54.
- Rozana, S., & Bantali, A. (2020). *Stimulasi perkembangan anak usia dini: melalui permainan tradisional engklek*. Edu publisher.
- Rusmansyah, R., Yuanita, L., Ibrahim, M., Isnawati, I., & Prahani, B. K. (2019). Innovative chemistry learning model: Improving the critical thinking skill and self-efficacy of pre-service chemistry teachers. *JOTSE: Journal of Technology and Science Education*, 9(1), 59-76.
- Rusmianto, A., & Putra, K. P. (2020). Studi pengetahuan orang tua tentang gawai dan pemberian gawai pada anak usia 9-12 tahun. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 5(1).
- Saitya, I., & Yamin, M. (2022). Upaya pembentukan karakter siswa melalui pembelajaran pendidikan jasmani. *PIOR: Pendidikan Olahraga*, 1(1), 24-31.
- Sakdiah, H., & Syahrani, S. (2022). Pengembangan standar isi dan standar proses dalam pendidikan guna meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah. *Cross-border*, 5(1), 622-632.
- Salman, E., & Darsi, H. (2020). Pengembangan aktivitas gerak berbasis modifikasi permainan untuk meningkatkan kemampuan keterampilan motorik pada anak sekolah dasar. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 4(1), 47-60.
- Samio, S. (2018). Aspek–aspek pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. *Best Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 1(2), 36-43.
- Setiawan, A. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Sidoharjo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Siagan, M. V., Saragih, S., & Sinaga, B. (2019). Development of learning materials oriented on problem-based learning model to improve students' mathematical problem solving ability and metacognition ability. *International electronic journal of mathematics education*, 14(2), 331-340.

- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian & pengembangan: research and development*. Bandung: Alfabeta.
- Suharnoko, F., & Firmansyah, G. (2018). Pengembangan model pembelajaran melompat melalui permainan lompat cermin untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 4(2), 145-158.
- Sukirno, S., & Pratama, R. R. (2018). Pengembangan model pembelajaran atletik berbasis permainan di sekolah dasar. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 7(2).
- Supena, I., Darmuki, A., & Hariyadi, A. (2021). The influence of 4c (constructive, critical, creativity, collaborative) learning model on students' learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 14(3), 873-892.
- Susilawati, E., Meiesyah, N. S. L., & Soerawidjaja, R. A. (2018). Pengaruh permainan tradisional bentengan terhadap peningkatan interaksi sosial pada siswa kelas 3 di sekolah dasar negeri Kunciran 9 Tangerang tahun 2017. *Jurnal Kesehatan STIKes IMC Bintaro*, 2(2), 129-129.
- Susilawati, E., & Khaira, I. (2021). Development of an assessment and evaluation model for learning in the eyes learning evaluation lecture. *Linguistica Antverpiensia*, 3063-3067.
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutapa, P., Prasetyo, Y., Pratama, K. W., Karakauki, M., Mustapha, A., & Idrus, S. Z. S. (2020, April). Motor Development Index (MDI) based on combination of Human Development Index (HDI) and Sport Development Index (SDI) as a success parameter of motor development among preschool children: An observational study. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1529, No. 3: 032003). IOP Publishing.
- Sutapa, P., Pratama, K. W., Rosly, M. M., Ali, S. K. S., & Karakauki, M. (2021). Improving motor skills in early childhood through goal-oriented play activity. *Children*, 8(11), 994.
- Sutapa, P., & Suharjana, S. (2019). Improving gross motor skills by gross kinesthetic-and contemporary-based physical activity in early childhood. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 38(3), 540-551.
- Syahputri, A. M., & Sukoco, P. S. (2020). Application of developmental games based on kinesthetic perception to improve proprioceptive sensitivity, intelligence and cooperation in primary school children. *Health, sport, rehabilitation*, 6(4), 8-17.

- Tameon, S. M. (2018). Peran bermain bagi perkembangan kognitif dan sosial anak. *Ciencias: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 1(1), 26-39.
- Tauhidman, H., & Ramadan, G. (2018). Pengembangan model latihan keseimbangan untuk sekolah dasar. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 4(1), 133-144.
- Umajjah, N. T., Angraeni, N., Asrika, A., Jannah, R., Rifkah, A., Agustin, W., & Annisa, N. A. (2021). Perkembangan biologis, motorik, kognitif, dan sosioemosional (pada masa anak-anak). *Jurnal Teknologi Pendidikan Madrasah*, 4(2), 63-75.
- Utama, A. M. B. (2020). *Bentuk aktivitas bermain*. Yogyakarta:FIK Universitas Negeri Yogyakarta.
- Utamayasa, I. G. D. (2021). *Model-model pembelajaran pendidikan jasmani*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Uysal, S. A., & Düger, T. (2020). Motor control and sensory-motor integration of human movement. In *Comparative Kinesiology of the Human Body* (pp. 443-452). Academic Press.
- Veldman, S. L., Santos, R., Jones, R. A., Sousa-Sá, E., & Okely, A. D. (2019). Associations between gross motor skills and cognitive development in toddlers. *Early human development*, 132, 39-44.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan belajar pada anak usia dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*, 15(01), 159-176.
- Walton-Fisette, J. L., & Sutherland, S. (2018). Moving forward with social justice education in physical education teacher education. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 23(5), 461-468.
- Weiss, M. R. (2020). Motor skill development and youth physical activity: A social psychological perspective. *Journal of Motor Learning and Development*, 8(2), 315-344.
- Wibowo, H. (2020). *Pengantar teori-teori belajar dan model-model pembelajaran*. Jakarta: Puri Cipta Media.
- Wijoyo, H., Santamoko, R., Muliansyah, D., Yonata, H., & Handoko, A. L. (2020). The development of affective learning model to improve student's emotional quotient. *Journal of Critical Reviews*, 7(19).

- Wright, P. M., & Richards, K. A. R. (2021). *Teaching social and emotional learning in physical education*. Jones & Bartlett Learning.
- Wright, A., Roberts, R., Bowman, G., & Crettenden, A. (2019). Barriers and facilitators to physical activity participation for children with physical disability: comparing and contrasting the views of children, young people, and their clinicians. *Disability and rehabilitation*, 41(13), 1499-1507.
- Yan, J., Jones, B., Smith, J. J., Morgan, P., & Eather, N. (2022). A systematic review investigating the effects of implementing game-based approaches in school-based physical education among primary school children. *Journal of Teaching in Physical Education*, 1(aop), 1-14.
- Yani, A. (2021). *Aktivitas permainan dalam outdoor education*. Malang: Ahlimedia Book.
- Yanti, M. T., Kuntarto, E., & Kurniawan, A. R. (2020). Pemanfaatan portal rumah belajar Kemendikbud sebagai model pembelajaran daring di sekolah dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 61-68.
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran guru dalam pembelajaran pada siswa sekolah dasar. *FONDATIA*, 4(1), 41-47.
- Yudaparmita, G. N. A., & Adnyana, K. S. (2021). Upaya meningkatkan motorik kasar melalui permainan tradisional pada peserta didik. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 83-90.
- Zappone, A., Di Renzo, M., & Debbah, M. (2019). Wireless networks design in the era of deep learning: Model-based, AI-based, or both?. *IEEE Transactions on Communications*, 67(10), 7331-7376.
- Zarotis, G. F. (2019). Positive self-concept through physical-sport activity of preschool children. *American Journal of Humanities and Social Sciences Research*, 3(2), 53-60.
- Zorio-Ferreres, A., Alguacil, M., & García-Pascual, F. (2018). Analysis of the opinion on physical education in high schools and the extracurricular sports practice of students and their personal environment. *Journal of Physical Education and Sport*, 18(3), 1646-1653.

# **LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Surat Permohonan Validasi

	<p>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092 Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id</p>
Nomor : B/27.222/UN34.16/KM.07/2023	30 Mei 2023
Lamp. : -	
Hal : Permohonan Validasi	
Yth. Bapak/Ibu/Sdr: <b>Dr. Yudanto, M.Pd.</b> di tempat	
Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator Materi bagi mahasiswa:	
Nama	: Mega Noerweni Bintari
NIM	: 20711251012
Prodi	: S-2 Ilmu Keolahragaan
Pembimbing	: Prof. Dr. Pangung Sutapa, M.S.
Judul	: PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN DISEKOLAH DASAR KELAS BAWAH UNTUK MENINGKATKAN MOTORI KASAR
Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.	
	Wakil Dekan Bidang Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni  Dr. Guntur, M.Pd. NIP. 19810926 200604 1 001

## Lanjutan Lampiran Surat Permohonan Validasi



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

Nomor : B/27.207/UN34.16/KM.07/2023

24 Mei 2023

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:  
**Dr. Sujarwo, M.Or.**  
di tempat

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

Nama : Mega Noerweni Bintari

NIM : 20711251012

Prodi : S-2 Ilmu Keolahragaan

Pembimbing : Prof. Dr. Pangung Sutapa, M.S.

Judul : PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN  
DISEKOLAH DASAR KELAS BAWAH UNTUK MENINGKATKAN  
MOTORIK KASAR

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

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



## Lampiran 2. Keterangan Validasi

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

---

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

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

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:  
*Pengembangan Pembelajaran Berbasis Permainan di Sekolah Dasar Kelas Bawah untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*

dari mahasiswa:

Nama : Mega Noerweni Bintari  
NIM : 20711251012  
Prodi : Ilmu Keolahragaan

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

- Talapan dalam pembelajaran di kelas (Pendahuluan, inti, penutup).*
- Berikan lebih variasi.*
- Kegiatan dalam permainan bermain sebagai lebih jelas.*

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

Yogyakarta, ..... *Jul 2023*  
Validator,  
  
*Dr. Yudanto, M.Pd.*

## Lanjutan Lampiran Keterangan Validasi

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

---

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

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

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:  
*pengembangan Pembelajaran berbasis permainan*  
*2. Seolah Dosa Kellai Kawa Untuk Membuat*  
*Wabah Kawan.*

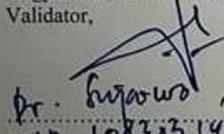
dari mahasiswa:

Nama : Mega Noerweni Bintari  
NIM : 20711251012  
Prodi : Ilmu Keolahraagaan

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

- Model/maki Samikan dengan Kpp.*
- ada praktik mengenai jawa atau yg celerak.*
- bagaimana? alasan untuk belajar, bagaimana smk, sma, blok bel.*

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

Yogyakarta, *25 Mei 2023*  
Validator,  
  
*Dr. Sujarwo, M.Or*  
*NIP. 198303192008011012*

### Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
DINAS PENDIDIKAN  
**SD NEGERI KARANGASEM**  
*Widyadarmasabukawati*  
Karangasem, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta, 55283  
Telepon (0274) 4462328  
Surel: sdnkarangasem182a@gmail.com

---

**SURAT KETERANGAN**  
**Nomor: 87/KRS/IX/2023**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah:

Nama : Winarsih, S.Pd.SD  
NIP : 19660814 198808 2 001  
Jabatan : Kepala sekolah  
Unit Kerja : SD Negeri Karangasem Depok Sleman Yogyakarta.

Menerangkan bahwa mahasiswa tersebut dibawah ini benar benar telah melaksanakan pengambilan data untuk penulisan Tesis di SD Negeri Karangasem Kapanewon Depok Kabupaten Sleman.

Nama : Mega Noerweni Bintari  
NIM : 20711251012  
Program Studi : Ilmu Keolahragaan-S2 Universitas Negeri Yogyakarta  
Waktu Penelitian : 11 Juli 2023 s/d 30 Juli 2023  
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Pembelajaran Berbasis Permainan di Sekolah Dasar Kelas Bawah untuk meningkatkan Motori Kasar

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, agar dapat dipergunakan sebagai mana semestinya.

Sleman, 7 September 2023  
Kepala Sekolah  
  
Winarsih, S.Pd.SD  
NIP: 19660814 198808 2 001



## Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH DASAR NEGERI PERUMNAS CONDONGCATUR**

*ꦱꦶꦏꦸꦁꦏꦧꦸꦥꦠꦺꦤ꧀ꦱꦭꦺꦩꦤ꧀*

Jalan Flamboyan No.11, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta, 55283  
Telepon (0274) 884177

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 061/Ket./SD.PCC/IX/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: INDAH LESTARI, S.Pd.SD
NIP	: 19650623 18604 2 002
Pangkat/Gol. Ruang	: Pembina, IV/a
Jabatan	: Kepala SD Negeri Perumnas Condongcatur

Menerangkan bahwa :

Nama	: MEGA NOERWENI BINTARI
No. Mhs.	: 20711251012
Program Studi/Jur	: Ilmu Keolahragaan-S2
Instansi	: Universitas Negeri Yogyakarta

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Perumnas Condongcatur dengan judul penelitian "PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN DI SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK KASAR" pada tanggal 27 Juli s.d. 31 Agustus 2023.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 20 September 2023

Kepala Sekolah

  
**INDAH LESTARI, S.Pd.SD**  
Pembina, IV/a  
NIP. 19650623 198604 2 002

## **Lampiran Instrumen Ahli Materi dan Media**

### **PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN DI SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK KASAR**

#### **Instrumen Validasi Ahli Materi**

Instrumen validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui penilaian bapak/ibu sebagai ahli materi terhadap model yang dikembangkan. Penilaian dari bapak/ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas model yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti mengharapkan kesediaan bapak/ibu untuk memilih alternatif penilaian setiap pernyataan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya dan mengikuti petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk :

1. Instrumen validasi ini diisi oleh ahli materi atau praktisi
2. Evaluasi mencakup aspek isi/materi, kualitas, dan bahasa, komentar dan saran serta kesimpulan
3. Rentangan evaluasi mulai “Sangat Setuju” sampai dengan “Sangat Tidak Setuju” dengan cara memberi tanda “√” (centang) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju = 1

TS : Tidak Setuju = 2

S : Setuju = 3

SS : Sangat Setuju = 4

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

## Lanjutan Lampiran Instrumen Ahli Materi dan Media

### MODEL PERMAINAN BERJALAN DI ATAS TITIAN

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Model permainan sudah sesuai dengan KD				
2	Model permainan sudah sesuai dengan gerak Motorik kasar pada KD				
3	Model sudah sesuai dengan materi yang ada pada KD				
4	Penggunaan materi yang sesuai dan tepat				
5	Materi permainan membuat anak tertarik untuk bekerjasama				
6	Materi permainan dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak				
7	Model yang digunakan sesuai dengan aktivitas gerak anak				
8	Model yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan anak				
9	Model pada pengembangan ini sesuai dengan karakteristik anak				
10	Teknik penyampaian materi dalam model sudah sesuai untuk anak SD				
11	Penyajian materi sudah menarik bagi guru dan siswa				
12	Materi yang ada pada sudah disajikan secara Berurutan.				
13	Materi pada buku panduan sudah baik dalam Penyusunan				
14	Penggunaan kalimat dalam model sudah jelas dan mudah dipahami.				
15	Penggunaan istilah dalam model sudah tepat				
16	Materi dalam model tidak terdapat penafsiran/pengertian ganda				

## Lanjutan Lampiran Instrumen Ahli Materi dan Media

### MODEL PERMAINAN MEMINDAHKAN BENDERA

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Model permainan sudah sesuai dengan KD				
2	Model permainan sudah sesuai dengan gerak Motorik kasar pada KD				
3	Model sudah sesuai dengan materi yang ada pada KD				
4	Penggunaan materi yang sesuai dan tepat				
5	Materi permainan membuat anak tertarik untuk bekerjasama				
6	Materi permainan dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak				
7	Model yang digunakan sesuai dengan aktivitas gerak anak				
8	Model yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan anak				
9	Model pada pengembangan ini sesuai dengan karakteristik anak				
10	Teknik penyampaian materi dalam model sudah sesuai untuk anak SD				
11	Penyajian materi sudah menarik bagi guru dan siswa				
12	Materi yang ada pada sudah disajikan secara Berurutan.				
13	Materi pada buku panduan sudah baik dalam Penyusunan				
14	Penggunaan kalimat dalam model sudah jelas dan mudah dipahami.				
15	Penggunaan istilah dalam model sudah tepat				
16	Materi dalam model tidak terdapat penafsiran/pengertian ganda				

## Lanjutan Lampiran Instrumen Ahli Materi dan Media

### MODEL PERMAINAN MELEMPAR BOLA KESASARAN

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Model permainan sudah sesuai dengan KD				
2	Model permainan sudah sesuai dengan gerak Motorik kasar pada KD				
3	Model sudah sesuai dengan materi yang ada pada KD				
4	Penggunaan materi yang sesuai dan tepat				
5	Materi permainan membuat anak tertarik untuk bekerjasama				
6	Materi permainan dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak				
7	Model yang digunakan sesuai dengan aktivitas gerak anak				
8	Model yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan anak				
9	Model pada pengembangan ini sesuai dengan karakteristik anak				
10	Teknik penyampaian materi dalam model sudah sesuai untuk anak SD				
11	Penyajian materi sudah menarik bagi guru dan siswa				
12	Materi yang ada pada sudah disajikan secara Berurutan.				
13	Materi pada buku panduan sudah baik dalam Penyusunan				
14	Penggunaan kalimat dalam model sudah jelas dan mudah dipahami.				
15	Penggunaan istilah dalam model sudah tepat				
16	Materi dalam model tidak terdapat penafsiran/pengertian ganda				

## Lanjutan Lampiran Instrumen Ahli Materi dan Media

### MODEL PERMAINAN LOMPAT GAWANG

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Model permainan sudah sesuai dengan KD				
2	Model permainan sudah sesuai dengan gerak Motorik kasar pada KD				
3	Model sudah sesuai dengan materi yang ada pada KD				
4	Penggunaan materi yang sesuai dan tepat				
5	Materi permainan membuat anak tertarik untuk bekerjasama				
6	Materi permainan dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak				
7	Model yang digunakan sesuai dengan aktivitas gerak anak				
8	Model yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan anak				
9	Model pada pengembangan ini sesuai dengan karakteristik anak				
10	Teknik penyampaian materi dalam model sudah sesuai untuk anak SD				
11	Penyajian materi sudah menarik bagi guru dan siswa				
12	Materi yang ada pada sudah disajikan secara Berurutan.				
13	Materi pada buku panduan sudah baik dalam Penyusunan				
14	Penggunaan kalimat dalam model sudah jelas dan mudah dipahami.				
15	Penggunaan istilah dalam model sudah tepat				
16	Materi dalam model tidak terdapat penafsiran/pengertian ganda				

**Lanjutan Lampiran Instrumen Ahli Materi dan Media**

**MODEL PERMAINAN MERANGKAK MELEWATI JARING LABA-LABA**

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Model permainan sudah sesuai dengan KD				
2	Model permainan sudah sesuai dengan gerak Motorik kasar pada KD				
3	Model sudah sesuai dengan materi yang ada pada KD				
4	Penggunaan materi yang sesuai dan tepat				
5	Materi permainan membuat anak tertarik untuk bekerjasama				
6	Materi permainan dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak				
7	Model yang digunakan sesuai dengan aktivitas gerak anak				
8	Model yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan anak				
9	Model pada pengembangan ini sesuai dengan karakteristik anak SD kelas bawah				
10	Teknik penyampaian materi dalam model sudah sesuai untuk anak SD kelas bawah				
11	Penyajian materi sudah menarik bagi guru dan siswa SD kelas bawah				
12	Materi yang ada pada sudah disajikan secara Berurutan.				
13	Materi pada buku panduan sudah baik dalam Penyusunan				
14	Peraturan mudah dipahami dan dipraktikkan				
15	Penggunaan kalimat dalam model sudah jelas dan mudah dipahami.				
16	Penggunaan istilah dalam model sudah tepat				
17	Materi dalam model tidak terdapat penafsiran/pengertian ganda				

## Lanjutan Lampiran Instrumen Ahli Materi dan Media

### Instrumen Validasi Ahli Media

Instrumen validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui penilaian bapak/ibu sebagai ahli media terhadap model yang dikembangkan. Penilaian dari bapak/ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas model yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti mengharapkan kesediaan bapak/ibu untuk memilih alternatif penilaian setiap pernyataan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya dan mengikuti petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk :

1. Instrumen validasi ini diisi oleh ahli media atau praktisi
2. Evaluasi mencakup aspek isi/materi, dan bahasa, komentar dan saran serta kesimpulan
3. Rentangan evaluasi mulai “Sangat Setuju” sampai dengan “Sangat Tidak Setuju” dengan cara memberi tanda “√” (centang) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju = 1

TS : Tidak Setuju = 2

S : Setuju = 3

SS : Sangat Setuju = 4

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

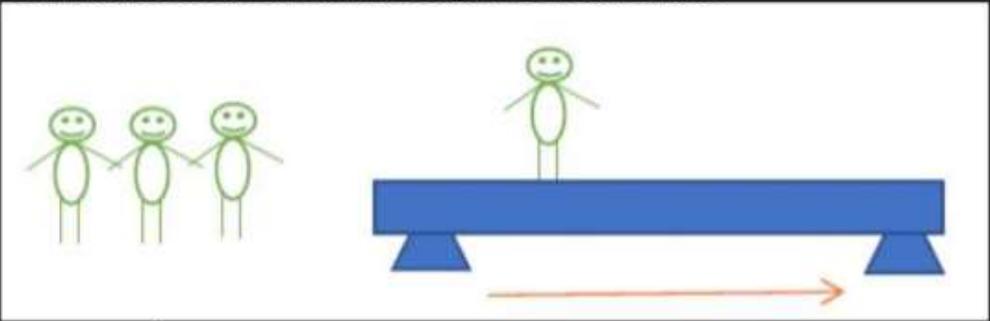
### Lanjutan Lampiran Instrumen Ahli Materi dan Media

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Judul pada model sudah sesuai				
2	Permainan ini sudah tepat manfaatnya				
3	Permainan ini memiliki manfaat yang baik untuk anak SD kelas bawah				
4	Penekanan gambar jelas pada tujuan				
5	Gambar mudah dipahami				
6	Gambar sesuai dengan materi permainan				
7	Bahan dasar pada model permainan sudah tepat				
8	Alat/media yang digunakan dalam pengembangan ini mudah digunakan dan mudah didapatkan.				
9	Permainan dalam kategori sederhana dari aspek alat				
10	Permainan aman dilaksanakan untuk peserta didik				
11	Penggunaan kalimat dalam model sudah jelas dan mudah dipahami.				
12	Penggunaan istilah dalam model sudah tepat				
13	Materi dalam model tidak terdapat penafsiran/pengertian ganda				

Lanjutan Lampiran Instrumen Ahli Materi dan Media

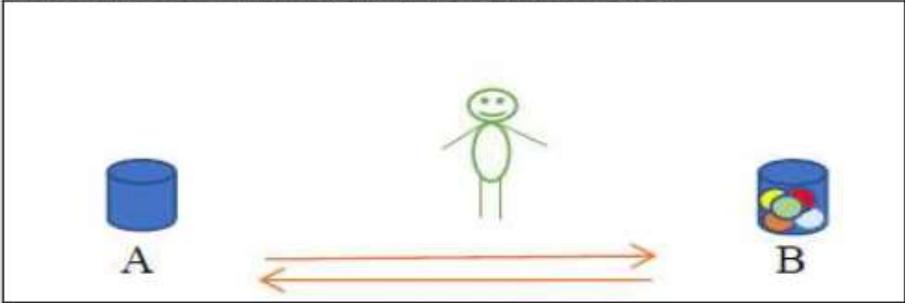
Draft Model Pembelajaran Berbasis Permainan

MODEL PERMAINAN BERJALAN DI ATAS TITIAN

<b>Pemanasan (15 menit)</b>	
<b>Tujuan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memenuhi keinginan gerak pada anak</li> <li>2. Membawa dan menyiapkan tubuh dan suhu tubuh anak pada panas yang optimal guna menerima latihan selanjutnya</li> <li>3. Menyiapkan otot untuk menerima latihan inti</li> </ol>
<b>Bentuk</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bentuk gerakan mudah dimengerti dan dapat dilakukan dengan mudah oleh semua anak</li> <li>2. Bentuk gerakan menarik dan menyenangkan anak-anak</li> <li>3. <i>Stretching</i> pasif dan dinamis</li> </ol>
<b>Inti (35 menit)</b>	
<b>Gambar 7. Model Permainan Berjalan Di Atas Titian</b>	
	
<b>Tujuan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat menumbuhkan tingkat konsentrasi antara mata, tangan dan kaki.</li> <li>2. Menumbuhkan sikap percaya diri anak.</li> <li>3. Meminimalkan anak untuk tidak sering terjatuh ketika bermain.</li> <li>4. Melatih keseimbangan tubuh anak.</li> </ol>
<b>Cara</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdiri tegak di atas papan titian</li> <li>2. Siswa berjalan ke depan</li> <li>3. Agar keseimbangan terjaga, siswa merentangkan kedua tangan</li> <li>4. Siswa yang berhasil sampai finish mendapatkan skor</li> <li>5. Siswa yang jatuh mengulangi dari garis start</li> </ol>
<b>Penutup (10 menit)</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerak pendinginan.</li> <li>2. Guru menugaskan peserta didik yang terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan untuk membuat kesimpulan</li> </ol>	

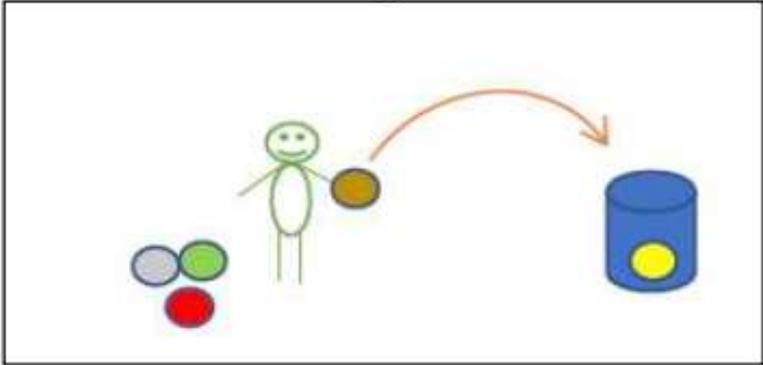
Lanjutan Lampiran Instrumen Ahli Materi dan Media

**MODEL PERMAINAN MEMINDAHKAN BENDERA**

<b>Pemanasan (15 menit)</b>	
<b>Tujuan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memenuhi keinginan gerak pada anak</li> <li>2. Membawa dan menyiapkan tubuh dan suhu tubuh anak pada panas yang optimal guna menerima latihan selanjutnya</li> <li>3. Menyiapkan otot untuk menerima latihan inti</li> </ol>
<b>Bentuk</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bentuk gerakan mudah dimengerti dan dapat dilakukan dengan mudah oleh semua anak</li> <li>2. Bentuk gerakan menarik dan menyenangkan anak-anak</li> <li>3. <i>Stretching</i> pasif dan dinamis</li> </ol>
<b>Inti (35 menit)</b>	
<b>Gambar 8. Model Permainan Memindahkan Bendera</b>	
	
<b>Tujuan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat menumbuhkan tingkat konsentrasi antara mata, tangan dan kaki.</li> <li>2. Menumbuhkan sikap percaya diri anak.</li> <li>3. Melatih kecepatan dan ketepatan.</li> </ol>
<b>Cara</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdiri tegak di atas papan titian</li> <li>2. Tentukan keranjang A yang berisikan 5 bola dan keranjang B</li> <li>3. Letakkan lima bola pada keranjang B</li> <li>4. Siswa berlari dari keranjang A menuju keranjang B untuk menganbil bola satu persatu</li> <li>5. Letakkan bola yang telah diambil ke keranjang B</li> <li>6. Lakukanlah langkah tersebut sampai kelima bola tersebut berpindah ke keranjang A</li> <li>7. Siswa yang paling banyak memindahkan bendera diberi skor</li> <li>8. Siswa yang paling sedikit memindahkan bendera mendapat hukuman</li> </ol>
<b>Penutup (10 menit)</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerak pendinginan.</li> <li>2. Guru menugaskan peserta didik yang terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan untuk membuat kesimpulan</li> </ol>	

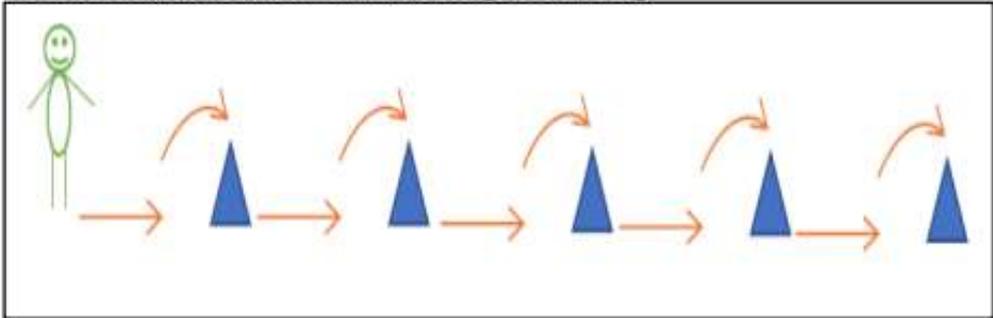
Lanjutan Lampiran Instrumen Ahli Materi dan Media

**MODEL PERMAINAN MELEMPAR BOLA KE SASARAN**

<b>Pemanasan (15 menit)</b>	
<b>Tujuan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memenuhi keinginan gerak pada anak</li> <li>2. Membawa dan menyiapkan tubuh dan suhu tubuh anak pada panas yang optimal guna menerima latihan selanjutnya</li> <li>3. Menyiapkan otot untuk menerima latihan inti</li> </ol>
<b>Bentuk</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bentuk gerakan mudah dimengerti dan dapat dilakukan dengan mudah oleh semua anak</li> <li>2. Bentuk gerakan menarik dan menyenangkan anak-anak</li> <li>3. <i>Stretching</i> pasif dan dinamis</li> </ol>
<b>Inti (35 menit)</b>	
<b>Gambar 9. Model Permainan Melempar Bola ke Sasaran</b>	
	
<b>Tujuan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat menumbuhkan tingkat konsentrasi antara mata, tangan dan kaki.</li> <li>2. Menumbuhkan sikap percaya diri anak.</li> <li>3. Melatih kecepatan dan ketepatan.</li> </ol>
<b>Cara</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa berdiri di garis start sambil menggenggam 5 bola</li> <li>2. Ayunkan tangan sambil melempar bola ke dalam keranjang</li> <li>3. Siswa yang paling banyak memasukan bola diberi skor</li> <li>4. Siswa yang paling sedikit memasukan bola mendapat hukuman</li> </ol>
<b>Penutup (10 menit)</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerak pendinginan.</li> <li>2. Guru menugaskan peserta didik yang terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan untuk membaca dan membuat kesimpulan</li> </ol>	

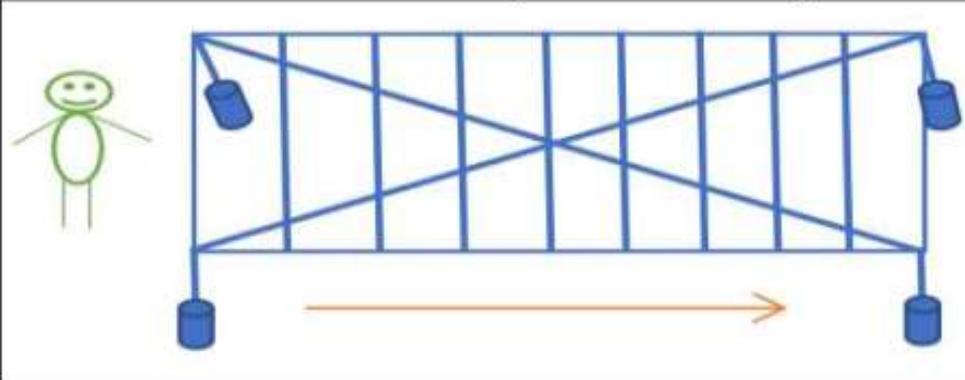
## Lanjutan Lampiran Instrumen Ahli Materi dan Media

### MODEL PERMAINAN LOMPAT GAWANG

<b>Pemanasan (15 menit)</b>	
<b>Tujuan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memenuhi keinginan gerak pada anak</li> <li>2. Membawa dan menyiapkan tubuh dan suhu tubuh anak pada panas yang optimal guna menerima latihan selanjutnya</li> <li>3. Menyiapkan otot untuk menerima latihan inti</li> </ol>
<b>Bentuk</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bentuk gerakan mudah dimengerti dan dapat dilakukan dengan mudah oleh semua anak</li> <li>2. Bentuk gerakan menarik dan menyenangkan anak-anak</li> <li>3. <i>Stretching</i> pasif dan dinamis</li> </ol>
<b>Inti (35 menit)</b>	
<b>Gambar 10. Model Permainan Lompat Gawang</b>	
	
<b>Tujuan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat menumbuhkan tingkat konsentrasi antara mata, tangan dan kaki.</li> <li>2. Menumbuhkan sikap percaya diri anak.</li> <li>3. Melatih kekuatan dan power tungkai.</li> </ol>
<b>Cara</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Letakkan lima kardus dengan jarak 3 meter masing-masing kardus</li> <li>2. Siswa Bersiap dari garis start</li> <li>3. Siswa berlari kemudian melompat melewati kardus</li> <li>4. Lakukanlah sampai lima kardus terlewati</li> <li>5. Siswa yang paling banyak memasukan bola diberi skor</li> <li>6. Siswa yang paling sedikit memasukan bola mendapat hukuman</li> </ol>
<b>Penutup (10 menit)</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerak pendinginan.</li> <li>2. Guru menugaskan peserta didik yang terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan untuk membaca dan membuat kesimpulan</li> </ol>	

Lanjutan Lampiran Instrumen Ahli Materi dan Media

**MODEL PERMAINAN MERANGKAK MELEWATI JARING LABALABA**

<b>Pemanasan (15 menit)</b>	
<b>Tujuan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memenuhi keinginan gerak pada anak</li> <li>2. Membawa dan menyiapkan tubuh dan suhu tubuh anak pada panas yang optimal guna menerima latihan selanjutnya</li> <li>3. Menyiapkan otot untuk menerima latihan inti</li> </ol>
<b>Bentuk</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bentuk gerakan mudah dimengerti dan dapat dilakukan dengan mudah oleh semua anak</li> <li>2. Bentuk gerakan menarik dan menyenangkan anak-anak</li> <li>3. <i>Stretching</i> pasif dan dinamis</li> </ol>
<b>Inti (35 menit)</b>	
<b>Gambar 11. Model Permainan Merangkak Melewati Jaringan Laba-Laba</b>	
	
<b>Tujuan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat menumbuhkan tingkat konsentrasi antara mata, tangan dan kaki.</li> <li>2. Menumbuhkan sikap percaya diri anak.</li> <li>3. Melatih kekuatan dan power tungkai.</li> </ol>
<b>Cara</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa memposisikan tubuh untuk siap merangkak</li> <li>2. Merangkak melewati jaring labaa-laba sampai selesai</li> <li>3. Setelah berhasil melewati, siswa melakukan tos dengan tim agar teman tim berikutnya memulai pos satu</li> </ol>
<b>Penutup (10 menit)</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerak pendinginan.</li> <li>2. Guru menugaskan peserta didik yang terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan untuk membaca dan membuat kesimpulan</li> </ol>	

## Lampiran Kisi-Kisi Instrumen Guru PJOK

### LEMBAR EVALUASI UNTUK GURU PJOK

Judul Penelitian : Pengembangan Model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar  
Sasaran : Meningkatkan Motorik Kasar  
Peneliti : Mega Noerweni Bintari

#### A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai guru PJOK terhadap produk Model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk materi yang digunakan.

#### B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian pada produk Model pembelajaran PJOK berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala ranting 1-4, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (V) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Kategori skor penilaian:

SB = Sangat Baik

B = Baik

K = Kurang

SK = Sangat Kurang

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

### C. Instrumen Validasi Guru PJOK

No	Komponen Penilaian	SB	B	K	SK
<b>Aspek Kualitas dan Isi</b>					
1	Model permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar kelas bawah				
2	Model permainan mencakup kebutuhan komponen motorik kasar				
3	Model permainan dapat mengembangkan motorik kasar				
4	Model permainan mentransfer unsur motorik kasar				
<b>Kualitas Pembelajaran</b>					
5	Model permainan sesuai dengan materi pembelajaran				
6	Model permainan sesuai dengan perkembangan peserta didik				
7	Model permainan menarik minat peserta didik				
<b>Kualitas Teknis</b>					
8	Model permainan mempunyai keterbacaan yang baik				
9	Model permainan mempunyai kualitas tampilan yang baik				
10	Model permainan mempunyai kemudahan dalam penggunaan				

Lampiran Data Penilaian Ahli

**PENILAIAN AHLI MATERI**

Ahli	MODEL PERMAINAN BERJALAN DI ATAS TITIAN																Σ	%	Mean
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16			
1	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	50	78,13	80,47
2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	53	82,81	
	<b>MODEL PERMAINAN MEMINDAHKAN BENDERA</b>																		
1	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	52	81,25	81,25
2	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	52	81,25	
	<b>MODEL PERMAINAN MELEMPAR BOLA KESASARAN</b>																		
1	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	52	81,25	79,69
2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	50	78,13	
	<b>MODEL PERMAINAN LOMPAT GAWANG</b>																		
1	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	52	81,25	82,03
2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	53	82,81	
	<b>MODEL PERMAINAN MERANGKAK MELEWATI JARING LABA-LABA</b>																		
1	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	51	79,69	81,25
2	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	53	82,81	

**PENILAIAN AHLI MEDIA**

Ahli	Isi										Bahasa			Σ	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	43	82,69

## Lampiran Data Uji Coba Skala Kecil dan Skala Besar

### HASIL UJI COBA SKALA KECIL

Ahli	Aspek Kualitas dan Isi				Kualitas Pembelajaran			Kualitas Teknis			$\Sigma$	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	33	82,50

### HASIL UJI COBA SKALA BESAR

Ahli	Aspek Kualitas dan Isi				Kualitas Pembelajaran			Kualitas Teknis			$\Sigma$	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	34	85,00
2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	32	80,00
3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	33	82,50

Lampiran Data Penelitian Motorik Kasar

DATA PRETEST

No	Kecepatan (detik)		Kelincahan (detik)		Koordinasi		Keseimbangan		Skor T
	Lari 20 m		Illinois tes		Lempar tangkap bola		Berjalan di atas balok titian		
	N	T Skor	N	T Skor	N	T Skor	N	T Skor	
1	7,37	52,70	17,18	42,14	5	40,74	29,54	71,60	207,19
2	7,54	50,41	15,16	66,19	6	48,93	12,08	43,89	209,42
3	7,39	52,43	15,22	65,48	7	57,13	14,85	48,29	223,33
4	8,43	38,38	15,28	64,76	5	40,74	9,93	40,48	184,35
5	7,81	46,76	16,35	52,02	7	57,13	10,56	41,48	197,39
6	7,15	55,68	16,22	53,57	5	40,74	8,64	38,43	188,41
7	8,66	35,27	16,33	52,26	6	48,93	11,85	43,52	179,99
8	6,48	64,73	17,88	33,81	7	57,13	10,18	40,87	196,54
9	6,56	63,65	16,31	52,50	4	32,54	9,62	39,98	188,67
10	7,71	48,11	16,09	55,12	7	57,13	12,35	44,32	204,68
11	7,14	55,81	16,62	48,81	5	40,74	9,92	40,46	185,82
12	8,13	42,43	16,21	53,69	6	48,93	23,28	61,67	206,72
13	7,21	54,86	18,26	29,29	7	57,13	21,64	59,06	200,35
14	7,29	53,78	17,73	35,60	4	32,54	19,92	56,33	178,25
15	7,47	51,35	17,34	40,24	4	32,54	19,36	55,44	179,57
16	9,23	27,57	16,27	52,98	3	24,34	24,15	63,05	167,94
17	7,79	47,03	17,31	40,60	6	48,93	10,17	40,86	177,41
18	7,46	51,49	16,22	53,57	5	40,74	22,19	59,94	205,73
19	7,11	56,22	16,44	50,95	4	32,54	22,25	60,03	199,74
20	9,27	27,03	17,14	42,62	5	40,74	9,08	39,13	149,51

**DATA POSTTEST**

No	Kecepatan (detik)		Kelincahan (detik)		Koordinasi		Keseimbangan		Skor T
	Lari 20 m		Illinois tes		Lempar tangkap bola		Berjalan di atas balok titian		
	N	T Skor	N	T Skor	N	T Skor	N	T Skor	
1	7,02	57,43	17,01	44,17	7	57,13	30,12	72,52	231,25
2	7,11	56,22	15,12	66,67	7	57,13	12,77	44,98	225,00
3	7,14	55,81	15,1	66,90	7	57,13	15,67	49,59	229,43
4	8,09	42,97	15,18	65,95	6	48,93	10,24	40,97	198,83
5	7,58	49,86	16,32	52,38	8	65,33	11,86	43,54	211,11
6	7,11	56,22	16,1	55,00	7	57,13	9,15	39,24	207,59
7	8,36	39,32	16,24	53,33	7	57,13	12,57	44,67	194,46
8	6,41	65,68	17,52	38,10	7	57,13	12,85	45,11	206,01
9	6,43	65,41	16,19	53,93	7	57,13	10,46	41,32	217,78
10	7,58	49,86	16	56,19	7	57,13	12,76	44,97	208,15
11	7,08	56,62	16,35	52,02	6	48,93	11,06	42,27	199,85
12	8,07	43,24	16,12	54,76	7	57,13	24,49	63,59	218,72
13	7,09	56,49	18,17	30,36	8	65,33	21,64	59,06	211,23
14	7,21	54,86	17,52	38,10	7	57,13	20,12	56,65	206,74
15	7,34	53,11	17,21	41,79	6	48,93	19,66	55,92	199,75
16	9,05	30,00	16,14	54,52	6	48,93	24,62	63,79	197,25
17	7,53	50,54	17,34	40,24	8	65,33	10,64	41,60	197,71
18	7,12	56,08	16,12	54,76	6	48,93	22,35	60,19	219,97
19	7,09	56,49	16,31	52,50	6	48,93	22,52	60,46	218,38
20	9,09	29,46	17,11	42,98	7	57,13	10,24	40,97	170,54

## Lampiran Analisis Uji Efektivitas

### DATA PRETEST

#### Statistics

Pretest Kemampuan Motorik

N	Valid	20
	Missing	0
Mean		191,55
Median		192,60
Mode		149,51 <sup>a</sup>
Std, Deviation		16,96
Minimum		149,51
Maximum		223,33
Sum		3831,01

a, Multiple modes exist, The smallest value is shown

#### Statistics

	Kecepatan	Kelincahan	Koordinasi	Keseimbangan
N	Valid	20	20	20
	Missing	0	0	0
Mean	7,66	16,58	5,40	15,58
Median	7,47	16,34	5,00	12,22
Mode	6,48 <sup>a</sup>	16,22	5,00	8,64 <sup>a</sup>
Std, Deviation	0,76	0,86	1,23	6,47
Minimum	6,48	15,16	3,00	8,64
Maximum	9,27	18,26	7,00	29,54
Sum	153,20	331,56	108,00	311,56

a, Multiple modes exist, The smallest value is shown

### DATA POSTTEST

#### Statistics

Posttest Kemampuan Motorik

N	Valid	20
	Missing	0
Mean		208,49
Median		207,87
Mode		170,54 <sup>a</sup>
Std, Deviation		14,14
Minimum		170,54
Maximum		231,25
Sum		4169,75

a, Multiple modes exist, The smallest value is shown

## Lanjutan Lampiran Analisis Uji Efektivitas

### Statistics

		Kecepatan	Kelincahan	Koordinasi	Keseimbangan
N	Valid	20	20	20	20
	Missing	0	0	0	0
Mean		7,48	16,46	6,85	16,29
Median		7,18	16,28	7,00	12,81
Mode		7,09 <sup>a</sup>	16,12 <sup>a</sup>	7,00	10,24
Std. Deviation		0,73	0,84	0,67	6,27
Minimum		6,41	15,10	6,00	9,15
Maximum		9,09	18,17	8,00	30,12
Sum		149,50	329,17	137,00	325,79

a, Multiple modes exist, The smallest value is shown

## UJI NORMALITAS

### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Kemampuan Motorik	,116	20	,200 <sup>*</sup>	,966	20	,674
Posttest Kemampuan Motorik	,113	20	,200 <sup>*</sup>	,946	20	,313

a, Lilliefors Significance Correction

<sup>\*</sup>, This is a lower bound of the true significance,

## UJI HOMOGENITAS

### Test of Homogeneity of Variances

Pretest Kemampuan Motorik

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,970	1	38	,331

## Lanjutan Lampiran Analisis Uji Efektivitas

### UJI T PAIRED SAMPLE TEST

**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest Kemampuan Motorik	1,9155E2	20	16,95604	3,79149
Posttest Kemampuan Motorik	2,0849E2	20	14,13859	3,16148

**Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig,
Pair 1 Pretest Kemampuan Motorik & Posttest Kemampuan Motorik	20	,908	,000

**Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig, (2-tailed)
	Mean	Std, Deviation	Std, Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest Kemampuan Motorik - Posttest Kemampuan Motorik	1,69370E1	7,20982	1,61216	20,31130	13,56270	10,506	19	,000

**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest Kecepatan	7,66	20,00	0,76	0,17
Posttest Kecepatan	7,48	20,00	0,73	0,16
Pair 2 Pretest Kelincahan	16,58	20,00	0,86	0,19
Posttest Kelincahan	16,46	20,00	0,84	0,19
Pair 3 Pretest Koordinasi	5,40	20,00	1,23	0,28
Posttest Koordinasi	6,85	20,00	0,67	0,15
Pair 4 Pretest Keseimbangan	15,58	20,00	6,47	1,45
Posttest Keseimbangan	16,29	20,00	6,27	1,40

## Lanjutan Lampiran Analisis Uji Efektivitas

**Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest Kecepatan - Posttest Kecepatan	0,185	0,121	0,027	0,128	0,242	6,846	19	,000
Pair 2 Pretest Kelincahan - Posttest Kelincahan	0,120	0,086	0,019	0,079	0,160	6,215	19	,000
Pair 3 Pretest Koordinasi - Posttest Koordinasi	-1,450	0,945	0,211	-1,892	-1,008	-6,866	19	,000
Pair 4 Pretest Keseimbangan - Posttest Keseimbangan	-0,712	0,594	0,133	-0,990	-0,433	-5,356	19	,000

## Lampiran Dokumentasi

