

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TANPA ALAT UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN GERAK LOKOMOTOR
SISWA SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Rohman Hamidan
NIM 13604221067

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

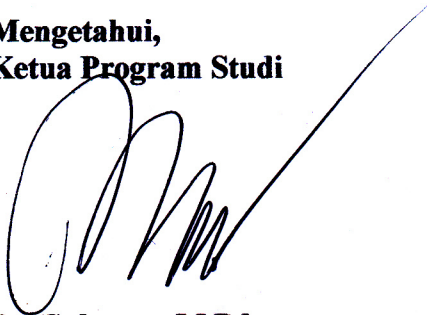
LEMBAR PERSETUJUAN
Tugas Akhir Skripsi dengan Judul
**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TANPA ALAT UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN GERAK LOKOMOTOR
SISWA SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH**

Disusun Oleh:
Rohman Hamidan
NIM 13604221067


Telah memenuhi dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan Ujian
Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 2 Januari 2018

**Mengetahui,
Ketua Program Studi**


Dr. Subagyo, M.Pd
NIP 19561107 1982031 002

**Disetujui,
Dosen Pembimbing,**


Yudanto M.Pd
NIP 19810702 200501 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rohman Hamidan

NIM : 13604221067

Program Studi : PGSD PENJAS

Judul TAS : Pengembangan Model Permainan Tanpa Alat untuk
Mengembangkan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor Siswa
Sekolah Dasar Kelas Bawah.

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 2 Januari 2018

Yang Menyatakan



Rohman Hamidan
NIM. 136040211067

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TANPA ALAT UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN GERAK LOKOMOTOR
SISWA SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH**

Disusun Oleh:

Rohman Hamidan



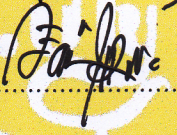
NIM 13604221067

Telah dipertahankan didepan tim penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani Universitas Negeri

Yogyakarta

Pada Tanggal 16 Januari 2018

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Penguji		
Yudanto, M.Pd (Ketua Penguji)		24/1 2018
Abdul Mahfudin Alim, M.Pd (Sekertaris Penguji)		23/1 2018
Fathan Nurcahyo, M.Or (Penguji Utama)		23/1 2018

Yogyakarta, Januari 2018

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Wawan S. Suherman, M. Ed
NIP. 19640707 198812 1 001

MOTTO

Dari abu hurairah, ia berkata Rasulullah SAW bersabda, “Barangsiapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga”. [HR. Tirmidzi Juz 4, Hal. 137, no. 2784]

Dari Anas bin Malik ia berkata, Rasulullah SAW bersabda, “Barangsiapa yang keluar (berpergian) untuk menuntut ilmu, maka ia termasuk berjuang di jalan Allah, hingga ia kembali”. [HR. Tirmidzi Juz 4, Hal 137, no. 2785]

Dari Abu Huraira bahwasanya Rasulullah SAW bersabda, “apabila manusia meninggal dunia, maka terputuslah amal-amalnya kecuali tiga hal. Yaitu: sedekah jariyah atau ilmu yang dimanfaatkan orang, atau anak shalih yang mendoakannya” [HR. Muslim Juz 3, Hal 1255]

Sebaik-baik orang adalah yang bermanfaat bagi orang lain (Rohman Hamidan).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku, bapak Subagiyo dan Ibu Mujimi yang selalu mendoakan setiap waktu.
2. Kedua kakaku Rochim Budi Prasetyo, Rohmani Budi Lestari dan adiku Rahmawati Dewi yang selalu menyemangatiku dalam pembuatan skripsi.
3. Calon istriku yang masih dirahasiakan Allah.

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TANPA ALAT UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN GERAK LOKOMOTOR
SISWA SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH**

**Oleh :
Rohman Hamidan**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang berupa model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor bagi siswa sekolah dasar kelas bawah

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Model pengembangan dalam penelitian ini berupa model prosedural yang bersifat deskriptif, karena dalam penelitian ini menggariskan atau menggunakan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk berupa model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor bagi siswa sekolah dasar kelas bawah. Prosedur atau langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan enam langkah atau prosedur yang utama, yaitu: 1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, 2) mengembangkan produk awal, 3) uji validasi ahli dan uji reabilitas produk, 4) uji coba skala kecil dan luas. 5) revisi Produk. 6) uji efektivitas. Uji validasi menggunakan validitas isi dan uji reabilitas menggunakan Indeks Kesesuaian Kasar (*Crude Index Agreement*), hasil uji reliabilitas memperoleh hasil koefisien sebesar 0,714. Dari hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan aspek kognitif, efektif dan psikomotor siswa. Hal tersebut ditandai dengan tuntasnya kemampuan siswa pada tiap aspek (KKM=75). Uji coba skala kecil dan skala luas dilaksanakan di SD N I Gondang, SD N II Gondang, MI Basir Kebonarum Klaten. Uji coba skala kecil menggunakan siswa kelas 1 sebanyak 16 siswa dan uji coba skala luas menggunakan siswa kelas 1,2,3 dengan jumlah 90 siswa. Uji efektivitas menggunakan siswa kelas 1 dan 2 dengan jumlah 22 siswa SD N I Gondang Kebonarum Klaten.

Hasil akhir dalam penelitian ini berupa lima (5) model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor bagi siswa sekolah dasar kelas bawah. Adapun nama-nama model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor bagi siswa sekolah dasar kelas bawah, sebagai berikut: Awasi Ranjau, Mencari Rumah, Siap Siaga, Siapa Cepat Di Dapat, Ular Naga.

Kata Kunci: Permainan Tanpa Alat, Gerak Dasar Lokomotor, Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah.

THE DEVELOPMENT OF GAME WITHOUT INSTRUMENT MODEL FOR DEVELOPING BASED LOCOMOTOR ABILITY TO EARLIER ELEMENTARY SCHOOL STUDENT

By:
Rohman Hamidan

ABSTRACT

The aim of this research is to produce the game without instrument model product for developing locomotor ability to earlier elementary school student.

This research is developing research. The model of development in this research is a procedural model with descriptive characteristic, because in this research use many steps that should be followed to produce the game without instrument model product for developing locomotor ability to earlier elementary school student. The procedures or steps that use in this research are divided into six main procedures, those are: 1) product analysis, 2) develop the base product, 3) expert validity and reliability product examination, 4) small and whole scale examination, 5) product revise, 6) effective examination. Validity examination uses validity content and reliability examination uses Crude Index Agreement, the result of reliability examination is 0.714. The effective examination shows the improvement cognitive, effective, and psychomotor aspect of student. It marks on the result of student ability for each aspects (Minimum Completeness Criteria =75). Small and whole examination is held at SD N 1 Gondang (Gondang 1 Elementary School), SD N II Gondang (Gondang II Elementary School), and MI Basin Kebonarum Klaten (Basin Islamic Elementary School) Kebonarum Klaten. The small scale examination uses 16 students of 1st grade and the whole scale examination uses 90 students of 1st, 2nd, and 3rd grade. Effective examination uses 22 students of 1st and 2nd grade, SD N 1 Gondang Kebonarum Klaten (Gondang 1 Elementary School, Kebonarum Klaten).

The last results in this research are five (5) game without instrument models product for developing locomotor ability to earlier elementary school student. The kinds of game models without instrument product for developing locomotor ability to earlier elementary school student are: *Awes Ranjau, Mencari Rumah, Siap Siaga, Siapa Cepat Di Dapat, Ular Naga.*

Keywords: Game without Instrument, Basic Locomotor Movement, Earlier Elementary School Student.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas berkat rahmat dan Karunia-Nya Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan Judul “ Pengembangan Model Permainan Tanpa Alat untuk Mengembangkan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. Dapat disusun sesuai harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Yudanto M.Pd selaku Dosen Pembimbing, yang telah membrikan bimbingan, arahan, dukungan dan motivasi selama penulisan TAS ini.
2. Dra. Sri Mawarti M.Pd selaku Validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan
3. Yudanto, M.Pd selaku ketua penguji, Abdul Mahmudin Alim, M.Pd selaku sekertaris penguji, dan Fatan Nurcahyanto, M.Or selaku penguji utama yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komperhensif terhadap TAS ini.
4. Dr. Guntur M.Pd dan Dr. Subagyo M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Olahraga dan Ketua Program Studi PGSD Pendidikan Jasmani beserta dosen dan staff yang telah memberikan bantuan d`an fasilitas selama proses penyusunan hingga selesainya TAS ini
5. Prof. Dr Wawan S Suherman, M. Ed, selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.

5. Ibu Tri Budi Hartati, S.Pd, Sutrini M.Pd, Siti Karomah M.Pd selaku Kepala Sekolah SD N 1 Gondang, SD N II Gondang, MI Basin Kebonarum Klaten yang telah memberikan ijin dan bantuan dalam pelaksanaan TAS ini.
6. Bapak dan Ibu guru serta staff SD N I Gondang, SD N II Gondang, MI Basin Kebonarum Klaten telah membrikan bantuan dalam pelaksanaan penelitian TAS ini.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini, yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis mengucapkan banyak terimakasih, semoga Allah SWT selalu melimpahkan karunia, hidayah, dan ilmu yang bermanfaat bagi kita semua. Penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca. Aamiin

Yogyakarta, 2 Januari 2018
Penulis



Rohman Hamidan
NIM 13604221067

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori.....	11
1. Hakekat, Tujuan, dan Ruang Lingkup PENJAS di SD	11
2. Hakekat dan Manfaat Permainan Tanpa Alat	13
3. Hakekat Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor.....	15
a. Pengertian Gerak Lokomotor	15

b. Macam-macam Gerak Lokomotor yang dikembangkan	16
4. Karakteristik Anak Sekolah Dasar	22
5. Prinsip-prinsip Pemilihan Permainan	27
B. Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Berfikir	29

BAB III METODOLOGI PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan	31
B. Prosedur Pengembangan	32
C. Desain Uji Coba Produk	36
D. Teknik Analisis Data.....	40

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Produk yang Dikembangkan	42
1. Konsep yang Mendasari Pengembangan Produk	42
2. Definisi Konseptual	43
3. Definisi Operasional	43
B. Pengembangan Produk Awal	43
C. Uji Validasi Ahli dan Uji Reabilitas Produk	49
D. Revisi Produk Tahap 1	51
E. Uji Coba Skala Kecil	57
F. Revisi Produk Tahap II	58
G. Uji Coba Skala Besar	63
H. Revisi Tahap III.....	63
I. Uji Efektivitas.....	70
1. Aspek Koognitif	70
2. Aspek Afektif	71
3. Aspek Psikomotor	71
J. Uji Pembahasan	72

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	75
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	75
C. Keterbatasan Penelitian	75
D. Saran Pemanfaatan Produk.....	76

DAFTAR PUSTAKA.....	77
----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN
--------------------------------	--------------

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Draft awal permainan awas ranjau	45
Gambar 2. Draft awal permainan mencari rumah	46
Gambar 3. Draft awal permainan siap siaga	47
Gambar 4. Draft awal permainan siapa cepat dia dapat.....	48
Gambar 5. Draft awal permainan ular naga	49
Gambar 6. Permainan awas ranjau revisi tahap 1	53
Gambar 7. Permainan mencari rumah revisi tahap 1	54
Gambar 8. Permainan siap siaga revisi tahap 1.....	55
Gambar 9. Permainan siapa cepat dia dapat revisi tahap 1	56
Gambar 10. Permainan ular naga revisi tahap 1.....	57
Gambar 11. Permainan awas ranjau revisi tahap 2	59
Gambar 12. Permainan mencari rumah revisi tahap 2	60
Gambar 13. Permainan siap siaga revisi tahap 2.....	61
Gambar 14. Permainan siapa cepat dia dapat 2.....	62
Gambar 15. Permainan ular naga 2	63
Gambar 16. Permainan awas ranjau revisi tahap 3	64
Gambar 17. Permainan mencari rumah revisi tahap 3	65
Gambar 18. Permainan siap siaga revisi tahap 3.....	66
Gambar 19. Permainan siapa cepat dia dapat revisi tahap 3	67
Gambar 20. Permainan ular naga revisi tahap 3	68

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Unsur-unsur Gerak Lokomotor yang akan dikembangkan	44
Tabel 2. Uji efektivitas aspek kognitif	70
Tabel 3. Uji fektivitas aspek afektif	71
Tabel 4. Uji efektivitas aspik psikomotorik	71
Tabel 5. Spesifikasi Produk.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat ijin penelitian dari FIK UNY	79
Lampiran 2. Surat ijin penelitian dari Bapeda	80
Lampiran 3. Surat ijin penelitian dari SD N I Gondang	81
Lampiran 4. Surat ijin penelitian dari SD N II Gondang	82
Lampiran 5. Surat ijin penelitian dari MI Basin	83
Lampiran 6. Surat tembusan <i>Expert Judgemen</i>	84
Lampiran 7. Lembar evaluasi produk	85
Lampiran 8. Hasil evaluasi produk dari ahli dan guru	88
Lampiran 9. Uji reabilitas produk	89
Lampiran 10. Rubrik penilaian setiap siswa	90
Lampiran 11. Hasil penilaian setiap siswa.....	98
Lampiran 12. Hasil model permainan.....	113
Lampiran 13. Profil Sekolah.....	120
Lampiran 14. Dokumentasi.....	129

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki sasaran pedagogis, oleh karena itu pendidikan kurang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, karena gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alami berkembang searah dengan perkembangan zaman. Pendidikan Jasmani merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran. Penghayatan nilai-nilai, serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan yang diselenggarakan disekolah dasar, mengacu pada kurikulum yang ada. Ruang lingkup materi pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah dasar meliputi: permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, pendidikan luar kelas dan kesehatan. Pencapaian tujuan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di sekolah dasar sebaiknya mempertimbangkan tujuan pembelajaran, kemampuan siswa, metode, materi, sarana dan prasarana, aktivitas belajar serta kesenangan siswa. Unsur-unsur tersebut di atas harus diperhatikan, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan sukses, sehingga tujuan yang diharapkan akan tercapai

Tujuan Pendidikan Jasmani di sekolah dasar adalah memacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang selaras dalam upaya membentuk dan mengembangkan kemampuan gerak dasar, menanamkan nilai, sikap dan membiasakan hidup sehat. Tujuan Pendidikan jasmani menurut syarifuddin dkk. (1992: 5): memacu perkembangan dan aktifitas sistem: peredaran darah, pencernaan, pernafasan, dan persyarafan, memacu pertumbuhan jasmani seperti bertambahnya tinggi dan berat badan, menanamkan nilai-nilai disiplin, sportifitas dan tenggang rasa, meningkatkan keterampilan melakukan kegiatan aktifitas jasmani dan memiliki sikap positif terhadap pentingnya melakukan aktifitas jasmani, menanamkan kegemaran untuk melakukan aktifitas jasmani

Melihat dari berbagai tujuan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah dasar, terdapat salah satu tujuan yang terkait dengan kemampuan gerak anak, adapun tujuan tersebut adalah meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar. Disamping itu, tujuan yang berkaitan dengan hal tersebut di atas juga dijabarkan dalam standar kompetensi 1. khususnya di kelas bawah atau kelas 1-3. Mempraktikan gerak dasar ke dalam permainan sederhana/aktivitas jasmani dan nilai yang terkandung di dalamnya, merupakan salah satu isi standar kompetensi yang ada dalam kurikulum Penjasorkes di sekolah dasar.

Upaya dalam mengembangkan kemampuan gerak dasar bagi siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas bawah harus mendapatkan perhatian dari guru penjas. Keterampilan gerak dasar pada anak terdiri dari gerak lokomotor, gerak manipulatif dan gerak nonlokomotor (Kartini, 2005: 89). Gerak lokomotor

merupakan gerak yang dilakukan dengan disertai adanya perpindahan tempat. Gerak lokomotor sangat penting bagi anak karena keterampilan yang berkembang bersama perkembangan dan lebih bersifat fungsional (Agus Mahendra, 2000: 10). Gerak dasar non lokomotor merupakan gerak yang dilakukan tanpa disertai perpindahan tempat. Sedangkan gerak dasar manipulatif merupakan gerak yang dilakukan dengan adanya suatu objek yang dimanipulasi membutuhkan koordinasi antara mata, tangan dan kaki.

Perkembangan gerak dasar lokomotor pada anak usia sekolah dasar diantaranya mampu berlari lebih cepat, pandai melompat serta mampu menjaga keseimbangan badanya, anak mampu bermain lompat tali, mampu bermain sepeda, di samping itu anak-anak juga melibatkan diri dalam aktivitas permainan olahraga yang bersifat formal seperti senam dan berenang. Dasar pengembangan kemampuan gerak dasar lokomotor siswa sekolah dasar kelas bawah terdapat pada kompetensi dasar 1.1 yang berisi: mempraktikkan gerak dasar jalan, lari, lompat dalam permainan sederhana, serta nilai sportivitas, kejujuran, kerjasama, toleransi dan percaya diri.

Mengembangkan kemampuan gerak dasar yang telah diuraikan di atas harus dilakukan oleh seorang guru Penjas dengan menyesuaikan tahap pertumbuhan dan perkembangan. Mengembangkan kemampuan gerak dasar pada siswa dapat dilakukan dengan melalui berbagai macam aktivitas yang menarik bagi siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas bawah dapat diberikan dalam bentuk atau kemas bermain. Hal ini sesuai dengan masa pada siswa sekolah dasar, dimana siswa sekolah dasar termasuk masa-masa bermain.

Bermain merupakan alat utama belajar anak. Bentuk-bentuk permainan yang akan diberikan pada siswa dalam upaya untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar, khususnya gerak dasar lokomotor, pada dasarnya dapat diberikan dalam bentuk permainan tanpa alat dan permainan dengan alat. Permainan tanpa alat adalah semua aktivitas permainan yang tidak memerlukan alat sebagai syarat berlangsungnya permainan itu. Maksudnya, tanpa adanya peralatan khusus pun, permainan itu tetap dapat berlangsung, yang dipersyaratkan harus ada hanyalah ruangan yang cukup luas agar anak dapat bermain secara leluasa, (Agus Mahendra, 2005: 4). Sedangkan permainan dengan alat merupakan aktivitas bermain yang memerlukan adanya alat agar permainan itu bisa berlangsung. Meskipun demikian sebenarnya alat yang diperlukan tidak perlu alat yang mahal, apalagi harus dibatasi oleh ketentuan-ketentuan baku yang mempersulit. Sebagai alat pendidikan dalam Pendidikan Jasmani, permainan yang sederhana dengan alat yang juga sederhana dapat dipilih oleh guru, tanpa mengurangi kekhidmatan dan kemeriahan pembelajaran. Bahkan dengan permainan-permainan sederhana itupun, manfaat bagi perkembangan fisik, mental, emosional dan sosial anak tetap dapat dimaksimalkan, (Agus Mahendra, 2005: 3)

Dari hasil survei dilapangan SD N I Gondang, SD N II Gondang, dan SD MI Basir Kebonarum Klaten memperlihatkan perkembangan kemampuan gerak dasar lokomotor masih belum berkembang dengan baik. Hal ini terlihat saat guru mengajak anak melakukan kegiatan berjalan jinjit pada garis lurus, berlari bolak-balik, berlari zig-zag dan meloncat, anak masih banyak yang mengalami kesulitan dalam mempertahankan posisi kakinya saat berjalan jinjit, dalam mengubah arah

ataupun posisi tubuhnya secara teratur juga mengalami kesulitan. Ada anak yang belum bisa menahan keseimbangan kakinya sampai garis akhir, dan selanjutnya, hanya berjalan biasa. Ada juga anak yang masih salah dalam melakukan gerakan melompat, yaitu saat melompat ada anak yang masih bertumpu pada satu kaki (melompat). Hal tersebut juga diperkuat dengan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru pendamping yang menyatakan bahwa pada kenyataannya anak masih kurang dalam perkembangan kemampuan gerak dasar lokomotor khususnya jalan, lari, loncat ada anak belum berhasil melakukan 10 lompatan melewati benda dan hanya mampu meloncati 5 benda, dalam aspek keseimbangan ada anak yang tidak mampu menahan keseimbangan selama 20 detik saat berjalan jinjit dan hanya mampu seimbang selama 10 detik saat berjalan, ada anak saat berlari zig-zag sepanjang 10 meter belum mampu melewati rintangan sampai selesai, dan hanya mampu melewati rintangan sampai setengahnya saja (5 meter).

Dari hasil survei dilapangan SD N I Gondang, SD N II Gondang, dan SD MI Basin Kebonarum Klaten diketahui faktor lain yang juga mempengaruhi perkembangan gerak dasar lokomotor adalah minimnya dukungan orang tua pada anak dalam melakukan kegiatan di luar ruangan, sebagian orang tua juga masih melarang anak karena khawatir bila anaknya jatuh atau terluka, sehingga anak menjadi kurang bebas dalam melakukan gerakan, dan perkembangan kemampuan gerak dasar lokomotor belum terstimulasi dengan baik. Orang tua bukan menjadi satu-satunya penyebab masalah perkembangan motorik kasar pada anak. Anak tidak mau mengikuti kegiatan fisik yang ditawarkan oleh guru juga menjadi kendala yang harus mulai dicari solusinya. Sebetulnya setiap seminggu sekali

saat mata pelajaran pendidikan jasmani guru sudah menyiapkan kegiatan yang merangsang kemampuan gerak dasar lokomotor anak seperti merangkak, bergelantung, merayap, berlari, berjalan dan meloncat, tetapi anak masih belum mencapai hasil yang maksimal.

Dari hasil survei lapangan kendala yang dihadapi oleh sekolah dasar dalam menyelenggarakan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan adalah kurangnya ketersediaan alat dan fasilitas yang dimiliki. Sehingga proses pembelajaran tidak bisa berlangsung dengan maksimal. Adapun upaya yang sudah dilakukan adalah membuat dan memodifikasi alat dari bahan bekas, namun hal tersebut dirasa masih belum maksimal dalam mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor. Guru juga masih minim menggunakan model permainan dan media lainya sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. sehingga anak merasa kurang berminat untuk mengikuti kegiatan. Tentu hal ini harus mendapat perhatian dari para guru agar tidak berpengaruh pada perkembangan kemampuan gerak dasar lokomotor. Guru sebaiknya melakukan evaluasi dalam menggunakan metode pembelajaran. Salah satunya menggunakan model permainan tanpa alat.

Berbagai kelebihan gerakan lokomotor adalah dapat divariasikan dengan berbagai permainan dan dapat dikombinasikan antara gerakan yang satu dengan gerakan yang lain. Misalnya berjalan, berlari dan meloncat dapat dikombinasikan dalam salah satu permainan tanpa alat. Kombinasi gerakan lokomotor bertujuan agar anak tidak merasa bosan dengan kegiatan yang ditawarkan oleh guru. Melalui gerak lokomotor anak mampu secara efektif melakukan eksplorasi

tentang dunianya. Gerakan lokomotor juga dapat melatih kekuatan, keseimbangan, dan kelincuhan gerak.

Selama ini, proses pembelajaran khususnya gerak dasar lokomotor belum dimodifikasi sesuai kebutuhan siswa sekolah dasar kelas bawah. Misalnya siswa hanya melakukan gerakan jalan, lari, loncat biasa tanpa di modifikasi dalam bentuk permainan yang menarik sehingga hal tersebut dianggap kurang efektif.

Keunggulan model permainan tanpa alat yang dikembangkan yaitu permainan ini menyenangkan dan mudah dilakukan baik oleh guru atau oleh anak itu sendiri untuk proses pembelajaran. Pada permainan ini terdapat bentuk-bentuk gerakan yang dapat menjadikan stimulus agar dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor pada anak sekolah dasar kelas bawah. Menagajarkan berbagai macam bentuk gerak dasar pada anak sekolah dasar kelas bawah harus memiliki suatu model pembelajaran yang bervariasi dan di dalamnya terkandung unsur bermain. Bentuk model pembelajaran yang bervariasi dan di dalamnya terkandung unsur bermain akan dapat menghindari anak dari kejenuhan atau kebosanan dalam proses belajar gerak. Dengan kata lain, model pembelajaran yang memiliki unsur bermain. Dapat memacu atau merangsang anak agar melakukan gerakan yang menyenangkan dan tanpa sadar anak tersebut dalam proses pembelajaran.

Dari beberapa teori dan hasil observasi diatas dapat dianalisis kebutuhan siswa sekolah dasar diantaranya anak sekolah dasar senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, senang merasakan atau mealakukan/memperagakan sesuatu secara langsung. Sementara itu jika dilihat

dari analisis kebutuhan guru pendidikan jasmani sekolah dasar terdapat beberapa kebutuhan diantaranya membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, membuat siswa mau mengikuti pembelajaran, menciptakan lingkungan teman sebaya yang mengajarkan keterampilan gerak terutama gerak dasar lokomotor, melaksanakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar bergaul dan bekerja dengan teman sebaya sehingga kepribadian sosial siswa berkembang.

Mengingat hal tersebut di atas, tentunya bentuk atau model permainan tanpa alat sebagai upaya mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor sangat dibutuhkan bagi guru. Oleh karena itu, sangat diperlukan upaya yang nyata untuk mengembangkan model permainan tanpa alat sebagai upaya mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor. Melihat paparan di atas, maka penulis ingin mengadakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Model Permainan Tanpa Alat untuk Mengembangkan Kemampuan Gerak Locomotor Bagi Siswa Kelas Bawah ”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ada yaitu:

1. Kemampuan gerak dasar lokomotor anak masih belum optimal.
2. Minimnya dukungan orang tua pada anak dalam melakukan kegiatan diluar ruangan.
3. Sarana-prasarana dan fasilitas masih terbatas
4. Penggunaan model permainan yang merangsang perkembangan kemampuan gerak dasar lokomotor masih kurang

C. Batasan Masalah

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini akan dibatasi pada pengembangan model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan lokomotor bagi siswa kelas bawah SD N I Gondang, SD N II Gondang, SD MI Basin Kebonarum Klaten.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka dapat ditarik suatu rumusan masalah sebagai berikut: “Bagaimanakah model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor siswa kelas bawah SD N I Gondang, SD N II Gondang, SD MI Basin Kebonarum Klaten?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor siswa kelas bawah SD N I Gondang, SD N II Gondang, SD MI Basin Kebonarum Klaten.

F. Manfaat Penelitian

Dengan menghasilkan model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor siswa kelas bawah SD N I Gondang, SD N II Gondang, SD MI Basin Kebonarum Klaten dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkaitan yaitu:

1. Teoritis

- a. Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat menjadi salah satu bahan kajian ilmiah bagi guru yang akan mendalami tentang model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor.

b. Menambah wawasan kepada dunia pendidikan anak pada khususnya tentang model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor.

2. Praktis

a. Dapat mengetahui cara mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor dengan metode permainan tanpa alat.

b. Sebagai sarana untuk mengevaluasi keberhasilan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah

c. Dapat menunjukkan bukti secara ilmiah tentang model permainan tanpa alat yang dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor siswa kelas bawah SD N I Gondang, SD N II Gondang, SD MI Basir Kebonarum Klaten.

d. Dapat mengetahui cara pembuatan model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor siswa kelas bawah SD N I Gondang, SD N II Gondang, SD MI Basir Kebonarum Klaten.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Tujuan dan Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar

Pendidikan Jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang dilaksanakan pada jenjang pendidikan dasar, menengah bahkan pendidikan tinggi. Menurut BSNP (2006: 702) pendidikan Jasmani, olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani. Olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan Jasmani, olahraga, dan Kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Lebih lanjut menurut Rusli Lutan (2001: 15) menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan proses belajar untuk bergerak, dan belajar melalui gerak. (Depdiknas 2006: 131) Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan merupakan suatu mata pelajaran yang diberikan disuatu jenjang sekolah tertentu yang merupakan salah satu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk bertumbuh

dan berkembang jasmani, mental sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang

Dari beberapa pengertian menurut ahli tersebut pada dasarnya mata pelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan proses pendidikan melalui aktivitas fisik. Melalui proses belajar tersebut, Pendidikan Jasmani ingin memberikan sumbanganya terhadap anak, sebuah perkembangan yang tidak berat sebelah , perkembangan yang bersifat menyeluruh, sebab yang dituju bukan aspek fisik/jasmani saja. Namun juga perkembangan gerak atau psikomotorik, perkembangan dan pengetahuan yang dicakup dalam aspek kognitif, serta perkembangan watak dan kepribadianya yang terkcakup dalam istilah perkembangan afektif. Didalam intensifikasi penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Peranan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah sangat penting, yakni memberikan kesempatan pada siswa yang terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

Menurut Sukintaka (2001: 2) pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan total yang mencoba mencapai tujuan mengembangkan kebugaran jasmani, mental, sosial, serta emosional bagi masyarakat dengan wahana aktivitas jasmani. sementara itu menurut BSNP (2006: 703) bahwa pelaksanaan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan disekolah dasar, bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pemeliharaan dan pengembangan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui aktivitas jasmani

dan olahraga terpilih, 2) Meningkatkan pertumbuhan dan pengembangan psikis yang lebih baik, 3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, 4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung didalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, 5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, tanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis, 6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan, dan 7) Memahami konsep dan aktivitas jasmani dan olahraga dilingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil serta memiliki sikap positif.

Ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah dasar, menurut BSNP (2006: 704) meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1) Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non lokomotor dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepakbola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya, 2) Aktivitas pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainy, 3) Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainya 4) Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ dan senam aerobik serta aktivitas lainy, 5) Aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainya, 6) Pendidikan luar kelas, meliputi: penanaman budaya sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilihh makan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat indra, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri, dan secara implisit masuk ke dalam senua aspek.

2. Hakikat dan Manfaat Permainan Tanpa Alat

Permainan merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan di dalam pembelajaran Penjas disekolah dasar. Permainan yang dilakukan oleh siswa, pada dasarnya memiliki tujuan tertentu sesuai dengan bentuk permaianan yang dilakukan. Permaianan tanpa alat secara kusus memiliki karakteristik tersendiri. Sesuai dengan namanya, pada dasarnya permainan tanpa alat merupakan semua

aktivitas permainan yang tidak memerlukan adanya alat sebagai syarat berlangsungnya permainan itu. Maksudnya, tanpa adanya peralatan khusus pun, permainan itu. Tetap dapat berlangsung. Yang dipersyaratkan harus ada hanyalah ruangan yang cukup luas agar anak dapat bermain secara leluasa, (Agus Mahendra, 2005:4)

Permainan yang dilakukan pada dasarnya memiliki tujuan dan manfaat bagi siswa. Menurut Agus Mahendra (2005: 5) manfaat yang dapat diambil dalam melakukan permainan tanpa alat diantaranya:

- a. Membantu anak menguasai gerak-gerak dasar yang amat diperlukan melalui pembelajaran permainan yang kaya akan gerak-gerak dasar fundamental seperti berlari, mengelak, mengejar, serta melompat dan menangkap.
- b. Membantu anak melatih penguasaan mengingat dan menerapkan peraturan sederhana dari permainan, yang pada gilirannya membimbing anak untuk mentaati peraturan sebagai dasar dari tata laku kehidupan bermasyarakat dan berwarganegara.
- c. Membantu anak menguasai keterampilan-keterampilan menganalisis lingkungan sebagai dasar pengambilan keputusan sebagai wujud berpikir kritis.
- d. Membantu anak menguasai berbagai keterampilan sosial seperti bekerja sama, berperilaku santun, berempati, pada orang lain, serta memiliki kemauan untuk membantu dan menolong orang lain.
- e. Membantu anak memahami fungsi dari organ-organ tubuhnya ketika bekerja dan beraktivitas, serta hubungan antara jasmani dan olahraga dengan kebugaran jasmani dan kesehatan
- f. Membantu anak mengembangkan kapasitas fisik dan motorik

Penyampaian permainan ketika dalam pembelajaran, diperlukan pentahapan secara khusus. Seperti halnya dalam pentahapan setiap mengajar mata pelajaran penjasorkes. Pada dasarnya dalam tahapan pembelajaran permainan yang akan diberikan kepada siswa, harus memperhatikan beberapa hal pokok, diantaranya: menjelaskan jenis permainan, menjelaskan cara bermain dan uji coba terlebih dahulu. Sebelum siswa melakukan sesungguhnya.

Setiap penyusunan bentuk permainan tanpa alat, harus memperhatikan beberapa hal, diantaranya:

- a. Permainan yang dipilih seyogyanya merupakan permainan yang cukup sederhana dalam pelaksanaannya, tidak mengandung peraturan dan ketentuan yang sulit dimengerti anak.
- b. Permainan itu harus bersifat menarik, sehingga tanpa sadar semua anak mau melakukannya. Dikatakan menarik, sebuah permainan harus mampu menggembarakan semua anak yang terlibat dan yang melihat, sehingga suasana permainan benar-benar meriah, dan kalau mungkin menghebohkan.
- c. Permainan yang dipakai harus juga mampu melibatkan banyak anak dalam satu waktu tertentu. Maksudnya adalah, ketika permainan itu berlangsung, bukan hanya satu atau dua anak saja yang aktif, sedangkan sisanya hanya menonton atau berteriak-teriak di pinggir.
- d. Terakhir, tentunya permainan itupun harus mengandung unsur-unsur pengembangan yang berguna bagi anak dalam hal pengembangan kualitas fisik, pengembangan kualitas gerak, pengembangan pemikiran dan penalaran, serta memupuk moral dan sifat keolahragaan yang mementingkan kejujuran, kesamarataan, ketaatan pada aturan, serta mampu mengembangkan kemampuan kerjasama dan keterampilan sosial yang lain, (Agus Mahendra, 2005:4).

3. Hakekat Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor

a. Pengertian Gerak Lokomotor

Keterampilan lokomotor merupakan gerakan yang sangat penting bagi transportasi manusia. Keterampilan ini diidentifikasi sebagai keterampilan yang menggerakkan individu dalam satu ruang atau tempat ke ruang ataupun tempat yang lainnya. Perkembangan keterampilan lokomotor umumnya sebagai hasil dari tingkat kematangan tertentu. Latihan dan pengalaman merupakan hal penting untuk mencapai kemampuan yang matang (Samsudin, 2007: 75).

Sejalan dengan pernyataan di atas Toho Cholik dan Rusli Lutan (1997: 62) menjelaskan bahwa aktivitas lokomotor menjadi dasar pokok bagi perpindahan posisi seseorang untuk beralih dari satu tempat ke tempat lain. Aktivitas lokomotor ini dapat dibagi menjadi 3 yaitu pergerakan dengan kaki, pergerakan

dengan tumpuan, dan pergerakan waktu bergantung. Tanpa aktivitas lokomotor, seseorang tidak akan bisa mengeksplorasi lingkungan sekitar secara optimal.

Gerak lokomotor atau sering disebut juga *traveling*, diartikan sebagai gerak berpindah tempat, seperti jalan, lari, dan lompat. Ketiga keterampilan ini dianggap sebagai keterampilan paling dasar lokomotor, karena merupakan keterampilan yang berkembang bersama perkembangan dan lebih bersifat fungsional (Agus Mahendra, 2000: 10). Ketiga keterampilan dasar ini harus dikembangkan secara optimal agar anak siap untuk melakukan keterampilan yang lebih kompleks.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa gerak lokomotor adalah aktivitas pokok perpindahan posisi seseorang untuk beralih dari satu tempat ke tempat lain seperti jalan, lari, dan loncat. Gerak lokomotor bagi anak akan membantu anak untuk menjelajah lingkungannya secara optimal.

b. Macam-Macam Gerak Locomotor yang Dikembangkan

1) Jalan

Berjalan merupakan keterampilan dasar. Menurut Bambang Sujiono (2010:4) berjalan dapat diartikan sebagai perpindahan berat badan dari satu kaki ke kaki yang lain dengan salah satu kaki tetap kontak dengan tempat bertumpunya sepanjang kegiatan itu berlangsung. Masing-masing tungkai akan bergerak bergantian antara fase bertumpu dan fase mengayun. Tumit akan menyentuh lantai terlebih dahulu pada saat tungkai ke belakang mendorong, perpindahan berat badan ke tungkai depan. Badan dicondongkan ke depan setelah kaki depan menyentuh lantai.

Gerakan berjalan yang mula-mula belum bisa dilakukan dengan baik, setelah melewati masa pertumbuhan lambat laun anak mampu melakukan gerak berjalan dengan lebih lancar dan mampu bergerak lebih cepat. Pola perkembangan penguasaan gerakan berjalan dalam sumantri (2005: 73) adalah sebagai berikut:

- a) Pelaksanaan gerakan berjalan yang mula-mula tertatih-tatih dan kurang terkontrol menjadi semakin lancar dan terkontrol menjadi semakin lancar dan terkontrol dengan baik.
- b) Irama gerakan yang cepat seperti terhuyung-huyung, berkembang menjadi bisa digerakan sesuai irama yang dikehendaki. Anak dapat melakukan dengan irama lambat dan juga bisa cepat.
- c) Bentuk gerakan kaki mula-mula menapak dengan telapak kaki penuh, kedua kaki sedikit kankang, kedua telapak kaki membentuk sudut lebar, berkembang menjadi bisa menapak dengan tumit dan bergeser ke arah telapak kaki bagian depan, kedua kaki melangkah tidak mengangkang dan bisa mendaki garis lurus, sudut kedua telapak kaki menyempit.
- d) Ayunan langkah menjadi semakin otomatis, dalam melangkah tidak terlalu menyita perhatiannya saat melangkah.

Berjalan merupakan kegiatan yang paling banyak digunakan maupun sebagai keterampilan dasar individu. Digunakan secara terpisah atau hanya berjalan saja atau dengan mengkombinasikan dengan gerakan lain dan membentuk beberapa keterampilan yang lebih kompleks, berjalan merupakan kegiatan dasar gerakan dasar lokomotor.

Dalam melakukan gerakan jalan terdapat variasi-variasi yang dapat mengacu berdasarkan ruang, arah, waktu dan gerakan tambahan, variasi tersebut antara lain berjalan berdasarkan kreasi anak, berjalan seperti binatang, berjalan jinjit, berjalan pada garis lurus, dan berjalan diatas papan titian. Variasi berkaitan dengan waktu diantaranya berjalan dari lambat ke cepat, berjalan digabung dengan irama musik atau ketukan berirama dan bergerak dengan lembut

Bambang Sujiono (2010: 4)

Saat melakukan gerakan berjalan, anak tidak selalu berjalan lancar. Menurut Bambang Sujiono (2010: 4) akan timbul masalah-masalah pada saat anak melakukan gerakan berjalan. Masalah-masalah tersebut yaitu:

- a) Mengayun bagian sisi yang sama (kaki kiri dengan tangan kiri dan sebaliknya).
- b) Gagal melakukan tekukan pergelangan kaki, lutut maupun persendian pinggul yang dapat mengakibatkan gerakan menjadi memantul atau seperti robot.
- c) Postur tubuh yang tidak benar yang ditandai dengan mengangkat kepala dan tubuh bagian atas kedepan, bahu membungkuk (bungkuk udang) serta pinggul yang diangkat (kepala dan tubuh bagian atas harus tegak).
- d) Gerakan tumit tersendat (terdorong ke atas dan kebawah dari bagian ujung jari).

2) Lari

Gerakan berlari merupakan perkembangan dari gerakan berjalan. Gerakan dasar anggota tubuh pada saat berlari menyerupai gerakan berjalan. Perbedaannya terletak pada irama ayunan langkah pada lari iramanya lebih cepat dan ada saat-saat melayang (Endang Rini Sukamti, 2007: 25). Gerakan lari ini akan dikuasai anak setelah anak terampil berjalan. Samsudin (2007: 77) juga menyatakan bahwa lari merupakan kelanjutan dari jalan dengan ciri khusus adanya masa di mana badan seakan dilepaskan dari landasannya (fase melayang) dari salah satu kaki. Pada gerakan berlari, karena ada saat badan melayang, gerakan itu menjadi kurang stabil dibandingkan dengan berjalan. Agar posisi tubuh tetap stabil saat melakukan gerakan berlari maka dibutuhkan keseimbangan tubuh yang baik.

Endang Rini Sukamti (2007: 26) menjelaskan tentang karakteristik bentuk gerakan berlari yang mula-mula bisa dilakukan oleh anak-anak adalah sebagai berikut: (a) Gerakan langkah masih terbatas rentangannya, dan (b) Ayunan lengan terbatas siku dan arahnya tidak sepenuhnya ke depan dan ke belakang melainkan cenderung ke arah samping.

Seiring bertambahnya usia anak akan mampu melakukan gerakan lari dengan gerakan tangan maupun kaki yang lebih baik dan bervariasi. Kesempatan latihan yang cukup akan mendukung keterampilan berlari anak agar lebih optimal. Gerakan berlari dapat dimodifikasi namun teknik-teknik dasar gerakan lari yang benar juga harus selalu diperhatikan. Misalnya pada waktu berlari telapak kaki bertumpu pada tanah harus lurus, ayunan tangan mengarah ke depan tidak menyilang atau masuk ke dalam (Aip Syarifuddin dan Muhadi, 1992: 25).

Variasi yang dapat dilakukan dalam gerak lari antara lain berlari dengan membungkuk, langkah lebar, berlari dengan tumit, kaki diayunkan tinggi ke depan, lutut dikunci, berlari di tempat, lari berputar, lari zig-zag, lari mundur. Variasi berkaitan dengan waktu diantaranya dengan berlari cepat, berlari lambat, berlari diiringi musik atau instrumen (Samsudin, 2007: 78).

Menurut Aip Syarifuddin dan Muhadi (1992: 45) gerakan lari yang dapat melatih kelincahan anak adalah lari bolak-balik, lari sambil berbelok-belok, lari zig-zag, lari menerobos di antara kaki temannya yang berdiri kangkang. Gerakan-gerakan lari tersebut dapat melatih kelincahan anak karena untuk melakukan gerakan tersebut anak harus dapat mengubah arah dan posisi tubuhnya dengan cepat.

Dalam melakukan gerakan berlari sering muncul permasalahan (Samsudin, 2007: 78) di antaranya sebagai berikut:

- a) Berlari dengan badan ditegakkan, seharusnya badan sedikit dicondongkan ke depan.
- b) Berlari menyentuh tumit terlebih dahulu, seharusnya berlari dengan ujung telapak kaki terlebih dahulu pada berlari cepat pada jarak yang pendek, sedangkan tumit terlebih dahulu untuk berlari pada jarak jauh.

- c) Berlari dengan ujung kaki mengarah keluar, seharusnya ujung kaki lurus ke depan.
- d) Ayunan tangan tidak ke depan tetapi dari sisi yang satu ke sisi lainnya, seharusnya ayunan ke depan dengan siku dibengkokkan 90 derajat.
- e) Kepala ditarik ke belakang terlalu jauh, seharusnya kepala tegak searah dengan lari

Masalah-masalah tersebut harus diminimalisir agar gerakan lari anak semakin baik dan tidak membahayakan anak saat melakukan gerakan berlari.

3) Loncat

Istilah loncat dalam pembicaraan sehari-hari sering kali disamakan dengan istilah lompat, padahal sebenarnya dua istilah tersebut memiliki arti yang sangat berbeda. Lompat untuk menyebutkan aktivitas dengan menggunakan tumpuan satu kaki, sedangkan loncat adalah aktivitas yang menggunakan dua kaki sebagai tumpuannya (Margono, 2002: 34). Tumpuan kaki saat mendarat itulah yang membedakan antara gerakan melompat dengan meloncat. Sejalan dengan Margono, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990) loncat adalah lompat dengan kedua atau keempat kaki bersama-sama (seperti katak, kelinci).

Berbeda dengan Samsudin (2007: 79) yang menjelaskan bahwa meloncat terdiri dari gerakan mengarahkan dan menahan badan di udara sesaat dengan beberapa ciri dasar satu atau dua kaki menolak dengan dua kaki mendarat, dua kaki menolak dan mendarat satu kaki. Meloncat umumnya dilakukan dengan tujuan untuk mencapai ketinggian atau jarak. Untuk kedua tujuan di atas, pinggul, lutut, dan pergelangan kaki harus dibengkokkan untuk memperoleh gaya lebih besar. Oleh sebab itu, meloncat harus dimulai dari posisi seperti jongkok.

Menurut Samsudin (2007: 80) meloncat untuk mencapai jarak tertentu yaitu jarak yang jauh, badan harus sedikit dicondongkan ke depan yang diimbangi

dengan ayunan kedua lengan ke belakang dan kekuatan penuh diayunkan ke depan. Sudut lompatan harus berkisar 45 derajat. Saat akan mendarat harus dimulai dengan tumit dan selanjutnya titik berat badan dipindahkan ke depan agar tetap seimbang dan tidak jatuh. Gerakan meloncat yang awal dikuasai adalah dengan cara menumpu dengan satu kaki dan mendarat dengan satu kaki yang lainnya. Gerakan selanjutnya adalah menumpu dengan dua kaki bersama-sama. Gerakan meloncat dengan tumpuan dua kaki dan mendarat dengan kedua kaki baru dikuasai anak pada perkembangan yang lebih lanjut (Sumantri, 2005: 82). Mendarat menggunakan kedua kaki memang membutuhkan kekuatan dan keseimbangan yang lebih besar sehingga gerakan meloncat dengan tumpuan dua kaki ini biasanya dikuasai anak setelah anak mampu menumpu dengan salah satu kakinya.

Berdasarkan beberapa uraian di atas berarti meloncat adalah gerakan yang mengarahkan maupun menahan badan di udara sesaat dan menggunakan dua kaki sebagai tumpuannya. Gerakan ini lebih bertujuan untuk mencapai jarak tertentu. Keseimbangan tubuh perlu diperhatikan agar posisi anak stabil dan tidak jatuh.

Pola perkembangan gerak meloncat berupa modifikasi atau penyesuaian dalam beberapa gerakan dan intensitas kemampuan fisik yang diperlukan untuk mendukung gerakan. Gerakan meloncat memerlukan waktu yang lebih lama pada saat lepas di lantai atau posisi berada di udara dibanding pada gerak lari. Gerakan meloncat memerlukan kekuatan kaki yang lebih besar dan unsur keseimbangan tubuh yang baik agar saat melayang serta memindahkan berat badan ke posisi yang enak untuk mendarat dapat seimbang pula (Endang Rini Sukamti, 2007: 27).

Masalah yang sering muncul saat melakukan gerakan meloncat menurut Samsudin (2007: 81) adalah sebagai berikut:

- a) Gagal membengkokkan pinggul, lutut, dan pergelangan kaki saat menolakkan kaki karena tidak diawali dari sikap jongkok atau setengah jongkok.
- b) Gagal mengayunkan kedua lengan ke depan atau ke atas secara bersamaan dengan saat menolak atau meloncat.
- c) Gagal meluruskan kaki saat meloncat.
- d) Badan bagian atas dicondongkan saat melompat untuk ketinggian seharusnya badan diluruskan dan menjangkau secara vertikal.
- e) Sikap badan terlalu ditegakkan seharusnya badan harus dicondongkan ke depan dan sudut lompatan berkisar 45 derajat.
- f) Mendarat dengan seluruh telapak kaki, seharusnya mendarat dengan ujung telapak kaki apabila loncatan untuk ketinggian dan mendarat dengan tumit apabila loncatan untuk jarak.
- g) Kedua kaki terlalu rapat, seharusnya selebar pinggul atau bahu.
- h) Lutut kaku, seharusnya lutut dan pergelangan kaki dibengkokkan untuk meredam benturan.
- i) Kepala menunduk, seharusnya dada dan kepala diangkat.
- j) Bungkuk dari batas pinggang, seharusnya pantulan kecil untuk mencapai sikap berdiri.

Saat mengajarkan gerakan-gerakan meloncat guru harus memperhatikan secara cermat masalah yang sering muncul dan meminimalisir permasalahan tersebut agar anak dapat melakukan gerakan meloncat dengan baik dan tidak membahayakan diri anak. Memberi contoh terlebih dahulu kepada anak gerakan meloncat yang benar akan dapat menghindari permasalahan yang kemungkinan terjadi saat anak melakukan gerakan meloncat.

Variasi gerakan meloncat dapat dilakukan dengan melewati benda, meloncat ke samping, ke depan, atau ke belakang (Samsudin, 2007: 82). Variasi gerakan meloncat dapat digunakan dalam menari dan senam.

4. Karakteristik Anak Sekolah Dasar.

Anak sekolah dasar termasuk dalam masa anak besar. Anak besar adalah anak yang berusia antara 6 sampai dengan 10 atau 12 tahun, (Sugiyanto, 1991:

101) perkembangan fisik yang terjadi pada masa ini menunjukkan adanya kecenderungan yang berbeda dibandingkan pada masa sebelumnya dan juga pada masa sebelumnya dan juga pada masa sesudahnya. Kecenderungan perbedaan ini terjadi dalam hal kecepatan dan pola pertumbuhan yang berkaitan dengan proporsi ukuran bagian-bagian tubuh.

Karakteristik anak usia sekolah dasar menurut Harsono (2000: 68-70) adalah sebagai berikut:

a. Periode umur 5-8 tahun.

- 1) Pertumbuhan tulang-tulang lambat.
- 2) Mudah terjadi kelaianan postur tubuh
- 3) Koordinasi gerak masih terlihat jelek atau kurang baik
- 4) Sangat aktif, main sampai penat, rentang perhatian atau konsentrasi sempit.
- 5) Dramatis, imajinatif, imitatif, peka terhadap suara-suara dan gerak ritmis.
- 6) kreatif, rasa ingin tahu, senang menyelidiki dan belajar melalui aktivitas.
- 7) senang membentuk kelompok-kelompok kecil, laki-laki dan perempuan mempunyai minat sama.
- 8) mencari persetujuan orang dewasa (orang tua, guru, kakak, dan lain-lain).
- 9) mudah gembira karena pujian, tetapi mudah sedih karena dikritik.

b. Periode umur 9-11 tahun

- 1) Dalam periode pertumbuhan yang tetap, otot-otot tumbuh cepat dan membutuhkan latihan, postur tubuh cenderung buruk, oleh karena itu dibutuhkan latihan-latihan pembentukan tubuh.
- 2) Penuh energi, akan tetapi mudah lelah
- 3) Timbul minat untuk mahir dalam suatu keterampilan fisik tertentu dan permainan-permainan yang terorganisir, tetapi belum siap untuk mengerti peraturan yang rumit, rentang perhatian lebih lama
- 4) Senang dan berani menantang aktivitas yang agak keras
- 5) Lebih senang berkumpul dengan lawan sejenis dan sebaya
- 6) Menyenangi aktivitas yang dramatis, kreatif, imajinatif, dan ritmis
- 7) Minat untuk berprestasi individual, kompetitif, dan punya idola
- 8) Saat yang baik untuk mendidik moral dan perilaku sosial
- 9) Membentuk kelompok-kelompok dan mencari persetujuan kelompok

c. Periode umur 11-13 tahun

- 1) Memasuki periode transisi dari anak ke pradewasa, perempuan biasanya lebih dewasa (*mature*) daripada laki-laki, akan tetapi laki-laki memiliki daya tahan dan kekuatan yang lebih.
- 2) Pertumbuhan tubuh yang cepat, tetapi kurang teratur sering menyebabkan keseimbangan tubuh terganggu, karena gerakan-gerakannya cenderung kaku, dan dapat berlatih sampai penat.

- 3) Lebih mementingkan keberhasilan kelompok/tim, dibandingkan individu, lebih menyenangi permainan dan pertandingan yang menggunakan peraturan resmi dan lebih terorganisir, ingin diakui dan diterima sebagai anggota kelompok.
- 4) Adanya minat dalam aktivitas yang dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilannya, mulai adanya minat untuk latihan fisik.
- 5) Senang berpartisipasi aktif dalam kegiatan rekreasi aktif, perlu ada bimbingan dan pengawasan dalam pergaulannya dengan lawan jenis.
- 6) Kesadaran diri mulai tumbuh, demikian pula emosi, meskipun masih kurang terkontrol/terkendali, dan mencari persetujuan orang dewasa.
- 7) Peduli akan prosedur-prosedur demokratis dan perencanaan tim, semakin kurang dapat menerima sikap otoritas dan otorisasi orang lain.

Dari beberapa teori di atas dapat dijabarkan karakteristik siswa sekolah dasar menjadi tiga jenis perkembangan:

a. Perkembangan Fisik Siswa Sekolah Dasar

- 1) Usia masuk kelas satu sekolah dasar berada dalam periode peralihan dari pertumbuhan cepat masa anak-anak awal ke suatu fase perkembangan yang lebih lambat. Ukuran anak relatif lebih kecil perubahannya selama di sekolah dasar.
- 2) Usia 9 tahun tinggi badan dan berat badan anak laki-laki dan perempuan kurang lebih sama. Sebelum usia 9 tahun anak perempuan relatif sedikit lebih pendek dan lebih langsing dari anak laki-laki.
- 3) Akhir kelas empat, pada umumnya anak perempuan mulai mengalami masa lonjakan pertumbuhan lengan dan kaki mulai tumbuh cepat.
- 4) Pada akhir kelas lima, umumnya anak perempuan lebih tinggi, lebih berat dan lebih kuat daripada anak laki-laki. Anak laki-laki mulai lonjakan pertumbuhan pada usia sekitar 11 tahun.
- 5) Menjelang awal kelas enam, kebanyakan anak perempuan mendekati puncak tertinggi pertumbuhannya. Periode pubertas yang ditandai dengan menstruasi

umumnya dimulai pada usia 12-13 tahun. Anak laki-laki memasuki masa pubertas dengan ejakulasi yang terjadi antara usia 13-16 tahun.

b. Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar

- 1) *Sensorimotorik* (0-2 tahun) bayi lahir dengan sejumlah refleks bawaan mendorong mengeksplorasi dunianya.
- 2) *Praoperasional* (2-7 tahun), anak belajar menggunakan dan merepresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata. Tahap pemikirannya yang lebih simbolis tetapi tidak melibatkan pemikiran operasional dan lebih bersifat egosentris dan intuitif ketimbang logis.
- 3) *Operasional Konkrit* (7-11) penggunaan logika yang memadai. Tahap ini telah memahami operasi logis dengan bantuan benda konkrit.
- 4) *Operasional Formal* (12-15). Kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kemampuan dan informasi yang tersedia.

c. Perkembangan Psikososial

Menjelang masuk sekolah dasar, anak telah mengembangkan keterampilan berpikir bertindak dan pengaruh sosial yang lebih kompleks. Sampai dengan masa ini, anak pada dasarnya *egosentris* (berpusat pada diri sendiri) dan dunia mereka adalah rumah keluarga, dan teman kanak-kanaknya. Selama duduk dikelas bawah sekolah dasar, anak mulai percaya diri tetapi juga sering rendah diri. Pada tahap ini mereka mencoba membuktikan bahwa mereka “dewasa”. Mereka merasa “saya dapat mengerjakan tugas sendiri” mereka sudah mampu diberikan suatu tugas.

Daya konsentrasi anak tumbuh pada kelas besar sekolah dasar. Mereka dapat meluangkan lebih banyak waktu untuk tugas-tugas pilihan mereka, dan sering kali mereka dengan senang hati menyelesaikannya. Tahap ini juga termasuk tumbuhnya tindakan mandiri, kerjasama dengan kelompok dan bertindak menurut cara-cara yang dapat diterima lingkungan mereka. Mereka juga mulai peduli pada permainan yang jujur.

Selama masa ini mereka juga mulai menilai diri sendiri dengan membandingkannya dengan orang lain. Anak-anak yang lebih mudah menggunakan perbandingan sosial (social comparison) terutama untuk norma-norma sosial dan kesesuaian jenis-jenis tingkah laku tertentu. Pada saat anak-anak tumbuh semakin lanjut, mereka cenderung menggunakan perbandingan sosial untuk mengevaluasi dan menilai kemampuan mereka sendiri.

Sebagai akibat dari perubahan struktur fisik dan kognitif siswa, siswa di sekolah dasar berupaya untuk tampak lebih dewasa. Siswa ingin diperlakukan sebagai orang dewasa, terjadi perubahan-perubahan yang berarti dalam kehidupan sosial dan emosional. Di sekolah dasar anak laki-laki dan perempuan menganggap keikutsertaannya dalam kelompok menumbuhkan perasaan bahwa dirinya berharga. Tidak diterima dalam kelompok dapat membawa pada masalah emosional yang serius teman-teman menjadi lebih penting daripada sebelumnya. Kebutuhan untuk diterima teman sebaya sangat tinggi. Hubungan antara siswa dan guru juga seringkali berubah. Pada saat di kelas bawah siswa dengan mudah menerima dan bergantung pada guru. Di awal tahun kelas atas hubungan ini menjadi lebih kompleks. Ada siswa yang menceritakan informasi pribadi kepada

guru, tetapi tidak menceritakan kepada orang tua. Beberapa siswa pra remaja memilih guru sebagai model atau panutan. Beberapa siswa membantah guru dengan cara-cara yang tidak dibayangkan sebelumnya. Bahkan beberapa anak secara terbuka menentang gurunya.

5. Prinsip-prinsip Pemilihan Permainan

Pemilihan permainan yang akan diberikan kepada anak hendaknya perlu memperhatikan beberapa pertimbangan. Menurut Pangrazi (1989: 487) apabila seorang guru dalam memilih dan mengevaluasi sebuah permainan yang akan diberikan kepada anak, perlu memperhatikan beberapa hal diantaranya: keterampilan yang diperlukan, jumlah anak yang ikut berpartisipasi, kompleksitas, penjangnya/lamanya permainan, dan kemajua. Anak harus menerima umpan balik yang positif dari pengalaman permainan yang dilakukan. Apabila dalam melakukan permainan, anak merasa bosan dan tidak senang, maka evaluasi segera dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan permainan tersebut. Selanjutnya menurut Gabbard (1987: 368) menyatakan bahwa dalam memilih sebuah permainan, perlu memperhatikan poin-poin yang harus diterapkan. Poin-poin terbut diantaranya:

- a. Penggunaan kemajuan permaianan, dari bentuk permainan yang kecil kemudian ke sebuah tim permainan.
- b. Ketika melakukan pemilihan permaianan, diperlukan peningkatan/kemajuan jumlah dan kompleksitas peraturan serta strategi
- c. Menggunakan situasi permainan untuk evaluasi dan meningkatkan perilaku afektif dan juga kecakapan keterampilan gerak
- d. Keamanan harus sebagai dasar yang harus dipertimbangkan
- e. Tempatkan anak ke dalam sebuah formasi dan buatlah petunjuk bila dimungkinkan
- f. Meskipun partisipasi sangat ditekankan, jika partisipasi anak perlu dikurangi, disarankan hanya satu atau dua putaran
- g. Hindari penekanan yang berlebihan dalam sebuah kompetisi

B. Penelitian Yang Relevan

Tujuan dari penelitian yang relevan yaitu sebagai acuan agar penelitian yang sedang dilakukan menjadi lebih jelas. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

Ghafur Jaelani. (2013) yang berjudul: Pengembangan model permainan gerak dasar lokomotor kelas III SDN Bumiayu 2 Malang. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model permainan yang bertujuan untuk mengembangkan gerak dasar lokomotor siswa Sekolah Dasar Negeri Bumiayu 2 Malang, sehingga model permainan tersebut dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran serta dapat mengembangkan gerak dasar lokomotor.

Penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri Bumiayu 2 Kota Malang ini termasuk penelitian dan pengembangan (research and development). Dalam penelitian pengembangan ini teknik analisis data yang digunakan adalah teknik data kualitatif dan data kuantitatif berupa persentase. Teknik ini digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penyebaran angket. Dari hasil evaluasi ahli motorik diperoleh 80,88% untuk ahli permainan 82,14% untuk ahli pembelajaran SD 85,71 dan untuk uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dengan menggunakan 10 siswa untuk uji kelompok kecil dan 28 siswa untuk uji kelompok besar diperoleh persentase uji kelompok kecil 91,19% dan untuk uji kelompok besar 95,07%, maka model permainan gerak dasar lokomotor siswa Sekolah Dasar Negeri Bumiayu 2 Malang dapat digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka saran yang dapat diberikan di antaranya: produk sebaiknya diperbanyak. Sehingga guru dapat memberikan

pembelajaran pendidikan jasmani dengan baik, serta siswa dapat aktif dan mampu mengembangkan aktifitas gerak dasar lokomotor. Sebelum disebarluaskan sebaiknya produk disusun kembali menjadi lebih baik. Baik isi maupun kemasannya.

C. Kerangka Berpikir

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kriti, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani. olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan jasmani, olahrag dan kesehatan termasuk salah satu upaya untuk mewujudkan manusia seutuhnya yang diselenggrakan disekolah, baik dari jenjang pendidikan dasar sampai menengah.

Tujuan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan disekolah dasar, salah satunya adalah meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar. Salah satunya adalah meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar. Gerak dasar pada umumnya terbagi menjadi tiga bagian, yaitu gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Pengembangan kemampuan gerak dasar, harus mendapatkan perhatian dari guru penjas di sekolah. Pengembangan kemampan gerak dasar bagi siswa disekolah dasar, dapat dilakukan dengan suatu permainan. Hal ini dapat dilakukan, mengingatkan masa-masa anak usia sekolah dasar adalah suka bermain. Permainan yang diberikan dapat berupa permainan tanpa alat yang

diberikan kepada siswa, sebagai upaya dalam mengembangkan kemampuan gerak dasar, khususnya pada gerak dasar lokomotor sangat diperlukan. Untuk itu sangat diperlukan pengembangan model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan diatas, untuk memperoleh model pembelajaran melalui terapan penelitian dari Bold & Gall perlu dikembangkan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Studi kepustakaan dan lapangan
2. Menyusun draf model berdasarkan studi lapangan dan pustaka serta validasi oleh ahli
3. Uji coba draf yang telah di validasi
4. Uji efektivitas

Studi kepustakaan dimaksudkan untuk memperoleh konsep teoritis tentang model permainan tanpa alat untuk anak sekolah dasar kelas bawah yang dapat meningkatkan. Studi lapangan dimaksud untuk memperoleh data empiris tentang kondisi lapangan terkait dengan kemampuan guru, kemampuan murid, serta proses pembelajarannya.

Dengan menitik beratkan permasalahan di atas peneliti bermaksud mengembangkan sebuah produk berupa buku panduan dan DVD pembelajaran di dalamnya berisi model pembelajaran tentang permainan bola besar yang telah dikemas secara menarik beserta video pembelajarannya sebagai media pembelajaran anak-anak tunanetra.

BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, sesuai dengan Borg dan Gall (1983: 772) bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Lebih lanjut Wasis D. Dwiyo (2004: 4) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada produk. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan penelitian yang lebih banyak menguji teori ke arah menghasilkan produk-produk yang dapat digunakan langsung oleh para pengguna.

Penelitian menggunakan model pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi suatu proses yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Model penelitian pengembangan menurut (Borg & Gall, 2007: 589-594) yaitu:

1. studi pendahuluan dan pengumpulan data (kajian pustaka, pengamatan lapangan, membuat kerangka kerja penelitian)
2. perencanaan (tujuan penelitian, dana, waktu, prosedur penelitian, berbagai bentuk partisipasi)
3. mengembangkan produk awal (perencanaan draft awal produk)
4. memvalidasi produk (produk divalidasi oleh ahli untuk menentukan layak dan tidaknya produk untuk diuji cobakan)
5. Uji coba awal (mencoba draft produk ke wilayah dan subyek yang terbatas)
6. Revisi untuk menyusun produk utama

7. Uji coba lapangan utama (uji coba ke wilayah dan subyek yang lebih luas)
8. Revisi untuk menyusun produk operasional
9. Uji coba produk operasional (uji efektif produk)
10. revisi produk final (revisi produk yang efektif).

Model pengembangan dalam penelitian ini, berupa model prosedural yang bersifat deskriptif, karena dalam penelitian ini menggariskan atau menggunakan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk yang berupa model permainan tanpa alat untuk mengembangkan gerak dasar lokomotor bagi siswa sekolah dasar kelas bawah. secara operasional bahwa model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor bagi siswa sekolah dasar kelas bawah, yang disesuaikan dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan/karakteristik siswa sekolah dasar, yang disusun secara sistematis sesuai dengan langkah-langkah pengembangan.

B. Prosedur Pengembangan

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

. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengadopsi dari tahapan penelitian pengembangan Borg & Gall. Penelitian pengembangan ini dimodifikasi menjadi dua tahap, yaitu: tahap pendahuluan dan tahap pengembangan. Tahap pendahuluan meliputi melakukan kajian literatur, penelitian relevan, observasi, dan studi pendahuluan. Tahap pengembangan meliputi mengembangkan produk awal, validasi ahli, uji coba skala kecil, uji coba skala besar & uji efektivitas, dan produk operasional. Tahapan pengembangan yang telah dimodifikasi sebagai berikut:

1. Tahap Pendahuluan

Tahap pendahuluan ini berawal dari masalah yang terjadi pada saat pembelajaran yang dilakukan disekolah oleh guru bidang studi pendidikan jasmani dan kesehatan, tahap pendahluana ini dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang terkait dengan proses pembelajran, kajian literatur, penelitian yang relevan dan studi lapangan. Hasil dari tahap pendahuluan ini adalah sebagi dasar penelitian pengembangan model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar siswa sekolah dasar kelas bawah.

a. Kajian Literatur dan Penelitian yang Relevan

Kajian literatur dilakukan materi pembelajaran, model pembelajaran, dan karakteristik anak sekolah dasar. Kajian penelitian yang frelevan dilakukan terhadap hasil penelitian atau pengembangan terkait materi pembelajaran, model pembelajran, dan karakteristik anak sekolah dasar.

b. Observasi dan Studi Lapangan

Observasi dan studi lapangan merupakan kegiatan awal untuk memperoleh data atau informasi. Observasi dilakukan terhadap guru, siswa, keadaan disekolah dan proses pembelajaran. Observasi dilakukan untuk memperoleh data terkait pelaksanaan pembelajaran.

2. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan dibagi menjadi beberapa langkah, yaitu: mengembangkan produk awal, validasi, uji coba skala kecil, uji coba skala besar dan uji efektivitas. Adapun penjelasan dari langkah-langkah pada tahap pengembangan sebagai berikut:

a. Mengembangkan Produk Awal (*draft* model)

Tahap ini peneliti mulai menyusun dan menciptakan suatu produk guna membantu guru-guru Penjas, orang tua, dan anak untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor. Produk yang dibuat merupakan produk awal dan dalam pengembangannya dilakukan hal-hal sebagai berikut:

- 1). Analisis muatan kurikulum SD agar Produk yang dilarancang tetap fokus pada koridor kurikulum.
- 2). Analisis gerak dasar lokomotor anak agar produk sesuai dengan tahap perkembangan dan pertumbuhan anak
- 3) Analisis karakteristik siswa Sekolah Dasar kelas bawah
- 4) Analisis tujuan pengembangan model permainan tanpa alat

b. Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan sebelum produk yang dikembangkan diuji keefektifannya kepada siswa. Para ahli yang digunakan dalam penelitian ini adalah: 2 Dosen dan 2 Guru Penjas.

c. Uji Coba Skala Kecil

melakukan uji coba lapangan kecil akan didokumentasikan ke dalam sebuah *Digital Versatile Disc* (DVD) yang kemudian akan dinilai oleh para ahli menggunakan lembar evaluasi.

d. Revisi Uji Skala Kecil

Revisi yang dimaksudkan agar model permainan tanpa alat yang dikembangkan layak diuji kembali pada uji lapangan skala besar. Saran dan kritik yang diberikan oleh ahli akan ditindaklanjuti dengan melakukan revisi produk, selain itu saran dari guru-guru juga akan dipertimbangkan guna mengembangkan produk.

e. Uji Coba Skala Besar

Tidak ada yang berbeda dalam uji coba skala kecil dan skala besar secara keseluruhan, namun subjek dalam skala besar lebih banyak dibandingkan dengan subjek skala kecil

f. Revisi Uji Coba Skala Besar

Revisi yang dilakukan pada uji coba lapangan skala besar dilakukan agar tahap pembuatan produk final dapat dilakukan. Revisi ditahap ini dilakukan berdasarkan hasil evaluasi di lapangan selama proses uji coba. Selain itu kritik

dan saran dari guru beserta siswa menjadi salah satu pertimbangan adanya revisi yang dilakukan.

g. Uji Efektivitas

Pada uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Produk operasional penelitian pengembangan ini berupa rubrik penilaian atau instrumen yang dapat digunakan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran pada model permainan tanpa alat pada anak siswa kelas bawah sekolah dasar. Beberapa langkah di atas dianggap cukup untuk melihat pengaruh produk yang dikembangkan terhadap kemampuan gerak dasar lokomotor siswa kelas bawah. Tahap ini bertujuan menyusun dan membuat produk akhir atau produk final berupa buku panduan model permainan tanpa alat untuk siswa kelas bawah sekolah dasar dan berupa video aktivitas bermain.

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Untuk uji coba produk dalam penelitian ini menggunakan dua (2) tahap yang akan dilalui, yaitu uji skala kecil dan uji skala besar. Sebelum dilaksanakan uji coba dilapangan. Produk ini dimintakan validasi terlebih dahulu kepada guru dan para ahli yang telah ditunjuk, dalam tahap tersebut selain validasi para ahli juga akan diberikan penilaian terhadap draf model yang telah disusun, sehingga akan diketahui apakah model yang disusun layak untuk diujicobakan dilapangan. Draf yang sudah divalidasi ahli, direvisi sesuai dengan saran dari para ahli sehingga layak untuk diuji cobakan. Jika masih terdapat kelemahan dalam draf model ini maka akan dilakukan perbaikan desain. Kemudian dalam tahap uji coba

dilapangan peran dari para ahli adalah untuk mengobservasi kelayakan draf model yang telah disusun dengan kenyataan dilapangan. Setelah uji coba skala luas maka akan diperoleh draf model yang benar-benar valid.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba merupakan sasaran pemakai produk yaitu siswa kelas 1, 2, dan 3 Sekolah Dasar Negeri 1 Gondang, SD N II Gondang, MI Basir Kebonarum Klaten

3. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil kuesioner yang berupa masukan dan saran dari para ahli (dosen) dan guru penjasorkes, untuk pembenahan atau revisi produk.

4. Instrumen Pengumpulan Data

a Wawancara

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik komunikasi langsung dengan menggunakan instrumen wawancara sebagai alat pengumpulan data. Wawancara ini digunakan bila ingin mengetahui hal-hal dari responden secara lebih. Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Ridwan (2011: 74). Ada beberapa faktor yang akan mempengaruhi arus informasi dalam wawancara, yaitu pewawancara, responden, pedoman wawancara, dan situasi wawancara. Dalam pelaksanaannya, pewawancara membawa pedoman yang hanya merupakan garis besar tentang hal-hal yang akan ditanyakan. Hal-hal tersebut merupakan pegangan agar data yang dikumpulkan tidak menyimpang dari masalah yang ingin diteliti.

Pertanyaan yang disusun dalam pedoman wawancara disesuaikan dengan tujuan pelaksanaan wawancara yaitu untuk menggali proses pembelajaran di sekolah dasar khususnya tentang pembelajaran jasmani dan kendala-kendala yang dihadapi guru terkait pembelajaran pendidikan jasmani yang berkaitan dengan gerak dasar lokomotor untuk mendukung latar belakang masalah penelitian.

b. Kuesioner

Instrumen berikutnya yang digunakan selain wawancara yaitu kuesioner. Kuesioner digunakan untuk mendapatkan atau menjangkau informasi dari para ahli (dosen dan guru), untuk memberikan masukan dan saran tentang produk yang akan dihasilkan.

c. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap dari responden (wawancara dan angket) namun juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi (situasi, kondisi). Teknik ini digunakan untuk mempelajari perilaku dan aktivitas siswa dan guru di sekolah dasar.

Observasi dilakukan secara tidak langsung melalui rekaman yang telah dibuat dengan menggunakan alat daftar cek yang telah dibuat. Alat perekam yang digunakan dalam penelitian ini yaitu camera digital. Dengan menggunakan alat elektronik sebagai pembantu, bila terjadi keragu-raguan atau kelupaan, rekaman dapat diputar kembali agar pencatatan data yang keliru dapat diperbaiki.

d. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2006: 158), dokumentasi adalah mencari dan mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen, rapat, agenda dan lain sebagainya. Metode dokumentasi dimaksudkan untuk memperoleh data berdasarkan sumber data yang ada disekolah yaitu berupa profil sekolah, struktur organisasi, dan hasil penilaian. Instrumen lain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu RPP dan silabus

Keempat instrumen ini digunakan untuk memperoleh data yang terkait dengan kemampuan guru, proses pembelajaran, sarana dan prasarana yang digunakan.

e. Uji Validitas dan Reliabilitas Produk

Penelitian ini bersifat pengembangan model, model dapat dikatakan dapat diterima dan digunakan harus dilakukann uji coba validasi dan reabilitas. Validasi yang digunakan dalam uji validasi ahli adalah berdasarkan validitas isi. Pengujian reliabilitas model permainan tanpa alat dan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor bagi siswa sekolah dasar kelas bawah menggunakan reliabilitas pengamatan atau dengan mencari koefisien kesepakatan diantara para pengamat. Pengujian reabilitas pengamatan menunjuk pada pengertian bahwa menentukan reabilitas instrumen dengan menggunakan kesepakatan diantara beberapa pengamat atau juri. Untuk mencari indeks kesesuaian kasar (Crude Index Agreement), dengan rumus sebagai berikut:

$$IKK = n : N$$

Keterangan:

IKK : Indeks Kesesuaian Kasar

n : Jumlah kode yang sama

N : Banyaknya objek yang diamati

Sumber: Suharsimi Arikunto, (1997: 202)

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif, ada dua macam teknik analisis data deskriptif yang dilakukan, yang pertama yaitu analisis data deskriptif kuantitatif, analisis ini dilakukan untuk menganalisis data hasil observasi para ahli terhadap kualitas draf model yang disusun dan dianalisis oleh para ahli sebelum pelaksanaan uji coba lapangan. Analisis data yang kedua yaitu analisis data deskriptif kualitatif, analisis ini dilakukan terhadap data hasil observasi para ahli dalam memberikan saran ataupun masukan serta revisi terhadap model yang disusun terutama dalam tahap uji coba lapangan baik skala kecil maupun besar.

Setelah melalui berbagai proses revisi, kemudian dilakukan penyusunan dari hasil pengembangan setelah melakukan uji lapangan skala kecil dan skala besar, yaitu pembuatan produk akhir atau produk final berupa buku panduan dan DVD pembelajaran model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor siswa sekolah dasar kelas bawah.

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berasal dari data masukan ahli terhadap model permainan tanpa alat. Data kualitatif diperoleh dari penilaian ahli materi terhadap model permainan tanpa alat dan penilaian guru terhadap

keefektifan model permainan bola besar. Draft permainan dianggap layak untuk diuji cobakan dalam skala kecil apabila ahli telah memberi validasi dan menyatakan bahwa semua item kalsifikasi dalam skala nilai dinilai dengan memberi tanda centang (v) pada kolom (1,2,3,4)

Indikator keberhasilan tindakan meliputi perubahan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih aktif dan senang dalam mengikuti pembelajaran serta ditandai dengan peningkatan peserta didik pada pembelajaran. Minimal 75% dari jumlah peserta didik mencapai hasil belajar tuntas (KKM=7)

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Analisis Produk yang Dikembangkan

1. Konsep yang Mendasari Pengembangan Produk

Mengembangkan kemampuan gerak dasar merupakan tugas seorang guru Penjas. Kemampuan gerak dasar lokomotor, merupakan salah satu bentuk gerak dasar yang harus dikembangkan pada sekolah dasar kelas bawah. Pengembangan kemampuan gerak dasar lokomotor dapat dilakukan melalui bentuk-bentuk aktivitas jasmani yang disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa.

Pengembangan kemampuan gerak dasar lokomotor di sekolah dasar kelas bawah, dapat dilakukan dalam bentuk bermain. Hal ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa yang suka bermain. Permainan yang diberikan dalam rangka pengembangan kemampuan gerak dasar lokomotor dapat dikemas dalam bentuk permainan tanpa alat. Hal ini dapat dilakukan sebagai upaya untuk mengantisipasi keterbatasan alat dan fasilitas yang dimiliki oleh sekolah. Berkenaan dengan hal tersebut di atas, tentunya bentuk atau model permainan tanpa alat sebagai upaya mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor sangat dibutuhkan bagi guru. Oleh karena itu, sangat diperlukan upaya yang nyata untuk mengembangkan model permainan tanpa alat sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor.

2. Definisi Konseptual

Berdasarkan uraian mengenai konsep pengembangan model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor, maka definisi konseptual mengenai pengembangan model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor dapat dirumuskan sebagai berikut: kesanggupan siswa dalam melakukan gerak untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor yang dikemas dalam bentuk permainan tanpa alat.

3. Definisi Operasional

Berdasarkan konsep dan definisi konseptual mengenai pengembangan model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor bagi siswa sekolah dasar kelas bawah, maka secara operasional yang dimaksud dengan pengembangan model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor bagi siswa sekolah dasar kelas bawah adalah seperangkat permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor siswa, yang meliputi: jalan, lari loncat yang disusun secara sistematis berdasarkan tingkat kesulitan tertentu yang disesuaikan dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan siswa sekolah dasar kelas bawah.

B. Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk awal tentang model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor bagi siswa sekolah dasar kelas bawah disusun berdasarkan definisi secara operasional. Dimensi atau unsur gerak lokomotor yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut:

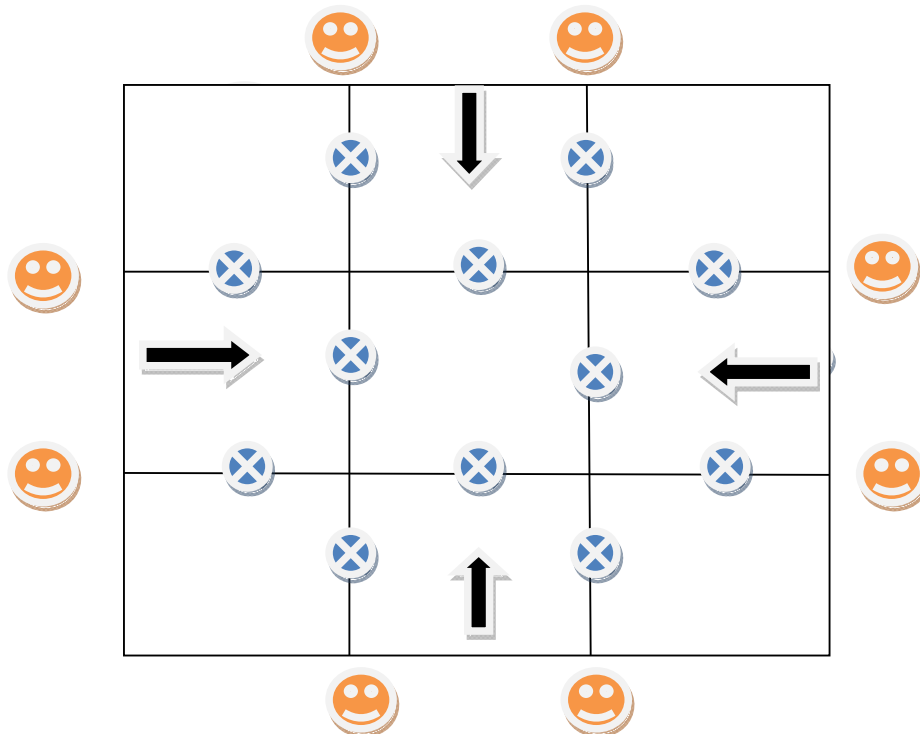
Tabel 1. Dimensi dan Unsur-unsur Gerak Lokomotor yang akan dikembangkan.

NO	Dimensi	Bentuk Aktivitas
1.	Jalan	Kemampuan menghilangkan keseimbangan dan mengembalikannya secara bergantian ketika bergerak ke depan dalam posisi tegak
2.	Lari	Kemampuan pergerakan kaki yang cepat secara bergantian, pada saat yang sekejap, kedua kaki meninggalkan bumi sebelum salah satu kaki segera bertumpu kembali
3.	Loncat	Kemampuan membuat tubuh terlontar ke udara yang menyebabkan tubuh lepas kontak dari tanah atau dari alat dan sesaat menimbulkan fase melayang, dengan tumpuan menggunakan satu dua pada waktu meloncat.

Berdasarkan dimensi dan unsur-unsur gerak dasar lokomotor yang akan dikembangkan di atas, maka disusunlah produk awal model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor bagi siswa sekolah dasar kelas bawah. Adapun produk awal yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

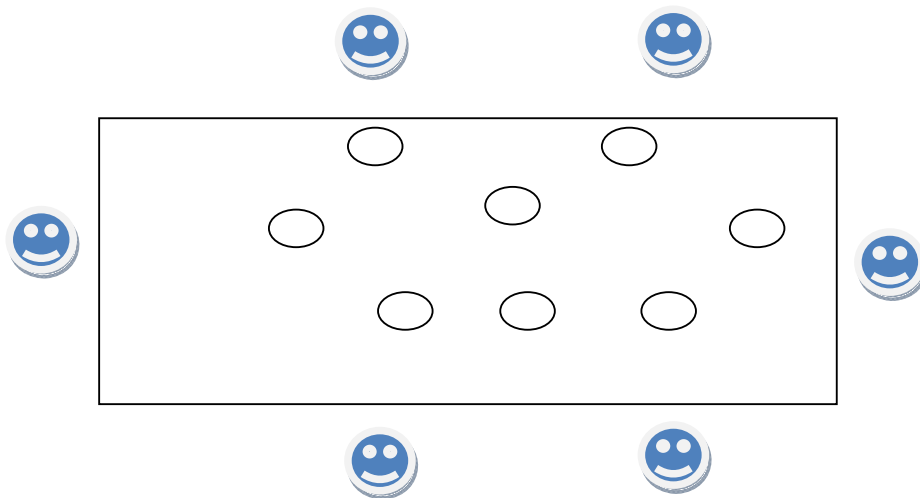
**MODEL PERMAINAN TANPA ALAT UNTUK MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN GERAK DASAR LOKOMOTOR BAGI
SISWA SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH**

- 1. Nama** : **Awas Ranjau**
Jumlah Pemain : Menyesuaikan
Tempat : Halaman atau Lapangan
Tujuan : Mengembangkan kemampuan gerak dasar jalan, lari, dan loncat
Cara Bermain : Siswa berada diluar lapangan berbentuk empat persegi samasisi yang telah disediakan. Gerakan dilakukan oleh siswa, setelah ada aba-aba dari guru.
- Apabila guru berkata “jalan” semua siswa masuk kelapangan. Siswa disuruh berjalan kearah yang sudah ditentukan dengan menggunakan garis pada lapangan. Siswa harus meloncati lingkaran karena lingkaran sebagai ranjau.
 - Gerakan yang dilakukan, semakin lama semakin cepat.
 - Gerakan berhenti setelah ada aba-aba dari guru.



Gambar 1. Lapangan Permainan Awas Ranjau Draft Awal

- 2. Nama** : **Mencari Rumah**
- Jumlah Pemain : Menyesuaikan
- Tempat : Halaman atau Lapangan
- Tujuan : Mengembangkan kemampuan gerak dasar jalan lari, dan loncat
- Cara Bermain : Siswa berada diluar lapangan berbentuk empat persegi sama panjang yang telah disediakan. Gerakan dilakukan oleh siswa, setelah ada aba-aba dari guru.
- Apabila guru memberikan aba-aba jalan, siswa berusaha berjalan cepat menempati rumah yang telah disediakan didalam lapangan berupa lingkaran.
 - Apabila guru memberikan aba-aba “lari dua”, siswa berusaha berlari berpindah dari rumah satu ke rumah lain. Masing-masing rumah harus ditempati maksimal dua siswa. Apabila siswa yang tidak mendapat rumah, maka diberikan hukuman lari mengelilingi lapangan satu kali.
 - Apabila guru memberikan aba-aba “loncat dua” siswa berusaha meloncat berpindah dari satu rumah ke rumah yang lain. Masing-masing rumah harus ditempati maksimal dua siswa. Apabila siswa yang tidak mendapatkan tempat, maka diberikan hukuman loncat sebanyak lima kali



Gambar 2: Gambar Permainan Mencari Rumah Draft Awal

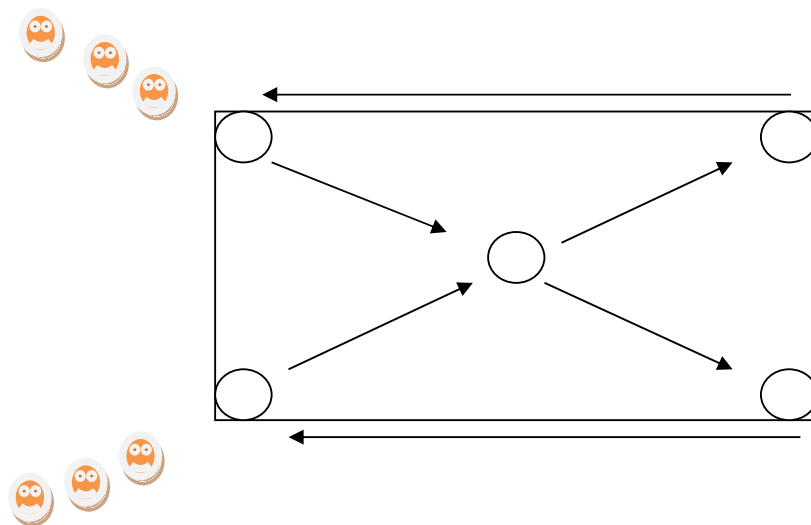
- 3. Nama : Siap Siaga**
Jumlah Pemain : Menyesuaikan
Tempat : Halaman atau Lapangan
Tujuan : Mengembangkan kemampuan gerak dasar lari dan loncat
Cara Bermain : Siswa duduk saling berhadapan dalam 2 baris lutut diluruskan kedepan. Gerakan dilakukan oleh siswa, setelah ada aba-aba dari guru.
- Siswa duduk dalam dua baris kaki diluruskan rapat kedepan. Siswa yang disebutkan nomer urutnya harus berlari/meloncati melawati teman sesuai perintah guru.
 - Bagi siswa yang melakukan gerakan mengenai temanya mendapat hukuman loncat lima kali.
 - Gerakan berhenti setelah mendapat aba-aba dari guru.



Gambar 3. Permainan Siap Siaga Draft Awal

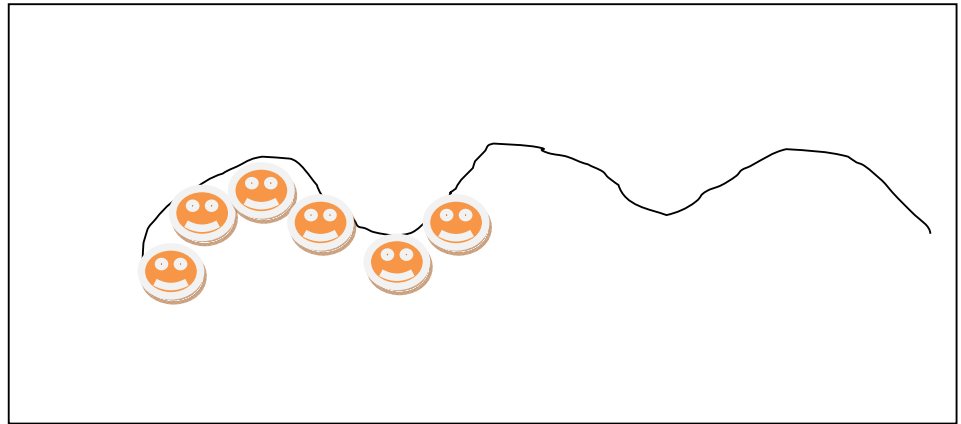
- 4. Nama : Siapa Cepat Dia Dapat**
Jumlah Pemain : Menyesuaikan
Tempat : Halaman atau Lapangan
Tujuan : Mengembangkan kemampuan gerak dasar lari
Cara Bermain : Siswa dibagi dua kelompok masing-masing kelompok berbaris disamping kanan dan kiri ujung lapangan yang berbentuk persegi panjang. Gerakan dilakukan oleh siswa, setelah ada aba-aba dari guru.
- Siswa terdepan harus lari secepatnya setelah mendapat aba-aba dari guru.

- Lari mengikuti tanda yang sudah ada dilapangan sebanyak 2 kali
- Finis tanda lingkaran di tengah,
- Yang menang adalah yang lebih dahulu menyentuh tanda lingkaran di tengah lapangan
- Bagi siswa yang kalah harus loncat 5 kali
- Gerakan berhenti setelah mendapat aba-aba dari guru.



Gambar 4. Permainan Siapa Cepat Dia Dapat Draft Awal

5. Nama : **Ular Naga**
 Jumlah Pemain : Menyesuaikan
 Tempat : Halaman atau Lapangan
 Tujuan : Mengembangkan kemampuan gerak dasar jalan, lari, loncat
 Cara Bermain : Siswa dibariskan satu banjar. Gerakan dilakukan oleh siswa, setelah ada aba-aba dari guru.
- Apabila guru memberikan aba-aba “jalan” maka siswa berjalan berbelok-belok seperti ular.
 - Apabila guru meberikan aba-aba “loncat” maka siswa meloncat dengan berbelok-belok seperti ular.
 - Apabila guru memberi aba-aba “lari” maka siswa lari berbelok-belok seperti ular.
 - Apabila guru memberi aba-aba “bubar” maka semua siswa lari membubarkan baridsan dan siswa yang barisnya paling depan berusaha mengejar menangkap teman yang lainnya.
 - Gerakan berhenti setelah mendapat aba-aba dari guru.



Gambar 5. Permainan Ular Naga Draft Awal

C. Uji Validasi Ahli dan Uji Reliabilitas Produk

Validasi yang digunakan dalam uji validasi ahli adalah berdasarkan pada validitas isi. Pada dasarnya validitas isi menunjukkan kepada cakupan materi atau bahan sesuai dengan ruang lingkup materi yang diajarkan atau mengukur tujuan khusus tertentu yang relevan dengan dengan materi atau isi yang akan diberikan, (Nurhasan, 2001: 34). Model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor bagi siswa sekolah dasar kelas bawah telah disusun secara sistematis sesuai dengan langkah-langkah penyusunan dilakukan mulai dari pembelajaran. Konsep yang kemudian dirumuskan menjadi definisi konseptual dan definisi operasional. Langkah berikutnya adalah merumuskan dimensi dan unsur-unsur gerak dasar lokomotor yang akan dijadikan dalam bentuk permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor. Langkah-langkah yang telah dilakukan tersebut di atas, telah mengarah pada validitas isi.

Untuk mengetahui apakah isi dan substansi materi aktivitas jasmani yang digunakan telah mewakili muatan yang akan diukur atau dituju, maka dilakukan

validasi oleh pakar (dosen) yang memiliki keahlian dalam bidang Pembelajaran Permainan dan Pendidikan Jasmani. disamping itu, juga melibatkan masukan terkait dengan model yang akan dikembangkan. Dua orang yang memvalidasi model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor bagi siswa sekolah dasar kelas bawah adalah Yudanto M.Pd, dan Dra. Sri Mawarti, M.Pd serta Pardoyo S.Pd dan Sunarno S.Pd selaku guru Pendidikan Jasmani. dengan demikian, secara isi dan substansi dari butir-butir permainan tanpa alat yang telah disusun dapat dikatakan telah memenuhi persyaratan sebagai suatu model yang valid.

Reliabilitas instrumen menunjukkan pada tingkat keterandalan sesuatu. Reliabel artinya dapat dipercaya dan diandalkan, (Suharsimi Arikunto: 1997: 170). Disamping itu, reliabilitas menunjukkan pada konsistensi suatu alat ukur dalam mengukur gejala yang sama, yang artinya bahwa setiap pengukuran harus memiliki kemampuan untuk memberikan hasil pengukuran yang konsisten. Pengujian reliabilitas model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor bagi siswa sekolah dasar kelas bawah menggunakan reliabilitas pengamatan atau dengan mencari koefisien kesepakatan diantara para pengamat. Pengujian reliabilitas pengamatan menunjukn pada pengertian bahwa menentukan reliabilitas instrumen dengan menggunakan kesepakatan diantara beberapa pengamat atau juri. Untuk mencari reliabilitas dengan cara mencari indeks kesesuaian kasar (*Crude Index Agreement*, dengan rumus sebagai berikut:

$$IKK = n : N$$

Keterangan:

IKK : Indeks Kesesuaian Kasar

n : Jumlah Kode yang sama

N : Banyaknya objek yang diamati

Hasil pengujian reliabilitas model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor bagi siswa sekolah dasar kelas bawah didapatkan koefisien sebesar 0,714. Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas dan validitas, dapat disimpulkan bahwa model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor bagi siswa sekolah dasar kelas bawah telah memenuhi syarat valid dan reliabel untuk dapat digunakan pada sampel yang sesungguhnya.

D. Revisi Produk Tahap I

Model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor bagi siswa sekolah dasar kelas bawah, pada tahap uji validasi ahli terhadap beberapa masukan dan saran yang telah didapatkan dari ahli (dosen) dan guru Pendidikan Jasmani adalah sebagai berikut:

1. ada permainan “awas ranjau” redaksi langkah-langkah pelaksanaan diperjelas lagi, diberi keterangan (siswa, arah, ranjau).
2. pada permainan “mencari rumah” sebelum siswa masuk ke dalam lapangan, siswa disuruh menyanyikan lagu bersama-sama sambil mengelilingi lapangan terlebih dahulu sampai selesai baru boleh masuk lapangan, apabila guru

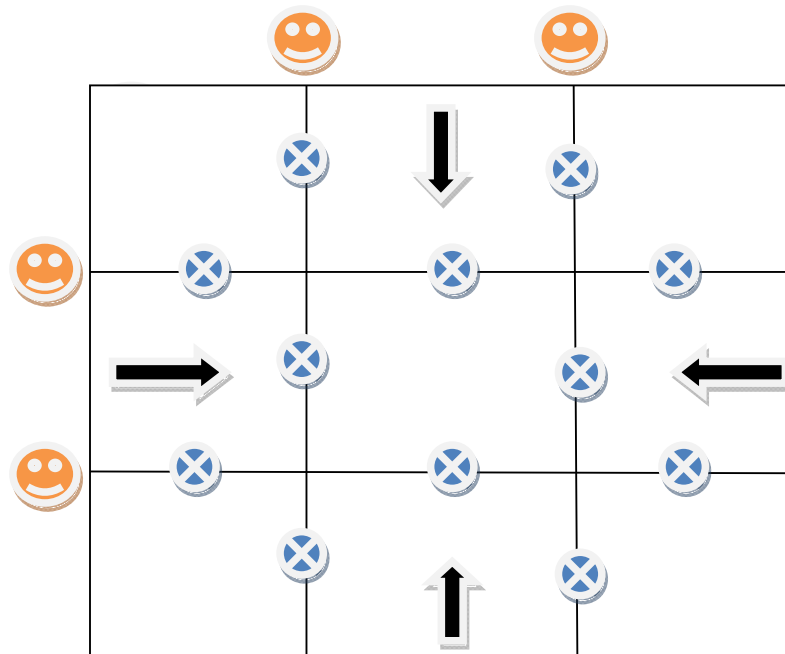
memberikan aba-aba siswa harus berpindah tempat, tidak boleh menempati rumah yang sama sebelumnya.

3. pada permainan “siap siaga” sebaiknya siswa jarak antar siswa jangan terlalu dekat supaya tidak terijak, diberi keterangan batas sampai mana lari dan loncatnya.
4. pada permainan siapa “siapa cepat dia dapat” sebaiknya permainan tidak banyak hukuman untuk siswa, arah lari diperjelas lagi agar siswa tidak bingung.

Berasarkan masukan dan saran di atas, maka produk awal telah disusun direvisi sesuai dengan masukan dan saran di atas. Berikut ini adalah hasil revisi produk yang telah dilakukan


**MODEL PERMAINAN TANPA ALAT UNTUK MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN GERAK DASAR LOKOMOTOR BAGI
SISWA SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH**


- 1. Nama : Awas Ranjau**
Jumlah Pemain : Menyesuaikan
Tempat : Halaman atau Lapangan
Tujuan : Mengembangkan kemampuan gerak dasar jalan, dan loncat
Cara Bermain : Siswa berada diluar lapangan berbentuk empat persegi yang telah disediakan. Gerakan dilakukan oleh siswa, setelah ada aba-aba dari guru.
- Apabila guru berkata “jalan” siswa beralan pada garis yang ada didalam lapangan
 - Setiap ada gambar berbentuk lingkaran Siswa harus meloncati lingkaran tersebut karena lingkaran sebagai ranjau.
 - Gerakan berhenti setelah ada aba-aba dari guru.



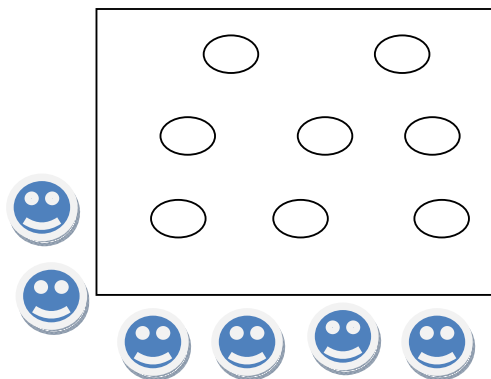
Gambar 6. Permainan Awas Ranjau Revisi Tahap 1

Keterangan:

Siswa : 

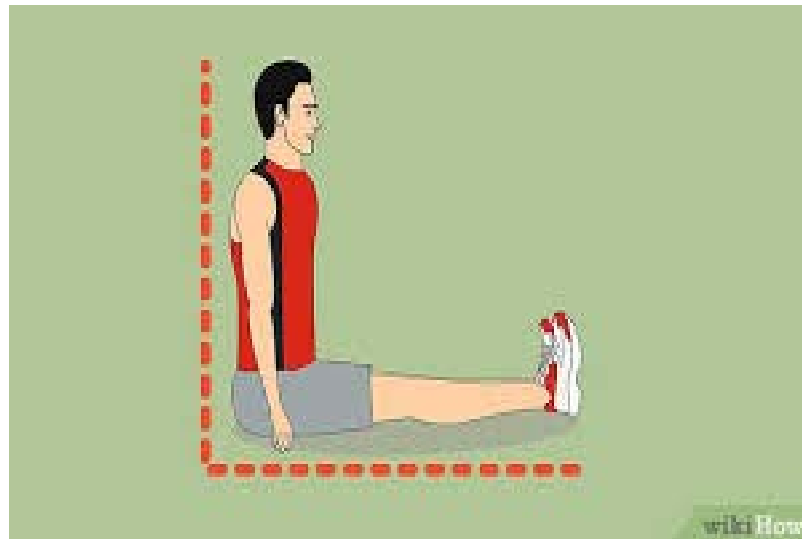
Ranjau : 

2. Nama : **Mencari Rumah**
Jumlah Pemain : Menyesuaikan
Tempat : Halaman atau Lapangan
Tujuan : Mengembangkan kemampuan gerak dasar jalan lari, dan loncat
Cara Bermain : Siswa berada diluar lapangan berbentuk empat persegi sama panjang yang telah disediakan. Gerakan dilakukan oleh siswa, setelah ada aba-aba dari guru.
- Siswa bernyanyi mengitari lapangan sambil bernyanyi
 - Apabila nyanyian sudah selesai, siswa langsung berlari masuk lapangan dan memilih lingkaran (rumah). Setiap siswa hanya boleh menempati 1 rumah. Bagi yang tidak mendapatkan rumah, dihukum loncat 5 kali dan harus keluar lapangan.
 - Apabila guru memberikan aba-aba “lari dua”, siswa berusaha berlari berpindah dari rumah satu ke rumah lain. Masing-masing rumah harus ditempati maksimal dua siswa. Apabila ada siswa yang tidak mendapat rumah, maka diberikan hukuman loncat 5 kali dan harus keluar lapangan untuk digantikan siswa yang sebelumnya keluar
 - Apabila guru memberikan aba-aba “loncat dua” siswa berusaha meloncat berpindah dari satu rumah ke rumah yang lain. Masing-masing rumah harus ditempati maksimal dua siswa. Apabila siswa yang tidak mendapatkan tempat, maka diberikan hukuman loncat sebanyak lima kali dan digantikan siswa yang sebelumnya keluar.



Gambar 7. Permainan Mencari Rumah Revisi Tahap 1

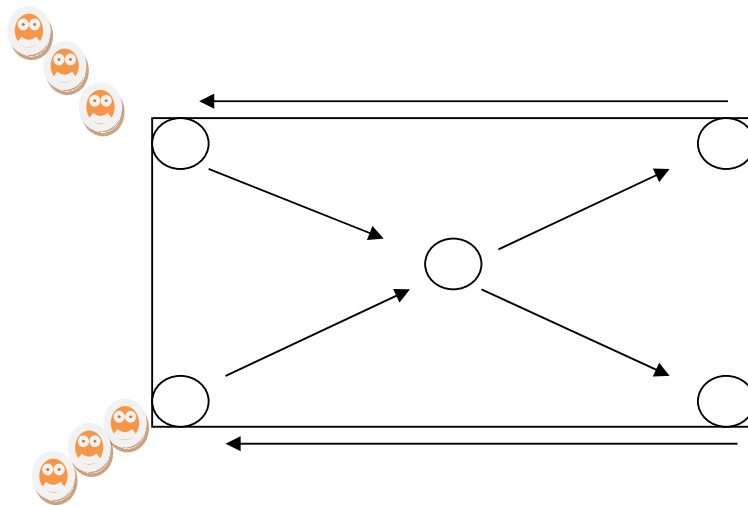
- 3. Nama : Siap Siaga**
Jumlah Pemain : Menyesuaikan
Tempat : Halaman atau Lapangan
Tujuan : Mengembangkan kemampuan gerak dasar lari dan loncat
Cara Bermain : Siswa duduk saling berhadapan dalam 2 baris lutut diluruskan kedepan. Gerakan dilakukan oleh siswa, setelah ada aba-aba dari guru.
- Siswa duduk dalam dua baris kaki diluruskan rapat kedepan.
 - Siswa yang disebutkan nomer urutnya harus berlari/meloncati melawati siswa yang lain.
 - Gerakan selesai apabila sudah sampai tempat siswa awal
 - Bagi siswa yang melakukan gerakan mengenai temanya mendapat hukuman loncat lima kali.
 - Gerakan berhenti setelah mendapat aba-aba dari guru.



Gambar 8. Permainan Siap Siaga Revisi Tahap 1

- 4. Nama : Siapa Cepat Dia Dapat**
Jumlah Pemain : Menyesuaikan
Tempat : Halaman atau Lapangan
Tujuan : Mengembangkan kemampuan gerak dasar lari
Cara Bermain : Siswa dibagi dua kelompok masing-masing kelompok berbaris disamping kanan dan kiri ujung lapangan yang berbentuk persegi panjang. Gerakan dilakukan oleh siswa, setelah ada aba-aba dari guru.

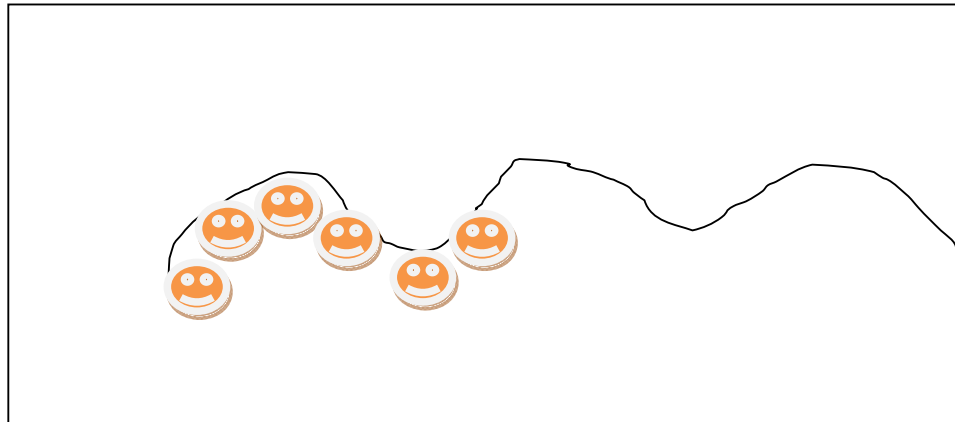
- Siswa terdepan harus lari secepatnya setelah mendapat aba-aba dari guru.
- Lari mengikuti tanda yang sudah ada dilapangan sebanyak 2 kali
- Finis tanda lingkaran di tengah,
- Yang menang adalah yang lebih dahulu menyentuh tanda lingkaran di tengah lapangan
- Gerakan berhenti setelah mendapat aba-aba dari guru.



Gambar 9. Permainan Siapa Cepat Dia Dapat Revisi Tahap 1

- 5. Nama : Ular Naga**
Jumlah Pemain : Menyesuaikan
Tempat : Halaman atau Lapangan
Tujuan : Mengembangkan kemampuan gerak dasar jalan, lari, loncat
Cara Bermain : Siswa dibariskan satu banjar. Gerakan dilakukan oleh siswa, setelah ada aba-aba dari guru.
- Apabila guru memberikan aba-aba “jalan” maka siswa berjalan berbelok-belok seperti ular.
 - Apabila guru meberikan aba-aba “loncat” maka siswa meloncat dengan berbelok-belok seperti ular.
 - Apabila guru memberi aba-aba “lari” maka siswa lari berbelok-belok seperti ular.

- Apabila guru memberi aba-aba “bubar” maka semua siswa lari membubarkan barisan dan siswa yang barisanya paling depan berusaha mengejar menangkap teman yang lainnya.
- Gerakan berhenti setelah mendapat aba-aba dari guru.



Gambar 10 Permainan Ular Naga Revisi Tahap 1

E. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilakukan, setelah model dilakukan uji validasi dan diikuti dengan revisi dari para ahli dan guru Pendidikan Jasmani. uji coba skala kecil dilakukan pada siswa kelas kelas bawah SD N I Gondang Kebonarum Klaten. Uji coba skala kecil ini dilakukan untuk mendapat informasi apakah model tersebut dapat dilaksanakan serta dapat mengumpulkan informasi masukan-masukan mengenai model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor bagi siswa sekolah dasar kelas bawah.

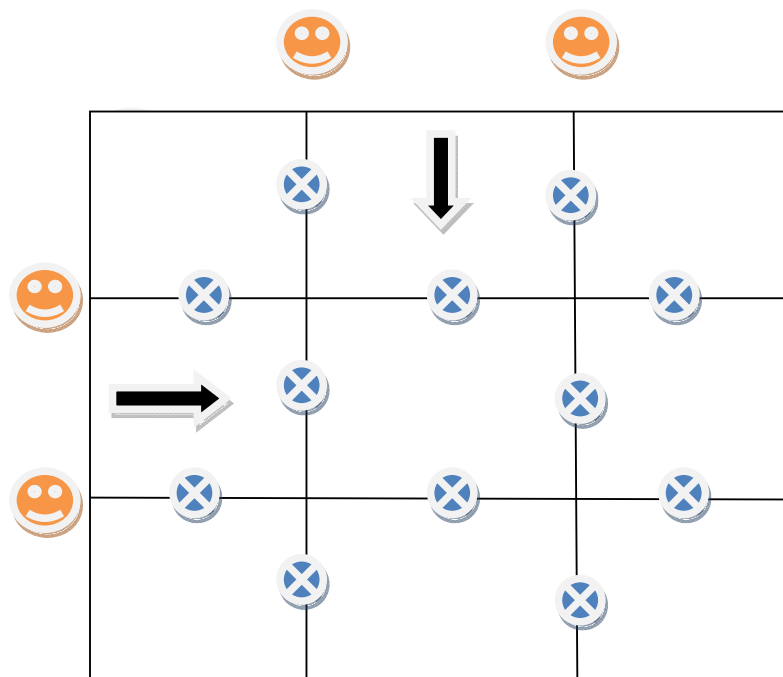
Berdasarkan uji coba skala kecil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor bagi siswa sekolah dasar kelas bawah dapat diujicobakan pada sampel sesungguhnya yaitu siswa kelas SD N I Gondang Kebonarum Klaten.

F. Revisi Produk Tahap II

Revisi produk model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor bagi siswa kelas bawah, setelah dilakukan uji coba skala kecil perlu dilakukan. Masukan dan saran yang didapatkan setelah melakukan uji coba skala kecil adalah diberikan penambahan keterangan gambar pada masing-masing permainan untuk mempejelas petunjuk pelaksanaan permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor bagi siswa sekolah dasar kelas bawah, setelah uji coba skala kecil.


MODEL PERMAINAN TANPA ALAT UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR LOKOMOTOR BAGI SISWA SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH




- 1. Nama** : **Awes Ranjau**
Jumlah Pemain : Menyesuaikan
Tempat : Halaman atau Lapangan
Tujuan : Mengembangkan kemampuan gerak dasar jalan, dan loncat
Cara Bermain : Siswa berada diluar lapangan berbentuk empat persegi yang telah disediakan. Gerakan dilakukan oleh siswa, setelah ada aba-aba dari guru.
- Apabila guru berkata “jalan” siswa berjalan pada garis yang ada di dalam lapangan,
 - setiap ada gambar berbentuk lingkaran siswa harus meloncatinya tidak boleh menginjak gambar tersebut. Karena gambar lingkaran tersebut adalah ranjau
 - Gerakan berhenti setelah ada aba-aba dari guru.



Gambar 11. Permainan Awas Ranjau Revisi Tahap 2

Keterangan:

Siswa :  .Garis untuk berjalan : _____

Ranjau :  .Arah berjalan  

2. Nama : Mencari Rumah

Jumlah Pemain : Menyesuaikan

Tempat : Halaman atau Lapangan

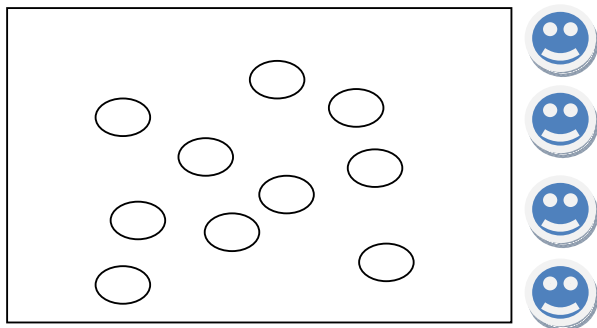
Tujuan : Mengembangkan kemampuan gerak dasar jalan lari, dan loncat

Cara Bermain : Siswa berada diluar lapangan berbentuk empat persegi yang telah disediakan. Gerakan dilakukan oleh siswa, setelah ada aba-aba dari guru.

- Siswa bernyanyi mengitari lapangan sambil bernyanyi. Apabila nyayian sudah selesai, siswa langsung berlari masuk lapangan dan memilih lingkaran (rumah). setiap siswa hanya boleh menempati 1 rumah, bagi yang tidak mendapatkan rumah, dihukum loncat 5 kali. Dan dikeluarkan dari lapangan.
- Apabila guru memberikan aba-aba “lari dua”, siswa berusaha berlari berpindah dari rumah satu ke rumah lain. Masing-masing rumah harus ditempati maksimal dua siswa. Apabila siswa yang tidak

mendapat rumah, maka diberikan hukuman loncat 5 kali dan harus keluar lapangan untuk digantiakn siswa yang sebelumnya keluar


- Apabila guru memberikan aba-aba “loncat dua” siswa berusaha meloncat berpindah dari satu rumah ke rumah yang lain. Masing-masing rumah harus ditempati maksimal dua siswa. Apabila siswa tidak mendapatkan tempat, maka diberikan hukuman loncat sebanyak lima kali dan digantikan siswa yang sebelumnya keluar.



Gambar 12 Permainan Mencari Rumah Revisi Tahap 2

keterangan:

Siswa : 

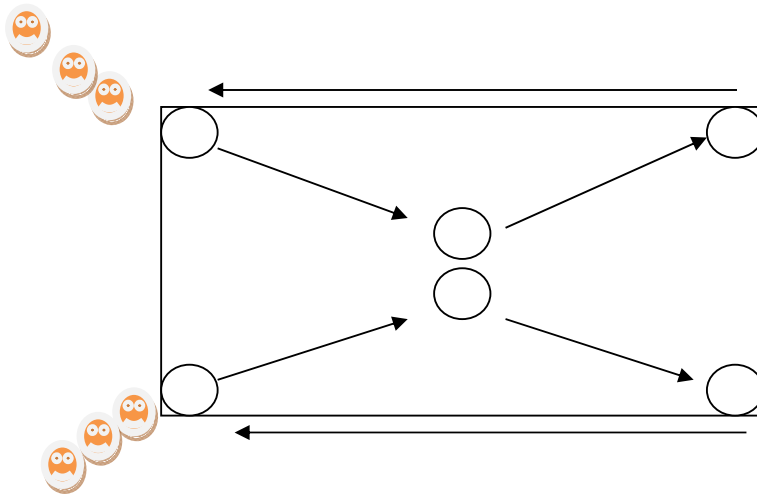
Rumah: 

- 3. Nama** : **Siap siaga**
- Jumlah Pemain : Menyesuaikan
- Tempat : Halaman atau Lapangan
- Tujuan : Mengembangkan kemampuan gerak dasar lari dan loncat
- Cara Bermain : Siswa duduk saling berhadapan dalam 2 baris lutut diluruskan kedepan. Gerakan dilakukan oleh siswa, setelah ada aba-aba dari guru.
- Siswa duduk dalam dua baris kaki diluruskan rapat kedepan.
 - Siswa yang disebutkan nomer urutnya harus berlari/meloncati melawati semua teman yang ada dibarisan dan kembali duduk pada posisi semula sesuai perintah guru.
 - Gerakan berhenti setelah mendapat aba-aba dari guru.





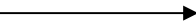
Gambar 13 Permainan Siap Siaga Revisi Tahap 2

- 4. Nama** : **Siapa cepat dia dapat**
- Jumlah Pemain : Menyesuaikan
- Tempat : Halaman atau Lapangan
- Tujuan : Mengembangkan kemampuan gerak dasar lari
- Cara Bermain : Siswa dibagi dua kelompok masing-masing kelompok berbaris disamping kanan dan kiri ujung lapangan yang berbentuk persegi panjang. Gerakan dilakukan oleh siswa, setelah ada aba-aba dari guru.
- Siswa terdepan harus lari secepatnya setelah mendapat aba-aba dari guru.
 - Lari mengikuti tanda yang sudah ada dilapangan sebanyak 2 kali
 - Finis tanda lingkaran di tengah,
 - Yang menang adalah yang lebih dahulu sampai tanda lingkaran di tengah lapangan
 - Gerakan berhenti setelah mendapat aba-aba dari guru.



Gambar 14. Permainan Siapa Cepat Dia Dapat Revisi Tahap 2

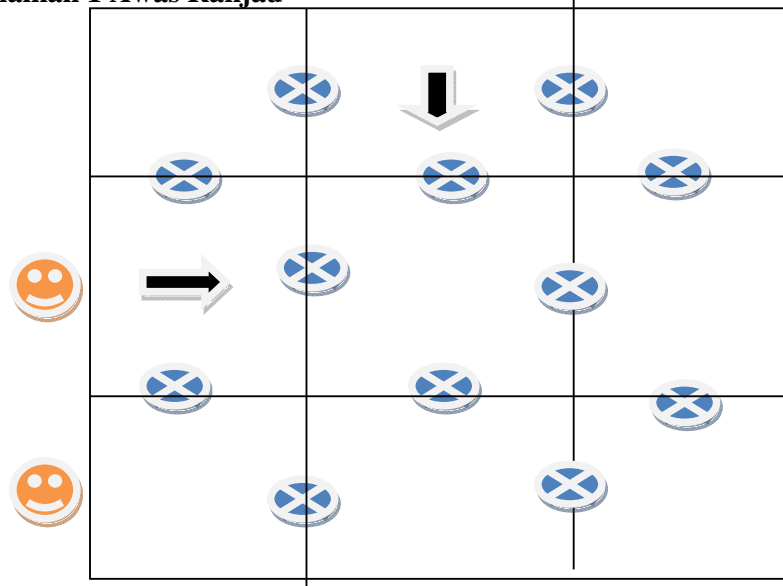
Keterangan:

- Siswa : 
- Lingkaran : 
- Arah lari : 

- 5. Nama** : **Ular Naga**
- Jumlah Pemain : Menyesuaikan
- Tempat : Halaman atau Lapangan
- Tujuan : Mengembangkan kemampuan gerak dasar jalan, lari, loncat
- Cara Bermain : Siswa dibariskan satu banjar. Gerakan dilakukan oleh siswa, setelah ada aba-aba dari guru.
- Apabila guru memberikan aba-aba “jalan” maka siswa berjalan berbelok-belok seperti ular.
 - Apabila guru meberikan aba-aba “loncat” maka siswa meloncat dengan berbelok-belok seperti ular.
 - Apabila guru memberi aba-aba “lari” maka siswa lari berbelok-belok seperti ular.
 - Apabila guru memberi aba-aba “bubar” maka semua siswa lari membubarkan baridsan dan siswa yang barisnya paling depan berusaha mengejar menangkap teman yang lainnya.
 - Gerakan berhenti setelah mendapat aba-aba dari guru.





**MODEL PERMAINAN TANPA ALAT UNTUK MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN GERAK DASAR LOKOMOTOR BAGI
SISWA SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH**

1. Permainan 1 Awes Ranjau



Gambar 16. Permainan Awes Ranjau Revisi Tahap 3

Keterangan:

Siswa :  .Garis untuk berjalan : _____
 Ranjau :  . Arah berjalan :  

Nama : Awes Ranjau

Jumlah Pemain : Menyesuaikan

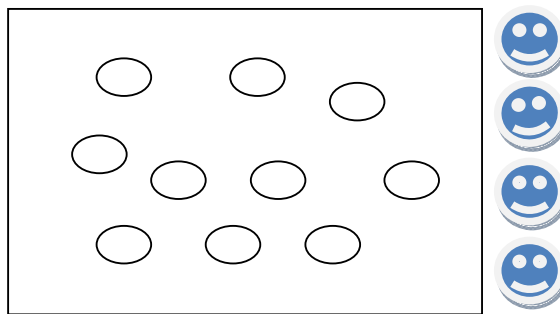
Tempat : Halaman atau Lapangan

Tujuan : 1. Kognitif: Siswa mampu memahami peraturan dan gerakan dalam permainan
 2. Afektif: siswa mampu menerapkan tanggung jawab dan kejujuran didalam melaksanakan permainan
 3. Psikomotor: Mengembangkan kemampuan gerak dasar jalan, dan loncat

Cara Bermain : Siswa berada diluar lapangan berbentuk empat persegi yang telah disediakan. Gerakan dilakukan oleh siswa, setelah ada aba-aba dari guru.

- Apabila guru berkata “jalan” siswa berjalan pada garis yang ada di dalam lapangan,
- setiap ada gambar berbentuk lingkaran siswa harus meloncatinya tidak boleh menginjak gambar tersebut. Karena gambar lingkaran tersebut adalah ranjau
- Gerakan berhenti setelah ada aba-aba dari guru.

2. Permainan Mencari Rumah



Gambar 17. Permainan Mencari Rumah Revisi Tahap 3

keterangan:

Siswa :  Rumah: 

Nama : Mencari Rumah

Jumlah Pemain : Menyesuaikan

Tempat : Halaman atau Lapangan

Tujuan : 1. Kognitif: Siswa mampu memahami peraturan dan gerakan dalam permainan
2. Afektif: siswa mampu menerapkan tanggung jawab dan kejujuran didalam melaksanakan permainan
3. Mengembangkan kemampuan gerak dasar jalan, lari, dan loncat

- Cara Bermain : Siswa berada diluar lapangan berbentuk empat persegi yang telah disediakan. Gerakan dilakukan oleh siswa, setelah ada aba-aba dari guru.
- Siswa bernyanyi mengitari lapangan sambil bernyanyi. Apabila nyayian sudah selesai, siswa langsung berlari masuk lapangan dan memilih lingkaran (rumah). setiap siswa hanya boleh menempati 1 rumah,
 - Apabila guru memberikan aba-aba “lari dua”, siswa berusaha berlari berpindah dari rumah satu ke rumah lain. Masing-masing rumah harus ditempati maksimal dua siswa. siswa yang terakhir mendapat rumah, maka diberikan hukuman loncat 5 kali
 - Apabila guru memberikan aba-aba “loncat dua” siswa berusaha meloncat berpindah dari satu rumah ke rumah yang lain. Masing-masing rumah harus ditempati maksimal dua siswa. Siswa yang terakhir mendapat rumah, maka diberikan hukuman loncat sebanyak lima kali

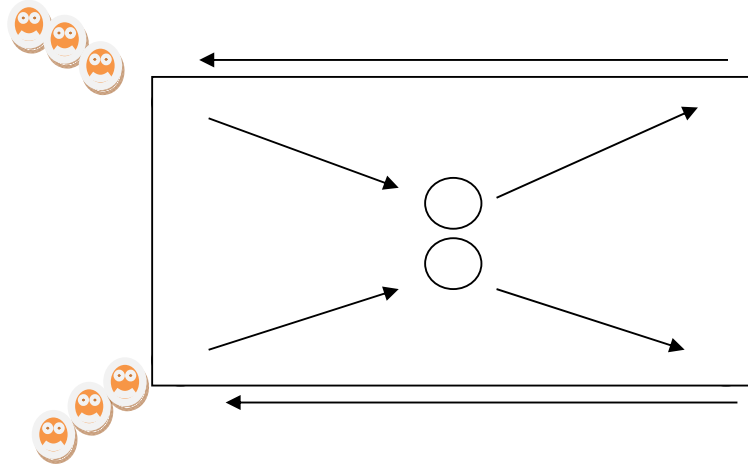
3. Permainan Siap Siaga



Gambar 18. Permainan Siap Siaga Revisi Tahap 3

- Nama** : Siap siaga
- Jumlah Pemain** : Menyesuaikan
- Tempat** : Halaman atau Lapangan
- Tujuan** : 1. Kognitif: Siswa mampu memahami peraturan dan gerakan dalam permainan
2. Afektif: siswa mampu menerapkan tanggung jawab dan kejujuran didalam melaksanakan permainan
3. Psikomotor: Mengembangkan kemampuan gerak dasar lari dan loncat
- Cara Bermain** : Siswa duduk saling berhadapan dalam 2 baris lutut diluruskan kedepan. Gerakan dilakukan oleh siswa, setelah ada aba-aba dari guru.
- Siswa duduk dalam dua baris kaki diluruskan rapat kedepan.
 - Siswa yang disebutkan nomer urutnya harus berlari/meloncati melawati semua teman yang ada dibarisan dan kembali duduk pada posisi semula sesuai perintah guru.
 - Gerakan berhenti setelah mendapat aba-aba dari guru.

4. Siapa Cepat Dia Dapat



Gambar 19. Permainan Siapa Cepat dia Dapat Revisi Tahap 3

Keterangan:

Siswa :  Arah Lari : 

Lingkaran : 

Nama : **Siapa cepat dia dapat**

Jumlah Pemain : Menyesuaikan

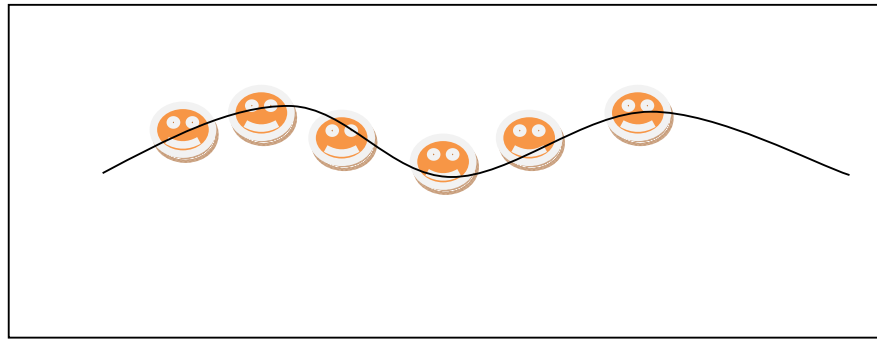
Tempat : Halaman atau Lapangan

Tujuan : 1. Kognitif: Siswa mampu memahami peraturan dan gerakan dalam permainan
2. Afektif: siswa mampu menerapkan tanggung jawab dan kejujuran didalam melaksanakan permainan
3. Psikomotor: Mengembangkan kemampuan gerak dasar lari

Cara Bermain : Siswa dibagi dua kelompok masing-masing kelompok berbaris disamping kanan dan kiri ujung lapangan yang berbentuk persegi panjang. Gerakan dilakukan oleh siswa, setelah ada aba-aba dari guru.



- Siswa terdepan harus lari secepatnya setelah mendapat aba-aba dari guru.
- Lari mengikuti tanda yang sudah ada dilapangan sebanyak 2 kali
- Finis tanda lingkaran di tengah,
- Yang menang adalah yang lebih dahulu sampai tanda lingkaran di tengah lapangan
- Gerakan berhenti setelah mendapat aba-aba dari guru.

5. Ular Naga.



Gambar 20. Permainan Ular Naga Revisi Tahap 3

Keterangan:

- Siswa : 
- Lintasan : 
- Nama : Ular Naga
- Jumlah Pemain : Menyesuaikan
- Tempat : Halaman atau Lapangan
- Tujuan : 1. Kognitif: Siswa mampu memahami peraturan dan gerakan dalam permainan
2. Afektif: siswa mampu menerapkan tanggung jawab dan kejujuran didalam melaksanakan permainan

3. Psikomotor: Mengembangkan kemampuan gerak dasar jalan, lari, loncat

Cara Bermain : Siswa dibariskan satu banjar. Gerakan dilakukan oleh siswa, setelah ada aba-aba dari guru.

- Apabila guru memberikan aba-aba “jalan” maka siswa berjalan berbelok-belok seperti ular.
- Apabila guru meberikan aba-aba “loncat” maka siswa meloncat dengan berbelok-belok seperti ular.
- Apabila guru memberi aba-aba “lari” maka siswa lari berbelok-belok seperti ular.
- Apabila guru memberi aba-aba “bubar” maka semua siswa lari membubarkan baridsan dan siswa yang barisnya paling depan berusaha mengejar menangkap teman yang lainnya.
- Gerakan berhenti setelah mendapat aba-aba dari guru

I. Uji Efktivitas

Uji efektivitas dari stiap aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, di kelas bawah SD N I Gondang Kebonarum Klaten sebagai berikut:

a. Aspek Kognitif

Hasil penilaian aspek kognitif peserta didik dalam penelitian ini disajikan pada tabel sebagai berikut:

NO	Nama Permainan	Nilai Rata-rata
1	Awas ranjau	81,81
2	Mencari rumah	78,40
3	Siap siaga	85,22
4	Siapa cepat dia dapat	81,25
5	Ular naga	78,97

Tabel 2. Hasil penilaian aspek koognitif

b. Aspek Afektif

Hasil penilaian aspek Afektif peserta didik dalam penelitian ini disajikan pada tabel sebagai berikut:

NO	Nama Permainan	Nilai Rata-rata
1	Awas ranjau	80,11
2	Mencari rumah	78,97
3	Siap siaga	79,54
4	Siapa cepat dia dapat	80,68
5	Ular naga	78,97

Tabel 3. Hasil penilaian aspek afektif

c. Aspek Psikomotor

Hasil penilaian aspek psikomotor peserta didik dalam penelitian ini disajikan pada tabel sebagai berikut:

NO	Nama Permainan	Nilai Rata-rata
1	Awas ranjau	83,52
2	Mencari rumah	82,95
3	Siap siaga	84,65
4	Siapa cepat dia dapat	85,22
5	Ular naga	85,22

Tabel 4. Hasil penilaian aspek psikomotor

Berdasarkan Uji Efektifitas di SD N I Gondang dengan melakukan permainan terdiri atas:(1) Awas ranjau, (2) Mencari rumah, (3) Siap siaga, (4) Siapa cepat dia dapat, (5) Ular naga dapat meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa, Hal tersebut ditandai dengan tuntasnya kemampuan siswa pada tiap aspek setelah diberikan permainan tanpa alat.

J. Pembahasan

Hasil penelitian terkait dengan mengembangkan model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor bagi siswa sekolah dasar kelas bawah, telah dihasilkan sebanyak lima (5) permainan tanpa alat. Permainan ini merupakan bentuk modifikasi dari permainan yang sudah ada. Pengembangan permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor ini merupakan upaya dalam memenuhi standar kompetensi yang berkaitan dengan ”mempraktikkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana/aktivitas jasmani dan nilai yang terkandung didalamnya”

Bentuk permainan yang telah tersusun, secara umum menggambarkan atau mengakomodasi macam-macam gerak dasar lokomotor yang ada, diantaranya: jalan, lari dan loncat. Bentuk-bentuk permainan tanpa alat tersebut, disusun melalui beberapa tahapan pengembangan, diantaranya: pengembangan produk awal, validasi ahli, uji reliabilitas, uji coba skala kecil, uji coba skala luas, dan uji efektivitas. Nama-nama model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor bagi siswa sekolah dasar kelas bawah , sebagai berikut: awas ranjau, mencari rumah, siap siaga, siapa cepat dia dapat, ular naga. Meskipun model ini sudah tersusun, bukan berarti model tersebut telah sempurna. Pemanfaatan model permainan tanpa alat yang telah dikembangkan, harus disesuaikan dengan kondisi setiap sekolah. Beberapa perbaikan dengan penyesuaian harus dilakukan agar model yang telah tersusun ini lebih sesuai dengan bermanfaat bagi guru penjas dan siswa.

No	Nama Permainan	Produk Awal	Produk Akhir
1	Awas Ranjau	<ul style="list-style-type: none"> • Redaksi langkah-langkah pelaksanaan kurang jelas • dan belum ada keterangan gambar. • Pada tujuan permainan hanya ada aspek psikomotor 	<ul style="list-style-type: none"> • Redaksi langkah-langkah pelaksanaan sudah jelas, • sudah diberi keterangan gambar, • pada tujuan permainan sudah dilengkapi 3 aspek (kognitif,afektif dan psikomotor)
2.	Mencari Rumah	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa tidak menyanyikan lagu sebelum masuk lapangan. • Siswa masih boleh menempati rumah yang sama setiap kali ada aba-aba • Pada tujuan permainan hanya ada aspek psikomotor 	<ul style="list-style-type: none"> • Sebelum memasuki lapangan siswa harus bernyanyi mengelilingi lapangan, sampai selesai lagu baru boleh masuk lapangan mencari rumah masing-masing • Siswa harus pindah dan tidak boleh menempati rumah yang sama ketika ada aba-aba dari guru. • pada tujuan permainan sudah dilengkapi 3 aspek (kognitif,afektif dan psikomotor)
3	Siap Siaga	<ul style="list-style-type: none"> • Jarak antar siswa masih belum jelas • Keterangan batas akhir siswa melakukan gerakan belum ada • Pada tujuan permainan hanya ada aspek psikomotor 	<ul style="list-style-type: none"> • Jarak antar siswa sudah jelas yaitu dua rentangan tangan • Pada keterangan pelaksanaan sudah diperjelas batas akhir melakukan gerakan • pada tujuan permainan sudah dilengkapi 3 aspek (kognitif,afektif dan psikomotor)
4	Siapa Cepat dia Dapat	<ul style="list-style-type: none"> • Arah lari masih kurang jelas 	<ul style="list-style-type: none"> • Arah lari sudah diperjelas

		<p>sehingga siswa bingung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lingkaran ditengah sebagai tanda finis hanya ada satu sehingga rawan tabrakan antar siswa • Pada tujuan permainan hanya ada aspek psikomotor 	<ul style="list-style-type: none"> • Lingkaran ditengah lapangan sebagai tanda finis dibuat dobel/dua sehingga tidak beresiko tabrakan • pada tujuan permainan sudah dilengkapi 3 aspek (kognitif,afektif dan psikomotor)
5	Ular Naga	<ul style="list-style-type: none"> • Lintasan masih kurang jelas • Lapangan terlalu kecil karena gerakan dilakukan berkelompok • Pada tujuan permainan hanya ada aspek psikomotor 	<ul style="list-style-type: none"> • Lintasan sudah lebih jelas dan panjang • Lapangan sudah lebih besar sehingga siswa lebih leluasa melakukan gerakan • pada tujuan permainan sudah dilengkapi 3 aspek (kognitif,afektif dan psikomotor)

Tabel 5. Spesifikasi dan Perbedaan Produk Awal dengan Produk Akhir

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa telah tersusun model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor bagi siswa sekolah dasar kelas bawah. Model aktivitas tersebut, terdiri dari lima (5) permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor, jalan, lari, loncat. Adapun nama-nama model tersebut adalah: awas ranjau, mencari rumah, siap siaga, siapa cepat dia dapat, ular naga. Model tersebut disusun dengan menyesuaikan tahap pertumbuhan dan perkembangan siswa kelas bawah sekolah dasar.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini berimplikasi pada beberapa hal diantaranya:

1. Pentingnya pemberian aktivitas dalam bentuk permainan tanpa alat sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor
2. Perlunya mengembangkan kemampuan gerak dasar yang lain, yang dikemas dalam bentuk permainan bagi siswa sekolah dasar kelas bawah.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis telah berusaha dengan mengerahkan kemampuan yang dimiliki, supaya hasil penelitian ini maksimal dan berhasil dengan baik serta memuaskan. Penelitian ini dirncanakan dengan sebaik-baiknya dan berusaha dengan maksimal, tetapi penulis tentunya tidak luput dari kesalahan dan khilaf karena banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil

penelitian ini, diantaranya: keterbatasan waktu, biaya, tenaga serta keterbatasann dari kemampuan dari penulis.

Kendatipun penliti telah berhasil membuat permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor siswa sekolah dasar kelas bawah bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan. Beberapa kelemahan yang dapat dikemukakan disini antara lain:

1. kurangnya referensi tentang model permainan tanpa alat untuk mengembangkan gerak dasar lokomotor
2. minimnya pengetahuan penulis tentang pembuatan video sehingga video kurang maksimal.

C. Saran Pemanfaatan Produk

Saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan keperluan pemanfaatn produk adalah:

1. Bagi guru Pendidikan Jasmani di sekolah dasar, dapat menggunakan model ini di sekolah, sebagai upaya mengembangkan gerak dasar lokomotor.
2. Peneliti mengharapkan berbagai masukan bagi para pengguna, untuk penyempurnaan model lebih lanjut apabila masih diperlukan perbaikan.
3. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat mengembangkan permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor bagi siswa sekolah dasar kelas bawah yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Mahendra. (2000). *Bola Tangan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- _____. (2005). *Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Aip Syarifudin & Muhadi, (1992). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Bambang Sujiono. (2010). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- BNSP. (2006). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: BSNP.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. (1983). *Educational Research: An Introduction Fourth Edition*. New York: Longman inc.
- Depdiknas. (2006). *Azaz-azaz Pendidikan Jasmani dan Rekreasi*. Jakarta: Depdiknas.
- Endang Rini Sukamti. (2007). *Diktat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: Pendidikan Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
- Gabbard, Carl. Et al. (1987). *Physical Education for Children: Building the Foundation*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc
- Harsono. (2000). *Pemanduan dan Pembinaan Bakat Usia Dini*. Jakarta: KONI
- Kartini. (2005). *Bermain Melalui Gerak Dan Lagu Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Margono. (2002). *Diktat Atletik*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Pangrazi, D.P. & Daur, V.P. (1989). *Dynamic Physical Education for Elementary school children. (Nine Edition)*. USA: Macmilan Publishing Company
- Ridwan. (2011). *Belajar Mudah untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung. Alfabeta

- Rusli Lutan. (2001). *Asas-asas Pendidikan Jasmani Pendekatan Pendidikan Gerak di Sekolah Dasar*. Bandung: FPOK UPI.
- _____. (1997). *Belajar Keterampilan Motorik*, Pengantar Teori dan Metode. Departemen P&K Dirjen Dikti Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan dan Tenaga Kependidikan. Jakarta.
- Samsudin. (2007). *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Litera.
- Sugiyanto. (1991). *Perkembangan Gerak*. Jakarta: Dedikbud, Proyek Penataran Guru, Bagian Proyek Penataran Guru Penjas.
- Suharsimi A. (1997). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Edisi IV. Jakarta: Rineka Cipta
- Sukintaka. (2001). *Pendidikan Jasmani Olahraga Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud.
- Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pemngembangan Bahasa. (1990). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Wasis D Dwiwogo. (2004). *Konsep Penelitian dan Pengembangan*. Malang: Lemlit UNM.

**Lampiran 1. Surat Pengantar Permohonan Ijin Penelitian dari Dekan
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta**

 KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513002, 586168 psw: 282, 299, 291, 541
Email : humas_fiku.uny.ac.id Website : fiku.uny.ac.id

Nomor : 102.1/UN.34.16/PP/2017. 25 November 2017.
Lamp : 11/ks
Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada Yth.
Ka. Badan Perencanaan Pembangunan
Daerah Kabupaten Klaten.
Jln. Pemuda No. 294 .

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Rohman Hamidan
NIM : 13604221067
Program Studi : PGSD Penjas.
Dosen Pembimbing : Yudanto, M.Pd.
NIP : 198107022005011001
Penelitian akan dilaksanakan pada :



Waktu : November 2017 s/d Selesai
Tempat/Objek : Siswa Kelas Bawah SD N 1 Gondang, SDN II Gondang dan MI Basir Kab. Klaten.
Judul Skripsi : Pengembangan Model Permainan Tanpa Alat Untuk Mengembangkan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah.

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.


awan S. Suherman, M.Ed.
0707 198812 1 001

Tembusan :
1. Kepala
2. Kaprodi PGSD Penjas
3. Pembimbing T.A.S.
4. Mahasiswa ybs.

Lampiran 2. Surat Pengantar Permohonan Ijin Penelitian dari BAPEDA Kabupaten Klaten

	<p>PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN BADAN PERENCANAAN, PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN DAERAH Jl. Pemuda No. 294 Gedung Pemda II Lt. 2 Telp. (0272)321046 Psw 314-318 Faks 329700 KLATEN 57424</p>
Nomor : 072/1144/XI/31	Klaten, 27 Nopember 2017
Lampiran : -	Kepada Yth.
Perihal : <u>Ijin Penelitian</u>	1. Ka. SDN 1 Gondang 2. Ka. SDN 2 Gondang 3. MI Basin Di-
KLATEN	
<p>Menunjuk Surat Dari Dekan Fak. Ilmu Keolahragaan UNY Nomor 102.1/UN.34.16/PP/2017 Tanggal 20 Nopember 2017 Perihal Ijin Penelitian dengan hormat kami beritahukan bahwa di Instansi/Wilayah yang saudara pimpin akan dilaksanakan Penelitian oleh :</p>	
Nama	: Rohman Hamidan
Alamat	: Karangmalang, Yogyakarta
Pekerjaan	: Mahasiswa UNY
Penanggungjawab	: Wawan S Suherman, M.Pd
Judul/topik	: Pengembangan model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak lokomotor siswa sekolah dasar kelas bawah
Jangka Waktu	: 3 Bulan (27 Nopember 2017 s/d 27 Februari 2018)
Catatan	: Menyerahkan Hasil Penelitian Berupa Hard Copy Dan Soft Copy Ke Bidang PPPE BAPPEDA Kabupaten Klaten
<p>Besar harapan kami, agar berkenan memberikan bantuan seperlunya.</p>	
<p>An. BUPATI KLATEN Kepala BAPPEDA Kabupaten Klaten Bidang PPPE</p>  <p>Ans Yuliyanta, ST, MT Pembina NIP. 19720716 199903 1 008</p>	
<p><u>Tembusan</u> disampaikan Kepada-Yth :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Klaten2. Ka. Dinas Pendidikan Kab. Klaten3. Dekan Fak. Ilmu Keolahragaan UNY4. Yang Bersangkutan5. Arsip	

**Lampiran 3. Surat Keterangan Ijin Penelitian dari Kepala Sekolah SD N I
Gondang Kebonarum Klaten**

	<p>PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN KLATEN UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN KEBONARUM SD NEGERI 1 GONDANG</p> <p><i>Alamat : Gondang, Gondang, Kebonarum</i></p> <hr/> <p><i>NSS: 101031008011</i> <i>Kode Pos 57486</i></p>
<p><u>SURAT KETERANGAN</u> Nomor : 40/SD.04 /A/ XI /2017</p>	
<p>Yang bertanda tangan di bawah ini :</p>	
Nama	: TRI BUDI HARTATI, S.Pd. SD
N I P	: 19670803 199403 2 007
Pangkat/ Golongan	: Penata / III c
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SD Negeri 1 Gondang
<p>Menerangkan bahwa :</p>	
Nama	: Rohman Hamidan
NIM	: 13604221067
Pekerjaan	: Mahasiswa UNY
<p>Telah melaksanakan penelitian " Pengembangan model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor siswa sekolah dasar kelas bawah" di SDN 1 Gondang selama 3 bulan terhitung mulai 27 November 2017.</p>	
<p>Demikian surat keterangan ini kami berikan, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.</p>	
<p>Gondang, 30 November 2017 Kepala SDN 1 Gondang</p>  <p>TRI BUDI HARTATI, S.Pd. SD NIP. 19670803 199403 2 007</p>	

**Lampiran 4. Surat Keterangan Ijin Penelitian dari Kepala Sekolah SD N II
Gondang Kebonarum Klaten**



PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN
UNIT PELAKSANA TEKNIS DINAS PENDIDIKAN
KECAMATAN KEBONARUM
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 GONDANG

SURAT KETERANGAN
No. 07 / G.9 / XI / 2017

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya Kepala SD Negeri 2 Gondang :

Nama : SUTRINI, S.Pd.,M.Pd
NIP : 19680402 199403 2 008
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan :

Nama : ROHMAN HAMIDAN
Tempat, tanggal lahir : Klaten, 09 September 1993
Pekerjaan : Mahasiswa
NIM : 13604221067

Bahwa Saudara tersebut diatas benar-benar sudah mengadakan Penelitian dengan judul “**Pengembangan Model Permainan tanpa Alat untuk Mengembangkan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah** “ di SD Negeri 2 Gondang pada bulan November 2017

Demikian Surat Keterangan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gondang, 30 November 2017
Kepala SD Negeri 2 Gondang,


SUTRINI, S.Pd.,M.Pd
NIP. 19680402 199403 2 008

**Lampiran 5. Surat Keterangan Ijin Penelitian dari Kepala Sekolah MI Basin
Kebonarum Klaten**

**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
CABANG MUHAMMADIYAH KEBONARUM
MADRASAH IBTIDAIYAH MUHAMMADIYAH BASIN**

Alamat : Jl. Deles Indah Km. 2,5 Basin Kebonarum Klaten 57486

SURAT KETERANGAN
Nomor : 97/MIB/XI/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **SITI KAROMAH, S.Ag, M.Pd.I**
NIP : 19670109 200604 2 001
Jabatan : Kepala Madrasah MI Muhammadiyah Basin
Unit Kerja : MI Muhammadiyah Basin

Menerangkan bahwa :

Nama : **ROHMAN HAMIDAN**
Pekerjaan : Mahasiswa UNY

Telah melaksanakan penelitian "*Pengembangan Model Permainan Tanpa Alat Untuk Mengembangkan Kemampuan Gerak Lokomotor Siswa Sekolah Dasar kelas Bawah*" di MI Muhammadiyah Basin selama 3 bulan terhitung mulai 27 November 2017.

Demikian Surat Keterangan ini kami berikan, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Basin, 30 November 2017

Kepala Madrasah
MI Muhammadiyah Basin


SITI KAROMAH, S.Ag, M.Pd.I
NIP. 19670109 200604 2 001

Lampiran 6. Surat *Expert Judgemen*

Hal : Surat permohonan Menjadi *Expert Judgement*

Lamp : lembar penilaian produk

Kepada,

Yth, Dra. Sri Mawarti, M.Pd

Di Tempat

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan dengan judul "Pengembangan Model Permainan Tanpa Alat untuk Mengembangkan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah", maka dengan ini saya memohon kepada ibu dosen untuk berkenan menjadi *expert judgement* dan memberikan masukan terhadap produk dalam penelitian saya. Masukan tersebut sangat membantu tingkat kepercayaan hasil penelitian yang akan saya lakukan.

Demikian permohonan ini saya sampaikan, besar harapan saya agar ibu dosen berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatiannya saya ucapkan trimakasih.

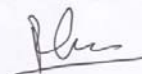
Yogyakarta, 7 September 2017

Mengetahui
Dosen Pembimbing,



Yudanto, M.Pd
NIP. 198107022005011001

Peneliti,



Rohman Hamidan
NIM. 13604221037

Lampiran 7. Lembar Evaluasi

EVALUASI PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TANPA ALAT UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR LOKOMOTOR BAGI SISWA SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibuk, sebagai ahli penjas dan guru penjas terhadap model permainan tanpa alat untuk mengembangkan kemampuan Gerak Dasar Lokomotor bagi siswa Sekolah Dasar Kelas bawah yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan meningkatkan kualitas model permainan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas model permainan yang kami kembangkan, sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan dengan petunjuk dibawah ini:

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/isi model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberikan tanda “v” pada kolom yang tersedia.
Keterangan.
1 : sangat kurang baik / sangat kurang tepat / sangat kurang jelas.
2 : kurang baik / kurang tepat / kurang jelas.
3 : baik / tepat / jelas.
4 : sangat baik / sangat tepat / sangat jelas.
4. komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Kualitas Model Aktifitas Jasmani

NO	Aspek yang dinilai	Skala penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kejelasan cara bermain.				
2.	Kemudahan model permainan untuk dimainkan siswa.				
3.	Kesesuaian model permainan dengan karakteristik siswa.				
4.	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.				
5.	Aman untuk dilakukan oleh siswa.				
6.	Nama aktivitas menarik bagi siswa.				
7.	Mengembangkan kemampuan gerak lokomotor				

B. Saran untuk Perbaikan Model Permainan

Petunjuk:

1. Apabila diperlukan revisi pada model permainan ini, mohon dituliskan pada kolom 2
2. Alasan diperlukanya revisi, mohon dituliskan pada kolom 3
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4

Tabel 19. Kolom Pengisian Saran untuk Model Permainan.

NO	Bagian yang Direvisi	Alasan Direvisi	Saran Perbaikan
1	2	3	4

C. Komentar dan Saran Umum.

D. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan / uji skala kecil / lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil / lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. tidak layak untuk digunakan / ujin coba skala kecil dan lapangan.

(mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

.....
Evaluator

.....

Lampiran 8. Hasil Evaluasi dari Ahli dan Guru Penjas

NO	Aspek yang Dinilai	Penilaian			
		A1	A2	G1	G2
1	Kejelasan cara bermain	4	4	4	4
2	Kemudahan model permainan untuk dimainkan siswa	3	4	4	4
3	Kesesuaian model permainan dengan karakteristik siswa	4	4	4	4
4	Dapat dimainkan siswa putra maupun siswa putri	4	4	4	4
5	Aman untuk dilakukan oleh siswa	4	4	4	4
6	Nama aktivitas menarik bagi siswa	4	3	4	3
7	Mengembangkan kemampuan gerak lokomotor	4	4	4	4

Keterangan :

A1 : Ahli 1

A2 : Ahli 2

GP 1 : Guru Penjas 1

GP2 : Guru Penjas 2

Lampiran 9. Uji Reabilitas Produk

Untuk mencapai reabilitas dengan cara mencari indeks kesesuaian kasar (Crude Index Agreement), dengan rumus sebagai berikut:

$$IKK = n : N$$

Keterangan:

IKK : Indeks Kesesuaian Kasar

n : Jumlah Kode yang sama

N : Banyaknya Objek yang diamati

Sumber : Suharsimi Arikunto, (1997: 202)

Diketahui :

n : 5

N : 7

Jawab:

$$IKK = n : N$$

$$IKK = 5:7= 0,714$$

Lampiran 10. Rubrik Penilaian Uji Efektivitas

1. Rubrik penilaian permainan awas ranjau

a. Aspek kognitif

Memahami gerakan berjalan dan meloncat			
Skor			
1	2	3	4
Anak tidak memahami gerakan yang benar saat berjalan dan meloncat	Anak memahami gerakan kaki saat berjalan dan meloncat	Anak memahami gerakan kaki dan tangan saat berjalan dan meloncat	Anak mampu memahami gerakan berjalan dan meloncat dengan benar dari awal hingga akhir

Memahami identifikasi gambar			
Skor			
1	2	3	4
Anak tidak memahami identifikasi gambar untuk jalan dan loncat	Anak mampu mengidentifikasi gambar untuk jalan tetapi tidak mengidentifikasi gambar loncat	Anak mampu mengidentifikasi gambar untuk jalan dan loncat namun lambat	Anak mampu mengidentifikasi gambar untuk jalan dan loncat dengan cepat

b. Aspek afektif

Tanggung jawab			
Skor			
1	2	3	4
Anak terlihat belum bertanggung jawab dalam pembelajaran	Anak terlihat mulai bertanggung jawab dalam melaksanakan pembelajaran	Anak terlihat sering bertanggung jawab dalam melaksanakan pembelajaran	Anak terlihat dapat bertanggung jawab penuh dalam pembelajaran

Sportivitas			
Skor			
1	2	3	4
Anak terlihat belum jujur dalam melaksanakan pembelajaran	Anak terlihat mulai jujur dalam melaksanakan pembelajaran	Anak terlihat sering jujur dalam melaksanakan pembelajaran	Anak terlihat selalu jujur dalam melaksanakan pembelajaran

c. Aspek psikomotor

Jalan dan loncat			
Skor			
1	2	3	4
Anak tidak dapat melakukan gerakan yang benar saat jalan dan loncat	Anak dapat melakukan jalan dengan benar tetapi tidak dapat loncat	Anak melakukan jalan dan loncat dengan benar tetapi masih lambat	Anak mampu melakukan gerakan jalan dan loncat dengan benar dan cepat dari awal sampai akhir

Posisi			
Skor			
1	2	3	4
Anak tidak berjalan dan meloncat pada garis dan lingkaran	Anak berjalan diatas garis tetapi menginjak lingkaran saat meloncat	Anak dapat berjalan diatas garis dan dapat meloncati lingkaran	Anak dapat berjalan diatas garis dan meloncati lingkaran dan dapat menjaga keseimbangan dengan baik dari awal sampai akhir permainan

2. Permainan mencari rumah

a. Apek kognitif

Memahami gerakan lari dan loncat			
Skor			
1	2	3	4
Anak tidak dapat memahami gerakan lari dan loncat	Anak memahami gerakan kaki dan tangan saat lari	Anak memahami gerakan kaki dan tangan saat jalan dan menggunakan kedua kaki saat loncat	Anak memahami gerakan jalan dan loncat dari awal hingga akhir

Memahami instruksi/aba-aba			
Skor			
1	2	3	4
Anak tidak mendengar dan tidak memahami instruksi/aba-aba	Anak mendengar tetapi tidak mengidentifikasi instruksi/aba-aba	Anak mendengar dan mulai mengidentifikasi instruksi/aba-aba	Anak mendengar dan mengidentifikasi instruksi/aba-aba dengan cepat dan tepat

b. Aspek afektif

Tanggung jawab			
Skor			
1	2	3	4
Anak terlihat belum bertanggung jawab dalam pembelajaran	Anak terlihat mulai bertanggung jawab dalam melaksanakan pembelajaran	Anak terlihat sering bertanggung jawab dalam melaksanakan pembelajaran	Anak terlihat dapat bertanggung jawab penuh dalam pembelajaran

Sportivitas			
Skor			
1	2	3	4
Anak terlihat belum jujur dalam melaksanakan pembelajaran	Anak terlihat mulai jujur dalam melaksanakan pembelajaran	Anak terlihat sering jujur dalam melaksanakan pembelajaran	Anak terlihat selalu jujur dalam melaksanakan pembelajaran

c. Aspek psikomotor

Aba-aba lari dan loncat			
Skor			
1	2	3	4
Ketika ada aba-aba anak diam tidak melakukan gerakan	Ketika ada aba-aba anak melakukan gerakan tetapi masih sering salah antara lari dan loncat	Ketika ada aba-aba anak melakukan gerakan dengan benar tetapi masih lambat	Ketika ada aba-aba anak melakukan gerakan dengan benar dan cepat

lari dan loncat			
Skor			
1	2	3	4
Anak tidak mampu melakukan gerakan lari dan loncat	Anak mampu melakukan gerakan lari tetapi tidak mampu loncat	Anak mampu melakukan gerakan lari dan loncat dengan benar tetapi masih lambat	Anak mampu melakukan gerakan lari dan loncat dengan benar dan cepat dari awal sampai akhir

3. Rubrik penilaian permainan siap siaga

a. Aspek Kognitif

Memahi peraturan permainan			
Skor			
1	2	3	4
Anak dapat memahami bahwa dalam permainan ini melakukan gerakan loncat dan lari	Anak dapat memahami bahwa permainan ini melakukan lari dan loncat melewati temanya setelah nomer urutnya disebutkan	Anak dapat memahami bahwa dalam permainan ini siswa tidak boleh menyentuk teman yang dilewati	Anak dapat memahami peraturan permainan secara penuh dan cara bermainnya dengan baik dan benar

Memahami instruksi/aba-aba			
Skor			
1	2	3	4
Anak tidak mendengar dan tidak memahami instruksi/aba-aba	Anak mendengar tetapi tidak mengidentifikasi instruksi/aba-aba	Anak mendengar dan mulai mengidentifikasi instruksi/aba-aba	Anak mendengar dan mengidentifikasi instruksi/aba-aba dengan cepat dan tepat

b. Afektif

Tanggung jawab			
Skor			
1	2	3	4
Anak terlihat belum bertanggung jawab dalam pembelajaran	Anak terlihat mulai bertanggung jawab dalam melaksanakan pembelajaran	Anak terlihat sering bertanggung jawab dalam melaksanakan pembelajaran	Anak terlihat dapat bertanggung jawab penuh dalam pembelajaran

Sportivitas			
Skor			
1	2	3	4
Anak terlihat belum jujur dalam melaksanakan pembelajaran	Anak terlihat mulai jujur dalam melaksanakan pembelajaran	Anak terlihat sering jujur dalam melaksanakan pembelajaran	Anak terlihat selalu jujur dalam melaksanakan pembelajaran

c. Psikomotor

aba-aba/instruksi melakukan gerakan			
Skor			
1	2	3	4
Ketika ada aba-aba anak diam tidak melakukan gerakan	Ketika ada aba-aba anak melakukan gerakan tetapi masih sering salah antara lari dan loncat	Ketika ada aba-aba anak melakukan gerakan dengan benar tetapi masih lambat	Ketika ada aba-aba anak melakukan gerakan dengan benar dan cepat

lari dan loncat			
Skor			
1	2	3	4
Anak tidak mampu melakukan gerakan lari dan loncat	Anak mampu melakukan gerakan lari tetapi tidak mampu loncat	Anak mampu melakukan gerakan lari dan loncat dengan benar tetapi masih lambat	Anak mampu melakukan gerakan lari dan loncat dengan benar dan cepat dari awal sampai akhir

3. Rubrik penilaian permainan siapa cepat dia dapat

a. Aspek Kognitif

Memahi peraturan permainan			
Skor			
1	2	3	4
Anak dapat memahami bahwa dalam permainan ini melakukan gerakan lari	Anak dapat memahami bahwa permainan ini melakukan gerakan lari sesuai treknya masing-masing	Anak dapat memahami bahwa dalam permainan ini finisnya berada di tengah lapangan berupa lingkaran	Anak dapat memahami peraturan permainan secara penuh dan cara bermainnya dengan baik dan benar

Memahami instruksi/aba-aba			
Skor			
1	2	3	4
Anak tidak mendengar dan tidak memahami instruksi/aba-aba	Anak mendengar tetapi tidak mengidentifikasi instruksi/aba-aba	Anak mendengar dan mulai mengidentifikasi instruksi/aba-aba	Anak mendengar dan mengidentifikasi instruksi/aba-aba dengan cepat dan tepat

b. Afektif

Tanggung jawab			
Skor			
1	2	3	4
Anak terlihat belum bertanggung jawab dalam pembelajaran	Anak terlihat mulai bertanggung jawab dalam melaksanakan pembelajaran	Anak terlihat sering bertanggung jawab dalam melaksanakan pembelajaran	Anak terlihat dapat bertanggung jawab penuh dalam pembelajaran

Sportivitas			
Skor			
1	2	3	4
Anak terlihat belum jujur dalam melaksanakan pembelajaran	Anak terlihat mulai jujur dalam melaksanakan pembelajaran	Anak terlihat sering jujur dalam melaksanakan pembelajaran	Anak terlihat selalu jujur dalam melaksanakan pembelajaran

c. Psikomotor

aba-aba/instruksi melakukan gerakan			
Skor			
1	2	3	4
Ketika ada aba-aba anak diam tidak melakukan gerakan	Ketika ada aba-aba anak melakukan gerakan lari tetapi salah jalur	Ketika ada aba-aba anak melakukan gerakan dengan benar tetapi masih lambat	Ketika ada aba-aba anak melakukan gerakan dengan benar dan cepat

Gerakan lari			
Skor			
1	2	3	4
Anak tidak melakukan gerakan lari/hanya diam	Anak melakukan gerakan lari tanpa diikuti ayunan tangan	Anak melakukan gerakan lari dengan mengayunkan tangan	Anak melakukan gerakan lari dengan benar dan cepat

5. Rubrik penilaian permainan Ular Naga

a. koognitif

Memahi peraturan permainan			
Skor			
1	2	3	4
Anak dapat memahami bahwa dalam permainan ini melakukan gerakan lari, loncat dan jalan	Anak dapat memahami bahwa permainan ini melakukan gerakan mengikuti jalur berbelok-belok seperti ular	Anak dapat memahami bahwa dalam permainan antar antar anak harus saling berpegangan bahu tidak boleh lepas	Anak dapat memahami peraturan permainan secara penuh dan cara bermainnya dengan baik dan benar

Memahami instruksi/aba-aba			
Skor			
1	2	3	4
Anak tidak mendengar dan tidak memahami instruksi/aba-aba	Anak mendengar tetapi tidak mengidentifikasi instruksi/aba-aba	Anak mendengar dan mulai mengidentifikasi instruksi/aba-aba	Anak mendengar dan mengidentifikasi aba-aba dengan cepat dan tepat

b. Afektif

Tanggung jawab			
Skor			
1	2	3	4
Anak terlihat belum bertanggung jawab dalam pembelajaran	Anak terlihat mulai bertanggung jawab dalam melaksanakan pembelajaran	Anak terlihat sering bertanggung jawab dalam melaksanakan pembelajaran	Anak terlihat dapat bertanggung jawab penuh dalam pembelajaran

Sportivitas			
Skor			
1	2	3	4
Anak terlihat belum jujur dalam melaksanakan pembelajaran	Anak terlihat mulai jujur dalam melaksanakan pembelajaran	Anak terlihat sering jujur dalam melaksanakan pembelajaran	Anak terlihat selalu jujur dalam melaksanakan pembelajaran

c. Psikomotor

aba-aba/instruksi melakukan gerakan			
Skor			
1	2	3	4
Ketika ada aba-aba anak diam tidak melakukan gerakan	Ketika ada aba-aba anak melakukan gerakan tetapi masih salah antara jalan/lompat/lari	Ketika ada aba-aba anak melakukan gerakan dengan benar tetapi masih lambat	Ketika ada aba-aba anak melakukan gerakan dengan benar dan cepat

Gerakan jalan, lari,dan lompat			
Skor			
1	2	3	4
Anak hanya mampu melakukan gerakan jalan	Anak hanya mampu melakukan gerakan jalan dan lari	Anak hanya mampu melakukan gerakan jalan dan lompat	Anak anak mampu melakukan semua gerakan dengan benar

Lampiran 11. Penilaian Uji Efektivitas Hasil Pengamatan Tiap Aspek

a. Aspek Kognitif

NO	Nama	Permainan Awes Ranjau		Jumlah	N	Ket
		Memahami gerakan jalan dan loncat	Memahami identifikasi gambar petunjuk			
1	AF	3	3	6	75	T
2	AH	3	3	6	75	T
3	BP	3	3	6	75	T
4	BM	3	3	6	75	T
5	FD	4	3	7	87,5	T
6	HJ	3	3	6	75	T
7	MH	3	4	7	87,5	T
8	RD	4	3	7	87,5	T
9	RC	4	3	7	87,5	T
10	SN	3	3	6	75	T
11	SV	3	3	6	75	T
12	SA	3	4	7	87,5	T
13	ZP	3	3	6	75	T
14	ZD	3	3	6	75	T
15	ZV	3	4	7	87,5	T
16	AA	4	3	7	87,5	T
17	DM	4	3	7	87,5	T
18	RB	4	3	7	87,5	T
19	FD	4	3	7	87,5	T
20	NF	4	3	7	87,5	T
21	SJ	3	3	6	75	T
22	VR	4	3	7	87,5	T

NO	Nama	Permainan mencari rumah		Jumlah	N	Ket
		Memahami gerakan lari dan loncat	Memahami identifikasi instruksi/aba-aba			
1	AF	3	3	6	75	T
2	AH	3	3	6	75	T
3	BP	3	3	6	75	T
4	BM	3	3	6	75	T
5	FD	4	3	7	87,5	T
6	HJ	3	3	6	75	T
7	MH	3	3	6	75	T
8	RD	3	4	7	87,5	T
9	RC	4	3	7	87,5	T
10	SN	3	3	3	75	T
11	SV	3	3	3	75	T
12	SA	3	4	7	87,5	T
13	ZP	3	3	3	75	T
14	ZD	3	3	3	75	T
15	ZV	3	3	3	75	T
16	AA	3	4	7	87,5	T
17	DM	3	3	3	75	T
18	RB	3	3	3	75	T
19	FD	3	3	3	75	T
20	NF	3	3	3	75	T
21	SJ	3	3	3	75	T
22	VR	4	3	7	87,5	T

NO	Nama	Permainan siap siaga		Jumlah	N	Ket
		Memahami peraturan permainan	Memahami identifikasi instruksi/aba-aba			
1	AF	3	4	7	87,5	T
2	AH	3	3	6	75	T
3	BP	3	3	6	75	T
4	BM	4	3	7	87,5	T
5	FD	4	3	7	87,5	T
6	HJ	3	4	7	87,5	T
7	MH	4	3	7	87,5	T
8	RD	4	3	7	87,5	T
9	RC	4	3	7	87,5	T
10	SN	3	4	7	87,5	T
11	SV	3	3	6	75	T
12	SA	4	3	7	87,5	T
13	ZP	4	3	7	87,5	T
14	ZD	4	3	7	87,5	T
15	ZV	3	4	7	87,5	T
16	AA	4	3	7	87,5	T
17	DM	4	3	7	87,5	T
18	RB	4	3	7	87,5	T
19	FD	4	3	7	87,5	T
20	NF	4	3	7	87,5	T
21	SJ	3	3	6	75	T
22	VR	4	3	7	87,5	T

NO	Nama	Permainan siapa cepat dia dapat		Jumlah	N	Ket
		Memahami peraturan permainan	Memahami identifikasi instruksi/aba-aba			
1	AF	4	3	7	87,5	T
2	AH	3	3	6	75	T
3	BP	3	3	6	75	T
4	BM	3	3	6	75	T
5	FD	4	3	7	87,5	T
6	HJ	3	3	6	75	T
7	MH	3	4	7	87,5	T
8	RD	4	3	7	87,5	T
9	RC	3	3	6	75	T
10	SN	3	3	6	75	T
11	SV	3	3	6	75	T
12	SA	3	4	7	87,5	T
13	ZP	3	3	6	75	T
14	ZD	3	3	6	75	T
15	ZV	4	3	7	87,5	T
16	AA	3	4	7	87,5	T
17	DM	4	3	7	87,5	T
18	RB	4	3	7	87,5	T
19	FD	3	3	3	75	T
20	NF	3	4	7	87,5	T
21	SJ	3	3	6	75	T
22	VR	4	3	7	87,5	T

NO	Nama	Permainan ular naga		Jumlah	N	Ket
		Memahami peraturan permainan	Memahami identifikasi instruksi/aba-aba			
1	AF	4	3	7	87,5	T
2	AH	3	3	6	75	T
3	BP	3	3	6	75	T
4	BM	3	3	6	75	T
5	FD	3	4	7	87,5	T
6	HJ	3	3	6	75	T
7	MH	3	4	7	87,5	T
8	RD	3	3	6	75	T
9	RC	3	3	6	75	T
10	SN	3	3	6	75	T
11	SV	3	3	6	75	T
12	SA	4	3	7	87,5	T
13	ZP	3	3	6	75	T
14	ZD	3	3	6	75	T
15	ZV	4	3	7	87,5	T
16	AA	3	3	6	75	T
17	DM	4	3	7	87,5	T
18	RB	3	3	6	75	T
19	FD	3	3	6	75	T
20	NF	3	3	6	75	T
21	SJ	3	3	6	75	T
22	VR	4	3	7	87,5	T

b. Aspek Afektif

NO	Nama	Permainan awas ranjau		Jumlah	N	Ket
		Tanggung jawab	Sportivitas			
1	AF	4	3	7	87,5	T
2	AH	3	3	6	75	T
3	BP	3	3	6	75	T
4	BM	3	4	7	87,5	T
5	FD	3	4	7	87,5	T
6	HJ	3	3	6	75	T
7	MH	3	4	7	87,5	T
8	RD	3	3	6	75	T
9	RC	3	4	7	87,5	T
10	SN	3	3	6	75	T
11	SV	3	3	6	75	T
12	SA	4	3	7	87,5	T
13	ZP	3	3	6	75	T
14	ZD	3	3	6	75	T
15	ZV	4	3	7	87,5	T
16	AA	3	3	6	75	T
17	DM	4	3	7	87,5	T
18	RB	3	3	6	75	T
19	FD	3	3	6	75	T
20	NF	3	3	6	75	T
21	SJ	3	3	6	75	T
22	VR	4	3	7	87,5	T

NO	Nama	Permainan mencari rumah		Jumlah	N	Ket
		Tanggung jawab	Sportivitas			
1	AF	4	3	7	87,5	T
2	AH	3	3	6	75	T
3	BP	3	3	6	75	T
4	BM	3	3	6	75	T
5	FD	3	4	7	87,5	T
6	HJ	3	3	6	75	T
7	MH	3	4	7	87,5	T
8	RD	3	3	6	75	T
9	RC	3	3	6	75	T
10	SN	3	3	6	75	T
11	SV	3	3	6	75	T
12	SA	4	3	7	87,5	T
13	ZP	3	3	6	75	T
14	ZD	3	3	6	75	T
15	ZV	4	3	7	87,5	T
16	AA	3	3	6	75	T
17	DM	4	3	7	87,5	T
18	RB	3	3	6	75	T
19	FD	3	3	6	75	T
20	NF	3	3	6	75	T
21	SJ	3	3	6	75	T
22	VR	4	3	7	87,5	T

NO	Nama	Permainan siap siaga		Jumlah	N	Ket
		Tanggung jawab	Sportivitas			
1	AF	4	3	7	87,5	T
2	AH	3	3	6	75	T
3	BP	3	3	6	75	T
4	BM	3	3	6	75	T
5	FD	3	4	7	87,5	T
6	HJ	3	3	6	75	T
7	MH	3	4	7	87,5	T
8	RD	3	3	6	75	T
9	RC	4	3	7	87,5	T
10	SN	3	3	6	75	T
11	SV	3	3	6	75	T
12	SA	4	3	7	87,5	T
13	ZP	3	3	6	75	T
14	ZD	3	3	6	75	T
15	ZV	4	3	7	87,5	T
16	AA	3	3	6	75	T
17	DM	4	3	7	87,5	T
18	RB	3	3	6	75	T
19	FD	3	3	6	75	T
20	NF	3	3	6	75	T
21	SJ	3	3	6	75	T
22	VR	4	3	7	87,5	T

NO	Nama	Permainan siapa cepat dia dapat		Jumlah	N	Ket
		Tanggung jawab	Sportivitas			
1	AF	4	3	7	87,5	T
2	AH	3	3	6	75	T
3	BP	3	3	6	75	T
4	BM	3	3	6	75	T
5	FD	3	4	7	87,5	T
6	HJ	3	3	6	75	T
7	MH	3	4	7	87,5	T
8	RD	3	3	6	75	T
9	RC	4	3	6	87,5	T
10	SN	3	3	6	75	T
11	SV	3	3	6	75	T
12	SA	4	3	7	87,5	T
13	ZP	3	3	6	75	T
14	ZD	3	3	6	75	T
15	ZV	4	3	7	87,5	T
16	AA	3	3	6	75	T
17	DM	4	3	7	87,5	T
18	RB	3	4	6	87,5	T
19	FD	3	3	6	75	T
20	NF	3	4	6	87,5	T
21	SJ	3	3	6	75	T
22	VR	4	3	7	87,5	T

NO	Nama	Permainan ular naga		Jumlah	N	Ket
		Tanggung jawab	Sportivitas			
1	AF	4	3	7	87,5	T
2	AH	3	3	6	75	T
3	BP	3	3	6	75	T
4	BM	3	3	6	75	T
5	FD	3	4	7	87,5	T
6	HJ	3	3	6	75	T
7	MH	3	4	7	87,5	T
8	RD	3	3	6	75	T
9	RC	3	3	6	75	T
10	SN	3	3	6	75	T
11	SV	3	3	6	75	T
12	SA	4	3	7	87,5	T
13	ZP	3	3	6	75	T
14	ZD	3	3	6	75	T
15	ZV	4	3	7	87,5	T
16	AA	3	3	6	75	T
17	DM	4	3	7	87,5	T
18	RB	3	3	6	75	T
19	FD	3	3	6	75	T
20	NF	3	3	6	75	T
21	SJ	3	3	6	75	T
22	VR	4	3	7	87,5	T

c. Aspek Psikomotor

NO	Nama	Permainan awas ranjau		Jumlah	N	Ket
		gerakan jalan dan loncat	posisi			
1	AF	3	4	7	87,5	T
2	AH	3	3	6	75	T
3	BP	3	3	6	75	T
4	BM	3	3	6	75	T
5	FD	4	3	7	87,5	T
6	HJ	3	4	7	87,5	T
7	MH	4	3	7	87,5	T
8	RD	4	3	7	87,5	T
9	RC	4	3	7	87,5	T
10	SN	3	3	7	75	T
11	SV	3	3	6	75	T
12	SA	4	3	7	87,5	T
13	ZP	4	3	7	87,5	T
14	ZD	4	3	7	87,5	T
15	ZV	3	4	7	87,5	T
16	AA	4	3	7	87,5	T
17	DM	4	3	7	87,5	T
18	RB	4	3	7	87,5	T
19	FD	3	3	7	75	T
20	NF	4	3	7	87,5	T
21	SJ	3	3	6	75	T
22	VR	4	3	7	87,5	T

NO	Nama	Permainan mencari rumah		Jumlah	N	Ket
		Aba-aba lari dan loncat	Gerakan lari dan loncat			
1	AF	3	3	7	75	T
2	AH	3	3	6	75	T
3	BP	3	3	6	75	T
4	BM	3	3	7	75	T
5	FD	4	3	7	87,5	T
6	HJ	3	3	7	75	T
7	MH	4	3	7	87,5	T
8	RD	4	3	7	87,5	T
9	RC	4	3	7	87,5	T
10	SN	3	4	7	87,5	T
11	SV	3	3	6	75	T
12	SA	4	3	7	87,5	T
13	ZP	4	3	7	87,5	T
14	ZD	3	3	7	75	T
15	ZV	3	4	7	87,5	T
16	AA	4	3	7	87,5	T
17	DM	4	3	7	87,5	T
18	RB	4	3	7	87,5	T
19	FD	4	3	7	87,5	T
20	NF	4	3	7	87,5	T
21	SJ	3	3	6	75	T
22	VR	4	3	7	87,5	T

NO	Nama	Permainan siap siaga		Jumlah	N	Ket
		Aba-aba gerakan	Gerakan lari dan loncat			
1	AF	3	4	7	87,5	T
2	AH	3	3	6	75	T
3	BP	3	3	6	75	T
4	BM	4	3	7	87,5	T
5	FD	4	3	7	87,5	T
6	HJ	3	3	6	75	T
7	MH	4	3	7	87,5	T
8	RD	4	3	7	87,5	T
9	RC	4	3	7	87,5	T
10	SN	3	4	7	87,5	T
11	SV	3	3	6	75	T
12	SA	4	3	7	87,5	T
13	ZP	4	3	7	87,5	T
14	ZD	4	3	7	87,5	T
15	ZV	3	4	7	87,5	T
16	AA	4	3	7	87,5	T
17	DM	4	3	7	87,5	T
18	RB	4	3	7	87,5	T
19	FD	4	3	7	87,5	T
20	NF	4	3	7	87,5	T
21	SJ	3	3	6	75	T
22	VR	4	3	7	87,5	T

NO	Nama	Permainan siapa cepat dia dapat		Jumlah	N	Ket
		Aba-aba	Gerakan lari			
1	AF	3	4	7	87,5	T
2	AH	3	3	6	75	T
3	BP	3	3	6	75	T
4	BM	4	3	7	87,5	T
5	FD	4	3	7	87,5	T
6	HJ	3	4	7	87,5	T
7	MH	4	3	7	87,5	T
8	RD	4	3	7	87,5	T
9	RC	4	3	7	87,5	T
10	SN	3	4	7	87,5	T
11	SV	3	3	6	75	T
12	SA	4	3	7	87,5	T
13	ZP	4	3	7	87,5	T
14	ZD	4	3	7	87,5	T
15	ZV	3	4	7	87,5	T
16	AA	4	3	7	87,5	T
17	DM	4	3	7	87,5	T
18	RB	4	3	7	87,5	T
19	FD	4	3	7	87,5	T
20	NF	4	3	7	87,5	T
21	SJ	3	3	6	75	T
22	VR	4	3	7	87,5	T

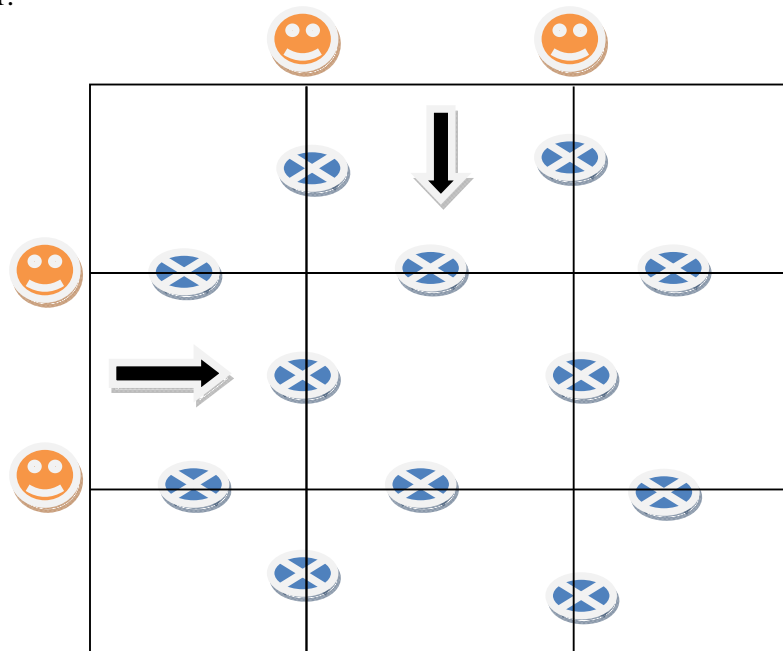
NO	Nama	Permainan ular naga		Jumlah	N	Ket
		Aba-aba	Gerakan jalan, lari dan loncat			
1	AF	3	4	7	87,5	T
2	AH	3	3	6	75	T
3	BP	3	3	6	75	T
4	BM	4	3	7	87,5	T
5	FD	4	3	7	87,5	T
6	HJ	3	4	7	87,5	T
7	MH	4	3	7	87,5	T
8	RD	4	3	7	87,5	T
9	RC	4	3	7	87,5	T
10	SN	3	4	7	87,5	T
11	SV	3	3	6	75	T
12	SA	4	3	7	87,5	T
13	ZP	4	3	7	87,5	T
14	ZD	4	3	7	87,5	T
15	ZV	3	4	7	87,5	T
16	AA	4	3	7	87,5	T
17	DM	4	3	7	87,5	T
18	RB	4	3	7	87,5	T
19	FD	4	3	7	87,5	T
20	NF	4	3	7	87,5	T
21	SJ	3	3	6	75	T
22	VR	4	3	7	87,5	T

Lampiran 12. Hasil Model Permainan Tanpa Alat




MODEL PERMAINAN TANPA ALAT UNTU KMENGEMBANGKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR LOKOMOTOR BAGI SISWA SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH

1. Permainan 1 Awas Ranjau

Gambar:



Keterangan:

Siswa :  .Garis untuk berjalan : _____
Ranjau :  . Arah berjalan : 

Nama : **Awat Ranjau**

Jumlah Pemain : Menyesuaikan

Tempat : Halaman atau Lapangan

Tujuan : 1. Kognitif: Siswa mampu memahami peraturan dan gerakan dalam permainan
2. Afektif: siswa mampu menerapkan tanggung jawab dan kejujuran didalam melaksanakan permainan

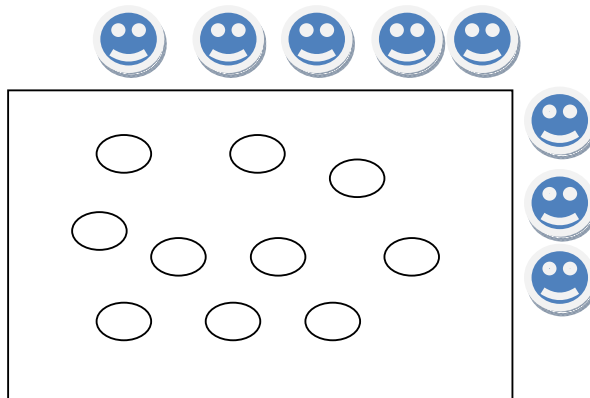
3. Psikomotor: Mengembangkan kemampuan gerak dasar jalan, dan loncat

Cara Bermain : Siswa berada diluar lapangan berbentuk empat persegi yang telah disediakan. Gerakan dilakukan oleh siswa, setelah ada aba-aba dari guru.

- Apabila guru berkata “jalan” siswa berjalan pada garis yang ada di dalam lapangan,
- setiap ada gambar berbentuk lingkaran siswa harus meloncatinya tidak boleh menginjak gambar tersebut. Karena gambar lingkaran tersebut adalah ranjau
- Gerakan berhenti setelah ada aba-aba dari guru.

2. Permainan Mencari Rumah

Gambar:



keterangan:

Siswa :  Rumah: 

Nama : **Mencari Rumah**

Jumlah Pemain : Menyesuaikan

Tempat : Halaman atau Lapangan

Tujuan : 1. Kognitif: Siswa mampu memahami peraturan dan gerakan dalam permainan
2. Afektif: siswa mampu menerapkan tanggung jawab dan kejujuran didalam melaksanakan permainan

3. Psikomotor: Mengembangkan kemampuan gerak dasar jalan, lari, dan loncat

Cara Bermain : Siswa berada diluar lapangan berbentuk empat persegi yang telah disediakan. Gerakan dilakukan oleh siswa, setelah ada aba-aba dari guru.

- Siswa bernyanyi mengitari lapangan sambil bernyanyi. Apabila nyayian sudah selesai, siswa langsung berlari masuk lapangan dan memilih lingkaran (rumah). setiap siswa hanya boleh menempati 1 rumah,
- Apabila guru memberikan aba-aba “lari dua”, siswa berusaha berlari berpindah dari rumah satu ke rumah lain. Masing-masing rumah harus ditempati maksimal dua siswa. siswa yang terakhir mendapat rumah, maka diberikan hukuman loncat 5 kali
- Apabila guru memberikan aba-aba “loncat dua” siswa berusaha meloncat berpindah dari satu rumah ke rumah yang lain. Masing-masing rumah harus ditempati maksimal dua siswa. Siswa yang terakhir mendapat rumah, maka diberikan hukuman loncat sebanyak lima kali

3. Permainan Siap Siaga

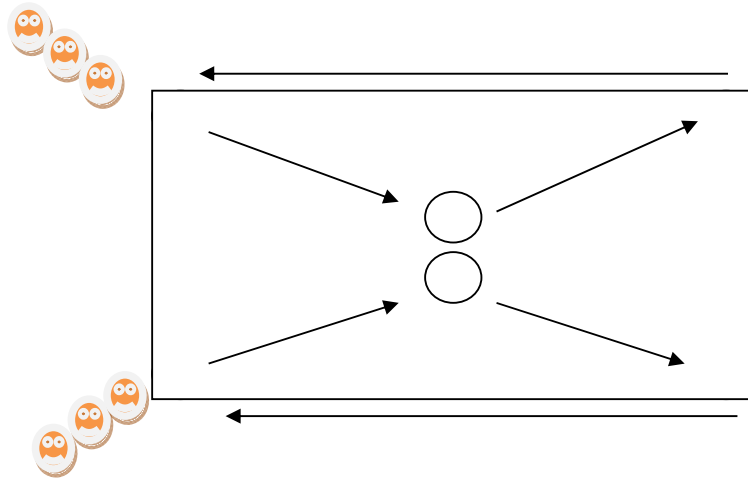
Gambar:




- Nama : **Siap Siaga**
- Jumlah Pemain : Menyesuaikan
- Tempat : Halaman atau Lapangan
- Tujuan : 1. Kognitif: Siswa mampu memahami peraturan dan gerakan dalam permainan
2. Afektif: siswa mampu menerapkan tanggung jawab dan kejujuran didalam melaksanakan permainan
3. Mengembangkan kemampuan gerak dasar lari dan loncat
- Cara Bermain : Siswa duduk saling berhadapan dalam 2 baris lutut diluruskan kedepan. Gerakan dilakukan oleh siswa, setelah ada aba-aba dari guru.
- Siswa duduk dalam dua baris kaki diluruskan rapat kedepan.
 - Siswa yang disebutkan nomer urutnya harus berlari/meloncati melawati semua teman yang ada dibarisan dan kembali duduk pada posisi semula sesuai perintah guru.
 - Gerakan berhenti setelah mendapat aba-aba dari guru.

4. Siapa Cepat Dia Dapat

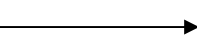
Gambar:



Keterangan:

Siswa : 

Lingkaran : 

Arah lari : 

Nama : **Siapa Cepat Dia Dapat**

Jumlah Pemain : Menyesuaikan

Tempat : Halaman atau Lapangan

Tujuan : 1. Kognitif: Siswa mampu memahami peraturan dan gerakan dalam permainan
2. Afektif: siswa mampu menerapkan tanggung jawab dan kejujuran didalam melaksanakan permainan
3. Psikomotor: Mengembangkan kemampuan gerak dasar lari

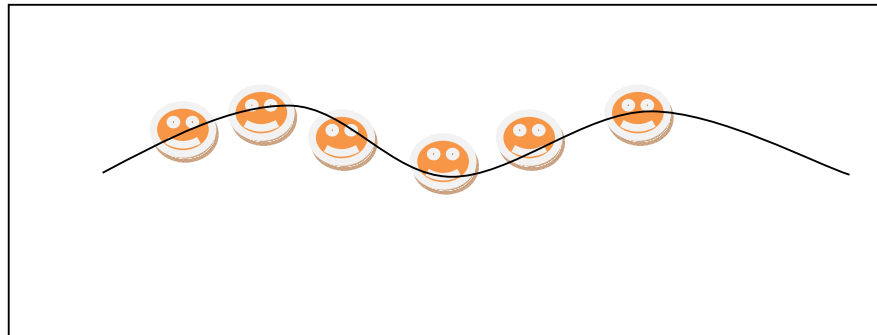
Cara Bermain : Siswa dibagi dua kelompok masing-masing kelompok berbaris disamping kanan dan kiri ujung lapangan yang berbentuk persegi panjang.

Gerakan dilakukan oleh siswa, setelah ada aba-aba dari guru.

- Siswa terdepan harus lari secepatnya setelah mendapat aba-aba dari guru.
- Lari mengikuti tanda yang sudah ada dilapangan sebanyak 2 kali
- Finis tanda lingkaran di tengah,
- Yang menang adalah yang lebih dahulu sampai tanda lingkaran di tengah lapangan
- Gerakan berhenti setelah mendapat aba-aba dari guru.

5. Ular Naga

Gambar:



Keterangan:

Siswa : 

Lintasan : 

- Nama : **Ular Naga**
- Jumlah Pemain : Menyesuaikan
- Tempat : Halaman atau Lapangan
- Tujuan : 1. Kognitif: Siswa mampu memahami peraturan dan gerakan dalam permainan
2. Afektif: siswa mampu menerapkan tanggung jawab dan kejujuran didalam melaksanakan permainan
3. Mengembangkan kemampuan gerak dasar jalan, lari, loncat
- Cara Bermain : Siswa dibariskan satu banjar. Gerakan dilakukan oleh siswa, setelah ada aba-aba dari guru.
- Apabila guru memberikan aba-aba “jalan” maka siswa berjalan berbelok-belok seperti ular.
 - Apabila guru meberikan aba-aba “loncat” maka siswa meloncat dengan berbelok-belok seperti ular.
 - Apabila guru memberi aba-aba “lari” maka siswa lari berbelok-belok seperti ular.
 - Apabila guru memberi aba-aba “bubar” maka semua siswa lari membubarkan baridsan dan siswa yang barisnya paling depan berusaha mengejar menangkap teman yang lainnya.
 - Gerakan berhenti setelah mendapat aba-aba dari guru.

Lampiran 13. Profil Sekolah



Profil SD NEGERI 1 GONDANG

Kec. Kebonarum, Kab. Klaten, Prop. Jawa Tengah

Tanggal unduh: 18-01-2018 13:27:30

Tanggal sinkronisasi: 2018-01-06 08:02:31.123

1. Identitas Sekolah			
1	Nama Sekolah	:	SD NEGERI 1 GONDANG
2	NPSN	:	20309766
3	Jenjang Pendidikan	:	SD
4	Status Sekolah	:	Negeri
5	Alamat Sekolah	:	GONDANG, GONDANG, KEBONARUM
	RT / RW	:	5 / 2
	Kode Pos	:	57486
	Kelurahan	:	Gondang
	Kecamatan	:	Kec. Kebonarum
	Kabupaten/Kota	:	Kab. Klaten
	Provinsi	:	Prop. Jawa Tengah
	Negara	:	
6	Posisi Geografis	:	-7,7002 Lintang 110,5716 Bujur
2. Data Pelengkap			
7	SK Pendirian Sekolah	:	Dd00050
8	Tanggal SK Pendirian	:	1951-08-01
9	Status Kepemilikan	:	Pemerintah Daerah
10	SK Izin Operasional	:	421.2/160.6/11
11	Tgl SK Izin Operasional	:	1910-01-01
	Kebutuhan Khusus	:	
12	Dilayani	:	Tidak ada
13	Nomor Rekening	:	3-009-12083-1
14	Nama Bank	:	BPD
15	Cabang KCP/Unit	:	Klaten
16	Rekening Atas Nama	:	SD N 1 Gondang
17	MBS	:	Ya
18	Luas Tanah Milik (m2)	:	1022
19	Luas Tanah Bukan Milik (m2)	:	0
20	Nama Wajib Pajak	:	Bendahara SD Negeri 1 Gondang

21 NPWP :

3. Kontak Sekolah

20 Nomor Telepon : -

21 Nomor Fax : -

22 Email : nofiwulan.03@gmail.com

23 Website :

4. Data Periodik

24 Waktu Penyelenggaraan : Pagi

25 Bersedia Menerima Bos? : Bersedia Menerima

26 Sertifikasi ISO : Belum Bersertifikat

27 Sumber Listrik : PLN

28 Daya Listrik (watt) : 450

29 Akses Internet : Indosat IM3

30 Akses Internet Alternatif :

5. Data Lainnya

31 Kepala Sekolah : Tri Budi Hartati

32 Operator Pendataan : Wulan Nofiyati

33 Akreditasi :

34 Kurikulum : KTSP



Profil SD NEGERI 2 GONDANG

Kec. Kebonarum, Kab. Klaten, Prop. Jawa Tengah

Tanggal unduh: 18-01-2018 13:39:28

Tanggal sinkronisasi: 2018-01-15 08:16:37.200

1. Identitas Sekolah			
1	Nama Sekolah	:	SD NEGERI 2 GONDANG
2	NPSN	:	20310149
3	Jenjang Pendidikan	:	SD
4	Status Sekolah	:	Negeri
5	Alamat Sekolah	:	Samiran
	RT / RW	:	8 / 19
	Kode Pos	:	57486
	Kelurahan	:	Gondang
	Kecamatan	:	Kec. Kebonarum
	Kabupaten/Kota	:	Kab. Klaten
	Provinsi	:	Prop. Jawa Tengah
	Negara	:	
6	Posisi Geografis	:	-7,7013 Lintang 110,5691 Bujur
2. Data Pelengkap			
7	SK Pendirian Sekolah	:	421.2 / 1605.9 / 11
8	Tanggal SK Pendirian	:	1977-07-01
9	Status Kepemilikan	:	Pemerintah Daerah
10	SK Izin Operasional	:	421.2 / 1605.9 / 9
11	Tgl SK Izin Operasional	:	1978-12-31
	Kebutuhan Khusus	:	
12	Dilayani	:	Tidak ada
13	Nomor Rekening	:	3-009-12088-1
14	Nama Bank	:	Bank Jateng
15	Cabang KCP/Unit	:	Klaten
16	Rekening Atas Nama	:	SD Negeri 2 Gondang
17	MBS	:	Tidak
18	Luas Tanah Milik (m2)	:	2470
	Luas Tanah Bukan Milik	:	
19	(m2)	:	0
20	Nama Wajib Pajak	:	Bendahara SDN 2 Gondang
21	NPWP	:	5,06404E+12
3. Kontak Sekolah			
20	Nomor Telepon	:	85641101089

21	Nomor Fax	:	0
22	Email	:	sdngondangdua77@gmail.com
23	Website	:	

4. Data Periodik

24	Waktu Penyelenggaraan	:	Pagi
25	Bersedia Menerima Bos?	:	Bersedia Menerima
26	Sertifikasi ISO	:	Belum Bersertifikat
27	Sumber Listrik	:	PLN
28	Daya Listrik (watt)	:	900
29	Akses Internet	:	Telkomsel Flash
30	Akses Internet Alternatif	:	

5. Data Lainnya

31	Kepala Sekolah	:	Sutrini
32	Operator Pendataan	:	Miftahurrohmah
33	Akreditasi	:	B
34	Kurikulum	:	Kurikulum 2013



MI MUHAMMADIYAH

Kec. Kebonarum, Kab. Klaten, Prop. Jawa Tengah

1. Identitas Sekolah	
1 Nama Sekolah	: MI MUHAMMADIYAH BASIN
2 NPSN	: 60711657
Jenjang	
3 Pendidikan	: SD
4 Status Sekolah	: Negeri
5 Alamat Sekolah	: Jl. Raya Deles km 2,5 Basin
RT / RW	: /
Kode Pos	: 57486
Kelurahan	: Basin
Kecamatan	: Kec. Kebonarum
Kabupaten/Kota	: Kab. Klaten
Provinsi	: Prop. Jawa Tengah
Negara	:
6 Posisi Geografis	: -7,706441211875349 Lintang
	: 110.56059658527374 Bujur
2. Data Pelengkap	
SK Pendirian	
7 Sekolah	:
Tanggal SK	
8 Pendirian	:
Status	
9 Kepemilikan	: Yayasan
SK Izin	
10 Operasional	:
Tgl SK Izin	
11 Operasional	:
Kebutuhan	
12 Khusus Dilayani	: Tidak ada
13 Nomor Rekening	:
14 Nama Bank	:
15 Cabang	: Klaten

KCP/Unit	:	
Rekening Atas	:	
16 Nama	:	
17 MBS	:	Tidak
Luas Tanah	:	
18 Milik (m2)	:	
Luas Tanah Bukan Milik	:	
19 (m2)	:	0
Nama Wajib	:	
20 Pajak	:	
21 NPWP	:	

3. Kontak Sekolah

20 Nomor Telepon	:	
21 Nomor Fax	:	0
22 Email	:	mimbasin@gmail.com
23 Website	:	www.mimbasin.blogspot.com

4. Data Periodik

Waktu	:	
24 Penyelenggaraan	:	Pagi
Bersedia	:	
25 Menerima Bos?	:	Bersedia Menerima
26 Sertifikasi ISO	:	Belum Bersertifikat
27 Sumber Listrik	:	PLN
Daya Listrik	:	
28 (watt)	:	900
29 Akses Internet	:	Telkomsel Flash
Akses Internet	:	
30 Alternatif	:	

5. Data Lainnya

31 Kepala Sekolah	:	
Operator	:	
32 Pendataan	:	
33 Akreditasi	:	
34 Kurikulum	:	Kurikulum 2013

Lampiran 14. Dokumentasi



Gambar 1: Pengkondisian siswa sebelum pembelajaran



Gambar 2: siswa dipresensi , berdoa dan apersepsi



Gambar 3: Guru menjelaskan dan memberi contoh



Gambar 4: siswa melakukan permainan 1 awas ranjau



Gambar 5: siswa melakukan permainan 2 mencari rumah



Gambar 6: Siswa melakukan permainan 3 siap siaga



Gambar 7: siswa melakukan permainan 4 siapa cepat dia dapat



Gambar 8: siswa melakukan permainan 5 Ular Naga