

**BIDANG PENELITIAN : PENJASKES**

**LAPORAN AKHIR  
PENELITIAN UNGGULAN KOMPETITIF  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENJASKES  
MELALUI PENDEKATAN PERMAINAN  
DI SEKOLAH DASAR**



**OLEH :**

1. **Ketua Peneliti : Dr. Iyakrus, M.Kes. (NIDN 0012086205)**
2. **Anggota Peneliti : Dr. Syafaruddin, M.Kes. (NIDN 0005095902)**
3. **Anggota Peneliti : Andriyani Safitri (NIM 06042681620015)**
4. **Anggota Peneliti : Dulmanan (NIM 06042681620006)**

**biyai dari:**

**Anggaran DIPA Badan Layanan Umum**

**Universitas Sriwijaya tahun anggaran 2018**

**No. 042.01.2.400953/2018 tanggal 05 Desember 2017**

**Sesuai dengan Kontrak Penelitian Unggulan Kompetitif Unsri**

**Nomor : 0007/UN9/SK.LP2M.PT/2018 Tanggal 06 Juni 2018**

**PROGRAM STUDI PENJASKES  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
2018**

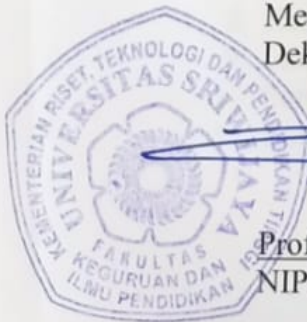
## Halaman Pengesahan

1. Judul Penelitian : Pengembangan Model Pembelajaran Penjaskes Melalui Pendekatan Permainan di Sekolah Dasar (SD)
2. Bidang Penelitian : Ilmu Pendidikan
3. Ketua Peneliti :
  - a. Nama Lengkap : Dr. Iyakrus, M.Kes
  - b. Jenis Kelamin : Laki-Laki
  - c. NIP : 196208121987021002
  - d. Pangkat dan Golongan : Pembina Tk I/ IV B
  - e. Jabatan Struktural : Ketua Prodi S2 Pendidikan Olahraga
  - f. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
  - g. Perguruan Tinggi : Universitas Sriwijaya
  - h. Fakultas/Jurusan : FKIP/ Program Magister (S2) Pendidikan Olahraga
  - i. Alamat Kantor : Jl.Raya Palembang-Prabumulih, Indralaya Sumsel Kode post 30862
  - j. Telepon/Fax : 081373292525
  - k. Alamat Rumah : Komplek Perumdarn III Blok i No 13 Lebong Siarang Palembang
  - l. Telepon/HP/Fax/Email : 0711-416104 / iyakrusanas@yahoo.com
4. Jangka Waktu Penelitian : 2 tahun
5. Biaya Tahun Pertama : Rp. 33.000.000,-
6. Jumlah yang diajukan : Rp. 33.000.000,-

Indralaya, Oktober 2018

Mengetahui,  
Dekan

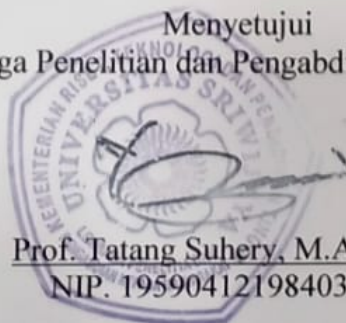
Ketua Peneliti,



Prof. Sofendi, M.A., Ph.D  
NIP. 19600907987031002

Dr. Iyakrus, M.Kes  
NIP.196208121987021002

Menyetujui  
Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat



Prof. Tatang Suhery, M.A., Ph.D.  
NIP. 195904121984031002



KEPUTUSAN  
REKTOR UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
Nomor : 0007/UN9/SK.LP2M.PT/2018

TENTANG

PERSETUJUAN JUDUL DAN PENUNJUKAN TENAGA PELAKSANA  
PENELITIAN **KOMPETITIF** DOSEN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA TAHUN ANGGARAN 2018

REKTOR UNIVERSITAS SRIWIJAYA

- Menimbang :
- a. bahwa untuk melaksanakan kegiatan penelitian Kompetitif Dosen Universitas Sriwijaya Tahun 2018 perlu persetujuan judul penelitian dan penunjukan tenaga pelaksana penelitian;
  - b. bahwa mereka yang namanya tertera dalam kolom (2) lampiran Surat Keputusan ini dianggap mampu dan memenuhi syarat untuk ditunjuk sebagai tenaga peneliti dengan judul pada kolom (3), serta alokasi biaya tercantum pada kolom (5) Surat Keputusan ini;
  - c. bahwa sehubungan dengan huruf b di atas perlu diterbitkan Surat Keputusan sebagai pedoman dan landasan hukumnya.
- Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
  2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
  3. Peraturan Pemerintah Nomor: 66 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan;
  4. Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Nomor 12 Tahun 2015, tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Sriwijaya;
  5. Keputusan Mendikbud Nomor: 064/O/2003, tentang Statuta Universitas Sriwijaya;
  6. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 190/KMK.05/2009 tentang Penetapan Universitas Sriwijaya pada Depdiknas sebagai Instansi Pemerintahan yang Menetapkan PK-BLU;
  7. Keputusan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi RI Nomor: 334/M/KP/XI/2015, tentang pengangkatan Rektor Universitas Sriwijaya.

## MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS SRIWIJAYA TENTANG PERSETUJUAN JUDUL DAN PENUNJUKAN TENAGA PELAKSANA PENELITIAN **KOMPETITIF** DOSEN UNIVERSITAS SRIWIJAYA TAHUN ANGGARAN 2018.

KESATU : Menyetujui judul penelitian yang tercantum pada kolom (3) dan menunjuk peneliti yang namanya tercantum pada kolom (2) serta alokasi biaya yang tercantum pada kolom (5) lampiran Surat Keputusan ini.

KEDUA : Jumlah biaya yang disetujui sebagaimana tercantum pada kolom (5) lampiran Surat Keputusan ini dibebankan kepada anggaran DIPA-PNBP Universitas Sriwijaya Tahun 2018 atau dana yang telah disediakan untuk itu.

KETIGA : Memberi wewenang kepada Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, dan Wakil Rektor Bidang Umum, Kepegawaian, dan Keuangan Universitas Sriwijaya untuk menandatangani Surat Perjanjian Pelaksana Penelitian.

KEEMPAT : Memberi wewenang kepada Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Sriwijaya untuk melaksanakan monitoring dan evaluasi terhadap pelaksanaan penelitian serta menyetujui laporan hasil penelitian.

KELIMA : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di: Indralaya  
Pada tanggal : 6 Juni 2018

REKTOR,

ANIS SAGGAFF  
NIP 196210281989031002

### Tembusan:

1. Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi R.I.
2. Direktur Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat Kemenristekdikti R.I.
3. Wakil Rektor seluruh Bidang Universitas Sriwijaya
4. Dekan Fakultas di lingkungan Universitas Sriwijaya
5. Ketua Lembaga di lingkungan Universitas Sriwijaya
6. Kepala Biro di lingkungan Universitas Sriwijaya
7. Kepala Bagian Keuangan BUK Universitas Sriwijaya
8. BPP LPPM Universitas Sriwijaya

**PERSETUJUAN JUDUL DAN PENUNJUKAN TENAGA PELAKSANA PENELITIAN UNGGULAN KOMPETITIF  
 DOSEN UNIVERSITAS SRIWIJAYA TAHUN ANGGARAN 2018**

No	Nama Peneliti	Nama Anggota	Fakultas	Judul	Dana Direkomendasikan (rata-rata) Rp
1	Dr. Luk Luk Fuadah, S.E., MBA., Ak.	Drs. H. Ubaidillah, M.M., Ak., Tertiarto Wahyudi	EKONOMI	Akuntansi Manajemen Lingkungan, Kualitas Keputusan dan Kinerja Lingkungan pada Perusahaan-perusahaan ISO 14001 di Indonesia.	67.500.000
2	Drs. Fachrizal Bahri, M.Sc.	M. Subardin, S.E., M.Si., Imelda, S.E., M.S.E.	EKONOMI	Dampak Pembangunan Ekonomi Terhadap Lingkungan Di Sumatera Selatan: Pendekatan Environmentally Extended Input Output	49.000.000
3	Dra. Hj. Kencana Dewi, M.Sc, Ak.CA	Dr. E.Yusnaini,SE.,M.Si.,Ak,CA. Drs. Harun Delamat, SE.,M.Si.,Ak.CA	EKONOMI	Hubungan Corporate Governance, Corporate Social Responsibility, Kinerja Keuangan dan Kinerja Lingkungan pada perusahaan Pertambangan di Indonesia	60.000.000
4	Dr. Azwardi, S.E., M.Si.	Dr. Rosmiati Chodidjah S., M.Si., Drs. Nazeli Adnan, M.Si.	EKONOMI	Kerawanan Pangan (Food Poverty) Rumah Tangga Kabupaten/Kota Di Sumatera Selatan	65.000.000
5	Dr. Zakaria Wahab, M.B.A.	Dr. Agustina Hanafi, M.B.A., Mohammad Eko Fitrianto, S.E., M.Si, Iisnawati, SE., M.Si	EKONOMI	Rewards Effectivity to Generate Refferal Effect on Viral Marketing Campaign	67.500.000
6	Dr.Tertiarto Wahyudi Mafis, M.ARS	Agil Novriansa, Yusnaini, S.E., M.Si.	EKONOMI	Peran Lingkungan Etika dan Personal Moral Philosophies dalam Mengurangi Bias Escalation of Commitment	67.500.000
7	Dr. Siti Rohima, SE, M.Si	Liliana, S.E., M. Si, Feny Marissa	EKONOMI	Dinamika Ketersediaan Infrastruktur Dan Angka Kemiskinan Terhadap Ketahanan Pangan Di Sumatera Selatan	65.000.000
8	Dr. Hj. Saadah Yuliana, M.Si.	Imelda, S.E., M.S.E., Dr. Siti Rohima, SE, M.Si, Drs. Muhammad Teguh, M.Si.,,	EKONOMI	Model Pembiayaan Prinsip Syariah dan Perannya Terhadap Pengembangan Usaha Mikro Kecil Menengah dan Sektor Pertanian	49.000.000
9	Taufik,MBA	Dr. Mohamad Adam, M.E., Agung Putra Raneo, S.E., M.Si., Reza Ghasarma, S.E., M.M., M.B.A.	EKONOMI	Diterminan Profitabilitas: Bank Konvensional Milik Pemerintah Versus Bank Islam Milik Swasta	70.000.000
10	Dr. Suhel, S.E.,M.Si.	Dr. Imam Asngari, S.E., M.S.i.,Ariodillah Hidayat, S.E., M. Si,,	EKONOMI	Analisis Efektifitas Program Pengentasan Kemiskinan Melalui Perberdayaan UMKM di Kota Palembang (studi kasus : Program Nasional Kota Tanpa kumuh)	70.000.000
11	Dr. Isnurhadi, M.B.A.	Dr. Zakaria Wahab, M.B.A., Fida Muthia, SE, M.Sc	EKONOMI	Analisis Literasi Keuangan (Financial Literacy) Mahasiswa Di Sumatera Selatan Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya	72.222.500
12	Hj. Nofiwati, S.E., M.M.	Mohammad Eko Fitrianto, S.E., M.Si, Iisnawati, SE.,M.Si	EKONOMI	Pengaruh Visibility, Credibility, Attraction, Dan Power (VisCAP) Isyana SarasvatiSebagai Brand Ambassador Terhadap Minat Belanja Konsumen Online Store Tokopedia	70.000.000
13	Imam Asngari, S.E., M.S.i.	Dr. Suhel, S.E.,M.Si., Abdul Basir, S.E., M. Si,	EKONOMI	Pola Konsumsi Pangan Beras dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Permintaan Pangan Beras di Pedesaan Provinsi Sumatera Selatan	75.000.000

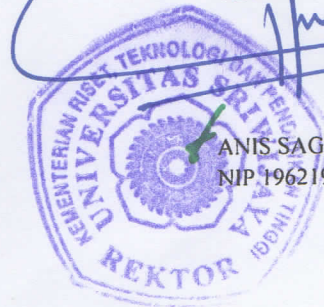
No	Nama Peneliti	Nama Anggota	Fakultas	Judul	Dana Direkomendasikan (rata-rata) Rp
69	Dr. Sanjaya, M.Si.	Drs. M. Hadeli L., M.Si., Drs. Jejem Mujamil, M.Si.,	FKIP	Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Kimia Fisika Kurikulum 2017 Pendidikan Kimia FKIP Unsri dengan menerapkan Model Project Base Learning	40.050.000
70	Dr. Subadiyono, M.Pd.	Dra. Sri Inderawati, M.Pd., Ph.D., Akhdad Rizqi Turama, S.Pd., M.A.	FKIP	Pengembangan Buku Teknik Penulisan Cerpen Berbasis Respons Pembaca Sastra	47.500.000
71	Dra. Cecil Hiltrimartin, M.Si.	Dr. Darmawijoyo, M.Si., M.Sc., Dra. Indaryanti, M.Pd.	FKIP	Implementasi Model Pembelajaran matematika Abad 21 Di Sekolah Menengah Palembang	42.500.000
72	Hudaidah, S.Pd., M.Pd.	Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum Husnul Fathihah, S.Pd., M.Pd.	FKIP	Pengembangan Ensiklopedia kawasan dan Tinggalan Sejarah Islam Kota Palembang berbasisn Android dengan Kinemastre Editor induk Pembelajaran Sejarah Islam Indonesia	54.484.500
73	Dr. Iyakrus, M.Kes.	Dr. Syafaruddin, M.Kes., Dr. Meirizal Usra, M.Kes	FKIP	Pengembangan Model Pembelajaran Penjaskes Melalui Pendekatan Permainan Di Sekolah Dasar	33.000.000
74	Dra. Murniati, M.Si.	Dr. Sardianto Markos S, M.Si., M.Pd. Muhammad Muslim, S.Pd., M.Si.,	FKIP	Pengembangan Instrumen Asesmen Psikomotorik Materi Fisika Untuk Sekolah Menengah Pertama Sebagai Upaya Melakukan Penilaian Autentik	42.500.000
75	Dr. Ermayanti, M.Si	Dra. Djunaidah Zen, M.Pd., Dr. Yenny Anwar, M.Pd.	FKIP	Implementasi Program Perkuliahan Anatomi Tumbuhan Berbasis Representasi Untuk Meningkatkan Spatial Ability Dan Scientific Reasoning Mahasiswa Pendidikan Biologi	37.500.000
76	Dra. Nyimas Aisyah, M.Pd.	Dr. Budi Santoso, M.Si., Scristia, S.Pd., M.Pd.,	FKIP	Internalisasi nilai-nilai dalam pembelajaran pemecahan masalah di sekolah menengah	41.000.000
77	Dr. Darmawijoyo, M.Si., M.Sc.	Dr. Yusuf Hartono, M.Sc., Weni Dwi Pratiwi, S.Pd., M.Sc., Puji Astuti, S.Pd., M.Sc.	FKIP	Revitalisasi Pendekatan Dan Konten Pembelajaran Matematika Sekolah Melalui Pendekatan Modeling-Based Learning	47.500.000
78	Apit Fathurohman, S.Pd., M.Si.	Esti Susiloningsih, S.Pd., M.Si.	FKIP	Pengembangan Modul Fisika Berbasis Stem Problem Based Learning Pada Materi Hukum Gerak Newton Untuk Sekolah Menengah Atas	42.500.000
79	Soni Mirizon, M.A., Ed.D.	Erlina, S.Pd., M.Pd., M.Ed., Hesti Wahyuni Anggraini, S.Pd., M.Pd.	FKIP	Kebijakan English-Medium Instruction dalam Pembelajaran Konten di Sekolah Menengah: Keyakinan, Praktek, dan Manajemen Guru	37.000.000
80	Dr. Iceng Hidayat, M.Sc.	Drs. Made Sukaryawan, M.Si., Dra. Bety Lesmini, M.Sc., Desi, S.Pd., M.T.	FKIP	Pengembangan Bahan Ajar Kimia Berbasis Konstruktivisme dan Gender serta Dampaknya Terhadap Keterampilan Proses Sains Terpadu Mahasiswa Program Studi Pendidikan Kimia Universitas Sriwijaya	44.500.000
81	Dr. Meirizal Usra, M.Kes.	Dra. Marsiyem, M.Kes., Reza Resah Pratama, S.Pd., M.Pd.	FKIP	Pengembangan Aplikasi Penilaian Pembelajaran Penjasorkes Dalam Kurikulum 2013	42.000.000
82	Dra. Syaifdaningsih, M.Pd.	Dra. Rukiyah, M.Pd.,	FKIP	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika Berbasis Sainifik Untuk Anak Usia 5-6 Tahun	38.500.000
83	Dra. Nurbaya, M.Pd.	Dra. Nurbaya, M.Pd., Dra. Sri Utami, M.Hum., Drs. Nandang Heryana, M.Pd.	FKIP	Pengembangan Materi Ajar Teks Ilmiah "Pesan Dua Sisi" Berbasis Bela Negara Sebagai Pembentuk Karakter Berwawasan Kebangsaan Dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia Universitas Sriwijaya	35.000.000

No	Nama Peneliti	Nama Anggota	Fakultas	Judul	Dana Direkomendasikan (rata-rata) Rp
279	Dr. Tri Kurnia Dewi	Dr.Leily Nurul Komariah S.T.M.T.,Cindy Ramayanti,ST.,MT	TEKNIK	POTENSIAL DAN PROTEKSI KOROSI PADA TANGKI PENYIMPANAN BIODIESEL-MINYAK SOLAR	60.500.000
280	Dr. Iwan Pahendra Anto Saputra, MT	Ir. H. Ansyori, M.T, Dr. Ir. H. Sukemi, MT.	TEKNIK	Deteksi Piksel Dan Pencocokan Kontur Data Satelit Penginderaan Jauh Untuk Pendugaan Potensi Area Kebakaran Hutan	67.500.000
281	Ir. Firmansyah Burlian, M.T	Irsyadi Yani, S.T, M.Eng, Ph.D, Dr. Yulia Resti, M.Si.	TEKNIK	Desain dan Prototipe Mesin Penghancur Limbah Kaleng Menggunakan Transmisi Sabuk-Puli dan Model Dua Rol dengan Dua Tingkat Penghancur	50.000.000
282	Muhammad Abu Bakar Sidik, ST.,M.Eng.,Ph.D	Prof. Ir. Zainuddin Nawawi, Ph.D., Muhammad Irfan Jambak, ST.,M.Eng.,Ph.D	TEKNIK	Pengembangan Stasiun Deteksi Petir dan Karakterisasi <i>Initial Breakdown Pulse Train</i>	75.000.000
283	DR. Bhakti Yudho Suprpto, ST.,MT	Ir Sariman MS., Djulil Amri, ST.,MT	TEKNIK	Pengembangan Sistem Pengumpul Sampah Pada Sungai Menggunakan <i>Unmanned Surface Vehicle (USV)</i>	75.000.000
284	Ir. A. Taufik Arief,M.Sc	Prof. Dr. Ir. Nukman, M.T,Air. Ubaidillah Anwar Prabu,MS	TEKNIK	Temperatur Nyala Sendiri dari Gambut yang dipengaruhi Kelembaban Tanah dan Besaran Energi Aktivasi Gambut dan Tanah	60.000.000
285	Muhammad Irfan Jambak, ST.,M.Eng.,Ph.D	Prof. Ir. Zainuddin Nawawi, Ph.D. Abu Bakar Sidik.,S.T.,M.Eng.,Ph.D	TEKNIK	Pengembangan Model Empirik Sistem Pentanahan dengan memperhitungkan Parameter Kelembaban	65.000.000
286	Dinar Dwi Anugerah Putranto,MSPJ	Imroatul Chalimah Juliana, ST.,MT., Ir. Sarino,MSCE., Agus Lestari Yuwono, ST.,MT	TEKNIK	Integrasi Manajemen Aliran Air Permukaan Dalam Perencanaan Tata Ruang Wilayah Kota dan regional	70.000.000
287	Dr. Ir. Restu Juniah,MT,IPM	Prof, Dr. H. Didik Susetyo,M.Si	TEKNIK	Model ekonomi pemanfaatan Lahan Bekas Tambang dan Air VOID : Implementasi Peraturan Pemerintah nomor 44 tahun 2017 tentang Instrumen Lingkungan Hidup	60.000.000
288	Dr. Ir. Setyo Nugroho,M.Arch	Dr. Johannes Adiyanto.,ST.,M.T Husnul Hidayat, ST.,M.Sc., Hendi Warlika Sedo Putra,ST.,M.Sc	TEKNIK	Tipologi Arsitektur Tradisional Rumah Limas Palembang	62.500.000
289	Dr. Ir. Hatta Dahlan,M.Eng	Ir. Abdullah Saleh,MS.,M.Eng., Prahadi, ST.,MT	TEKNIK	Proses Adsorpsi Berbasis karbon aktif dari Limbah Biomassa dan Aplikasinya sebagai Bahan Beku Membran Keramik Pada pengolahan Limbah Cair Kain Songket Palembang	75.000.000
290	Ir. Irwin Bizzy,M.T	Dr. Dewi Puspitasari.,ST.,MT	TEKNIK	Peningkatan Nilai Kalori Gambut Sumatera Selatan Berdasarkan Rasio Uap Air dan Udara Kering Dalam Sistem Dehumidifier	60.000.000

No	Nama Peneliti	Nama Anggota	Fakultas	Judul	Dana Direkomendasikan (rata-rata) Rp
291	Dr. Betty Susanti,S.T.,M.T	Dr. Febrian Hadinata, ST.,MT. Citra, Indriyati.,S.T.,M.T	TEKNIK	Evaluasi Kinerja Sustainability Proyek Konstruksi di Kota Palembang	60.000.000
292	Dr.Melawaty Agustien,S.Si.,M.T	Aztri yuli Kurnia.,S.T.,M.Eng., Debby Yulinar.,S.T.,M.T	TEKNIK	Kajian Penataan Sistem Transportasi Kawasan Transit Oriented Development (TOD) Guna Mendukung Pengoperasian Light Rail Transit (LRT) Kota Palembang	65.000.000
293	Edi Kadarsa.,S.T.,M.T	Bimo Brata Adhitya.,S.T.,M.T Mirka Pataras,S.T.,M.T	TEKNIK	Tinjauan Perilaku pemilihan Rute dan Biaya Transportasi Pada Jejaring Jalan Lingkar kota Palembang dan Tol Kayu-Agung Palembang-Betung	59.000.000
294	Dr. Tuti Indah Sari,ST.,MT	Ir. Hj farida Ali,DEA Dr.Wara Dyah Pita Rengga, ST., MT Adi Cifriadi,S.Si.,M.Si	TEKNIK	Modifikasi Karet Alam dengan Monomer Stirena sebagai Bahan Pengganti Karet Sintesis	75.000.000
295	Dr. Ir. Diah Kusuma Pratiwi,MT	Gunawan, ST.,MT.,Ph.D., Nurhabibah ParamithaE.U.ST.,MT	TEKNIK	Pelapisan Baja menggunakan Metode Hot DIP Dalam Aluminium Cair Untuk Peralatan penunjang ketahanan Pangan dan Keanekaragaman Hayati	75.000.000
296	Dr. Taufik Ari Gunawan, ST.,MT	Ir. Helmi Haki.,MT., Ir. Arifin Daud.,M.S	TEKNIK	Model Laju Angkutan Sedimen Pada rencana Pembuatan Embung Dalam Lingkungan Kampus Universitas Sriwijaya Di Inderalaya	70.000.000
297	Dr. Ir. Adam Suherman.MT	Alek Al Hadi, ST.,MT .. Rosihan Pebrianto,ST.,MT	TEKNIK	Deteksi dan Pemetaan Rembesan gas Coalbed Methan (CBM) dengan Teknik Penginderaan Jarak Jauh di Sumatera Selatan	72.500.000
298	Ir. Raden Mursidi.,M.Si	Ir. Rahmad Hari Purnomo,M.Si., Dr. Rizky Adhiguna, STP.,M.Si	TEKNIK	Karakteristik Mekanika Pengepresan Adonan dengan screw Press Sebagai Referensi Rekayasa Pencetak Tekwan	70.000.000
299	Dr. Ir. Hendri Chandra, M.T	Prof. Dr. Ir. Nukman, M.T, Agung Mataram, S.T, M.T, Ph.D,	TEKNIK	RANCANG BANGUN MESIN PENGUPAS LADA DAN ANALISIS PENGARUH KECEPATAN DAN KADAR AIR TERHADAP KUALITAS DAN RENDEMEN	70.000.000
300	Ir.Ari Siswanto MCRP.,Ph.D	Dr. Farida, M.Si., Ardiansyah, S.T, M.T	TEKNIK	Strategi Pengelolaan Situs Megalitik Sebagai Obyek Wisata di Lahat Melalui Zonasi dan Pemberdayaan Masyarakat	60.000.000
<b>TOTAL DANA</b>					<b>18.565.676.450</b>

Terbilang : Delapan belas milyar lima ratus enam puluh lima juta enam ratus tujuh puluh enam ribu empat ratus lima puluh rupiah

REKTOR.



ANIS SAGGAFF  
NIP.196219281989031002



**BIDANG PENELITIAN : PENJASKES**

**LAPORAN AKHIR  
PENELITIAN UNGGULAN KOMPETITIF  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENJASKES  
MELALUI PENDEKATAN PERMAINAN  
DI SEKOLAH DASAR**



**OLEH :**

- 1. Ketua Peneliti : Dr. Iyakrus, M.Kes. (NIDN 0012086205)**
- 2. Anggota Peneliti : Dr. Syafaruddin, M.Kes. (NIDN 0005095902)**
- 3. Anggota Peneliti : Andriyani Safitri (NIM 06042681620015)**
- 4. Anggota Peneliti : Dulmanan (NIM 06042681620006)**

**biayai dari:**

**Anggaran DIPA Badan Layanan Umum  
Universitas Sriwijaya tahun anggaran 2018  
No. 042.01.2.400953/2018 tanggal 05 Desember 2017  
Sesuai dengan Kontrak Penelitian Unggulan Kompetitif Unsri  
Nomor : 0007/UN9/SK.LP2M.PT/2018 Tanggal 06 Juni 2018**

**PROGRAM STUDI PENJASKES  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
Tahun anggaran 2018**

## Sistematika Laporan Penelitian

### Identitas Penelitian

1. Judul Usulan : Pengembangan Model Pembelajaran Penjaskes Melalui Pendekatan Permainan Di Sekolah Dasar (SD)
2. Ketua Peneliti
  - (a) Nama Lengkap : Dr. Iyakrus, M.kes
  - (b) Bidang Keahlian : Ilmu Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

### Anggota Peneliti

No	Nama dan Gelar	Keahlian	Institusi	Curahan Waktu (Jam/minggu)
1	Dr. Syafaruddin, M.Kes.	Penjaskes	FKIP	6
2.	Andriyani Safitri	Mhs S2 Pendidikan Olahraga	FKIP	4
3.	Dulmanan	Mhs S2 Pendidikan Olahraga	FKIP	4

4. Isu Strategis : Pembelajaran Penjaskes di Sekolah Dasar (SD)
5. Topik Penelitian : Model pembelajaran penjaskes melalui pendekatan permainan
6. Objek Penelitian : siswa SDN 120 Palembang dan SDN 156 Palembang
7. Lokasi Penelitian : Palembang
8. Hasil yang ditargetkan (beri penjelasan): Produk Pembelajaran Penjaskes di SD
9. Institusi lain yang terlibat : Diknas Kota Palembang
10. Sumber biaya lain : Tidak ada
11. Keterangan lain yang dianggap perlu:

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) bagaimana mengembangkan model pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dengan pendekatan permainan di sekolah dasar (SD), (2) apakah model pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dengan pendekatan permainan efektif meningkatkan aspek kognitif, psikomotor dan afektif siswa di SD. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan produk berupa model pembelajaran dengan pendekatan permainan untuk meningkatkan keaktifan siswa SD yang dilakukan dengan prosedur sebagai berikut : (1) analisis produk, (2) mengembangkan produk awal (3) melakukan validasi ahli (4) melakukan uji coba lapangan skala kecil dan skala luas (5) revisi produk dan (5) produk akhir. Hasil penelitian 1) model pembelajaran yang dikembangkan meliputi aspek psikomotor, kognitif dan afektif, 2) model pembelajaran yang dikembangkan efektif meningkatkan aspek psikomotor dengan kategori sangat baik 30 %, kategori baik 70 %, sedangkan pada aspek afektif kategori sangat baik 20 % dan kategori baik 80 %, kemudian pada aspek kognitif kategori sangat baik 30 % dan sangat baik 70 %. Dengan demikian penelitian ini menghasilkan produk berupa model pembelajaran dengan pendekatan permainan dapat meningkatkan aspek psikomotor, kognitif dan afektif siswa SD

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	1
Halaman Pengesahan .....	2
Sistematika Laporan Penelitian .....	3
Abstrak.....	4
BAB I PENDAHULUAN.....	5
1.1 Latar Belakang .....	5
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	8
2.1 Model Pembelajaran.....	8
2.2 Pendekatan Permainan .....	9
2.3 Implementasi Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan (Penjaskes).....	10
2.4 Kerangka Berfikir.....	11
BAB III METODE PENELITIAN .....	13
3.1 Penelitian Pengembangan.....	13
3.2 Prosedur Pengembangan .....	13
3.3 Uji Coba Produk.....	15
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	18
4.1 Hasil Penelitian.....	18
4.2 Pembahasan .....	63
4.3 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Melalui Permainan.....	65
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	67
5.1 Simpulan.....	67
5.2 Saran Pemanfaatan dan Produk Lebih Lanjut .....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN .....	70

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Penjaskes merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Pelaksanaan penjaskes harus diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut yaitu mengembangkan ranah jasmani, mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan aktifitas jasmani dan olahraga (Gabbard, *et.al*, 1994). Penjaskes memberikan kesempatan anak untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan aktivitas jasmani karena penjaskes terdapat pada setiap jenjang pendidikan dari pendidikan Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Penjaskes memanfaatkan aktivitas jasmani sebagai media pembelajarannya (Suherman, 2007).

Berdasarkan hal di atas maka guru penjaskes harus mampu mengembangkan pembelajaran yang efektif, disamping harus memahami dan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa (Hughes, 2010). Pembelajaran penjaskes di sekolah saat ini sudah menjadi perhatian banyak kalangan, namun yang menjadi kendala dalam pembelajaran penjaskes di sekolah-sekolah adalah masih minimnya pengetahuan guru penjaskes dalam menerapkan model dan metode yang tepat dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dan keterbatasan referensi atau sumber bacaan tentang bagaimana guru-guru penjaskes mengajarkan model dan metode pembelajaran yang tepat, guna mendukung tercapainya hasil belajar yang diinginkan (Mae, 2017).

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari Dinas Pendidikan Sumatera Selatan dapat disimpulkan bahwa masih ada guru penjaskes merupakan guru lulusan dari PGSMTP (pendidikan 1 tahun) yang mempunyai kompetensi dan pengalaman yang terbatas dalam bidang penjaskes. Hasil observasi peneliti di beberapa sekolah di Palembang, pembelajaran penjaskes di sekolah tidak terlepas dari kendala di atas, yaitu penjaskes diajarkan melalui urutan yang sistematis dari keterampilan yang diperlukan dalam cabang-cabang olahraga khusus. Pendekatan

ini sering mengarahkan guru untuk melihat keterampilan olahraga sebagai suatu tujuan dari program, walaupun masuknya cabang olahraga dalam kurikulum adalah untuk membantu tercapainya tujuan penjaskes. Keadaan tersebut mengakibatkan guru lebih condong melatih dari pada mengajar, sehingga proses pembelajaran Pendidikan Jasmani lebih menekankan kepada aspek psikomotor anak dari aspek kognitif dan afektif. Karena lebih menekankan aspek keterampilan olahraga maka siswa yang berminat pada cabang olahraga tertentu saja yang aktif, sedangkan siswa yang tidak berminat tidak aktif sama sekali (Saputra, 2010).

Pendekatan permainan adalah suatu proses pembelajaran dimana dalam mengajarkan teknik cabang olahraga melalui bentuk bermain tanpa mengabaikan materi inti. Menurut Gabbard (1997) dalam penjaskes bermain adalah suatu kebutuhan untuk menemukan pengalaman-pengalaman baru dalam menumbuhkan nilai-nilai positif pada anak. Guru dituntut mempunyai kreatifitas yang tinggi, karena guru selalu berusaha merancang bentuk permainan yang sesuai dengan materi yang disampaikan supaya menarik bagi anak. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang sejenis, diharapkan penelitian yang dikembangkan oleh peneliti saat ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran penjaskes pada jenjang pendidikan SD. Oleh karena itu, dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Penjaskes dengan Pendekatan Permainan di SD”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

- A. Bagaimana mengembangkan Model pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dengan pendekatan permainan di sekolah dasar (SD)?
- B. Apakah model pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dengan pendekatan permainan efektif meningkatkan aspek Psikomotor, kognitif dan afektif siswa di sekolah dasar (SD) ?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- A. Mengembangkan Model pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Penjaskes) melalui pendekatan permainan SD.
- B. Mengetahui efektifitas model pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan melalui pendekatan permainan untuk meningkatkan meningkatkan aspek Psikomotor, kognitif dan afektif siswa di sekolah dasar (SD) ?

Penelitian ini bermanfaat bagi guru penjaskes SD sebagai alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan kesegaran jasmani siswa.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasi pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran (Trianto, 2011). Menurut Arends (1997) model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuan, langkah, lingkungan, dan sistem pengelolaannya. Menurut Kusnaedi (2009) model pembelajaran memiliki empat ciri khusus, antara lain sebagai berikut.

1. Rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan supaya model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
4. Lingkungan belajar yang diperlukan supaya tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Menurut Rusman (2010) untuk menyusun model pembelajaran terdapat beberapa ciri yang harus diupayakan diantaranya memiliki bagian-bagian model yang dinamakan.

1. Langkah-langkah pembelajaran (*syntax*). Langkah pembelajaran menjelaskan langkah pelaksanaan suatu model yang diterapkan, bentuk kegiatan, bagaimana memulainya, dan apa tindakan selanjutnya. Langkah pembelajaran pada model pembelajaran disusun dengan menjelaskan pelaksanaan kegiatan pembelajaran, menjelaskan aktivitas kegiatan.
2. Prinsip-prinsip reaksi menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan dan merespon siswa. Pada model pembelajaran prinsip reaksi terlihat dari respon siswa terhadap model yang dibuat.
3. Sistem sosial adalah suasana atau norma yang berlaku dalam pembelajaran. Pada model pembelajaran sistem sosial tercermin dari kerjasama siswa saat



melakukan permainan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kerangka konseptual yang mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu.

## **2.2 Pendekatan Permainan**

Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan bagi peserta didik, dengan bermain peserta didik tidak merasa lelah atau terbebani dalam melakukan aktivitas jasmani, tetapi menjadi sesuatu yang menyenangkan (Kurdi dan Sukadianto, 2014). Menurut Andang Ismail (2009) permainan merupakan bagian mutlak dari kehidupan anak-anak dan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Selanjutnya dikatakan bahwa permainan adalah sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah.

Menurut Setiawan dan Trianto (2014) permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani yaitu meningkatkan kualitas manusia, atau membentuk manusia Indonesia seutuhnya, yang mempunyai sasaran keseluruhan aspek pribadi manusia. Melalui bermain merupakan cara yang paling efektif untuk anak belajar sesuatu, karena bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Lewat permainan, anak akan mengalami rasa bahagia dan perasaan suka cita itulah syaraf atau neuron di otak anak dengan cepat saling berkoneksi untuk membentuk satu memori baru. Itulah mengapa anak-anak sangat mudah belajar sesuatu melalui permainan (Hidayat, 2013).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan permainan adalah suatu penyampaian pembelajaran yang dirancang dalam bentuk bermain untuk mengarahkan siswa lebih aktif bergerak dan menarik minat serta dapat menjembatani siswa yang mempunyai keterampilan dan yang tidak mempunyai keterampilan olahraga.

### **2.3 Implementasi Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan (Penjaskes)**

Menurut Sonyardhi dan Qoriah (2016) pendekatan Kurikulum 2013 untuk Sekolah diubah sesuai dengan kurikulum satuan pendidikan. Kurikulum 2013 dilakukan penguatan tata kelola sebagai berikut.

1. Tata kerja guru yang bersifat individual diubah menjadi tata kerja yang bersifat kolaboratif.
2. Penguatan manajemen sekolah melalui penguatan kemampuan manajemen kepala sekolah sebagai pimpinan kependidikan (*educational leader*)
3. Penguatan sarana dan prasarana untuk kepentingan manajemen dan proses pembelajaran.

Menurut Poerwati, dkk., (2014) pada tahun 2013 pemerintah melalui Departemen Pendidikan dan Kebudayaan mensosialisasikan perubahan kurikulum dari kurikulum lama yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) ke Kurikulum baru yaitu Kurikulum 2013 (K13). Tujuan Kurikulum 2013 adalah tercapainya kompetensi yang berimbang antara sikap, keterampilan, dan pengetahuan, diiringi dengan cara pembelajarannya yang holistik dan menyenangkan. Disimpulkan bahwa pemerintah benar-benar serius mengantisipasi perkembangan dan perubahan yang terus terjadi dalam dunia pendidikan.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (penjaskes) sering diartikan oleh masyarakat adalah olahraga tetapi menurut SK Menpora Nomor 053 A/MENPORA/1994 (dalam Nurhasan, dkk, 2005) penjaskes adalah suatu proses pendidikan yang dilakukan secara sadar, dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh kemampuan dan ketrampilan jasmani, pertumbuhan fisik, kecerdasan dan pembentukan watak. Menurut Kinchin (2009) *outcome* penjaskes yang berkualitas disebut dengan *physically educated person*. Individu yang berpendidikan secara fisik adalah individu yang telah mempelajari keterampilan yang digunakan untuk melakukan berbagai aktivitas fisik, sehat secara fisik, berpartisipasi secara teratur dalam aktivitas fisik, mengetahui

implikasi dan manfaat dari keterlibatan dalam aktivitas fisik, dan menghargai aktivitas fisik dan kontribusinya.

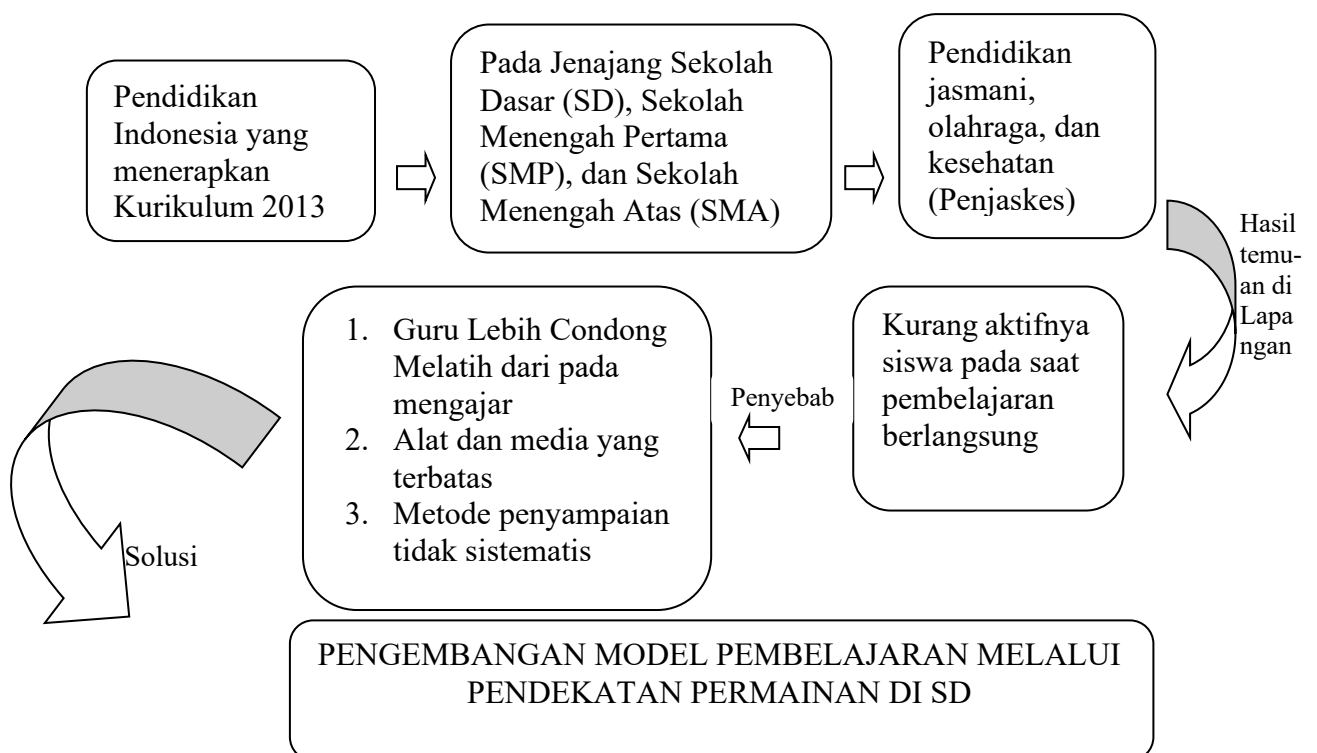
Perbedaan struktur KTSP dan Kurikulum 2013 yang sangat terlihat pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (penjaskes), yaitu pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada siswa. Penjaskes merupakan bagian dari proses pendidikan memiliki peranan yang unik jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain, dikarenakan proses belajar penjaskes bukan hanya menekankan pada masalah prestasi, namun lebih dari itu. Pembelajaran penjaskes mengembangkan secara sempurna baik aspek fisik, psikomotor, kognitif, dan afektif. Tidak ada suatu kajian yang memusatkan pada pengembangan total manusia secara utuh, kecuali pendidikan jasmani (Pranawati dan Tuasikal, 2014). Menurut Indarwati dan Indahwati (2017) pada pembelajaran pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (penjaskes) guru dituntut untuk memiliki wawasan yang luas dan kreativitas supaya dapat beradaptasi dan berinovasi dengan kurikulum 2013. Tuntutan untuk siswa di kurikulum 2013 ini yaitu untuk lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran supaya siswa lebih maju dan berkembang dalam pola berfikir yang kreatif, dan inovatif. Semua itu merupakan harapan pemerintah Indonesia yaitu untuk tercapainya keberhasilan Pendidikan Nasional melalui Kurikulum 2013.

#### **2.4 Kerangka Berfikir**

Pendidikan di Indonesia dewasa ini menggunakan Kurikulum 2013 (K 13) pada seluruh jenjang pendidikan dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Kurikulum 13 ini menekankan pada keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Termasuk pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (Penjaskes) sudah menggunakan sistem Kurikulum 2013. Pada Kurikulum 2013 ini guru dituntut untuk memiliki wawasan yang luas tentang model pembelajaran yang akan diterapkan dikelas untuk meningkatnya keaktifan siswa sehingga tujuan dari Kurikulum 2013 tercapai.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti masih terdapatnya siswa

yang kurang aktif pada saat pembelajaran penjaskes. Hal ini dikarenakan guru lebih condong melatih dari pada mengajar, alat dan media yang terbatas serta tidak sistematisnya guru dalam penyampaian pembelajaran . Oleh karena itu, diperlukannya pengembangan model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan permainan berbasis Kurikulum 2013 di Sekolah. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa pada saat pembelajaran penjaskes, dan membuat pembelajaran Penjaskes tidak membosankan bagi siswa. Model pengembangan model pembelajaran dengan pendekatan permainan berbasis Kurikulum 2013 ini menggunakan siklus penelitian dan pengembangan (*R & D cycle*) dari Borg & Gall (1983). Borg & Gall membuat langkah-langkah untuk model pengembangan dapat dilakukan oleh peneliti supaya produk yang dirancang mempunyai standar kelayakan. Model pengembangan ini memiliki 10 langkah yaitu (1) pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji lapangan pendahuluan, (5) revisi produk, (6) uji coba lapangan utama, (7) revisi produk operasional, (8) uji coba lapangan operasional, (9) revisi produk akhir, dan (10) diseminasi dan implementasi. Secara skematis kerangka berfikir dari penelitian dan pengembangan disajikan pada Gambar 2.1 di bawah ini.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Penelitian dan Pengembangan

### BAB III

## METODE PENELITIAN

### 3.1. Penelitian Pengembangan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang merupakan jenis penelitian yang digunakan dalam memecahkan persoalan praktis dalam bidang ilmu sosial, ilmu alam, teknik, dunia pendidikan. Menurut Sugiono (2009) metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Wasis (2004) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan yang lebih banyak menguji teori ke arah menghasilkan produk yang dapat digunakan dalam meningkatkan keaktifan siswa di sekolah.

Proses penelitian dikembangkan menggunakan dasar langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall yang meliputi sepuluh kegiatan yaitu: (1) *Research and Information collecting* (penelitian dan pengumpulan informasi); (2) *Planning* (perencanaan); (3) *Develop preliminary form of product* (mengembangkan bentuk produk awal); (4) *Preliminary field testing* (pengujian lapangan awal); (5) *Main product revision* (revisi terhadap produk utama); (6) *Main field testing* (pengujian lapangan utama); (7) *Operasional product revision* (revisi produk utama); (8) *Operational field testing* (pengujian lapangan operasional); (9) *Final product revision* (revisi produk operasional); dan (10) *Dissemination and implementation* (diseminasi dan penerapan).

### 3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan merupakan langkah-langkah yang harus dilakukan sebelum menghasilkan suatu produk. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini

adalah sebagai berikut:

### **3.2.1 Analisis Kebutuhan**

- a) Mengkaji secara umum karakteristik siswa pada jenjang Sekolah Dasar (SD).
- b) Survey tentang pembelajaran Penjaskes di Sekolah Dasar (SD).

### **3.2.2 Mengembangkan Produk Awal Model Pembelajaran Melalui Olahraga Tradisionil Berbasis Kurikulum 2013.**

- a) Melakukan analisis kebutuhan dan karakter produk
- b) Melakukan analisis karakter siswa Sekolah Dasar (SD)
- c) Menetapkan tujuan dan bentuk model pembelajaran
- d) Menetapkan strategi pengorganisasian pembelajaran

### **3.2.3 Melakukan Validasi Ahli**

Produk awal Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Berbasis Kurikulum 2013 melalui olahraga tradisionil, sebelum diuji cobakan dalam skala kecil dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidangnya. Pada penelitian ini melibatkan dua orang ahli pendidikan jasmani yang berasal dari Universitas Sriwijaya (Unsri).

### **3.2.4 Melakukan Uji Coba Lapangan**

Uji coba lapangan dilakukan untuk mendapatkan tanggapan dan revisi produk yang berupa Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Berbasis Kurikulum 2013 untuk meningkatkan keaktifan siswa melalui olahraga tradisionil. Uji coba ini dapat dilakukan:

- a) Melaksanakan uji coba skala kecil
- b) Melaksanakan uji coba skala luas

### **3.2.5 Revisi Produk**

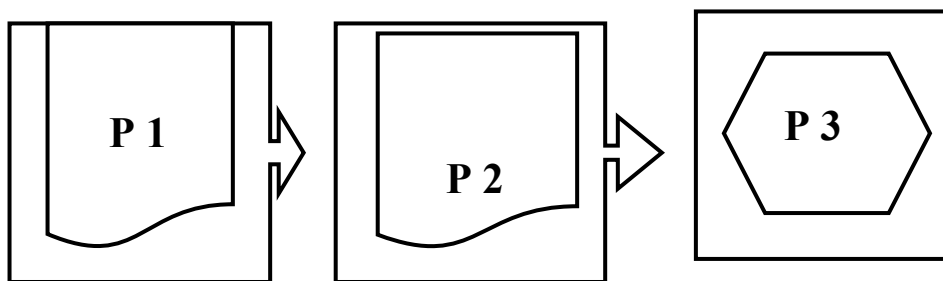
Revisi produk dilakukan berdasarkan masukan-masukan dari para ahli

untuk memperbaiki produk sebelum produk digunakan.

### 3.3 Uji Coba Produk

#### 3.3.1 Desain Uji Coba

Uji coba produk pada penelitian ini desain yang digunakan yaitu desain pre eksperimental design dengan bentuk *One Group pre test post test design*. Menurut Sugiono (2009) desain pre eksperimental dengan bentuk *One Group pre test post test design* yaitu dengan membandingkan sebelum dan sesudah diberi tindakan. Tindakan yang diberikan adalah Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Berbasis Kurikulum 2013 melalui pendekatan permainan. Uji coba produk melalui dua tahap yaitu uji skala kecil dan uji coba skala luas dengan melakukan tindakan dilapangan. Desain penelitian dapat dilihat pada Gambar 3.1 di bawah ini.



Gambar 3. 1. Pre Ekperimental Design One Group Pre Test Post Test Design

Keterangan :

P 1 = Pre Tes; P 2 = Tindakan Model Pembelajaran ; P3 = Post Test

#### 3.3.2 Subjek Uji Coba

Sasaran pemakaian produk adalah siswa pada jendang Sekolah Dasar (SD) masing masing SD Negeri 120, SD Negeri 156 Kota Palembang.

#### 3.3.3 Jenis Data

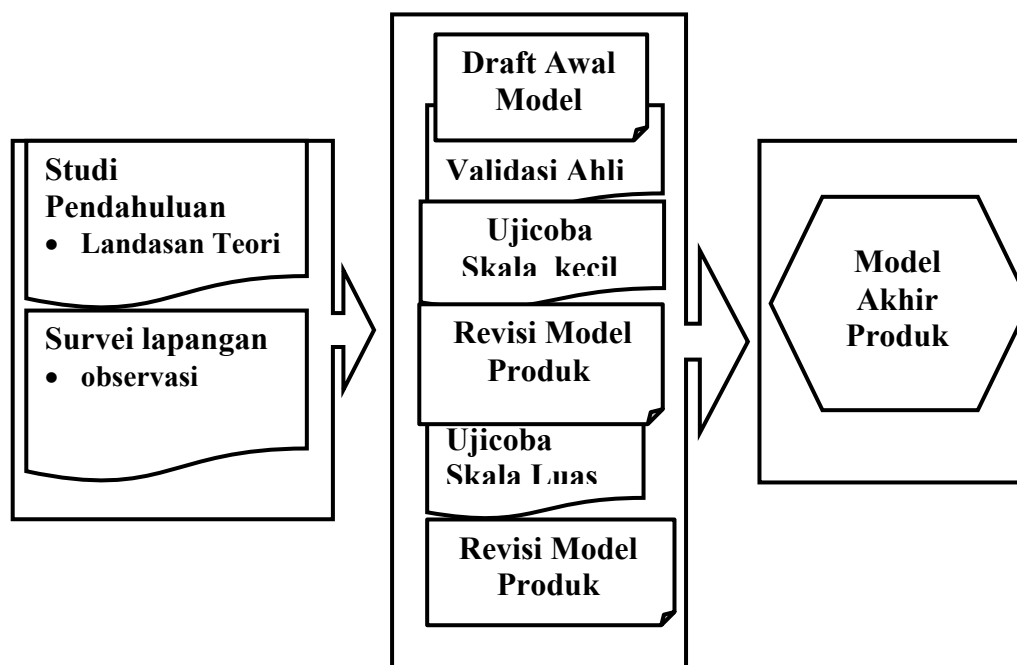
Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara para, guru dan siswa secara lisan mapun tertulis sebagai masukan untuk bahan revisi produk. Data kuantitatif diperoleh dari pengambilan penilaian pengamatan keaktifan

### 3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpul data dalam penelitian ini menggunakan pedoman observasi dan kuesioner .

### 3.3.5 Teknik Analisa Data

Data kualitatif yang diperoleh melalui observasi dan kuesioner dianalisa dengan prosentase untuk menilai tingkat kelayakan dan kualitas produk, sedangkan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil pengamatan keterampilan dengan menggunakan porsentase. Pada Gambar 3.2 di bawah ini tahapan yang dilakukan dalam menghasilkan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Berbasis Kurikulum 2013 untuk meningkatkan keaktifan siswa melalui pendekatan permainan di SD (Sugiono , 2009).

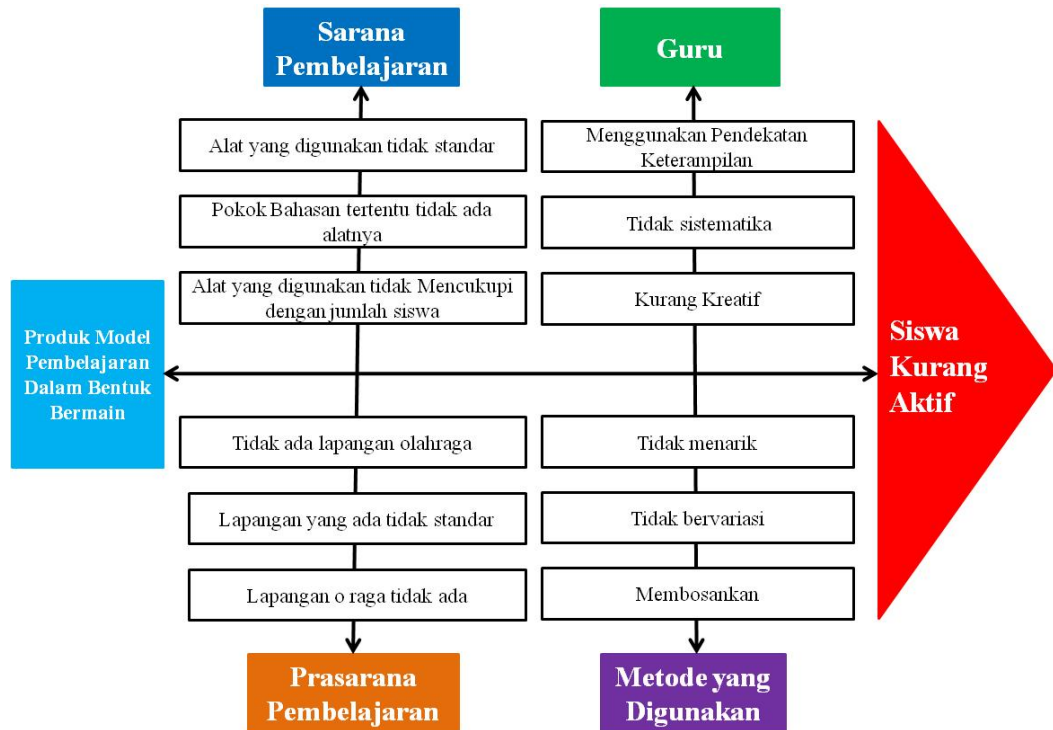


Gambar 3. 2 Tahapan Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dengan pendekatan permainan di SD.

Dibawah ini adalah peta jalan penelitian yang akan dilakukan untuk



menghasilkan model pembelajaran Penjaskes melalui pendekatan permainan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.



Gambar 2.1 Diagram Alir Penelitian Yang Dilaksanakan.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **4.1. Hasil Penelitian**

#### **4.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan**

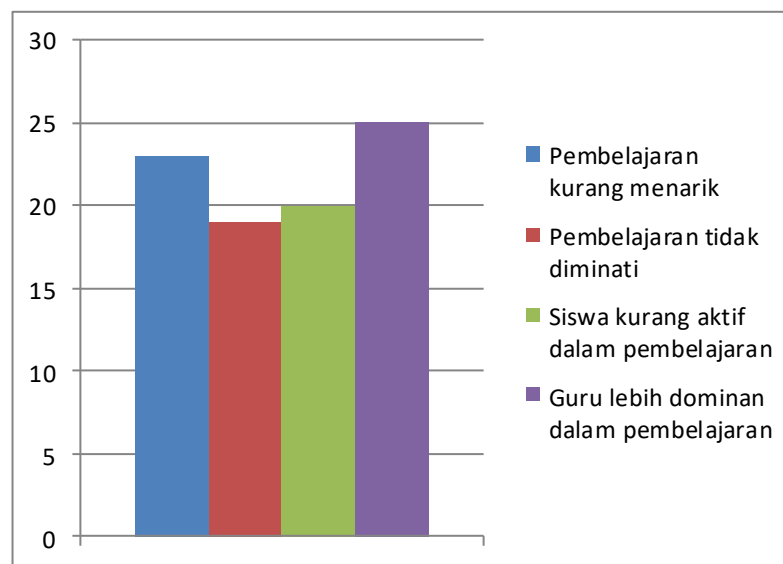
Analisis kebutuhan merupakan salah satu penelitian awal yang dilakukan untuk mengenali permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran Penjaskes untuk siswa SD Negeri 120 dan SD 156 Palembang. Kegiatan ini dilakukan dengan cara menganalisis proses pembelajaran yang terjadi sesungguhnya dilapangan, peneliti melakukan observasi pembelajaran dan melakukan studi pustaka atau kajian literatur. Proses pembelajaran Penjaskes di ketiga SD tersebut pada umumnya masih ditemukan beberapa permasalahan, yang diantaranya : (1) keaktifan siswa yang rendah dalam pembelajaran Penjaskes, karena siswa merasa pembelajaran Penjaskes sebagai materi yang sulit, tidak menyenangkan serta membosankan, (2) kesiapan fisik siswa untuk melakukan pembelajaran Penjaskes tidak dipersiapkan terlebih dahulu dan, (3) model pembelajaran Penjaskes yang masih kaku.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada 2 orang guru Penjaskes dan 30 orang siswa dimasing-masing SD Negeri 120 Palembang dan SD Negeri 156 Palembang, Palembang dalam pembelajaran guling depan dan sepak bola, menyimpulkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan guling kedepan dan teknik dasar sepak bola pada materi *passing*, *dribbling*, serta *shooting* sehingga membutuhkan model pembelajaran yang dapat membantu mempermudah pembelajaran guling depan dan teknik dasar sepak bola agar siswa mencapai ketuntasan dalam ketiga aspek penilaian afektif, kognitif dan psikomotor. Sedangkan hasil wawancara kepada siswa SD Negeri 120 Palembang dan SD Negeri 156 Palembang bahwa 20 dari 30 orang siswa mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan guling depan dengan persentase 66.66% dan 23 dari 30 orang siswa mengalami kesulitan dalam melakukan teknik dasar sepak bola *passing*, *dribbling* dan *shooting* dengan persentase 76.66% sehingga pada tahap analisis kebutuhan siswa membutuhkan model pembelajaran yang menyenangkan dan tidak

selalu berbentuk pembelajaran dengan model lama yang membosankan, dimana siswa langsung mempelajari teknik guling depan dan sepak bola sehingga siswa merasa materi guling depan dan sepak bola sebagai materi yang sulit dan membosankan. Hasil pengamatan diketahui siswa lebih banyak menunggu giliran untuk melakukan aktivitas materi sehingga mengakibatkan pembelajaran penjas terdapat beberapa kelemahan, yaitu:

- a. Pembelajaran kurang menarik bagi siswa
- b. Pembelajaran tidak diminati.
- c. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran.
- d. Guru lebih dominan dalam pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan diatas dapat diketahui pembelajaran yang mereka inginkan adalah pembelajaran yang menarik minat mereka untuk melakukan aktivitas, yaitu pembelajaran yang mengandung unsur-unsur bermain.



**Gambar 4.1 Data kelemahan pembelajaran Penjaskes**

Berdasarkan data diatas maka peneliti menyusun rancangan model pembelajaran Penjaskes dalam bentuk bermain sebagai berikut:

- a. Materi Pembelajaran : Senam lantai dan Sepak bola
- b. Kelas atau Semester : V / Genap

- c. Tujuan Pembelajaran : Mengenalkan teknik dasar senam lantai guling depan dan teknik dasar sepak bola (*passing, dribbling, dan shooting*) melalui kegiatan bermain.

### **DRAF PRODUK AWAL**

Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dengan Pendekatan Permainan di Sekolah Dasar

#### **1. Kegiatan Awal**

- a. Guru dan siswa bersama-sama menyiapkan perlengkapan dan peralatan pembelajaran.
- b. Guru menyiapkan siswa berbaris dan berdoa sebelum memulai pembelajaran.
- c. Guru dan siswa melakukan pemanasan statis dan dinamis sebelum memasuki materi pembelajaran.

#### **2. Kegiatan Inti**

##### 2.1 Mengamati

- a. Guru menjelaskan dan mempraktekkan teknik dasar senam lantai guling depan dan sepak bola *passing, dribbling* serta *shooting*.
- b. Guru menjelaskan peraturan permainan pengembangan teknik dasar senam lantai guling depan dan sepak bola *passing, dribbling* serta *shooting*.
- c. Siswa mengamati permainan senam lantai guling depan dan sepak bola *passing, dribbling* serta *shooting*.

##### 2.2 Menanya

- a. Siswa menanyakan peraturan permainan yang belum dipahaminya.
- b. Siswa menanyakan teknik dasar melakukan senam lantai guling depan dan sepak bola *passing, dribbling* serta *shooting*.

##### 2.3 Mencoba/Ekperimen

- a. Siswa melakukan permainan senam lantai guling depan dan sepak bola *passing, dribbling* serta *shooting*.
- b. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, dimana satu kelompok terdiri dan 3 orang siswa, kemudian setiap kelompok saling membagi tugas sesuai dengan posisinya masing-masing (sebagai peserta pertama, kedua, ketiga atau keempat).

- c. Permainan teknik dasar bola besar sepak bola dimana siswa pertama melakukan *passing* bola kepada siswa kedua, kemudian siswa kedua *dribbling* kepada siswa ketiga, kemudian siswa ketiga *shooting* bola ke arah gawang untuk mencetak skor. Kelompok yang terbanyak mencetak skor dalam waktu 5 menit dianggap sebagai pemenang.
  - d. Permainan teknik dasar berguling dibidang miring, dimana siswa melakukan guling depan diatas bidang miring secara bergantian, siswa yang tiba dibawah terlebih dahulu dan mampu berdiri menempelkan stiker dinyatakan sebagai pemenang.
4. Mengasosiasi
- a. Guru dan siswa menganalisis permainan teknik dasar sepak bola yang telah dilakukan.
  - b. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang memenangkan permainan.
  - c. Guru menanyakan kesulitan siswa dalam melakukan permainan teknik dasar sepak bola dalam melakukan gerakan *passing dribbling* dan *shooting*.
5. Mengkomunikasikan
- a. Guru melakukan tanya-jawab dengan siswa yang berkenaan dengan materi pembelajaran yang telah diberikan.
  - b. Guru dan siswa bersama-sama mengevaluasi dan menyimpulkan permainan teknik dasar sepak bola.
- 3. Kegiatan Akhir**
- a. Melakukan pelepasan yang dipimpin oleh guru atau oleh salah seorang siswa. yang dianggap mampu dan menjelaskan kepada siswa tujuan serta manfaat.
  - b. Melakukan pelepasan setelah melakukan aktivitas fisik/olahraga yaitu agar dapat melemaskan otot dan tubuh tetap bugar (segar).
  - c. Memberikan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh siswa dan dikerjakan dirumah dalam bentuk portofolio dan dikumpulkan pada pertemuan berikutnya berkenaan dengan materi aktivitas yang telah dipelajari.
  - d. Setelah melakukan aktivitas pembelajaran seluruh siswa dan guru berdoa dan bersalaman.

- e. Guru dan siswa bersama-sama mengembalikan media dan alat pendukung pembelajaran ke tempat penyimpanan.

#### 4.1.2. Deskripsi Draft Pemilihan Produk

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan berupa bentuk pembelajaran Penjaskes di Sekolah Dasar (SD), maka tahap selanjutnya adalah membuat produk dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) analisis tujuan dan karakter produk, (2) melakukan analisis karakter materi pembelajaran, (3) menetapkan tujuan dan bentuk permainan, (4) menetapkan strategi pengorganisasian pembelajaran. Setelah melalui proses desain dan produksi maka dihasilkan produk yang dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Berikut ini adalah hasil validasi draf produk awal model pembelajaran dengan pendekatan permainan oleh ahli Penjaskes :

**Tabel 4.1 Validasi draf awal oleh ahli**

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian dari Dosen dan Guru	
		A	B
1.	Kesesuaian bentuk pemanasan dengan tujuan pembelajaran	3,00	3,00
2.	Kesesuaian bentuk pemanasan dengan materi pembelajaran	3,00	4,00
3.	Kesesuaian bentuk permainan dengan tujuan pembelajaran	3,00	3,00
4.	Kesesuaian bentuk permainan dengan materi pembelajaran	3,00	3,00
5.	Kesesuaian bentuk permainan dengan karakteristik siswa dalam pembelajaran penjaskes	3,00	2,00
6.	Kemudahan alat dan fasilitas yang digunakan dalam pembelajaran	3,00	2,00
7.	Siswa dengan mudah dapat melakukan gerakan permainan.	3,00	4,00
8.	Ketepatan memilih urutan bentuk pembelajaran sesuai kebutuhan siswa	3,00	3,00
9.	Model pembelajaran dapat meningkatkan rasa senang, minat dan gembira	3,00	4,00

10.	Kesesuaian bentuk pendinginan dengan materi pembelajaran.	3,00	3,00
<b>Jumlah</b>		<b>30,00</b>	<b>31,00</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>3,00</b>	<b>3,10</b>

Keterangan : A = Ahli 1 (Dosen Penjaskes), B = Ahli 2 (Guru Penjaskes).

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh masing-masing ahli didapat rata-rata lebih dari tiga atau masuk dalam kategori penilaian baik/tepat/jelas. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa model pengembangan pembelajaran Penjaskes dengan pendekatan permainan sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran Penjaskes dapat digunakan untuk uji coba skala kecil .

**Tabel 4.2 Revisi ahli dosen dan guru Penjaskes**

No.	Bagian yang direvisi	Revisi ahli
1.	Kegiatan Awal	Sebaiknya menjelaskan gerakan pemanasan yang akan dilakukan dan membagi alokasi waktu pembelajaran secara teratur.
2.	Kegiatan Inti	Agar gerakan maksimal harus ada batasan permainan
3.	Kegiatan Inti Permainan	Gerakannya disesuaikan dengan materi pembelajaran.
4.	Kegiatan Akhir Pendinginan	Proporsi waktu dan gerakan disesuaikan dengan materi pembelajaran.

#### 4.1.3 Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba model pembelajaran guling depan dan teknik dasar sepak bola kepada 8 orang siswa kelas 5 di SDN 120 Palembang. Uji coba kelompok kecil ini bertujuan untuk melihat kepraktisan dari model pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap ini siswa diminta untuk melakukan *pre-test* lebih dahulu sebelum menggunakan model pembelajaran, kemudian setelah itu siswa melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran guling depan dan sepak bola yang telah dikembangkan peneliti. Selama proses pembelajaran guru Penjaskes melakukan penilaian untuk mendapatkan data *post-test*. Setelah melakukan pembelajaran siswa diminta untuk

mengisi angket dan memberikan komentar serta saran, penilaian ini dilakukan dengan menggunakan lembar angket kepraktisan model pembelajaran oleh siswa. Data uji coba kelompok kecil yang dihimpun menggunakan evaluasi penilaian yang meliputi ranah afektif, kognitif dan psikomotor.

#### 4.1.3.1 Hasil Penilaian Komponen Psikomotor Kelompok Kecil

Data hasil uji coba kelompok kecil pada komponen psikomotor diperoleh dari penilaian guru Penjaskes menggunakan lembar penilaian psikomotor selama mengikuti proses pembelajaran menggunakan model permainan. Adapun jumlah indikator penilaian dalam lembar psikomotor ini terdiri dari dua penilaian, yaitu penilaian guling depan dan sepak bola.

**Tabel 4.3 Persentase hasil *pre-test* dan *post-test* psikomotor kelompok kecil**

Kategori Penilaian	Kriteria	Konversi Nilai	Pre Test	Persentase (%)	Post Test	Persentase (%)
Sangat Baik	9 – 10	95-100	0	0	1	12,5
Baik	7 – 8	85-90	0	0	6	75,0
Cukup	5 – 6	75-80	1	12,5	1	12,5
Kurang	3 – 4	65-70	7	87,5	0	0
Sangat Kurang	1 – 2	55-60	0	0	0	0
<b>Jumlah</b>			8	100%	8	100%

Berdasarkan hasil data awal komponen psikomotor dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai *pre test* adalah 68.7 dengan persentase 12.5% pada kategori cukup dan 87.5% pada kategori kurang. Sedangkan rata-rata nilai *post test* pada komponen psikomotor adalah 86.2 dengan persentase 12.5% pada kategori sangat baik, 75% pada kategori baik dan 12.5% pada kategori cukup.

#### 4.1.3.2 Hasil Penilaian Komponen Afektif Kelompok Kecil

Data hasil uji coba kelompok kecil pada komponen afektif diperoleh dari penilaian guru Penjaskes menggunakan lembar penilaian afektif selama mengikuti proses pembelajaran menggunakan model permainan. Adapun tujuan penilaian ini adalah untuk mengukur sikap siswa selama mengikuti proses pembelajaran menggunakan model permainan.



**Tabel 4.4 Persentase hasil *pre-test* dan *post-test* afektif kelompok kecil**

Kategori Penilaian	Kriteria	Konversi Nilai	Pre Test	Persentase (%)	Post Test	Persentase (%)
Sangat Baik	9 – 10	95-100	0	0	2	25
Baik	7 – 8	85-90	0	0	6	75
Cukup	5 – 6	75-80	3	37,5	0	0
Kurang	3 – 4	65-70	5	62,5	0	0
Sangat Kurang	1 – 2	55-60	0	0	0	0
<b>Jumlah</b>			8	100%	8	100%

Berdasarkan hasil data awal komponen afektif dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai *pre test* adalah 71.2 dengan persentase 37.5% pada kategori cukup dan 62.5% pada kategori kurang. Sedangkan rata-rata nilai *post test* pada komponen afektif adalah 89.3 dengan persentase 25% pada kategori sangat baik dan 75% pada kategori baik.

#### 4.1.3.3 Hasil Penilaian Komponen Kognitif Kelompok Kecil

Data hasil uji coba kelompok kecil pada komponen kognitif diperoleh dari latihan soal yang dikerjakan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan model permainan. Adapun tujuan penilaian ini adalah untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa setelah diberikan model pembelajaran yang dikembangkan.

**Tabel 4.5 Persentase Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kognitif Kelompok Kecil**

Kategori Penilaian	Konversi Nilai	Pre Test	Persentase (%)	Post Test	Persentase (%)
Sangat Baik	95-100	0	0	1	12,5
Baik	85-90	0	0	7	87,5
Cukup	75-80	1	12,5	0	0
Kurang	65-70	5	62,5	0	0

Sangat Kurang	55-60	2	25	0	0
<b>Jumlah</b>		8	100%	8	100%

Berdasarkan hasil data awal komponen kognitif dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai *pre test* adalah 66.1 dengan persentase 12.5% pada kategori cukup, 62.5% pada kategori kurang dan 25%. Sedangkan rata-rata nilai *post test* pada komponen kognitif adalah 89.8 dengan persentase 12.5% pada kategori sangat baik dan 87.5% pada kategori baik.

#### 4.1.3.4 Hasil Angket Kelompok Kecil

Data hasil angket diperoleh dari penyebaran angket terhadap 8 orang siswa kelas 5 di SDN 120 Palembang yang telah ditetapkan menjadi subjek penelitian pada tahap uji coba kelompok kecil yaitu siswa yang mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran guling depan melalui permainan Adapun jumlah pernyataan dalam angket ini adalah 20 pernyataan, dengan lima pilihan jawaban.

**Tabel 4.6 Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Nama Siswa	Nilai Angket
1	AR	78
2	AMD	81
3	AZ	85
4	FD	86
5	FF	79
6	ADK	86
7	AKN	85
8	AS	70
<b>Jumlah Nilai</b>		650
<b>Rata-rata Penilaian Siswa</b>		4.1

Berdasarkan data pada tabel 4.6 tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata penilaian angket tanggapan siswa pada tahap uji coba kelompok kecil terhadap model pembelajaran guling depan dan sepak bola melalui permainan berbasis kurikulum 2013 sebesar 4.1 termasuk dalam kategori praktis. Rata-rata penilaian angket tanggapan siswa pada tahap uji coba kelompok kecil didapatkan dari hasil analisis perhitungan dalam Widoyoko (2016:123):

$$\text{Nilai Kepraktisan} = \frac{\text{skor jawaban responden}}{\text{responden} \times \text{jumlah butir}} = \frac{650}{8 \times 20} = \frac{650}{160} = 4,1$$

Pada tahap ini, selain memberikan penilaian pada angket tanggapan siswa terhadap model pembelajaran guling depan dan sepak bola melalui permainan, siswa juga memberikan komentar dan saran. Setelah melakukan tahap uji coba kelompok kecil peneliti melakukan perbaikan pada peraturan permainan dengan menggunakan bentuk permainan kompetisi individu agar siswa lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, peneliti melakukan perbaikan karena sesuai saran siswa yang termasuk dalam uji coba kelompok kecil. Saran dan komentar dari siswa dapat dilihat pada tabel 4.7:

**Tabel 4.7 Saran Tim Validator**

No	Validator	Saran dan Komentar	Keterangan
1	1	Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran guling depan dan sepak bola melalui permainan sangat bagus dan mudah dipahami siswa. Namun apabila peraturan permainannya diubah dalam bentuk kompetisi akan menambah semangat siswa	Perbaikan
2	2	Pembelajaran guling depan dan sepak bola dengan permainan membuat siswa lebih aktif bergerak sehingga pembelajaran dapat dicapai secara maksimal	Perbaikan

Komentar dan saran yang diberikan validator ditahap uji coba kelompok kecil akan digunakan oleh peneliti sebagai acuan dalam memperbaiki model pembelajaran guling depan dan sepak bola melalui permainan berbasis kurikulum 2013. Selanjutnya, peneliti melakukan validasi ahli Penjaskes pada perbaikan desain setelah uji coba kelompok kecil sebagai berikut :

**Tabel 4. 8 Validasi ahli setelah uji coba kelompok kecil**

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian dari Dosen dan Guru	
		A	B
1.	Kesesuaian bentuk pemanasan dengan tujuan pembelajaran	4,0	3,0
2.	Kesesuaian bentuk pemanasan dengan materi	3,0	4,0

	pembelajaran		
3.	Kesesuaian bentuk permainan dengan tujuan pembelajaran	4,0	3,0
4.	Kesesuaian bentuk permainan dengan materi pembelajaran	4,0	4,0
5.	Kesesuaian bentuk permainan dengan karakteristik siswa dalam pembelajaran penjaskes	3,0	4,0
6.	Kemudahan alat dan fasilitas yang digunakan dalam pembelajaran	4,0	3,0
7.	Siswa dengan mudah dapat melakukan gerakan permainan.	3,0	4,0
8.	Ketepatan memilih urutan bentuk pembelajaran sesuai kebutuhan siswa	3,0	4,0
9.	Model pembelajaran dapat meningkatkan rasa senang, minat dan gembira	4,0	4,0
10.	Kesesuaian bentuk pendinginan dengan materi pembelajaran.	4,0	4,0
<b>Jumlah</b>		<b>36,0</b>	<b>41,0</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>3,60</b>	<b>4,10</b>

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh masing-masing ahli didapat rata-rata 3,60 dan 4,10 yang termasuk dalam kategori penilaian baik/tepat/jelas. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa model pengembangan pembelajaran Penjaskes dengan pendekatan permainan sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran Penjaskes dapat digunakan untuk uji coba skala kecil .

**Tabel 4.2 Revisi ahli dosen dan guru Penjaskes**

No.	Bagian yang direvisi	Revisi ahli
1.	Kegiatan Inti	Variasi permainan ditambah agar alokasi waktu dalam pembelajaran lebih efisien.

## **DRAF PERBAIKAN SETELAH UJI COBA KELOMPOK KECIL**

Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dengan Pendekatan Permainan di Sekolah Dasar

### **A. Kegiatan Awal (15 menit)**

Kegiatan awal pembelajaran dilaksanakan untuk menyiapkan mental siswa dalam memasuki kegiatan inti pembelajaran. Selain itu kegiatan awal dilaksanakan untuk membangkitkan motivasi dan perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran, memberikan gambaran yang jelas tentang batas-batas tugas atau kegiatan yang akan dilaksanakan dan menunjukkan hubungan antara pengalaman anak dengan materi yang akan dipelajari.



**Gambar 4.1 Kegiatan awal pembelajaran**

Siswa dengan dipandu guru menyiapkan diri untuk memulai pembelajaran dengan struktur kegiatan sebagai berikut:

1. Siswa dibariskan dan mengucapkan salam atau selamat pagi kepada siswa.
2. Sebelum melakukan pembelajaran sebaiknya seluruh siswa dan guru berdoa dan bersalaman.



**Gambar 4.2 Siswa dibariskan sebelum melakukan pembelajaran**

3. Guru memastikan bahwa semua siswa dalam keadaan sehat, dan yang memiliki penyakit kronis harus diperlakukan secara khusus.
4. Tanyakan kondisi kesehatan siswa secara umum.
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa.



**Gambar 4.3 Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran**

6. Melakukan pemanasan baik statis maupun dinamis.

Pemanasan merupakan salah satu bagian dari latihan permulaan yang bentuk gerakan-gerakan disesuaikan dengan pengembangan model teknik dasar senam lantai, sepak bola atau cabang olahraga lain. *Warming up* atau memanaskan tubuh adalah suatu proses yang bermaksud untuk mengadakan perubahan-perubahan fisiologis dalam tubuh dan menyiapkan organismenya dalam menghadapi aktifitas tubuh yang lebih berat sewaktu latihan inti atau pertandingan. Dalam pemanasan, suhu tubuh akan meningkat dan merupakan salah satu faktor yang memudahkan dalam kerja selanjutnya, merangsang aktivitas sistem syaraf pusat yang mengkoordinir sistem organ, mempercepat waktu reaksi motorik dan memperhatikan kordinasi. Waktu pemanasan antara 10 – 20 menit atau bahkan lebih lama dan diakhiri 5 – 10 menit untuk aktivitas

pemanasan khusus, di bawah ini pemanasan yang berkaitan dengan gerakan teknik dasar senam lantai dan sepak bola.

Gerakan Kepala dan otot-otot sekitar daerah leher



**Gambar 4.4** Siswa melakukan gerakan pemanasan leher bagian belakang



**Gambar 4.5** Siswa melakukan gerakan pemanasan leher bagian depan



**Gambar 4.6** Siswa melakukan gerakan pemanasan leher bagian samping

Gerakan Dada dan otot-otot sekitar daerah dada



**Gambar 4.7 Siswa melakukan gerakan pemanasan bahu bagian atas**



**Gambar 4.8 Siswa melakukan gerakan pemanasan bahu bagian depan**



**Gambar 4.9 Siswa melakukan gerakan pemanasan bahu bagian samping**  
Gerakan Kaki dan otot-otot sekitar daerah Kaki





## **Gambar 4.10 Mengangkat dan menekuk kaki ke arah depan dan belakang**

### **B. Kegiatan Inti (75 menit)**

Seluruh kegiatan berbasis kurikulum 2013 yang pembelajaran berpusat pada siswa dengan pendekatan saintifik tersebut akan berjalan dengan baik dan kondusif melalui perencanaan pembelajaran yang cermat dan didampingi dengan pengelolaan kelas yang cermat pula. serangkaian tahapan pembelajaran berpusat pada siswa dengan pendekatan saintifik yang terdiri dari mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, mengkomunikasikan.

#### **1. Mengamati**

Mengamati melatih siswa dalam hal kesungguhan, ketelitian, mencari informasi. Dalam kegiatan mengamati, guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan pengamatan, melatih mereka untuk memperhatikan (melihat, membaca, mendengar) hal yang penting dari suatu benda atau objek. Siswa dibimbing untuk melihat, menyimak, mendengar, dan membaca dari berbagai sumber belajar untuk menemukan sendiri fakta, konsep, prinsip, proses atau prosedur tentang dan atau konten yang terkait dengan hal yang sedang dipelajari seperti:

- a. Guru menjelaskan dan mempraktekkan permainan dalam pembelajaran senam lantai *guling depan* dan sepak bola *passing, dribbling* serta *shooting*.
- b. Guru menjelaskan peraturan permainan pengembangan teknik dasar senam lantai dan sepak bola.
- c. Siswa mengamati permainan teknik dasar senam lantai dan sepak bola.

#### **2. Menanya**

Menanya melatih siswa mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang

perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. Dalam kegiatan menanya, guru membuka kesempatan secara luas kepada peserta didik untuk bertanya mengenai fakta, konsep, prinsip atau prosedur yang sudah dilihat, disimak, dibaca atau dilihat. Pada kegiatan menanya ini, siswa dibimbing untuk bisa mengajukan pertanyaan atau menemukan hal-hal yang perlu dipertanyakan agar mempunyai kemampuan menjelaskan konsep, prinsip atau prosedur tentang dan atau konten yang terkait dengan hal yang sedang dipelajari seperti:

- a. Siswa menanyakan peraturan permainan yang belum dipahaminya.
- b. Siswa menanyakan teknik dasar melakukan senam lantai *guling depan* dan sepak bola *passing, dribbling* serta *shooting*.

### **3. Mencoba/ Ekperimen**

Ekperimen atau mengumpulkan informasi melatih siswa mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat. Kegiatan yang bisa dilakukan dalam konten eksperimen adalah sebagai berikut:

- a. Siswa melakukan permainan teknik dasar senam lantai dan sepak bola.
- b. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, dimana satu kelompok terdiri dan 3 orang siswa, kemudian setiap kelompok saling membagi tugas sesuai dengan posisinya masing-masing (sebagai peserta pertama, kedua, ketiga atau keempat).
- c. Permainan teknik dasar bola besar sepak bola dimana siswa pertama melakukan *passing* dengan mengoperkan umpan bola kepada siswa kedua, kemudian siswa kedua melakukan *dribbling* dan diberikan kepada siswa ketiga, kemudian siswa ketiga melakukan *shooting* bola ke arah gawang untuk mencetak skor. Kelompok yang terbanyak mencetak skor dalam waktu 5 menit dianggap sebagai pemenang.



**Gambar 4.11** Siswa mencoba permainan teknik dasar *passing* sepak bola



**Gambar 4.12** Siswa melakukan gerakan *dribbling* sepak bola



**Gambar 4.13** Siswa melakukan gerakan *shooting* sepak bola

- d. permainan Satu Dua Tiga dimana siswa berpasangan memperebutkan bola yang berada ditengah mereka, dimana ketika guru menyebutkan hitungan satu maka siswa diposisi kedua tangan diatas, namun jika guru menyebutkan

hitungan dua maka siswa diposisi kedua tangan lurus kebawah, dan pada hitungan “tiga” siswa bergerak secepat-cepatnya untuk mengambil bola. Siswa yang mendapatkan bola dinyatakan sebagai pemenang. Setelah itu, permainan berguling dibidang miring, dimana siswa melakukan guling depan diatas bidang miring secara bergantian, siswa yang tiba dibawah terlebih dahulu dan mampu berdiri menempelkan stiker dinyatakan sebagai pemenang.



**Gambar 4.14 Guling depan dibidang miring**

#### **4. Mengasosiasi**

Mengasosiasi atau mengolah informasi adalah melatih siswa mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam menyimpulkan. Kegiatan yang dilakukan dalam konten mengasosiasi adalah sebagai berikut:

- a. Guru dan siswa menganalisis permainan teknik dasar senam lantai dan sepak bola yang telah dilakukan.
- b. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang memenangkan permainan.
- c. Guru menanyakan kesulitan siswa dalam melakukan permainan teknik dasar senam lantai *guling depan* dan sepak bola *passing dribbling* serta *shooting*.

#### **5. Mengkomunikasikan**

Mengkomunikasikan melatih siswa mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan

singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar. Kegiatan belajar yang dilakukan pada tahapan mengkomunikasikan adalah menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya. Kegiatan lainnya adalah menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan dan menemukan pola. Hasil tersebut disampaikan di kelas dan dinilai oleh guru sebagai hasil belajar peserta didik atau kelompok peserta didik tersebut seperti:

- d. Guru melakukan tanya-jawab dengan siswa yang berkenaan dengan materi pembelajaran yang telah diberikan.
- e. Guru dan siswa bersama-sama mengevaluasi dan menyimpulkan permainan teknik dasar senam lantai dan sepak bola.

### **C. Kegiatan Penutup (15 menit)**

Kegiatan akhir pembelajaran tidak hanya diartikan sebagai kegiatan untuk menutup pelajaran, akan tetapi yang lebih penting adalah untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap kompetensi yang diterapkan. Dengan melakukan kegiatan akhir pembelajaran, guru akan mengetahui kompetensi yang sudah dan yang belum dikuasai oleh siswa. Kegiatan yang bisa dilakukan guru adalah memberikan tes, baik lisan maupun tertulis. Selain itu guru melakukan kegiatan akhir pembelajaran agar siswa memperoleh gambaran yang utuh tentang pokok-pokok materi yang sudah dipelajarinya. Kegiatan tersebut berupa kegiatan meninjau kembali penguasaan dan pelepasan siswa seperti berikut:

- a. Melakukan pelepasan yang dipimpin oleh guru atau oleh salah seorang siswa yang dianggap mampu dan menjelaskan kepada siswa tujuan serta manfaat.
- b. Melakukan pelepasan setelah aktivitas fisik/olahraga) bertujuan untuk menyesuaikan fase pemulihan dari otot yang bekerja dengan berat ke otot yang bekerja lebih ringan. Kegiatan penenangan atau pendinginan adalah penutup sesudah sesi pembelajaran inti diselesaikan. Berikut adalah gerakan-gerakan pendinginan :



**Gambar 4.15 Gerakan pendinginan memutar pinggang kanan dan kiri**



**Gambar 4.16 Siswa melakukan gerakan memutar tangan ke atas dan bawah**



**Gambar 4.17 Siswa melakukan gerakan membungkukkan badan**

4. Memberikan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh siswa dan dikerjakan dirumah dalam bentuk portofolio dan dikumpulkan pada pertemuan berikutnya berkenaan dengan materi aktivitas yang telah dipelajari.
5. Setelah melakukan aktivitas pembelajaran sebaiknya seluruh siswa dan guru berdoa dan bersalaman.
6. Guru dan siswa bersama-sama mengembalikan media dan alat pendukung pembelajaran ke tempat penyimpanan.

### 4.1.3 Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil, tahap berikutnya adalah uji coba kelompok besar. Pada tahap ini, uji coba lapangan dilakukan terhadap 20 orang siswa kelas 5 di SD Negeri 156 Palembang. Data uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan evaluasi penilaian meliputi ranah afektif, kognitif dan psikomotor.

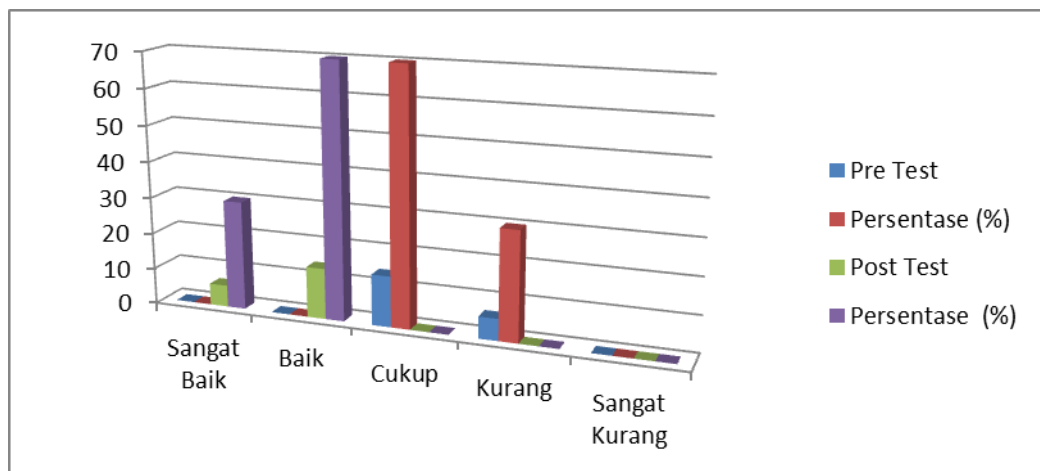
#### 4.1.3.1 Hasil Penilaian Komponen Psikomotor Kelompok Besar

Data hasil pemakaian kelompok besar pada komponen psikomotor diperoleh dari penilaian guru Penjaskes menggunakan lembar penilaian psikomotor selama mengikuti proses pembelajaran menggunakan model permainan. Adapun hasil kelompok besar pada komponen psikomotor sebagai berikut :

**Tabel 4.13 Persentase hasil *pre test* dan *post test* psikomotor**

<b>Kategori Penilaian</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Konversi Nilai</b>	<b>Pre Test</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Post Test</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat Baik	9 - 10	95-100	0	0	6	30.0
Baik	7 - 8	85-90	0	0	14	70.0
Cukup	5 - 6	75-80	14	70.0	0	0
Kurang	3 - 4	65-70	6	30.0	0	0
Sangat Kurang	1 - 2	55-60	0	0	0	0
<b>Jumlah</b>			20	100%	20	100%

Berdasarkan data tersebut diatas, hasil komponen psikomotor pada tahap uji coba kelompok besar di dapat hasil pre test 70.0% siswa pada kategori cukup dan 30.0% siswa pada kategori kurang dengan rata-rata nilai 75. Sedangkan pada hasil post test 30.0% siswa pada kategori sangat baik dan 70.0% siswa pada kategori baik dengan rata-rata nilai 89.05. Maka dapat dilihat pada gambar 4.18 persentase hasil pemakaian uji coba kelompok besar dalam bentuk grafik.



**Gambar 4.18** Grafik hasil *pre test* dan *post test* psikomotor

Hasil uji coba kelompok besar pada komponen psikomotor *pre test* dan *post test*. Dengan demikian ada peningkatan pada komponen psikomotor .

#### 4.1.3.2 Hasil Penilaian Komponen Afektif Kelompok Besar

Data hasil pemakaian kelompok besar pada komponen afektif diperoleh dari penilaian guru Penjaskes menggunakan lembar penilaian afektif selama mengikuti proses pembelajaran menggunakan model permainan. Adapun jumlah indikator penilaian dalam lembar afektif ini berjumlah 10 penilaian yang bertujuan untuk mengukur tingkat keaktifan siswa selama mengikuti proses pembelajaran menggunakan model permainan. Adapun hasil kelompok besar pada komponen afektif sebagai berikut :

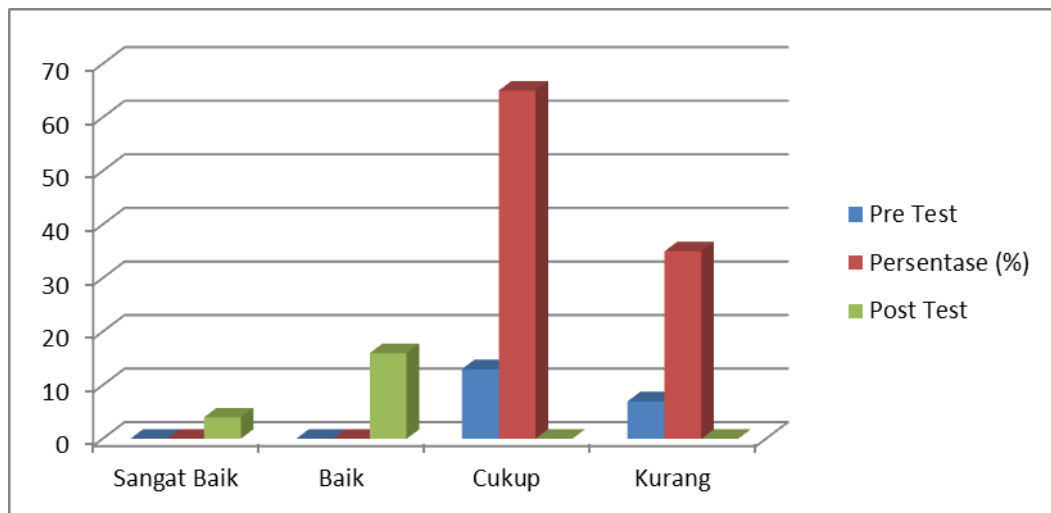
**Tabel 4.15** Persentase hasil *pre test* dan *post test* afektif

Kategori Penilaian	Kriteria	Konversi Nilai	Pre Test	Persentase (%)	Post Test	Persentase (%)
Sangat Baik	9 - 10	95-100	0	0	4	20.0
Baik	7 - 8	85-90	0	0	16	80.0
Cukup	5 - 6	75-80	13	65.0	0	0
Kurang	3 - 4	65-70	7	35.0	0	0
Sangat Kurang	1 - 2	55-60	0	0	0	0
<b>Jumlah</b>			20	100%	20	100%

Berdasarkan data tersebut diatas, hasil komponen afektif pada tahap uji coba kelompok besar di dapat hasil *pre test* 65.0% siswa pada kategori cukup dan



35.0% siswa pada kategori kurang dengan rata-rata nilai 74.25. Sedangkan pada hasil *post test* 20.0% siswa pada kategori sangat baik dan 80.0% siswa pada kategori baik dengan rata-rata nilai 89.00. Maka dapat dilihat pada gambar 4.19 persentase hasil pemakaian uji coba kelompok besar dalam bentuk grafik.



**Gambar 4.19 Grafik hasil *pre test* dan *post test* afektif**

#### 4.1.3.3 Hasil Penilaian Komponen Kognitif Kelompok Besar

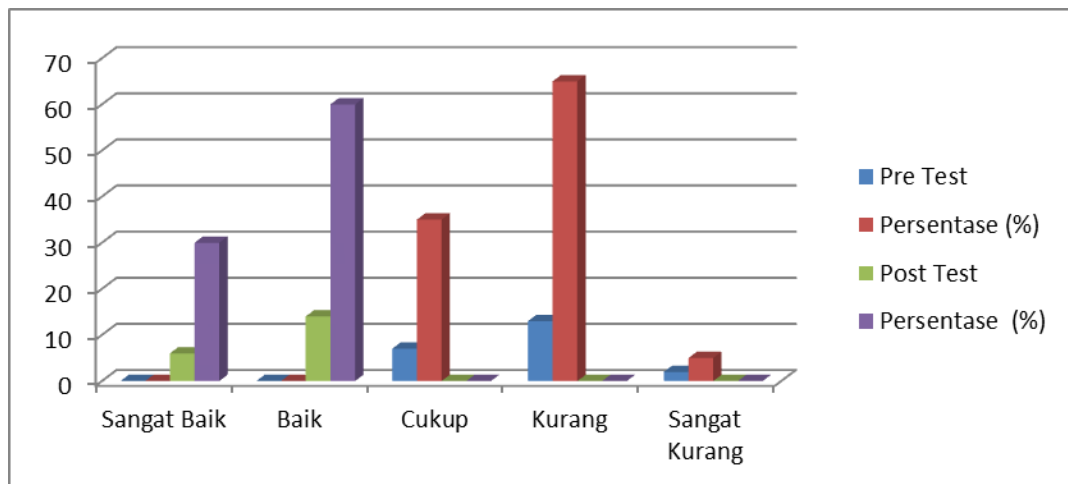
Data hasil pemakaian kelompok besar pada komponen kognitif diperoleh dari latihan soal yang dikerjakan siswa ketika mengikuti proses pembelajaran menggunakan model permainan. Soal latihan terdiri dari 5 (lima) soal pilihan ganda dan 5 (lima) soal esai, yang bertujuan untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa setelah diberikan model pembelajaran yang dikembangkan. Adapun hasil kelompok besar pada komponen kognitif sebagai berikut :

**Tabel 4.17 Hasil *pre test* dan *post test* kognitif**

Kategori Penilaian	Konversi Nilai	Pre Test	Persentase (%)	Post Test	Persentase (%)
Sangat Baik	95-100	0	0	6	30.0
Baik	85-90	0	0	14	70.0
Cukup	75-80	7	35.0	0	0
Kurang	65-70	13	65.0	0	0
Sangat Kurang	55-60	0	0	0	0
<b>Jumlah</b>		20	100%	20	100%

Berdasarkan data tersebut diatas, hasil komponen kognitif pada tahap uji coba kelompok besar di dapat hasil *pre test* 35.0% siswa pada kategori cukup dan 65.0%

siswa pada kategori kurang dengan rata-rata nilai 71.75. Sedangkan pada hasil *post test* 30.0% siswa pada kategori sangat baik dan kategori baik dan 70.0% dengan rata-rata nilai 91.15. Maka dapat dilihat pada gambar 4.20 persentase hasil pemakaian uji coba kelompok besar dalam bentuk grafik.



**Gambar 4.20** Grafik hasil *pre test* dan *post test* kognitif

#### 4.1.3.4 Hasil Angket Kelompok Besar

Data hasil angket diperoleh dari penyebaran angket terhadap 20 orang siswa kelas 5 dari SDN 156 Palembang dan SDN 230 Palembang, yang telah ditetapkan menjadi subjek penelitian pada tahap uji coba kelompok besar yaitu siswa yang mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran permainan Adapun jumlah pernyataan dalam angket ini adalah 20 pernyataan, dengan lima pilihan jawaban. Sebagaimana Sugiyono (2015) mengemukakan bahwa untuk keperluan analisis kuantitatif, alternatif jawaban pada angket dapat diberi skor sebagai berikut :

**Tabel 4.18** Klasifikasi Pernyataan dan Skor

Kriteria	Skor Item
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : Sugiyono (2015)

Setelah pengisian angket, selanjutnya peneliti melakukan pengolahan

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah responden yang menjawab}}{\text{jumlah seluruh responden}} \times 100 \%$$

terhadap data angket hasil penelitian menggunakan presentase dengan rumus berikut (Sugiyono, 2015):

Di bawah ini data yang diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada 20 siswa kelas 5 di SDN 156 Palembang dan SDN 230 Palembang, sebagai berikut :

**Tabel 4.19 Saya melakukan pemanasan dalam pembelajaran permainan**

<b>Kriteria</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat Setuju	10	50.0
Setuju	4	20.0
Ragu-ragu	6	30.0
Tidak Setuju	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0
<b>Jumlah</b>	20	100 %

Tabel 4.19 dapat dilihat bahwa responden yang menyatakan sangat setuju adalah 10 orang (50.0%), menyatakan setuju adalah 4 orang (20.0%), menyatakan ragu-ragu adalah 6 orang (30.0%), menyatakan tidak setuju adalah 0 orang (0%), dan 0 orang (0%) menyatakan sangat tidak setuju. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa responden setuju dengan pernyataan nomor 1 mengenai saya melakukan pemanasan dalam pembelajaran permainan, yaitu 4 orang (20.0%).

**Tabel 4.20 Saya mengetahui cara melakukan gerak pemanasan dalam pembelajaran permainan**

<b>Kriteria</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat Setuju	2	10.0
Setuju	11	55.0
Ragu-ragu	7	35.0
Tidak Setuju	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0
<b>Jumlah</b>	20	100 %

Tabel 4.20 dapat dilihat bahwa responden yang menyatakan sangat setuju adalah 2 orang (10.0%), menyatakan setuju adalah 11 orang (55.0%), menyatakan ragu-ragu adalah 7 orang (35.0%), menyatakan tidak setuju adalah 0 orang (0%), dan 0 orang (0%) menyatakan sangat tidak setuju. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa responden setuju dengan pernyataan nomor 2 mengenai saya

mengetahui cara melakukan gerak pemanasan dalam pembelajaran permainan, yaitu 11 orang (55.0%).

**Tabel 4.21 Saya selalu aktif bergerak dalam pembelajaran permainan**

<b>Kriteria</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat Setuju	6	30.0
Setuju	7	35.0
Ragu-ragu	6	30.0
Tidak Setuju	1	5.0
Sangat Tidak Setuju	0	0
<b>Jumlah</b>	20	100 %

Tabel 4.21 dapat dilihat bahwa responden yang menyatakan sangat setuju adalah 6 orang (30.0%), menyatakan setuju adalah 7 orang (35.0%), menyatakan ragu-ragu adalah 6 orang (30.0%), menyatakan tidak setuju adalah 1 orang (5.0%), dan 0 orang (0%) menyatakan sangat tidak setuju. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa responden setuju dengan pernyataan nomor 3 mengenai saya selalu aktif bergerak dalam pembelajaran permainan, yaitu 7 orang (35.0%).

**Tabel 4.22 Saya melakukan pendinginan setelah melakukan pembelajaran permainan**

<b>Kriteria</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat Setuju	4	20.0
Setuju	13	65.0
Ragu-ragu	3	15.0
Tidak Setuju	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0
<b>Jumlah</b>	20	100 %

Tabel 4.22 dapat dilihat bahwa responden yang menyatakan sangat setuju adalah 4 orang (20.0%), menyatakan setuju adalah 13 orang (65.0%), menyatakan ragu-ragu adalah 3 orang (15.0%), menyatakan tidak setuju adalah 0 orang (0%), dan 0 orang (0%) menyatakan sangat tidak setuju. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa responden setuju dengan pernyataan nomor 4 mengenai saya melakukan pendinginan setelah melakukan pembelajaran permainan, yaitu 13

orang (65.0%).

**Tabel 4.23 Saya memahami semua peraturan dalam permainan**

<b>Kriteria</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat Setuju	10	50.0
Setuju	4	20.0
Ragu-ragu	5	25.0
Tidak Setuju	1	5.0
Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah	20	100 %

Tabel 4.23 dapat dilihat bahwa responden yang menyatakan sangat setuju adalah 10 orang (50.0%), menyatakan setuju adalah 4 orang (20.0%), menyatakan ragu-ragu adalah 5 orang (25.0%), menyatakan tidak setuju adalah 1 orang (5.0%), dan 0 orang (0%) menyatakan sangat tidak setuju. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa responden setuju dengan pernyataan nomor 5 mengenai saya memahami semua peraturan dalam permainan, yaitu 4 orang (20.0%).

**Tabel 4.24 Saya mengetahui alat yang digunakan dalam permainan**

<b>Kriteria</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat Setuju	13	65.0
Setuju	4	20.0
Ragu-ragu	2	10.0
Tidak Setuju	1	5.0
Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah	20	100 %

Tabel 4.24 dapat dilihat bahwa responden yang menyatakan sangat setuju adalah 13 orang (65.0%), menyatakan setuju adalah 4 orang (20.0%), menyatakan ragu-ragu adalah 2 orang (10.0%), menyatakan tidak setuju adalah 1 orang (5.0%), dan 0 orang (0%) menyatakan sangat tidak setuju. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa responden setuju dengan pernyataan nomor 6 mengenai saya mengetahui alat yang digunakan dalam permainan, yaitu 4 orang (20.0%).

**Tabel 4.25 Saya mengetahui cara bekerja sama dengan teman dalam pembelajaran permainan**

<b>Kriteria</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat Setuju	4	20.0
Setuju	9	45.0

Ragu-ragu	7	35.0
Tidak Setuju	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah	20	100 %

Tabel 4.25 dapat dilihat bahwa responden yang menyatakan sangat setuju adalah 4 orang (20.0%), menyatakan setuju adalah 9 orang (45.0%), menyatakan ragu-ragu adalah 7 orang (35.0%), menyatakan tidak setuju adalah 0 orang (0%), dan 0 orang (0%) menyatakan sangat tidak setuju. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa responden setuju dengan pernyataan nomor 7 mengenai saya mengetahui cara bekerja sama dengan teman dalam pembelajaran permainan, yaitu 9 orang (45.0%).

**Tabel 4.26 Saya mengetahui tehnik-tehnik dasar dalam melakukan pembelajaran permainan**

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Setuju	8	40.0
Setuju	10	50.0
Ragu-ragu	2	10.0
Tidak Setuju	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah	20	100 %

Tabel 4.26 dapat dilihat bahwa responden yang menyatakan sangat setuju adalah 8 orang (40.0%), menyatakan setuju adalah 10 orang (50.0%), menyatakan ragu-ragu adalah 2 orang (10.0%), menyatakan tidak setuju adalah 0 orang (0%), dan 0 orang (0%) menyatakan sangat tidak setuju. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa responden setuju dengan pernyataan nomor 8 mengenai saya mengetahui tehnik-tehnik dasar dalam melakukan pembelajaran permainan, yaitu 10 orang (50.0%).

**Tabel 4.27 Saya mengetahui komponen kebugaran jasmani yang diperlukan dalam pembelajaran melalui permainan**

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Setuju	7	35.0
Setuju	8	40.0
Ragu-ragu	5	25.0
Tidak Setuju	0	0

Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah	20	100 %

Tabel 4.27 dapat dilihat bahwa responden yang menyatakan sangat setuju adalah 7 orang (35.0%), menyatakan setuju adalah 8 orang (40.0%), menyatakan ragu-ragu adalah 5 orang (25.0%), menyatakan tidak setuju adalah 0 orang (0%), dan 0 orang (0%) menyatakan sangat tidak setuju. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa responden setuju dengan pernyataan nomor 9 mengenai saya mengetahui komponen kebugaran jasmani yang diperlukan dalam pembelajaran permainan, yaitu 8 orang (40.0%).

**Tabel 4.28 Saya sangat memperhatikan penjelasan guru pada saat menjelaskan pembelajaran permainan**

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Setuju	8	40.0
Setuju	8	40.0
Ragu-ragu	3	15.0
Tidak Setuju	1	5.0
Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah	20	100 %

Tabel 4.28 dapat dilihat bahwa responden yang menyatakan sangat setuju adalah 8 orang (40.0%), menyatakan setuju adalah 8 orang (40.0%), menyatakan ragu-ragu adalah 3 orang (15.0%), menyatakan tidak setuju adalah 1 orang (5.0%), dan 0 orang (0%) menyatakan sangat tidak setuju. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa responden setuju dengan pernyataan nomor 10 mengenai saya sangat memperhatikan guru pada saat menjelaskan pembelajaran permainan, yaitu 8 orang (40.0%).

**Tabel 4.29 Saya merasa gembira dan bersemangat selama pembelajaran permainan**

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Setuju	10	50.0
Setuju	5	25.0
Ragu-ragu	4	20.0
Tidak Setuju	1	5.0
Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah	20	100 %

Tabel 4.29 dapat dilihat bahwa responden yang menyatakan sangat setuju adalah 10 orang (50.0%), menyatakan setuju adalah 5 orang (25.0%), menyatakan ragu-ragu adalah 4 orang (20.0%), menyatakan tidak setuju adalah 1 orang (5.0%), dan 0 orang (0%) menyatakan sangat tidak setuju. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa responden setuju dengan pernyataan nomor 11 mengenai saya merasa gembira dan bersemangat selama permainan, yaitu 5 orang (25.0%).

**Tabel 4.30 Saya melakukan permainan dengan menjunjung tinggi sportivitas**

<b>Kriteria</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat Setuju	8	40.0
Setuju	6	30.0
Ragu-ragu	6	30.0
Tidak Setuju	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0
<b>Jumlah</b>	20	100 %

Tabel 4.30 dapat dilihat bahwa responden yang menyatakan sangat setuju adalah 8 orang (40.0%), menyatakan setuju adalah 6 orang (30.0%), menyatakan ragu-ragu adalah 6 orang (30.0%), menyatakan tidak setuju adalah 0 orang (0%), dan 0 orang (0%) menyatakan sangat tidak setuju. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa responden setuju dengan pernyataan nomor 12 mengenai saya melakukan permainan dengan menjunjung tinggi sportivitas, yaitu 6 orang (30.0%).

**Tabel 4.31 Saya menaati semua peraturan dalam permainan**

<b>Kriteria</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat Setuju	12	60.0
Setuju	5	25.0
Ragu-ragu	3	15.0
Tidak Setuju	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0
<b>Jumlah</b>	20	100 %

Tabel 4.31 dapat dilihat bahwa responden yang menyatakan sangat setuju adalah 12 orang (60.0%), menyatakan setuju adalah 5 orang (25.0%), menyatakan ragu-ragu adalah 3 orang (15.0%), menyatakan tidak setuju adalah 0 orang (0%), dan 0 orang (0%) menyatakan sangat tidak setuju. Dengan demikian dapat



disimpulkan bahwa responden setuju dengan pernyataan nomor 13 mengenai saya menaati semua peraturan dalam permainan, yaitu 5 orang (25.0%).

**Tabel 4.32 Bagi saya, pembelajaran dengan permainan sangat menarik**

<b>Kriteria</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat Setuju	10	50.0
Setuju	9	45.0
Ragu-ragu	1	5.0
Tidak Setuju	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0
<b>Jumlah</b>	20	100 %

Tabel 4.32 dapat dilihat bahwa responden yang menyatakan sangat setuju adalah 10 orang (50.0%), menyatakan setuju adalah 9 orang (45.0%), menyatakan ragu-ragu adalah 1 orang (5.0%), menyatakan tidak setuju adalah 0 orang (0%), dan 0 orang (0%) menyatakan sangat tidak setuju. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa responden setuju dengan pernyataan nomor 14 mengenai bagi saya pembelajaran guling depan dengan permainan sangat menarik untuk dipelajari, yaitu 9 orang (45.0%).

**Tabel 4.33 Bagi saya, pembelajaran dengan permainan sangat mudah dan menyenangkan**

<b>Kriteria</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat Setuju	15	75.0
Setuju	4	20.0
Ragu-ragu	1	5.0
Tidak Setuju	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0
<b>Jumlah</b>	20	100 %

Tabel 4.33 dapat dilihat bahwa responden yang menyatakan sangat setuju adalah 15 orang (75.0%), menyatakan setuju adalah 4 orang (20.0%), menyatakan ragu-ragu adalah 1 orang (5.0%), menyatakan tidak setuju adalah 0 orang (0%), dan 0 orang (0%) menyatakan sangat tidak setuju. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa responden setuju dengan pernyataan nomor 15 mengenai bagi saya pembelajaran guling depan dengan permainan sangat mudah dan menyenangkan, yaitu 4 orang (20.0%).

#### 4.1.4 Revisi Produk Setelah Uji Coba Kelompok Besar

Revisi setelah uji coba kelompok besar ini merupakan perbaikan akhir desain produk, yang berdasarkan hasil dari uji coba yang telah dilakukan. Komentar dan saran yang diberikan guru dan siswa ditahap uji coba kelompok besar akan peneliti gunakan sebagai acuan dalam memperbaiki model pembelajaran Penjaskes melalui permainan berbasis kurikulum 2013. Selanjutnya, peneliti melakukan validasi ahli. Hasil validasi ahli pada desain produk setelah uji coba kelompok besar diperoleh nilai validator sebesar 4,4 dan 4,7 pada kategori sangat valid. Berikut adalah hasil validasi produk uji coba kelompok besar :

**Tabel. Validasi ahli setelah uji coba kelompok besar**

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian dari Dosen dan Guru	
		A	B
1.	Kesesuaian bentuk pemanasan dengan tujuan pembelajaran	5,0	4,0
2.	Kesesuaian bentuk pemanasan dengan materi pembelajaran	4,0	4,0
3.	Kesesuaian bentuk permainan dengan tujuan pembelajaran	4,0	5,0
4.	Kesesuaian bentuk permainan dengan materi pembelajaran	4,0	5,0
5.	Kesesuaian bentuk permainan dengan karakteristik siswa dalam pembelajaran penjaskes	4,0	5,0
6.	Kemudahan alat dan fasilitas yang digunakan dalam pembelajaran	5,0	5,0
7.	Siswa dengan mudah dapat melakukan gerakan permainan.	5,0	5,0
8.	Ketepatan memilih urutan bentuk pembelajaran sesuai kebutuhan siswa	4,0	5,0
9.	Model pembelajaran dapat meningkatkan rasa senang, minat dan gembira	5,0	5,0
10.	Kesesuaian bentuk pendinginan dengan materi pembelajaran.	4,0	4,0
<b>Jumlah</b>		<b>44,0</b>	<b>47,0</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>4,4</b>	<b>4,7</b>

Hasil perbaikan desain produk setelah uji coba kelompok besar berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dan saran perbaikan menurut ahli Penjaskes, sebagai

berikut :

**Produk Akhir Model Pembelajaran Permainan Penjaskes**  
Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dengan  
Pendekatan Permainan di SD

**A. Kegiatan Awal (15 menit)**

Kegiatan awal pembelajaran dilaksanakan untuk menyiapkan mental siswa dalam memasuki kegiatan inti pembelajaran. Selain itu kegiatan awal dilaksanakan untuk membangkitkan motivasi dan perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran, memberikan gambaran yang jelas tentang batas-batas tugas atau kegiatan yang akan dilaksanakan dan menunjukkan hubungan antara pengalaman anak dengan materi yang akan dipelajari.



**Gambar 4.21 Kegiatan awal pembelajaran**

Siswa dengan dipandu guru menyiapkan diri untuk memulai pembelajaran dengan struktur kegiatan sebagai berikut:

1. Guru mempersiapkan perlengkapan pembelajaran.

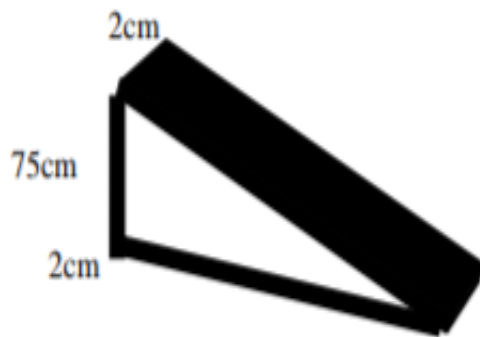


Bola : 7 buah  
Kun : 10 buah



Panjang : 2 meter  
Lebar : 1.20 meter

**Gambar 4.22 Bola, kun dan matras**



Tinggi bidang : 75 cm  
Lebar : 1 m  
Panjang : 2 m  
Sudut kemiringan :  $40^{\circ}$

**Gambar 4.22 Ilustrasi guling depan dengan alat bantu bidang miring**

2. Siswa dibariskan dan mengucapkan salam atau selamat pagi kepada siswa.
3. Sebelum melakukan pembelajaran sebaiknya seluruh siswa dan guru berdoa dan bersalaman.
4. Guru memastikan bahwa semua siswa dalam keadaan sehat, dan yang memiliki penyakit kronis harus diperlakukan secara khusus.
5. Tanyakan kondisi kesehatan siswa secara umum.
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa.
7. Melakukan pemanasan baik statis maupun dinamis.

Pemanasan merupakan salah satu bagian dari latihan permulaan yang bentuk gerakan-gerakan disesuaikan dengan pengembangan model teknik dasar senam lantai, sepak bola atau cabang olahraga lain. *Warming up* atau

memanaskan tubuh adalah suatu proses yang bermaksud untuk mengadakan perubahan-perubahan fisiologis dalam tubuh dan menyiapkan organismenya dalam menghadapi aktifitas tubuh yang lebih berat sewaktu latihan inti atau pertandingan. Dalam pemanasan, suhu tubuh akan meningkat dan merupakan salah satu faktor yang memudahkan dalam kerja selanjutnya, merangsang aktivitas sistem syaraf pusat yang mengkoordinir sistem organ, mempercepat waktu reaksi motorik dan memperhatikan kordinasi. Waktu pemanasan antara 10 – 20 menit atau bahkan lebih lama dan diakhiri 5 – 10 menit untuk aktivitas pemanasan khusus, di bawah ini pemanasan yang berkaitan dengan gerakan teknik dasar senam lantai dan sepak bola.

Gerakan Kepala dan otot-otot sekitar daerah leher



**Gambar 4.23 Siswa melakukan gerakan pemanasan leher bagian belakang**



**Gambar 4.24 Siswa melakukan gerakan pemanasan leher bagian depan**



**Gambar 4.25** Siswa melakukan gerakan pemanasan leher bagian samping  
Gerakan Dada dan otot-otot sekitar daerah dada



**Gambar 4.26** Siswa melakukan gerakan pemanasan bahu bagian atas



**Gambar 4.27** Siswa melakukan gerakan pemanasan bahu bagian depan



**Gambar 4.28** Siswa melakukan gerakan pemanasan bahu bagian samping

Gerakan Kaki dan otot-otot sekitar daerah kaki



**Gambar 4.29** Mengangkat dan menekuk kaki ke arah depan dan belakang

### **B. Kegiatan Inti (75 menit)**

Seluruh kegiatan berbasis kurikulum 2013 yang pembelajaran berpusat pada siswa dengan pendekatan saintifik tersebut akan berjalan dengan baik dan kondusif

melalui perencanaan pembelajaran yang cermat dan didampingi dengan pengelolaan kelas yang cermat pula. serangkaian tahapan pembelajaran berpusat pada siswa dengan pendekatan saintifik yang terdiri dari mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, mengkomunikasikan.

### **1. Mengamati**

Mengamati melatih siswa dalam hal kesungguhan, ketelitian, mencari informasi. Dalam kegiatan mengamati, guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan pengamatan, melatih mereka untuk memperhatikan (melihat, membaca, mendengar) hal yang penting dari suatu benda atau objek. Siswa dibimbing untuk melihat, menyimak, mendengar, dan membaca dari berbagai sumber belajar untuk menemukan sendiri fakta, konsep, prinsip, proses atau prosedur tentang dan atau konten yang terkait dengan hal yang sedang dipelajari seperti:

- a. Guru menjelaskan dan mempraktekkan permainan dalam pembelajaran senam lantai *guling depan* dan sepak bola *passing, dribbling* serta *shooting*.
- b. Guru menjelaskan peraturan permainan pengembangan teknik dasar senam lantai dan sepak bola.
- c. Siswa mengamati permainan teknik dasar senam lantai dan sepak bola.

### **2. Menanya**

Menanya melatih siswa mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. Dalam kegiatan menanya, guru membuka kesempatan secara luas kepada peserta didik untuk bertanya mengenai fakta, konsep, prinsip atau prosedur yang sudah dilihat, disimak, dibaca atau dilihat. Pada kegiatan menanya ini, siswa dibimbing untuk bisa mengajukan pertanyaan atau menemukan hal-hal yang perlu dipertanyakan agar mempunyai kemampuan menjelaskan konsep, prinsip atau prosedur tentang dan atau konten yang terkait dengan hal yang sedang dipelajari seperti:

- a. Siswa menanyakan peraturan permainan yang belum dipahaminya.
- b. Siswa menanyakan teknik dasar melakukan senam lantai *guling depan* dan sepak bola *passing, dribbling* serta *shooting*.

### **3. Mencoba/ Ekperimen**



Ekperimen atau mengumpulkan informasi melatih siswa mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat. Kegiatan yang bisa dilakukan dalam konten eksperimen adalah sebagai berikut:

- a. Siswa melakukan permainan teknik dasar senam lantai dan sepak bola.
- b. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, dimana satu kelompok terdiri dan 3 orang siswa, kemudian setiap kelompok saling membagi tugas sesuai dengan posisinya masing-masing (sebagai peserta pertama, kedua, ketiga atau keempat).
- c. Permainan teknik dasar bola besar sepak bola dimana siswa pertama melakukan *passing* dengan mengoperkan umpan bola kepada siswa kedua, kemudian siswa kedua melakukan *dribbling* dan diberikan kepada siswa ketiga, kemudian siswa ketiga melakukan *shooting* bola ke arah gawang untuk mencetak skor. Kelompok yang terbanyak mencetak skor dalam waktu 5 menit dianggap sebagai pemenang.



**Gambar 4.30** Siswa mencoba permainan teknik dasar *passing* sepak bola



**Gambar 4.31** Siswa melakukan gerakan *dribbling* sepak bola



**Gambar 4.32** Siswa melakukan gerakan *shooting* sepak bola

e. Permainan teknik dasar guling depan dimana siswa pertama melakukan permainan Kapal Goyang dengan cara siswa menggoyangkan tubuh dalam bentuk bulat dengan dibantu teman dan kedua tangan memeluk kaki yang ditekuk sampai hitungan 1x8, siswa yang lebih dulu mencapai hitungan 8 dinyatakan sebagai pemenang dan selanjutnya melakukan permainan Satu Dua Tiga dimana siswa berpasangan memperebutkan bola yang berada ditengah mereka, dimana ketika guru menyebutkan hitungan satu maka siswa diposisi kedua tangan diatas, namun jika guru menyebutkan hitungan dua maka siswa diposisi kedua tangan lurus kebawah, dan pada hitungan “tiga” siswa bergerak secepat-cepatnya untuk mengambil bola. Siswa yang

mendapatkan bola dinyatakan sebagai pemenang. Setelah itu, permainan berguling dibidang miring, dimana siswa melakukan guling depan diatas bidang miring secara bergantian, siswa yang tiba dibawah terlebih dahulu dan mampu berdiri menempelkan stiker dinyatakan sebagai pemenang.



**Gambar 4.33 Permainan kapal goyang**



**Gambar 4.34 Permainan satu dua tiga**



**Gambar 4.35 Guling depan dibidang miring**

#### **4. Mengasosiasi**

Mengasosiasi atau mengolah informasi adalah melatih siswa mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam menyimpulkan. Kegiatan yang dilakukan dalam konten mengasosiasi adalah sebagai berikut:

- a. Guru dan siswa menganalisis permainan teknik dasar senam lantai dan sepak bola yang telah dilakukan.
- b. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang memenangkan permainan.
- c. Guru menanyakan kesulitan siswa dalam melakukan permainan teknik dasar senam lantai *guling depan* dan sepak bola *passing dribbling* serta *shooting*.

#### **5. Mengkomunikasikan**

Mengkomunikasikan melatih siswa mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar. Kegiatan belajar yang dilakukan pada tahapan mengkomunikasikan adalah menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya. Kegiatan lainnya adalah menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan dan menemukan pola. Hasil tersebut disampaikan di kelas dan dinilai oleh guru sebagai hasil belajar peserta didik atau kelompok peserta didik tersebut seperti:

- a. Guru melakukan tanya-jawab dengan siswa yang berkenaan dengan materi pembelajaran yang telah diberikan.
- b. Guru dan siswa bersama-sama mengevaluasi dan menyimpulkan permainan teknik dasar senam lantai dan sepak bola.

### **C. Kegiatan Penutup (15 menit)**

Kegiatan akhir pembelajaran tidak hanya diartikan sebagai kegiatan untuk menutup pelajaran, akan tetapi yang lebih penting adalah untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap kompetensi yang diterapkan. Dengan melakukan kegiatan akhir pembelajaran, guru akan mengetahui kompetensi yang sudah dan yang belum dikuasai oleh siswa. Kegiatan yang bisa dilakukan guru adalah memberikan tes, baik lisan maupun tertulis. Selain itu guru melakukan kegiatan akhir pembelajaran agar siswa memperoleh gambaran yang utuh tentang pokok-pokok materi yang sudah dipelajarinya. Kegiatan tersebut berupa kegiatan meninjau kembali penguasaan dan pelepasan siswa seperti berikut:

1. Melakukan pelepasan yang dipimpin oleh guru atau oleh salah seorang siswa yang dianggap mampu dan menjelaskan kepada siswa tujuan serta manfaat.
2. Melakukan pelepasan setelah aktivitas fisik/ olahraga bertujuan untuk menyesuaikan fase pemulihan dari otot yang bekerja dengan berat ke otot yang bekerja lebih ringan. Kegiatan penenangan atau pendinginan adalah penutup sesudah sesi pembelajaran inti diselesaikan. Berikut adalah gerakan-gerakan pendinginan :



**Gambar 4.36 Gerakan pendinginan memutar pinggang kanan dan kiri**



**Gambar 4.37 Siswa melakukan gerakan memutar tangan ke atas dan bawah**



**Gambar 4.38 Siswa melakukan gerakan membungkukkan badan**

3. Memberikan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh siswa dan dikerjakan dirumah dalam bentuk portofolio dan dikumpulkan pada pertemuan berikutnya berkenaan dengan materi aktivitas yang telah dipelajari.
4. Setelah melakukan aktivitas pembelajaran sebaiknya seluruh siswa dan guru berdoa dan bersalaman.
5. Guru dan siswa bersama-sama mengembalikan media dan alat pendukung pembelajaran ke tempat penyimpanan.



**Gambar 4.39 Kegiatan penutup pembelajaran**

#### **4.1.4 Produk Akhir**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa model pembelajaran permainan yang disesuaikan dengan materi senam lantai dan sepak bola berbasis kurikulum 2013 untuk meningkatkan aspek psikomotor, afektif, dan kognitif pada siswa SD. Produk akhir ini diperoleh setelah melewati tahap validasi ahli, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, dan penyebaran angket. Adapun prosedur pelaksanaan pembelajaran, tujuan pembelajaran, perlengkapan pembelajaran serta deskripsi mengenai model pembelajaran permainan dirangkum dalam sebuah buku panduan. Model pembelajaran melalui permainan ini merupakan pengembangan kegiatan belajar pada kegiatan pemanasan dan inti pembelajaran (data terlampir).

#### **4.2 Pembahasan**

Berdasarkan uji coba pemakaian kelompok besar, produk yang digunakan merupakan produk yang telah valid dan praktis baik dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Adapun produk yang digunakan pada tahap pemakaian kelompok besar telah melalui tahapan validasi ahli, revisi, dan uji coba kelompok kecil. Dengan nilai kevalidan setelah uji coba kelompok besar menurut ahli sebesar 4.80 yang termasuk kategori sangat valid. Tahap uji coba kelompok besar dilakukan pada siswa SDN 156 Palembang dengan jumlah 20 orang siswa. Uji coba kelompok besar ini dilakukan untuk melihat apakah model pembelajaran melalui permainan yang digunakan efektif meningkatkan aspek kognitif, afektif dan

psikomotor siswa pada pembelajaran senam lantai. Pendapat Mayke (dalam Sudono, 2006) menyatakan bahwa “belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ngulang menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya”. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Afriliani (2013) yang menyatakan bahwa pengembangan model pembelajaran senam melalui konsep permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tahap uji coba kelompok besar ini dilakukan dengan diberikan *pre test* terlebih dahulu menggunakan model pembelajaran yang biasa dilakukan guru Penjaskes dalam pembelajaran melalui permainan yang bertujuan untuk melakukan penilaian awal terhadap aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa. Setelah itu, siswa diberikan *post test* menggunakan model pembelajaran dengan permainan untuk melihat peningkatan aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa dalam pembelajaran permainan.

#### **4.2.1 Model Pembelajaran Melalui Permainan untuk Meningkatkan Komponen Psikomotor**

Berdasarkan pembelajaran yang berlangsung tidak terjadi hambatan dan data hasil penilaian siswa pada komponen psikomotor adalah sebagai berikut: hasil kegiatan *pre test* terdapat 14 siswa pada kategori cukup dengan persentase 70.0% dan 6 siswa pada kategori kurang dengan persentase 30.0%. Sedangkan hasil *post test* komponen penilaian psikomotor terdapat 6 siswa pada kategori sangat baik dengan persentase 30.0% dan 14 siswa pada kategori baik dengan persentase 70.0%. Dengan demikian ada peningkatan pada komponen penilaian psikomotor dengan taraf signifikan 0.05. Maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran melalui permainan berbasis kurikulum 2013 dapat meningkatkan penilaian pada komponen psikomotor. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Mawla (2016) yang menyatakan bahwa komponen kualitas fisik dan motorik dalam keterampilan gerak guling depan diantaranya kelentukan, kekuatan, power, daya tahan dan keseimbangan.



#### **4.2.2 Model Pembelajaran Melalui Permainan untuk Meningkatkan Komponen Afektif**

Berdasarkan pembelajaran yang berlangsung tidak terjadi hambatan dan data hasil penilaian siswa pada komponen afektif adalah sebagai berikut: hasil kegiatan *pre test* terdapat 13 siswa pada kategori cukup dengan persentase 65.0% dan 7 siswa pada kategori kurang dengan persentase 35.0%. Sedangkan hasil *post test* komponen penilaian afektif terdapat 4 siswa pada kategori sangat baik dengan persentase 20.0% dan 16 siswa pada kategori baik dengan persentase 80.0%. Dengan demikian ada peningkatan pada komponen penilaian afektif dengan taraf signifikan 0.05. Maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran melalui permainan berbasis kurikulum 2013 dapat meningkatkan penilaian pada komponen afektif. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Muhajir (2016) yang menyatakan bahwa penilaian afektif terdiri dari penilaian sikap spiritual dan penilaian sikap sosial. Selanjutnya pendapat Abdullah (2015) yang menyatakan penilaian afektif dalam pembelajaran kurikulum 2013 terdiri dari jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro aktif. Sejalan dengan penelitian Firmansyah (2017) yang menyatakan pembelajaran Penjaskes yang berpusat pada permainan mampu meningkatkan interaksi selama pembelajaran yang berpengaruh pada perilaku sosial siswa.

#### **4.2.3 Model Pembelajaran Melalui Permainan untuk Meningkatkan Komponen Kognitif**

Berdasarkan pembelajaran yang berlangsung tidak terjadi hambatan dan data hasil penilaian siswa pada komponen kognitif adalah sebagai berikut: hasil kegiatan *pre test* terdapat 7 siswa pada kategori cukup dengan persentase 35.0%, dan 13 siswa pada kategori kurang dengan persentase 65.0%. Sedangkan hasil *post test* komponen penilaian kognitif terdapat 6 siswa pada kategori sangat baik dengan persentase 30.0% dan 14 siswa pada kategori baik dengan persentase 70.0%. Dengan demikian ada peningkatan pada komponen penilaian kognitif dengan taraf signifikan 0.05. Maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran melalui permainan berbasis kurikulum 2013 dapat meningkatkan penilaian pada komponen

kognitif. Hasil penelitian ini sejalan dengan dengan pendapat Muhajir (2016) menyatakan bahwa penilaian pengetahuan diukur dengan soal uji tulis yang berkaitan dengan materi.

#### **4.3 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Melalui Permainan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dikembangkan terhadap model pembelajaran melalui permainan terdapat kelebihan sebagai berikut :

1. Model pembelajaran melalui permainan ini dirancang berdasarkan komponen gerak dominan yang mendukung kemampuan fisik untuk melakukan teknik dasar senam lantai *guling depan* dan sepak bola *passing dribbling* serta *shooting* dengan cara bermain.
2. Model pembelajaran melalui permainan ini dapat meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa dalam kegiatan pembelajaran.
3. Model pembelajaran melalui permainan ini mudah untuk dilakukan oleh siswa.
4. Model pembelajaran permainan ini dapat dilakukan didalam atau diluar ruangan.
5. Alat yang digunakan dalam permainan model pembelajaran ini mudah didapat.

Penelitian ini juga terdapat beberapa keterbatasan, yang diantaranya sebagai berikut:

1. Model pembelajaran melalui permainan ini hanya diperuntukkan bagi siswa SD sehingga untuk siswa yang berbeda jenjang pendidikan seperti SMP atau SMA harus menyesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuannya.
2. Pengembangan model pembelajaran melalui permainan ini hanya diperuntukkan bagi siswa sebagai strategi pembelajaran, tidak untuk mengembangkan model latihan bagi atlet.
3. Model pembelajaran pada materi senam lantai hanya terbatas pada gerak dasar *guling depan* dan pada materi sepak bola hanya terbatas pada teknik dasar *passing dribbling* serta *shooting* sehingga tidak memiliki banyak varian gerak dasar.

Berdasarkan dari beberapa kelemahan yang terdapat pada model pembelajaran yang dikembangkan, maka peneliti berharap kelemahan tersebut dapat menjadi rujukan atau acuan untuk mengembangkan dan memperbaiki model pembelajaran tersebut menjadi lebih baik.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan analisis hasil penelitian terhadap pengembangan Model pembelajaran penjaskes melalui pendekatan permainan model , maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Model pembelajaran penjaskes melalui pendekatan permainan di SD merupakan bentuk pembelajaran yang didasari dari kebutuhan siswa dalam pembelajaran penjaskes yang meliputi bentuk pembelajaran dengan pendekatan permainan yang dirancang dalam suatu rangkain pembelajaran.
- 2) Model pembelajaran penjaskes melalui pendekatan permainan di SD mempunyai efektifitas yang baik untuk meningkatkan aspek psikomotor, kognetif dan afektif bagi siswa .

#### **5.2 Saran Pemanfaatan dan Produk lebih lanjut.**

Model pembelajaran penjasokes melalui pendekatan permainan di SD sebagai produk yang telah dihasilkan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam pemilihan model pembelajaran guna meningkatkan keaktifan siswa.

Beberapa saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan penggunaan produk ini adalah :

- 1) Bagi Guru model ini dapat mencobakan model ini dalam meningkatkan keaktifan siswa.
- 2) Untuk mengatasi ketidak aktifan siswa, Guru dapat menggunakan model produk ini.
- 3) Peneliti mengharapkan masukan dan saran bagi pengguna untuk perbaikan model ini lebih sempurna.
- 4) Bagi Guru dapat mengembangkan model ini dengan mempertimbangkan bentuk model pembelajaran lainnya

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Borg dan Gall. 1983. *Educational Research An Introduction*. The United States Of America: Logman.
- Gabbard ,Carl. 1987. *Physical Education For Children*, Prentice Hal Inc. Englewood Cliffs, 4 ed, New Jersey.
- Gabbard, C. LeBlanc, B., & Lovy, S. (1994). *Physical Education For Children: Building the foundations*. (2nd ed). Englewood Cliffs, NJ.: Prentice Hall.
- Hidayat, Dasrun. 2013. Permainan Tradisional Dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat. *Jurnal Academica Fisip Untad* ISSN 1411-3341 Vol 5(2) hal 1057-1070.
- Hughes, F.P. (2010). *Children, Play, And Development, (4thed.)*. California: SAGE Publications, Inc.
- Indarwati, Tinuk & Indahwati, Nanik. 2017. Survei Keterlaksanaan Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di SMP dan MTs Negeri Se-Kecamatan Lakarsantri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. ISSN: 2338-798X Vol 5(3) hal 357-364.

- Kusnaedi Nurlan. 2009. Permainan Tradisional. Bandung: Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.
- Kinchin, G.D. 2009. Pupil's and Teachers' Perceptions of a culminating festival within a sport education season in Irish primary schools. *Physical Education and Sport Pedagogy*. 14(4), hal 391-406.
- Kurniawan, Rama & Suherman, Adang. 2015. Penerapan SEM (Sport Education Model) dalam Konteks Kurikulum 2013. *Prosiding Seminar Nasional*. ISSN 2443-1923 Vol 1(1) hal 367-378.
- Mae, MR. 2017. Pengembangan Model Tarian Bonet untuk Kebugaran Jasmani dalam Pembelajaran Penjaskes di Sekolah Dasar. *Jurnal Keolahragaan*. ISSN 2461-0259 Vol 5(1) hal 81-89
- Poerwati, Endah, Loeloe dan AmriSofan. 2014. *Panduan Memahami Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Pranawati, Nela & Tuasikal ARS. 2014. Survei Keterlaksanaan Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Penjaskes Di SMP Sasaran Kota Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. ISSN: 2338-798X Vol 2(3) hal 657-660
- Rosdiani, D. (2012). *Dinamika olahraga dan pengembangan nilai*. Bandung: Alfabeta
- Saputra, SA. 2010. Pengembangan Model Pembelajaran Renang Gaya Dada Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Multilateral*. Vol 14(2) hal 175-186.
- Setiananda, Mas. 2017. Pengembangan Model Permainan Sepak Takraw sebagai Pembelajaran Pendidikan Jasmani bagi Anak SD Kelas Atas. *Jurnal Keolahragaan*. ISSN 2461-0259 Vol 5(1) hal 60-62.
- Setiawan, Ipang. 2014. Pengembangan Permainan Tradisional Gobak Sodor Bola Dalam Pembelajaran Penjas Pada Siswa SD. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*. ISSN: 2088-6802 Vol 4(1).
- Sonyardhi, Y & Qoriah, A. 2016. Implementasi Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Penjaskes Di Sekolah Pengembangan Dan Percontohan. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*. ISSN 2251-6773 Vol 5(3) hal 122-125.
- Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

Suherman, SW. 2007. *Pendidikan Jasmani Sebagai Pembentuk Fondasi Yang Kokoh Bagi Tumbuh Kembang Anak*. Pidato Pengukuhan Guru Besar FIK. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

LAMPIRAN :

2. Instrumen Penelitian
3. Dokumentasi Foto kegiatan penelitian
4. Surat Keterangan Keterlibatan Mahasiswa dalam Penelitian

### A. Identitas Diri Ketua Peneliti

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Dr. Iyakrus, M.Kes
2	Jenis Kelamin	Laki laki
3	Jabatan Fungsional	Lektor Kepala/IV B
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	196208121987021002
5	NIDN	0012086205
6	Tempat, Tanggal Lahir	Salimpaung, 12 Agustus 1962
7	E-mail	iyakrusanas@yahoo.com
8	Nomor Telepon/HP	081373292525
9	Alamat Kantor	Jalan raya Palembang Prabumulih Km.32 Indralaya Kab.Ogan Ilir
10	Nomor Telepon/Faks	
11	Lulusan yang Telah Dihilangkan	S-2 = 30 orang;
12	Nomor Telepon/Faks	
13	Mata Kuliah yang Diampu	1. Metodologi Penelitian Penjas
		2. Metodologi latihan
		3. Filsafat Olahraga

### B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	IKIP Padang	Univ Airlangga	UNNES
Bidang Ilmu	KeGuruan Olahraga	Kesehatan Olahraga	Pendidikan Olahraga
Tahun Masuk-Lulus	1982	1992	2011
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	-	Pengaruh Latihan Lompat Irama Cepat Dan Lompat Irama Lambat Terhadap Daya ledak, Kekuatan	Pengembangan Model Latihan Fisik Untuk Siswa Sepaktakraw

		Dan Daya Tahan Otot Tungkai	
Nama Pembimbing/Promotor		Prof. Dr. Soekarman Dr. Tauhid Al Amin	Prof. Dr. Tandyo Rahayu, M.Pd. Dr. Setya Rahayu , M.Kes.

### C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2014	Aerobic Endurance ( Vo2 MAX) Level of Physical Education COED in Sriwijaya University	Unsri	10.000.000.,
2	2016	Physical Education Learning Model With Game Approach to increase Phisical Freshness Elementary School Students	Mandiri	
3	2014	Physical Exercise Model for Tekong Athlet Sepaktakraw Sriwijaya University	Mandiri	
4	2015	Konsep Pendidikan Jasmani dan Olahraga Melalui Pendekatan Permainan di SD.	Mandiri	
5	2015	Tingkat keterampilan bermain sepak takraw mahasiswa Penjaskes FKIP Unsri	Mandiri	
6	2015	Tingkat Kebugaran Fisik atlit PPLM Sumsel	Mandiri	
7	2013	Kebugaran fisik mahasiswi penjaskes Fkip universitas sriwijaya	Mandiri	
8	2016	KEBUGARAN FISIK SISWA PON XIX 2016 SUMATERA SELATAN CABANG OLAHRAGA SEPAKTAKRAW	Mandiri	
9	2016	The Model of Flexibility Exercise for Young Athlet Sepaktakraw to Improve Sepaksila Ability.	Mandiri	
10	2016	Enhancement 102 Movement Skills through	Mandiri	



		Accompaniment Limb Muscles Power Exercise of PPLP South Sumatera Diving Athlete		
--	--	---	--	--

#### D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
1	2015	Tes fisik Siswa Pelatda PON Sumatera Selatan	KONI Sumsel	
2	2016	Test Fisik Siswa PON Sumatera Selatan	KONI Sumsel	
3	2017	Penyusunan program latihan olahraga	Dispora Sumsel	

#### E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	Sistem Energi Dan Serabut Otot Dominan Pada Permainan Sepak Takraw	Jurnal Ilmu Olahraga & Kesehatan	Vol:1 No:2 ISSN: 2078-927X/2011
2	Penerapan <i>Closed Skill</i> Dan <i>Open Skill</i> Dalam Latihan Sepak Takraw di Penjas FKIP Universitas Sriwijaya	Jurnal Ilmu Olahraga & Kesehatan	Vol:2 No:1 ISSN: 2078-927X/2012
3	Johan Cruuff Keberhasilan Klub Sepakbola Barcelona	Jurnal Ilmu Olahraga & Kesehatan	Vol:2 No:2 ISSN: 2078-927X/2012
4	Physical Exercise Model for Tekong Siswae Sepak Takraw Sriwijaya University.	AUSC International Conference 2014	2014

**F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir**

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Seminar Nasional	Peran Pendidikan Jasmani Dalam Pembentukan Komponen Fisik Untuk Meraih Prestasi Olahraga	30 Nopember 2015, Palembang
2	Seminar Nasional PGSD	Membangun Kepribadian Atlit Melalui Aktifitas Fisik Di Sekolah Dasar.	Palembang, PGSD 2015.
3	Seminar Nasional Penjaskes	Kebugaran Fisik Siswa Pon Xix 2016 Sumatera Selatan Cabang Olahraga Sepaktakraw	28 April 2016 Palembang.
4	Suliet 2016, Seminar International	Aerobic Endurance (Vo2max) Level Of Physical Education Coed In Sriwijaya University	tgl 7 – 9 Oktober 2016 di Palembang
5	The International Conference on Sport Science, Health, and Physical Education (ICSSHPE 2016) UPI Bandung	The Model of Flexibility Exercise for Young Athlet Sepaktakraw to Improve Sepaksila Ability.	Tgl 16-17 Nopember , 2016 di Bandung
6	ICTTE FKIP UNS	Enhancement 102 Movement Skills through Accompaniment Limb Muscles Power Exercise of PPLP South Sumatera Diving Athlete	23 – 24 Nopember 2016 di Solo
7	The 4th Ismina The 4th International Conference On Physical Education, Sport, And Health (Ismina) And Workshop,	Physical Fitness Of South Sumatera Football Athletes For Pon Xix 2016	UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG, April 12th, 2017

8	Communication Forum of Teaching Training and Education Faculty Leaders-International Conference of Education 2017 held at Tadulako University	Survey Of Physical Fitness Level For Elementary And Junior High School Student In Palembang-South Sumatera.	Tadulako University Palu – Indonesia, on 19-20 May 2017

### G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	Permainan Sepaktakraw	2013	160	Unsri

### H. Perolehan HKI dalam 5–10 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1				
2				
3				
dst				

### I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
1				
2				
3				
dst				

**J. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)**

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Ketua Bidang Hukum Dan Peraturan PB PSTI	PB PSTI	2010 - 2012
2	Sport Science dan IPTEK KONI SUMSEL	KONI Sumsel	2010 – 2015
3	Tim Satgas Pelatda Sumsel PON XVIII	KONI Sumsel	2012
4	Tim Seleksi Guru SONS	KONI Sumsel	2016, 2017
5	Tim Seleksi Guru PPLP	Dispora Sumsel	2016
6	Tim Pendampingan PPLP Sumsel	Dispora Sumsel	2014-2015
7	Konsultan Pembinaan Olahraga Kabupaten Muara Enim	Pemda Kab. Muara Enim Sumsel	2017

Palembang, Oktober 2018  
Saya yang membuat

Dr. Iyakrus, M.Kes.

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Iyakrus, Mkes  
NIP : 196208121987021002  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Perguruan Tinggi : Universitas Sriwijaya  
Pangkat/Golongan : Pembina Tk I/IV B  
Jabatan Fungsional: Lektor Kepala  
Alamat : Komplek Garuda Putra III Blok i no 13 Palembang.

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian saya dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Penjaskes Melalui Pendekatan Permainan Di Sekolah Dasar (SD)” yang diusulkan dalam jenis Penelitian Unggulan Kompetitif Tahun 2018 bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga/sumber dana lain. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Mengetahui :  
Ketua Lembaga Penelitian  
Dan Pengabdian Kepada Masyarakat

Indralaya, Oktober 2018  
Yang menyatakan :

Prof. Tatang Suhery, M.A., Ph.D.  
NIP. 195904121984031002

Dr. Iyakrus, M.Kes  
NIP. 196208121987021002

### Lampiran: Penyusunan Jadwal Kegiatan Penelitian

No	UraianKegiatan	Bulan Pelaksanaan												Ket
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1.	Langkah Persiapan :													
	A. Mengurus Perizinan		√											
	B. Mengadakan pertemuan awal ketua dan anggota tim.			√										
	C. Menetapkan rencana jadwal kerja, pembagian kerja ketua, anggota dan pekerja lapngan.			√										
	D. Menetapkan desain penelitian dan uji coba produk			√										
	E. Menetapkan lokasi penelitian			√										
	F. Menyusun rancangan dan format penelitian				√									
	G. Memvalidasi draf penelitian				√									
2	Penggornisian dan Pelaksanaan					√								
	A. Mempersiapkan dan menyediakan sarana dan prasarana penelitian.						√							
	B. Penetapan sampel penelitian													
	C. Pelaksanaan Pre test						√							
	D. Uji coba Produk kelompok kecil						√	√						
	E. Pelaksanaan Post test kelompok kecil							√						

