|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| E:\PRAJAB 2017\RA\logo UM.jpg | GPJI 3 (1) (2019)  **Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia**  http://journal2.um.ac.id/index.php/jpj | | | E:\JURNAL PENJAS DESEMBER\WhatsApp Image 2018-01-08 at 13.39.41 (2) - Copy.jpeg |
| **PENGEMBANGAN PERMAINAN GERAK DASAR LOKOMOTOR DAN MANIPULATIF PADA SISWA KELAS III SDN BARENG 3 KOTA MALANG**  **Aimanun Nisa’ 1****, Febrita Paulina Heynoek 2, Fahrial Amiq 3**  Universitas Negeri Malang  [aimanunnisa@gmail.com](mailto:aimanunnisa@gmail.com) | | | | |
| **Info Artikel**  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  *Sejarah Artikel:*  Diterima: Maret-2019  Disetujui: Juni-2019 Dipublikasikan : Juni-2019  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  *Kata Kunci:*  Permainan, Gerak Lokomotor, Gerak Manipulatif | | **Abstrak**  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengembangkan permainan gerak dasar lokomotor dan manipulatif untuk siswa kelas III sekolah dasar yang diharapkan dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Dalam penelitian pengembangan ini teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis kualitatif dan deskriptif dengan persentase. Teknik ini digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penyebaran angket atau kuesioner, sehingga pengembangan permainan gerak dasar lokomotor dan manipulatif untuk siswa kelas III SDN Bareng 3 Kota Malang dapat digunakan.  **Abstract**  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  The purpose of this research is and develop basic locomotor and manipulative motion game for third grade students of SDN Bareng 3 Malang City which is expected to be used in physical education, sport and health. In this research development of data analysis techniques used are qualitative analysis techniques and descriptive with percentage. This technique is used to analyze the data obtained from the questionnaire or questionnaire, so the development of locomotor and manipulative basic game motion for third grade students of SDN Bareng 3 Malang City can be used.  © 2019 Universitas Negeri Malang | | |
|  Alamat korespondensi:  E-mail: pjk.journal@um.ac.id | | | ISSN: 2614-8293 (Online) | |

## Pendahuluan

#### Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan peserta didik untuk meningkatkan atau mengembangkan potensi yang ada atau yang dimiliki untuk menjalani hidup yang sebaik-baiknya. Potensi yang ada pada diri setiap peserta didik terdiri dari potensi yang positif dan negatif. Potensi yang berkembang tergantung pada lingkungan yang mempengaruhinya. Seperti pernyataan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Pitt, 2013).

#### Pendidikan pada dasarnya sangat penting dan berguna untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) di Indonesia, salah satunya melalui pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan salah satu usaha yang dilakukan untuk menciptakan lingkungan yang mampu mempengaruhi potensi peserta didik agar berkembang ke arah tingkah laku yang positif melalui aktivitas jasmani (Sugden & Wright, 2017). Sedangkan lainnya mengartikan pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang dilakukan melalui pengalaman belajar yang diberikan kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain dan olahraga yang berguna untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, kognitif, emosional, sosial dan moral (Department for Education, 2013). Aktivitas jasmani diciptakan untuk mempengaruhi potensi yang ada pada diri peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah mulai dari jenjang pendidikan usia dini sampai pendidikan menengah. Melalui pembelajaran pendidikan jasmani, siswa akan memperoleh pengalaman yang erat kaitannya dengan pribadi yang menyenangkan, kreatif inovatif, keterampilan gerak, kesegaran jasmani dan pola hidup sehat. Pembelajaran pendidikan jasmani adalah belajar keterampilan gerak dimana gerak manusia dimanipulasi dalam bentuk kegiatan fisik seperti: melalui permainan dan olahraga, yang di dalamnya terkandung nilai-nilai, sikap dan perilaku positif(Bailey, 2014).

#### Pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan diperlukan di semua jenjang pendidikan terutama sekolah dasar karena pada masa usia sekolah dasar, pertumbuhan dan perkembangan anak disebut sebagai usia emas. Usia sekolah dasar merupakan masa-masa pertumbuhan fisik serta gerak yang memegang peranan penting dalam pembentukan individu yang berkualitas. Kurikulum pendidikan jasmani sekolah dasar memiliki ciri-ciri keterampilan dari beberapa cabang olahraga. Keterampilan dasar teknik olahraga tidak akan dapat dikuasai apabila belum menguasai keterampilan gerak dasar (Nuri, Shadmehr, Ghotbi, & Attarbashi Moghadam, 2013). Keterampilan gerak dasar dapat dibagi menjadi beberapa macam, meliputi: gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulasi. Salah satu tujuan pelaksanaan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah dasar adalah meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar (Hojny, 2018).

#### Perkembangan gerak dasar anak sekolah dasar dibagi menjadi tiga periode yaitu (1) perkembangan gerak dasar usia 2-7 tahun, (2) fase transisi usia 7-10 tahun, (3) fase spesifikasi usia 10-13 tahun (Kawai et al., 2015). Pada fase transisi usia 7-10 tahun ini, anak secara individu mulai mengkombinasikan dan menerapkan gerak dasar yang terkait dengan penampilan dalam aktivitas jasmani. Gerakan yang dilakukan berisikan usur-unsur yang sama, seperti gerak dasar, tetapi dalam pelaksanaannya lebih akurat dan terkendali. Selama periode ini anak terlibat secara aktif dalam pencarian dan pengkombinasian berbagai macam pola gerak dan keterampilan. Pada umumnya kemampuan mereka akan sangat cepat meningkat.

#### Kurikulum adalah alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Karena tujuan pendidikan itu sangat diwarnai oleh falsafah/pandangan hidup yang dianut suatu bangsa, maka kurikulum yang dikembangkan juga akan mencerminkan falsafah/pandangan hidup tersebut (Department for Education, 2014). Pada kurikulum 2013 SD/MI, kurikulum yang digunakan adalah dengan pendekatan pembelajaran tematik dari kelas I-VI. Pembelajaran tematik sendiri merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Dengan demikian pembelajarannya memberikan makna yang utuh kepada peserta didik seperti yang tercermin pada berbagai tema yang tersedia.

#### Tema “Permainan Tradisional” adalah salah satu tema yang terdapat pada kelas III SD pada kurikulum 2013. Jika dijabarkan tema ini menyajikan permainan-permainan dan olahraga dalam penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Kompetensi dasar gerak dasar lokomotor dan manipulatif pada kurikulum 2013 SD menyatakan bahwa “Mempraktikkan berbagai macam gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional”.

#### Pada usia kelas III SD (9-10 tahun) merupakan usia anak suka bermain, menyatakan bahwa masa anak-anak merupakan suatu masa perkembangan dimana anak-anak mengalami perubahan yang cepat, pada masa ini mereka mulai sekolah dan kebanyak anak-anak sudah mempelajari mengenai sesuatu yang berhubungan dengan manusia, serta mulai mempelajari berbagai keterampilan praktis (Madej, 2016a). Jadi kegiatan pemberian materi gerak dasar lokomotor dan manipulatif sebaiknya diberikan melalui permainan. Bermain merupakan aktivitas yang menggunakan gerak fisik, yang penerapannya merupakan aktualisasi potensi, sikap dan perilaku anak (Madej, 2016b). Dalam hal ini mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang didalamnya terdapat materi tentang permainan, berperan untuk memberikan fasilitas bagi siswa untuk melakukan permainan-permainan yang dapat melatih keterampilan gerak dasar lokomotor dan manipulatif menjadi lebih baik.

#### Selain itu penyampaian materi melalui permainan pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan diharapkan dapat membantu menumbuhkan rasa antusias dan senang terhadap materi gerak dasar. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa olahraga dapat menumbuhkan rasa senang jika dilakukan dengan bermain.

#### Bermain merupakan kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Bermain dapat digunakan untuk media melatih gerak dasar lokomotor dan manipulatif. Perkembangan pendidikan untuk mengajar pendidikan jasmani dipandang sebagai sarana untuk memperkuat dan menerapkan hasil pembelajaran berdasarkan keterampilan kecakapan berpikir (Kesim & Ozarslan, 2012). Sedangkan pengajaran pendidikan jasmani dan permainan telah dibentuk melalui sejarah, sosial, budaya, lingkungan dan politik yang saling berkaitan(“A Guide to Physical Examination and History Taking.,” 2013). Perkembangan mengajar pendidikan jasmani pada anak-anak terlihat sebagai alat penerapan, penguatan dan penerapan variasi dari gerak dasar dan keterampilan olahraga. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan mengajar pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang bertujuan meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu dapat diberikan melalui model permainan.

#### Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti melalui observasi dan memberikan kuesioner kepada pendidik Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SDN Bareng 3 Kota Malang dan 30 siswa kelas III SDN Bareng 3 Kota Malang, diperoleh data bahwa 13 siswa atau 43,33% menyatakan sulit mempraktikkan gerak dasar lokomotor. Sebanyak 15 siswa atau 50% menyatakan sulit mempraktikkan gerak dasar manipulatif, sebanyak 19 siswa atau 63,33% menyatakan bahwa permainan yang diberikan oleh guru kurang bervariasi, sebanyak 26 siswa atau 86,66% menyatakan jenuh dengan materi yang diberikan oleh guru, sebanyak 30 siswa atau 100% menyatakan membutuhkan pengembangan permainan untuk pembelajaran gerak dasar lokomotor dan manipulatif, sebanyak 30 siswa atau 100% menyatakan setuju dengan adanya pengembangan permainan gerak dasar lokomotor dan manipulatif.

#### Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan permainan gerak dasar lokomotor dan manipulatif untuk siswa kelas III SDN Bareng 3 Kota Malang yang diharapkan dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

#### **METODE**

## Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model konseptual dengan langkah penelitian mengacu pada model pengembangan r&d (*research and development*) yang terdiri dari sepuluh langkah, diantaranya: (1) melakukan penelitian dan pengumpulan informasi (kajian pustaka, pengamatan kelas, persiapan laporan pokok persoalan), (2) melakukan perencanaan (pendefinisian keterampilan, perumusan tujuan, penentuan urutan pengajaran, dan uji coba skala kecil), (3) mengembangkan bentuk produk awal (penyiapan materi pengajaran, penyusunan buku pegangan, dan perlengkapan evaluasi), (4) melakukan uji lapangan permulaan (dilakukan pada 2-3 sekolah, menggunakan 6-12 subjek), (5) melakukan revisi terhadap produk utama (sesuai dengan saran-saran dari hasil uji lapangan permulaan), (6) melakukan uji lapangan utama (dengan 5-15 sekolah dengan 30-100 subjek), (7) revisi produk operasional (berdasarkan saran-saran dan hasil uji coba lapangan utama), (8) uji lapangan operasional (meliputi 10-30 sekolah dengan 40-200 subjek), (9) revisi produk akhir, (10) diseminasi dan implementasi. Dari sepuluh langkah yang dikemukakan oleh borg dan gall peneliti menggunakan tujuh langkah penelitian, diantaranya: (1) analisis kebutuhan, (2) pembuatan rancangan produk, (3) evaluasi para ahli dan uji coba, (4) revisi produk awal, (5) uji lapangan, (6) revisi produk akhir, dan (7) produk akhir dan peneliti tidak melakukan langkah (8) uji lapangan operasional (meliputi 10-30 sekolah dengan 40-200 subjek), (9) revisi produk akhir, (10) diseminasi dan implementasi (Resource & Group, 2012).

## Subjek yang terlibat dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut: (a) subjek penelitian awal (analisis kebutuhan) dilakukan terhadap 1 orang pendidik dan 30 siswa kelas III SDN Bareng 3, (b) subjek evaluasi ahli terdiri dari 1 ahli media, 1 ahli pembelajaran, 1 ahli permaianan, (c) subjek uji coba (kelompok kecil) adalah kelas III SDN Bareng 3 sebanyak 10 subjek, (d) subjek uji lapangan (kelompok besar) adalah kelas III SDN Bareng 3 sebanyak 30 subjek. Instrumen pengumpulan data yang digunakan di dalam penelitian dan pengembangan permainan gerak dasar lokomotor dan manipulatif yang dikemas dalam bentuk buku ini menggunakan angket dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Angket dengan pendekatan kualitatif digunakan untuk pengumpulan data dari evaluasi ahli justifikasi berupa saran dan masukan tentang rancangan produk. Sedangkan jenis data kuantitatif diambil dari hasil angket yang dilaksanakan pada uji coba (kelompok kecil) dan uji lapangan (kelompok besar).

## Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis kualitatif dan deskriptif. Teknik analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil pengumpulan data dari para ahli menggunakan pendekatan kualitatif. Data yang diperoleh dari satu ahli pembelajaran, satu ahli media dan satu ahli permainan berupa data kualitatif. Teknik analisis deskriptif berupa persentase yang digunakan untuk menganalisis hasil pengumpulan data dari penelitian awal (analisis kebutuhan), uji coba kelompok kecil dan uji lapangan (kelompok besar) dengan penyebaran angket atau kuesioner kepada siswa kelas III SDN Bareng 3 kota malang.

## Untuk mempermudah kesimpulan terhadap hasil analisis persentase tingkat keefektifan, serta dapat digunakan produk pengembangan ini, maka ditetapkan kriteria peng-golongan sebagai berikut.

**Tabel 1 Presentase Hasil Penggolongan Data (Ingleby, 2012)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Persentase** | **Makna** |
| 81-100%  61-80%  41-60%  21-40%  0-20% | Sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan.  Cukup valid, dapat digunakan dengan perbaikan kecil.  Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan.  Tidak valid, tidak bisa digunakan.  Sangat tidak valid, tidak bisa digunakan. |

#### **HASIL**

#### Dari hasil penelitian yang telah dilakukan yang dilakukan oleh beberapa subjek uji coba, diantaranya: justifikasi ahli 1 ahli media, 1 ahli pembelajaran, 1 ahli permainan.

**Tabel 1 Data Hasil Keseluruhan dari Evaluasi Ahli Balap Sepeda, Pelatih Balap Sepeda dan Ahli Media**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Ahli** | **Skor** | **Skor min** | **Skor max** | **Persentase** |
| 1.  2.  3. | Ahli media (N=1), jumlah instrumen 33 butir  Pelatih pembelajaran (N=1), instrumen 23 butir  Ahli permainan (N=1) jumlah instrumen 30 butir | 106  82  97 | 33  23  30 | 132  92  120 | 79,37%  93,75 %  79,86% |
|  | **Jumlah** | **285 86 344** | | | **84,054%** |

Berdasarkan hasil evaluasi ahli media dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan permainan gerak dasar lokomotor dan manipulatif pada siswa kelas III SDN Bareng 3 Kota Malang sesuai dan dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu dengan persentase 79,37%, sehingga produk pengembangan permainan gerak dasar lokomotor dan manipulatif ini dapat dijadikan guru sebagai bahan ajar.

Berdasarkan hasil evaluasi dari ahli pembelajaran dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan permainan gerak dasar lokomotor dan manipulatif pada siswa kelas III SDN Bareng 3 Kota Malang sesuai dan dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu dengan persentase 93,75%, sehingga produk pengembangan permainan gerak dasar lokomotor dan manipulatif ini dapat dijadikan guru sebagai bahan ajar.

Berdasarkan data hasil evaluasi ahli permainan dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan permainan gerak dasar lokomotor dan manipulatif pada siswa kelas III SDN Bareng 3 Kota Malang sangat menarik dan mudah dimainkan yaitu dengan persentase 79,86%, sehingga produk pengembangan permainan gerak dasar lokomotor dan manipulatif ini dapat dijadikan guru sebagai bahan ajar.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan permainan gerak dasar lokomotor dan manipulatif pada siswa kelas III SDN Bareng 3 Kota Malang, sesuai dengan pembelajaran gerak dasar untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Dari hasil evaluasi uji coba kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 96,04%, sehingga produk pengembangan permainan gerak dasar lokomotor dan manipulatif ini layak untuk diujicobakan pada kelompok besar.

Berdasarkan hasil evaluasi uji coba kelompok besar dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan permainan gerak dasar lokomotor dan manipulatif pada siswa kelas III SDN Bareng 3 Kota Malang, sesuai dengan pembelajaran gerak dasar untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Dari hasil uji coba kelompok besar diperoleh persentase sebesar 95,97%, sehingga produk pengembangan permainan gerak dasar lokomotor dan manipulatif ini layak digunakan dalam pembelajaran.

#### **PEMBAHASAN**

## Produk dari penelitian dan pengembangan ini yaitu berupa buku panduan yang berisikan macam-macam permainan yang terdiri dari gerakan lokomotor dan manipulatif untuk kelas III sekolah dasar. Buku panduan ini dilakukan oleh siswa kelas III SDN Bareng 3 kota malang dengan tujuan dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan serta lebih mudah untuk memahami materi gerak dasar lokomotor dan manipulatif. Permainan gerak dasar lokomotor dan manipulatif disusun sesuai dengan perkembangan gerak anak usia sekolah dasar. Buku panduan permainan gerak dasar lokomotor dan manipulatif ini disusun dan disesuaikan berdasarkan kebutuhan. Dengan adanya pengembangan permainan gerak dasar lokomotor dan manipulatif tujuan pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan pengumpulan data dari penelitian dan pengembangan ini akan disajikan data tentang analisis kebutuhan, evaluasi para ahli, uji coba kelompok kecil dan kelompok besar untuk memperoleh data. Untuk itu peneliti menggunakan metode pengumpulan data dengan instrumen dalam bentuk angket atau kuesioner. Hasil tersebut sebagai berikut.

Hasil studi pendahuluan terhadap guru pendidikan jasmani dan kesehatan yaitu: dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani siswa lebih suka menggunakan metode permainan, kurangnya materi saat pembelajaran pendidikan jasmani dalam bentuk permainan, gerak dasar lokomotor dijadikan dasar peserta didik untuk mengembangkan kemampuan daya tahan dan stamina sedangkan gerak manipulatif adalah dasar dari olahraga permainan, permainan yang biasanya digunakan oleh guru saat proses pembelajaran gerak dasar lokomotor dan manipulatif galasin, kasti, sabuk hijau, bintang beralih, hitam hijau, bowling kelapa, kesulitan guru saat mengajarkan gerak dasar lokomotor dan manipulatif karena waktu pembelajaran yang lumayan lama untuk siswa kelas 3 dan materi tentang gerak dasar juga banyak, sedangkan kemampuan untuk mengembangkan pembelajaran pada buku tematik terbatas, model olahraga dalam bentuk permainan sangat dibutuhkan bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam pembelajaran. Sedangkan hasil studi pendahuluan terhadap siswa kelas III SDN Bareng 3 Kota Malang diperoleh hasil 13 siswa (43,33%) sulit mempraktikkan gerak dasar lokomotor, 15 siswa (50%) sulit mempraktikkan gerak dasar manipulatif, 19 siswa (63,33%) permainan yang diberikan oleh guru kurang bervariasi, 26 siswa (86,66%) jenuh dengan materi yang diberikan oleh guru, 30 siswa (100%) membutuhkan pengembangan permainan gerak dasar lokomotor dan manipulatif, 30 siswa (100%) setuju dengan adanya pengembangan permainan gerak dasar lokomotor dan manipulatif.

Saran dan masukan secara keseluruhan dari para ahli terhadap produk pengembangan permainan gerak dasar lokomotor dan manipulatif sebagai berikut: (1) Kualitas cetak diperbaiki, (2) Kata pengantar lebih spesifik lagi, ditujukan kepada siswa/guru, (3) Logo UM seharusnya di pojok kiri atas, bukan di tengah, (4) Desain buku cukup di bawah, (5) Pengertian gerak lokomotor dan manipulatif harus lebih jelas lagi dan diringkas, (6) Untuk gerak lokomotor ditambahkan gerakannya, (7) Untuk gerak manipulatif ditambahkan gerakannya, (8) Pengertian permainan harus mengacu pada konsep play, game and sport, (9) Susunan permainan harus disusun lebih baik lagi, (10) Gambar jalan harus ada tahapannya saat melayang, bedakan dengan lari, harus diperbaiki lagi, (11) Perlu ditambah variasinya dalam permainan, (12) Tambahkan deskripsi terkait dengan gerak lokomotor, (13) Disesuaikan dengan tanda-tanda lalu lintas, (14) Gunakan bola yang lebih aman dan menyenangkan, (15) Buat peraturan yang tidak menyulitkan pemburu, (16) Buat sedotan yang aman terhadap mata, (17) Tambahkan peraturan yang memudahkan si katak, (18) Gambar dibuat sesuai usia 8-10 tahun, (19) Tujuan permainan harus lebih jelas, harus meliputi unsur kognitif, psikomotorik dan afektif.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani bahwasanya siswa lebih senang apabila penyampaian materi diberikan dengan model permainan. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Madej, 2016b). Selain itu permainan ditujukan untuk meningkatkan partisipasi individu, membangun kapasitas kolektif untuk pemecahan masalah, meningkatkan kepercayaan diri, psikologis, kondisi fisik dan mental serta peningkatan solidaritas dan tanggung jawab (Fallis, 2013).

Permainan yang telah disusun terdiri dari 9 permainan yaitu: lalu lintas, jala ikan, berburu bola, take and give, hollahoop, katak dalam air, menyusun angka, jalan, lari, lompat, jingkat, lompat loncat tali yang di dalamnya terdapat unsur gerak lokomotor dan manipulatif. Gerak lokomotor adalah aktivitas jasmani dengan melakukan perpindahan kaki berpijak dari satu tempat ke tempat yang lain, atau aktivitas fisik dengan meninggalkan tempat berpijaknya. Gerak lokomotor dalam permainan ini meliputi jalan, lari, lompat, loncat, dan jingkat (Ivanenko et al., 2011). Sedangkan gerak dasar maipulatif adalah gerakan kasar dengan menggunakan tenaga untuk memberi atau menerima suatu objek, seperti melempar, menangkap, menendang, memantulkan dan memukul (Saleem, Ayaz, Jeffery, Harris, & Carandini, 2013). Dan di dalam permainan ini gerak manipulatif terdiri dari melempar, menangkap, menendang, memantul dan menolak yang dikombinasikan dengan gerakan lokomotor untuk menyusun sebuah permainan yang cocok untuk anak sekolah dasar.

Permainan yang telah peneliti susun mengacu pada perkembangan gerak anak usia sekolah dasar terutama usia 8-12 tahun. Kemampuan anak pada usia ini sudah mulai meningkat dan bekerja secara harmoni untuk belajar gerak sehingga pada akhirnya dapat menunjukkan keterampilan geraknya. Mereka sudah mulai bisa menunjukkan keterampilan gerak motoriknya dalam gerakan lokomotor maupun manipulatif. Jadi anak usia 8-12 tahun sudah mulai terampil dalam bergerak, baik gerak lokomotor maupun manipulatif, sehingga dengan diberikannya permainan yang dimodifikasi dapat membantu perkembangan gerak anak menjadi lebih baik (Madej, 2016a).

## KESIMPULAN

Berdasarkan pengumpulan data dari validasi 3 ahli serta uji coba kelompok kecil dan kelompok besar diperoleh persentase antara 81%-100% yang sesuai dengan analisis persentase tingkat kelayakan produk dengan kategori sangat valid dapat digunakan tanpa adanya perbaikan dan diperoleh persentase antara 61%-80% yang sesuai dengan analisis persentase tingkat kelayakan produk dengan kategori valid dapat digunakan dengan adanya perbaikan kecil, sehingga produk pengembangan permainan gerak dasar lokomotor dan manipulatif pada siswa kelas III SDN Bareng 3 Kota Malang yang berupa buku panduan layak untuk digunakan saat proses pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan. Produk ini bertujuan mengembangkan permainan gerak dasar lokomotor dan manipulatif untuk siswa kelas III SDN Bareng 3 Kota Malang yang diharapkan dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan serta membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan dan lebih mudah untuk memahami materi gerak dasar lokomotor dan manipulatif.

## DAFTAR PUSTAKA

A Guide to Physical Examination and History Taking. (2013). *Annals of Internal Medicine*. https://doi.org/10.7326/0003-4819-114-9-815\_2

Bailey, R. (2014). Teaching Physical Education. In *Teaching Physical Education*. https://doi.org/10.4324/9781315042466

Department for Education. (2013). Physical education programmes of study: key stages 3 and 4 National curriculum in England Purpose of study. *London: DfE*. https://doi.org/FE-00190-2013

Department for Education. (2014). Science programmes of study : key stage 4 National curriculum in England. *National Curriculum*.

Fallis, a. . (2013). Psycology. In *Journal of Chemical Information and Modeling*. https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004

Hojny, M. (2018). Aim of the study. In *Advanced Structured Materials*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-67976-1\_3

Ingleby, E. (2012). Research methods in education. *Professional Development in Education*. https://doi.org/10.1080/19415257.2011.643130

Ivanenko, Y. P., Dominici, N., Daprati, E., Nico, D., Cappellini, G., & Lacquaniti, F. (2011). Locomotor body scheme. *Human Movement Science*. https://doi.org/10.1016/j.humov.2010.04.001

Kawai, R., Markman, T., Poddar, R., Ko, R., Fantana, A. L., Dhawale, A. K., … Ölveczky, B. P. (2015). Motor Cortex Is Required for Learning but Not for Executing a Motor Skill. *Neuron*. https://doi.org/10.1016/j.neuron.2015.03.024

Kesim, M., & Ozarslan, Y. (2012). Augmented Reality in Education: Current Technologies and the Potential for Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.06.654

Madej, K. (2016a). Child development. In *SpringerBriefs in Computer Science*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-42875-8\_3

Madej, K. (2016b). Play. In *SpringerBriefs in Computer Science*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-42875-8\_2

Nuri, L., Shadmehr, A., Ghotbi, N., & Attarbashi Moghadam, B. (2013). Reaction time and anticipatory skill of athletes in open and closed skill-dominated sport. *European Journal of Sport Science*. https://doi.org/10.1080/17461391.2012.738712

Pitt, D. C. (2013). Education. In *The Future of the Environment: The Social Dimensions of Conservation and Ecological Alternatives*. https://doi.org/10.4324/9781315862897

Resource, H., & Group, D. (2012). Council of Scientific and Industrial Research Human Resource Development Group. *R & D Management*.

Saleem, A. B., Ayaz, A. I., Jeffery, K. J., Harris, K. D., & Carandini, M. (2013). Integration of visual motion and locomotion in mouse visual cortex. *Nature Neuroscience*. https://doi.org/10.1038/nn.3567

Sugden, D., & Wright, H. (2017). Physical education. In *Enabling Access: Effective Teaching and Learning for Pupils with Learning Difficulties: Classic Edition*. https://doi.org/10.4324/9781315099484