

## MODEL PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MOTORIK BERBASIS PERMAINAN UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR USIA 7-9 TAHUN

**Ztella Rumawatine**

Program Studi Pendidikan Jasmani PSDKU ARU

Universitas Pattimura

Jl. Pendidikan – Dobo, Kabupaten Kepulauan Aru.

(zrumawatine@gmail.com)

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan yang sesuai untuk anak sekolah dasar usia 7-9 tahun serta mampu untuk mengembangkan aspek afektif (sikap), kognitif (pengetahuan) dan psikomotorik (keterampilan). Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R & D), yang mengadaptasi penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall. Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu: (1) wawancara dan observasi, (2) lembar observasi draft model, (3) lembar pengamatan aktifitas siswa, (4) lembar kuisioner siswa. Teknik analisis data dengan deskriptif persentase. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan ini sangat sesuai untuk anak sekolah dasar usia 7-9 tahun serta sangat baik untuk mengembangkan aspek afektif (sikap), kognitif (pengetahuan) dan psikomotorik (keterampilan).

Kata kunci: Model Pembelajaran, Motorik, Permainan

### *Developing Motoric Skills Learning Models Based Games For Elementary School Student 7-9 Year*

#### Abstract

The purpose of this research is to produce a game-based motor skills learning model appropriate for the 7-9 year-old elementary school children and capable to develop the aspects of affective (attitude), cognitive (knowledge), and psychomotor (skills). This research used the Research and Development (R & D) method, adapting the research and development according to Borg & Gall. The technique and instruments used in collecting data were: (1) interview and observation, (2) observation sheet of the model draft, (3) observation sheet of students' activities, (4) student questionnaire. The data were analyzed using descriptive percentage. Based on the results of the research, it can be concluded that the game-based motor skills learning model is appropriate for the 7-9 year-old elementary school children and very good to develop the aspects of affective (attitude), cognitive (knowledge), and psychomotor (skills).

**Keyword: instruction models, motoric, games.**

### PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakekatnya merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia guna pencapaian tingkat kehidupan bangsa yang semakin maju dan sejahtera. Undang-undang dasar 1945 mengamanatkan pentingnya pendidikan bagi seluruh warga negara seperti tertuang didalam pasal 28 b ayat 1 bahwa setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapatkan manfaat ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya demi meningkatkan kualitas hidupnya demi kesejahteraan umat manusia. Pasal 32 ayat 1 Undang-undang dasar 1945 menetapkan bahwa setiap warga negara berhak mendapat pendidikan.

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional mengamanatkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana, untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang dimiliki dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk merealisasikan tujuan pendidikan yang diamanatkan oleh Undang-undang dasar 1945 dan undang-undang sistem pendidikan nasional tersebut pemerintah menjabarkan dalam program pengembangan sistem pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi serta pendidikan formal. Pasal 17 ayat 2 UU RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan Pendidikan dasar berbentuk Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanafiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan dasar di Indonesia ditunjukkan untuk menumbuhkan minat, mengasah kemampuan pikir, olah tubuh dan naluri. Pencapaian tujuan pendidikan dasar tersebut dilakukan salah satunya dengan memberikan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan.

Pendidikan sebagai proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, mempunyai peranan yang sangat penting yaitu memberi kesempatan kepada para siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani. Rosdiani (2012: 21) menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, dan sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang. Pendidikan jasmani mempunyai keunikan dibandingkan pendidikan yang lain, yaitu memberikan kesempatan untuk mengembangkan karakter dan sifat sosial yang lebih besar untuk diwujudkan dalam praktek pengajaran. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 67 tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah menyebutkan bahwa salah satu karakteristik kurikulum dirancang untuk mengembangkan sikap (afektif), pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat. Struktur dan kurikulum pendidikan jasmani di sekolah dasar yang ada sekarang memiliki ciri-ciri yang terdiri atas keterampilan teknik dasar beberapa cabang olahraga. Keterampilan teknik dasar olahraga ini dapat dikuasai bila sebelumnya menguasai keterampilan gerak dasar.

Perkembangan motorik merupakan proses tumbuh kembang kemampuan gerak seseorang. Setiap gerakan yang dilakukan anak merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Menurut Oxendine dalam Nugroho (2005: 9) menyatakan keterampilan motorik adalah terminologi yang digunakan dalam berbagai keterampilan yang mengarah kepenguasaan keterampilan gerak dasar aktivitas kesegaran jasmani. Keterampilan motorik terdiri atas keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus. Leaner & Kline (2006: 233) menyatakan keterampilan motorik kasar melibatkan kemampuan otot-otot besar, seperti leher, lengan, dan kaki.

Keterampilan motorik kasar meliputi berjalan, berlari, menangkap, dan melompat. Melalui pembelajaran motorik di sekolah dasar akan berpengaruh terhadap beberapa aspek kehidupan para siswa seperti: (1) melalui pembelajaran motorik anak mendapat hiburan dan memperoleh kesenangan, (2) melalui pembelajaran motorik anak dapat beranjak dari kondisi lemah menuju kondisi independen, (3) melalui pembelajaran motorik anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan, (4) melalui pembelajaran motorik akan menunjang keterampilan anak dalam berbagai hal, dan (5) melalui pembelajaran motorik akan mendorong anak bersikap mandiri, sehingga dapat menyelesaikan segala persoalan yang dihadapinya (Decaprio, 2013: 24). Usaha mengembangkan potensi keterampilan motorik

dan perkembangan anak sekolah dasar secara menyeluruh membutuhkan layanan latihan atau berupa pendekatan permainan untuk memperbaiki motorik kasar dengan penanganan yang sesuai karakteristik dan kemampuan anak sekolah dasar. Model pembelajaran merupakan suatu strategi yang dapat dilakukan oleh seorang guru agar supaya terjadi proses belajar pada diri siswa untuk mencapai suatu tujuan yang dirancang dengan sistematis. Sudjana (Sugihartono dkk, 2007:74) menyatakan model pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Menurut Gagne (Wena, 2009: 10) pembelajaran yang efektif harus dilakukan dengan suatu cara dan juga dapat menggunakan berbagai macam media pembelajaran.

Pembelajaran keterampilan motorik disekolah dasar saat ini sudah menjadi perhatian banyak kalangan. Namun, yang menjadi kendala dalam pembelajaran motorik di sekolah dasar adalah masih minimnya. Pengetahuan guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dalam menerapkan model yang tepat dalam proses belajar mengajar pembelajaran motorik. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan yang diakibatkan oleh keterbatasan referensi atau sumber bacaan tentang bagaimana guru-guru penjasorkes mengajarkan model pembelajaran motorik yang tepat guna mendukung tercapainya hasil pembelajaran yang diinginkan. Penentuan model pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran harus mempertimbangkan: (a) tujuan yang hendak dicapai, (b) bahan atau materi pembelajaran, (c) peserta didik, dan (d) pertimbangan lainnya yang bersifat nonteknis (Rusman, 2011: 133). Salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani yang membuat anak aktif bergerak adalah permainan.

Aktivitas bermain diharapkan mampu mengembangkan anak didik sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Karena dalam bermain tidak hanya mengutamakan aktivitas fisik saja, tapi juga terdapat nilai-nilai yang harus dipenuhi dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Bermain merupakan sesuatu hal yang sangat penting yang dapat mempengaruhi kognitif, fisik, emosional, pembangunan sosial, dan menyediakan tempat utama untuk partisipasi sosial (Behr, Rodger, & Mickan, 2013: 198). Oleh karena itu bermain dan permainan mempunyai fungsi dan tujuan yang baik. Semua fungsi dalam individu anak akan terlatih baik jasmani maupun rohani anak sewaktu bermain. Model pembelajaran yang akan dikembangkan ini adalah model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan, yang akan dikembangkan sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) Kurikulum 2013 mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk anak sekolah dasar usia 9-10 tahun. Pengembangan model pembelajaran ini diharapkan menjadi pembelajaran yang baik, efektif, menyenangkan, dan membuat membuat siswa antusias dalam proses pembelajaran keterampilan motorik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran penjasorkes yaitu mengembangkan aspek sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotorik).

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R & D), yang mengadaptasi penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall dengan langkah-langkah sebagai berikut:(1) pengumpulan informasi dilapangan, (2) melakukan analisis terhadap informasi yang telah dikumpulkan, (3) mengembangkan produk awal, (4) validasi ahli dan revisi, (5) uji coba lapangan skala kecil, (6) revisi, (7) uji coba lapangan skala besar, (8) revisi akhir, (9) pembuatan produk final, dan (10) diseminasi dan implementasi produk final. Uji coba skala kecil dilakukan terhadap 22 siswa SD Negeri 7 Dobo, uji coba skala besar dilakukan terhadap 24 siswa SD Negeri 1 dan 2 Dobo. Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu: (1) wawancara dan observasi, (2) lembar observasi darft model, (3) lembar

pengamatan aktifitas siswa, (4) lembar kuisioner siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis kualitatif berupa naratif untuk data kualitatif yang diperoleh. Data kuantitatif hasil angket kuisioner dan pengamatan dianalisis menggunakan analisis deskriptif persentase. Data yang diperoleh, selanjutnya dapat diinterpretasikan dengan berpedoman pada pedoman klasifikasi data yang disusun berdasarkan pada tabel berikut:

**Tabel 1. Klasifikasi Persentase**

<b>Fresentasi</b>	<b>Kualifikasi</b>
0,00 - 20 %	Sangat Kurang
20,01 - 40 %	Kurang
40,01 - 60 %	Cukup
60,01 - 80 %	Baik
80,01 - 100 %	Sangat Baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan produk model pembelajaran ini diawali dengan melakukan analisis kebutuhan dengan berdasar pada proses observasi dan wawancara di sekolah dasar dan kajian pustaka. Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan berupa pengembangan model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah membuat produk yang akan dikembangkan. Setelah melalui proses desain maka dihasilkan produk awal pengembangan model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan, yang berisikan delapan aktivitas permainan diantaranya (1) Kore Kiri (2) Estafet setengah, (3) Pencuri Jaring, (4) Perangkap mause, (5) Menangkap sesama, (6) Shuttle, (7) Moving boll, (8) Messy Ball. Validasi ahli dilakukan untuk mengetahui penelitian model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan, baik dari segi isi materi, konstruksi, dan bahasa. Peneliti meminta bantuan dua orang ahli akademisi pendidikan jasmani dan dua orang ahli praktisi pendidikan jasmani untuk mengisi instrumen pengumpul data yang telah dibuat untuk menilai darft model awal.

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Darft Awal Model Pembelajaran**

<b>Validator</b>	$\sum\pi$	$\sum N$	$\sum P$ (%)	<b>Kategori</b>
A1	59	75	78.87	Baik
A2	60	75	80	Baik
P1	58	75	77.33	Baik
P2	61	75	81.33	Sangat Baik
	$\sum n$			238
	$\sum N$			300
	$\sum P$			79.33
	Kategori			Baik

Dari rekapitulasi persentase hasil pengisian kuesioner evaluasi validasi ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa darft awal model pembelajaran baik digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan anak sekolah dasar usia 7-9 tahun. Setelah produk model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan divalidasi oleh ahli serta dilakukan revisi, maka pada tanggal, 7 Maret 2020 produk diuji cobakan pada siswa kelas III dan IV SD Negeri 7 dobo, Kec. Pulau-pulau Aru, Kab. Kepulauan Aru yang berjumlah

22 siswa. Uji coba skala kecil dimaksudkan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, atau keefektifan produk saat digunakan oleh siswa. Data yang diperoleh dari uji coba ini dipergunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba lapangan skala besar.

Tabel 3. Analisis Data Pencapaian Hasil Belajar Siswa Tahap Uji Coba Skala kecil

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Psikomotor	81.25	Sangat Baik
2	Afektif	82.73	Sangat Baik
3	Kognitif	86.81	Sangat Baik
	<b>Rata-rata</b>	<b>83.59</b>	<b>Sangat Baik</b>

Penilaian pencapaian hasil belajar siswa pada tahap uji coba skala kecil untuk aspek psikomotorik diperoleh nilai 81.25 % “sangat baik”, aspek afektif diperoleh nilai 82.73 %. “sangat baik”. aspek kognitif diperoleh nilai 86.81 % “sangat baik”. Dari hasil rekapitulasi persentase pencapaian hasil belajar siswa tahap uji coba skala kecil diatas dapat dilihat rata-rata dari ketiga aspek tersebut yakni aspek psikomotorik, aspek afektif dan aspek kognitif adalah 83.59 % sehingga berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka hasil nilai rata-rata dari ketiga aspek yang diperoleh tersebut masuk dalam katategori “sangat baik”.

Tabel 4. Data Hasil Penilaian Ahli Terhadap Model Pembelajaran Keterampilan Motorik Berbasis Permainan Tahap Uji Coba Skala Kecil

No	Permainan	$\sum n$	$\sum N$	$\sum P$ (%)	Kategori
1	Kore Kiri	193	240	80.41	Sangat Baik
2	Estafet setengah	190	240	79.16	Baik
3	Pencuri Jaring	189	240	78.75	Baik
4	Perangkap mouse	195	240	81.25	Sangat Baik
5	Menangkap sesama	200	240	83.33	Sangat Baik
6	Shuttle	193	240	80.41	Sangat Baik
7	Moving boll	195	240	81.25	Sangat Baik
8	Messy Ball	186	240	77.5	Baik
	$\sum n$		14.41		
	$\sum N$		1920		
	$\sum P$ (%)		80.26		
	Kategori		Sangat Baik		

Hasil validasi ahli darft model permainan pada tahap uji coba skala kecil untuk permainan Kore Kiri diperoleh nilai 80.41% “sangat baik”, permainan Estafet setengah diperoleh nilai 79.16 % “baik”, permainan Pencuri jaring diperoleh nilai 78.75% “baik”, permainan perangkap mause diperoleh nilai 81.25% ”sangat baik”, permainan menangkap sesama diperoleh nilai 83.33% “sangat baik”, permainan Shuttle diperoleh nilai 80.41% “sangat baik”, permainan Moving Boll diperoleh nilai 81.25% “sangat baik”, permainan Massey Ball diperoleh nilai 77.5% “baik”. Dari hasil penilaian ahli terhadap keseluruhan darft model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan memperoleh persentase 80.26 %, maka berdasarkan skala persentase pencapaian termasuk dalam kategori “sangat baik”. Setelah ada masukan dan revisi dari ahli, maka langkah selanjutnya yang dilakukan adalah melakukan revisi

pada darft model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan yang telah dibuat. Revisi dilakukan untuk memperbaiki darft produk sebelum diuji cobakan skala besar. Langkah-langkah yang ditempuh dalam melaksanakan uji coba skala besar tidak jauh berbeda dengan apa yang dilakukan pada saat uji coba skala kecil. Perbedaannya hanya terletak pada jumlah subjek coba yang jauh lebih banyak dan tempat uji coba. Subjek coba dalam uji coba skala besar dilakukan dengan melibatkan 24 siswa kelas III dan IV sekolah dasar. Uji coba skala besar ini dilaksanakan pada tanggal 17-29 Maret di SD Negeri 1 kota dobo dan SD Negeri 2 kota dobo, Kec. Pulau-pulau Aru Kab. Kepulauan Aru. Pembelajaran yang dilakukan pada skala besar merupakan pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan yang telah mengalami revisi dari tahap skala kecil

**Tabel 5. Analisis Data Pencapaian Hasil Belajar Siswa Tahap Uji Coba Skala Besar**

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Psikomotor	85.21	Sangat Baik
2	Afektif	85.83	Sangat Baik
3	Kognitif	89.58	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>		<b>86.87</b>	<b>Sangat Baik</b>

Penilaian pencapaian hasil belajar siswa pada tahap uji coba skala besar untuk aspek psikomotorik diperoleh nilai 85.21% “sangat baik”, aspek afektif diperoleh nilai 85.83%. “sangat baik”. aspek kognitif diperoleh nilai 89.58% “sangat baik”. Dari hasil rekapitulasi persentase pencapaian hasil belajar siswa tahap uji coba skala besar diatas dapat dilihat rata-rata dari ketiga aspek tersebut yakni aspek psikomotorik, aspek afektif dan aspek kognitif adalah 86.87% sehingga berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka hasil nilai rata-rata dari ketiga aspek yang diperoleh tersebut masuk dalam kategori „sangat baik”.

**Tabel 6. Data Hasil Penilaian Ahli Terhadap Model Pembelajaran Keterampilan Motorik Berbasis Permainan Tahap Uji Coba Skala Besar**

No	Permainan	$\sum n$	$\sum N$	$\sum P$ (%)	Kategori
1	Kore Kiri	205	240	85.41	Sangat Baik
2	Estafet setengah	190	240	82.08	Sangat Baik
3	Pencuri Jaring	189	240	85.83	Sangat Baik
4	Perangkap mouse	195	240	83.33	Sangat Baik
5	Menangkap sesama	200	240	87.08	Sangat Baik
6	Shuttle	193	240	87.5	Sangat Baik
7	Moving boll	195	240	88.33	Sangat Baik
8	Messy Ball	186	240	87.5	Sangat Baik
		$\sum n$		1649	
		$\sum N$		1920	
		$\sum P$ (%)		85.88	
		<b>Kategori</b>		Sangat Baik	

Hasil validasi ahli darft model permainan pada tahap uji coba skala besar untuk permainan Kore Kiri diperoleh nilai 85.41% “sangat baik”, permainan Estafet setengah diperoleh nilai 82.08 % “sangat baik”, permainan Pencuri jaring diperoleh nilai 85.83% “sangat baik”, permainan Perangkap mouse diperoleh nilai 83.33% ”sangat baik”, permainan menangkap sesama diperoleh nilai 87.08% “sangat baik”, permainan Shuttle diperoleh nilai 87.5% “sangat baik”, permainan Moving Boll diperoleh nilai 88.33% “sangat baik”, permainan Messy Ball diperoleh nilai 87.5% “sangat baik”.

Dari hasil penilaian ahli terhadap keseluruhan draft model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan memperoleh persentase 85.88%, maka berdasarkan skala persentase pencapaian termasuk dalam kategori “sangat baik”. Setelah ada masukan dan revisi dari ahli, maka langkah selanjutnya yang dilakukan adalah melakukan revisi akhir guna menghasilkan produk final, langkah ini merupakan penyempurnaan produk yang dikembangkan agar produk akhir lebih akurat. Pada tahap ini sudah didapatkan suatu produk berupa buku panduan pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan dilengkapi dengan video pembelajaran.

Pembahasan Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan yang sesuai untuk anak sekolah dasar usia 7-9 tahun serta mampu untuk mengembangkan aspek afektif (sikap), kognitif (pengetahuan) dan psikomotorik (keterampilan). Selain itu, agar guru mudah untuk menggunakan model pembelajaran ini dikemas sebuah buku panduan penggunaan model. Tujuan dibuatnya buku panduan penggunaan model adalah menjelaskan secara lebih spesifik tentang bagaimana cara menggunakan menggunakan model ini, sehingga guru sebagai praktisi di lapangan dan para pembaca akan memahami dan dapat menggunakan model ini. Video pembelajaran dikemas dalam bentuk DVD (Digital Video Disc) sebagai panduan tata cara pelaksanaan pembelajaran dengan permainan, adapun spesifikasi produk yang dikembangkan yaitu:

1. Materi

- a. Pengembangan isi dan tujuan model pembelajaran berbasis permainan berpedoman pada Kompetensi Dasar (KD), serta disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar usia 7-9 tahun.
- b. Beberapa permainan dalam dalam buku pedoman berisikan tiga bagian yaitu:
  - 1) kegiatan awal yang berisikan tentang pelaksanaan sebelum pembelajaran dimulai dari menyiapkan siswa hingga pemanasan,
  - 2) kegiatan inti berisikan tentang pelaksanaan proses pembelajaran keterampilan motorik dengan delapan aktivitas permainan yaitu: (a) Kore Kiri, (b) Estafet setengah, (c) Pencuri jaring, (d)Perangkap mouse, (e) Menangkap sesama, (f) Shuttle, (g) Moving Boll, (h) Massey Ball.
  - 3) kegiatan penutup berisikan aktivitas pendinginan, evaluasi tentang pelaksanaan pembelajaran, dan refleksi kebermanfaatn pembelajaran dengan permainan yang dilakukan.

2. Alat perlengkapan pembelajaran

Alat yang digunakan merupakan alat-alat yang mudah diperoleh dan aman digunakan, serta biayanya terjangkau yang dapat melatih meningkatkan keterampilan motorik anak sekolah dasar usia 7-9 tahun. Alat yang digunakan meliputi: Peluit, *cons*, tali rafia, bilah warna, bola kecil plastik, bola tenis/kasti, bola besar (bola plastik/bola voli), lingkaran/simpai, petak busa.

3. DVD pengembangan model pembelajaran

Model pembelajaran ini menggunakan keping DVD-R plus Kapasitas satu keping DVD-R ini yaitu 4.9 GB sp 120 min. DVD pengembangan model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan dapat digunakan pada semua jenis komputer dan laptop dengan spesifikasi minimal sistem operasi Windows XP atau Mac OS, resolusi 1024 x 800 pixel, processor Pentium IV 1,66 Ghz, 512 Mb of RAM, VGA on board 32 Mb, dan HDD 40 Gb serta memiliki CD/DVD drive. DVD pengembangan model pembelajaran berbasis permainan dapat juga digunakan pada DVD Player segala tipe dan merek.

## KESIMPULAN

Pengembangan model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan dalam penelitian ini, terdapat beberapa kesimpulan dari produk yang dihasilkan, yaitu: (1) Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli menyatakan bahwa model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan yang dikembangkan sangat sesuai untuk anak sekolah dasar usia 7-9 tahun. (2) Berdasarkan hasil uji coba produk menyatakan bahwa model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan ini sangat baik untuk mengembangkan aspek afektif (sikap), kognitif (pengetahuan) dan psikomotorik (keterampilan) anak sekolah dasar usia 7-9 tahun.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Behr, A.K, Rodger,S., & Mickan, S. 2013. A Comparison of the Foundational Skills of Preschool Childern With and Without Developmental Coordination Disorder. American Occupational Therapy Foundation, 33, pp. 198-208.
- Decaprio, R. 2013. Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah. Yogyakarta: Diva Press.
- Leaner, J.W & Kline, F. 2006. Learning Disabilities and Related Disorders Characterisristics and Teaching Strategies, Tenth Edition. New York: Houghtoon Mifflin Company.
- Nugroho, S. 2005. Peran Kinestetis dalam Pembelajaran Motorik. Yogyakarta: FIK UNY. Presiden. 2013. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013, tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Pamuji Sukoco, Hasbi. 2014. Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Dengan Modifikasi Permainan Tradisional Untuk Sekolah Dasar Kelas Atas. Jurnal Keolahragaan, Volume 2 – Nomor 1.
- Rosdiani, D. (2012). Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2011. Model-model pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugihartono. 2007. Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.
- Wena, M. 2009. Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. Jakarta: Bumi.