



IJSSC: Indonesian Journal of Sport Science and Coaching

E-ISSN 2685-9807

Volume 02, Nomor 03, Tahun 2020, Hal. 98-105

Available online at:

<https://online-journal.unja.ac.id/IJSSC/index>

Research Article



Pengembangan Model Pembelajaran Nomor Lempar Berbasis Permainan di Sekolah Dasar

(The development of Number Through Learning Model Game-Based in Primary Schools)

Afriana Sari*, Sukirno, Waluyo

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya

Jl. Raya Palembang-Prabumulih, Indralaya, Ogan Ilir, Sumatera Selatan 30662, Indonesia

*Corresponding author : afrianasari0694@gmail.com

Informasi Artikel	ABSTRACT
Submit: 11 – 09 – 2020 Diterima: 27 – 10 – 2020 Dipublikasikan: 01 – 11 – 2020	<p><i>This development research aims to produce a learning model for game-based or turbo-based learning that can improve students' motivation and ability in the basic motion of throwing numbers. Stages of teaching material development conducted by researchers based on the stages of research development or development research. The results of the validation at the small group stage regarding the quality of the learning model have entered into the "valid" criteria of the validation that is filled out by the validator obtained an average value of 3.85 and a tcount of 10.172 with a 2.262 table then a tcount of 10.172 > a table of 2.262. In the validation test of a large group stated "Valid" with an average value of 4.15 and obtained the tcount of 16.397 with a ttable obtained is 2.66 the results of this analysis are tcount of 16.379 > ttable 2.66 so it was concluded that the learning model developed influential in increasing students' abilities in turbo or throwing athletic activities. As well as the results obtained 82% feasible in small groups and 84.8% feasible in large groups when conducting guttman test for the results of the questionnaire given to students. From these results it can be stated that the developed learning model in throwing or turbo numbers learning based games is valid, practical, and efficient so that it can be used in athletic learning throwing numbers in primary schools.</i></p> <p>Key words: <i>development, learning model, game based, throw number</i></p>
Penerbit	ABSTRAK
Jurusan Pendidikan Olah Raga dan Kepeleatihan FKIP Universitas Jambi, Jambi- Indonesia	<p>Penelitian pengembangan ini bertujuan menghasilkan model pembelajaran pada pembelajaran nomor lempar atau turbo berbasis permainan yang dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan siswa pada gerak dasar nomor lempar. Tahapan pengembangan bahan ajar yang dilakukan peneliti berdasarkan tahapan penelitian pengembangan atau <i>development research</i>. Didapat hasil validasi pada tahap <i>small group</i> mengenai kualitas model pembelajaran telah masuk kedalam kriteria "valid" dari validasi yang diisi oleh validator tersebut didapatkan nilai rata-rata 3,85 dan t_{hitung} sebesar 10,172</p>

dengan t_{tabel} 2,262 dengan demikian t_{hitung} 10,172 > t_{tabel} 2,262. Pada uji validasi dari kelompok besar dinyatakan "Valid" dengan nilai rata-rata 4,15 serta didapatkan hasil t_{hitung} sebesar 16,379 dengan t_{tabel} yang didapatkan adalah 2,66 hasil analisa ini adalah t_{hitung} 16,379 > t_{tabel} 2,66 sehingga disimpulkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan berpengaruh dalam peningkatan kemampuan peserta didik dalam aktivitas atletik turbo atau lempar. Serta didapatkan hasil 82% layak pada kelompok kecil dan 84,8% layak pada kelompok besar saat melakukan uji guttman untuk hasil angket yang diberikan kepada peserta didik. Berdasarkan hasil ini dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran nomor lempar yang dikembangkan valid, praktis, dan efisien sehingga dapat di gunakan pada pembelajaran atletik nomor lempar di sekolah dasar.

Kata kunci: pengembangan, model pembelajaran, berbasis permainan, nomor lempar.



This IJSSC : Indonesian Journal of Sport Science and Coaching is licensed under a [CC BY-NC-SA \(Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Menurut (Sudijandoko, 2010) pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta keperibadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan Pancasila. Pembelajaran Penjaskes dimulai sejak pendidikan anak usia dini, kemudian berlanjut Taman Kanak-Kanak kemudian sekolah dasar sebagai pendidikan awal, kemudian berlanjut sepanjang hayat.

Pada kurikulum sekolah dasar pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan diajarkan dari kelas satu sampai dengan kelas enam. Salah satu pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan diajarkan adalah pembelajaran mengenai gerak dasar. Pada kelas lima terdapat kompetensi dasar yang harus dicapai peserta didik yaitu 4.3 mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam atletik nomor lompat, dan lempar melalui permainan/ olahraga tradisional. Melempar menjadi bagian dasar keterampilan melalui gerak manipulatif, meskipun kemampuan dasar peserta didik dalam melempar tidak sempurna, namun kesempatan mencoba melempar dengan berbagai variasi gerak perlu diberikan sebanyak mungkin dalam atmosfer pembelajaran yang menarik dan merangsang gerak peserta didik untuk mencoba sendiri kemampuan dalam melempar pada suasana bermain bebas maupun kompetisi, secara teknis untuk menghasilkan gerak melempar yang benar sangat ditentukan oleh sikap melempar, koordinasi gerak tungkai, panggul, lengan serta power dari tungkai dan lengan (Sukirno, 2017)

Hasil pengamatan di SD pembelajaran nomor lempar masih belum maksimal. sering berbenturan dengan fasilitas yang ada dimana guru biasanya hanya melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan fasilitas yang tersedia, sementara untuk yang belum lengkap tidak diajarkan. Selain tidak tersedianya peralatan olahraga yang dibutuhkan dan kurangnya kreatifitas pendidik dalam memodifikasi pembelajaran. Kurangnya modifikasi pembelajaran yang diberikan guru menyebabkan rendahnya kemampuan peserta didik dalam pembelajaran gerak dasar lempar.

Peneliti melakukan wawancara dengan guru pendidikan jasmani dan olahraga di SD Negeri 02 Sungai Pinang ibu Rani Kurniawati, S.Pd. Hasil wawancara ini didapatkan bahwa guru olahraga kurang kreatif dalam pembelajaran. Data dari nilai hasil praktek lempar peserta didik kelas lima SD Negeri 02 Sungai Pinang.

Table 1 Rekapitulasi Nilai Praktek Lempar SD 02 Sungai Pinang

Interval nilai	Predikat	Keterangan	Jumlah peserta didik
> 92-100	A	Sangat baik	3
> 83-92	B	Baik	2
≥ 75- 83	C	Cukup	6
< 75	D	Kurang	17
Jumlah			28

Berdasarkan data pada table 1 dapat disimpulkan didapatkan 60,71% peserta didik belum mencapai nilai KKM yang disyaratkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran lempar tersebut, peneliti ingin mengembangkan model pembelajaran nomor lempar berbasis permainan. Pengembangan model pembelajaran nomor lempar berbasis permainan adalah melihat karakteristik peserta didik sekolah dasar yang senang bermain

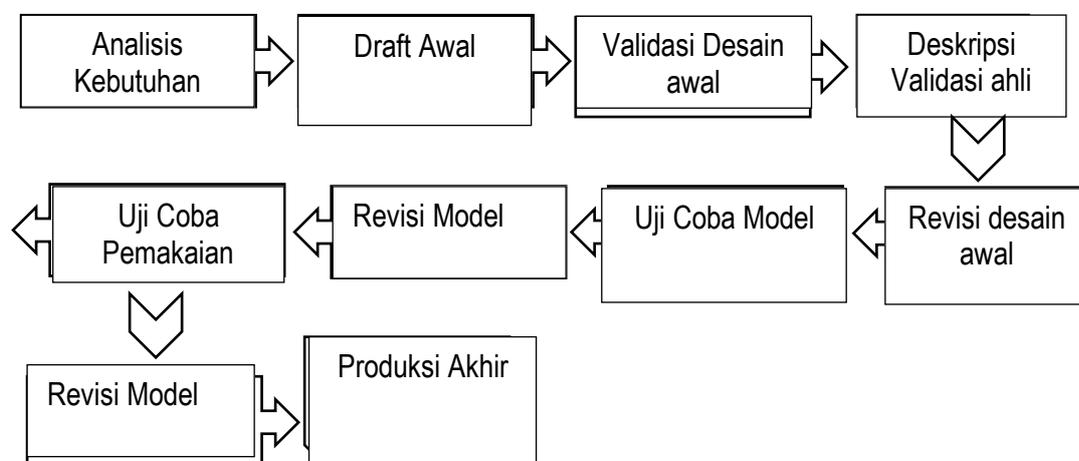
Pada model pembelajaran yang dikembangkan ini juga dilengkapi dengan penggunaan alat bantu pendidikan berupa turbo dan bola berekor. Menurut (Usra, 2017) alat bantu pendidikan adalah alat-alat yang digunakan oleh seorang pendidik dalam menyampaikan materi atau bahan pendidikan/ pengajaran. Dalam prakteknya alat bantu ini disebut sebagai peraga karena berfungsi untuk membantu dalam memperagakan sesuatu di dalam proses pendidikan atau pengajaran. Pengembangan model pembelajaran nomor lempar juga dilengkapi dengan aturan untuk memperkenalkan pada anak cara melakukan bentuk-bentuk permainan. Hal ini merujuk pendapat (Usra, 2012) pendidikan jasmani dapat memberikan sumbangan bagi pembinaan karakter agar taat pada penegakan hukum, karena dalam penyelenggaraan pendidikan jasmani dan sebagai anggota tim olah raga peserta didik harus mentaati aturan main, dan atlet yang baik akan mampu untuk mengontrol dorongan dan menundukkan keinginan yang akan merugikan kelompok.

Model yang telah dikembangkan diharapkan memberi referensi bagi guru tentang variasi model pengembangan nomor lempar berbasis permainan. Sehingga memudahkan guru untuk mengaplikasikan model pembelajaran nomor lempar berbasis permainan. Guru diharapkan menyelenggarakan model dalam kegiatan belajar mengajar, agar semua anak memiliki pengalaman bermain melalui bentuk-bentuk nomor lempar, yang diberikan oleh guru. Berlandaskan pemikiran tersebut, sebagai upaya mengembangkan model pembelajaran lempar berbasis permainan di sekolah dasar, maka peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul "Pengembangan Model Pembelajaran Nomor Lempar Berbasis Permainan Di Sekolah Dasar".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *development research*. *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut (Sugiyono, 2017) meliputi: Prosedur dalam penelitian ini, yaitu : (1) Analisis kebutuhan, (2) draft awal, (3) Validasi draft awal, (4) Deskripsi data validasi ahli, (5) Revisi draft model awal, (6) Data hasil kelompok kecil, (7) Revisi model setelah uji coba kelompok kecil, (8) Data hasil kelompok besar, (9)

Revisi model setelah uji coba kelompok besar. Kelebihan dari Sugiyono mudah dipahami dan sangat akurat karena setiap tahap uji coba selalu dilakukan evaluasi secara menyeluruh, bahkan uji cobanya dilakukan dengan beberapa tahap yang dimulai dari tahap subjek paling kecil sampai kepada subjek yang paling besar.



Gambar 1. Desain Penelitian Pengembangan

(Sugiyono, 2017:37)

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V (lima) di SD Negeri 02 Sungai Pinang dengan rincian sebagai berikut: (1) 10 orang anak pada uji coba kelompok kecil; (2) 60 orang anak pada uji coba kelompok besar; Anak yang dilibatkan pada setiap kegiatan uji coba maupun uji efektivitas dilakukan pada kelompok berbeda. Penelitian ini dilaksanakan di sekolah dasar (SD) Negeri 02 Sungai Pinang Kabupaten Ogan Ilir. Waktu pelaksanaan penelitian adalah selama 4 (empat) pertemuan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini yang pertama adalah observasi, (Arikunto, 2015) menjelaskan observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan mencapai sasaran. Peneliti mengobservasi menggunakan lembar angket untuk peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran dengan pendekatan berbasis permainan. Skor yang didapat, selanjutnya diinterpretasikan untuk melihat aspek peningkatan motivasi peserta didik dalam pembelajaran gerak dasar nomor lempar dalam model pembelajaran yang dikembangkan melalui permainan.

Kedua wawancara, dilakukan dengan cara mendeskripsikan pendapat guru tentang kebutuhan pengembangan model pembelajaran semester genap. Analisis data dilakukan dengan deskriptif bertujuan memperoleh gambaran komentar guru terhadap praktikalitas peserta didik dalam menggunakan model pembelajaran menggunakan lembar pedoman wawancara.

Ketiga, yang digunakan dalam mengumpulkan data ini adalah angket. Pada penelitian ini angket diberikan kepada peserta didik sebagai pengguna model yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai efektifitas model yang diujikan selama proses pembelajaran Penjaskes.

Keempat, pengumpulan data untuk menghitung kemampuan psikomotorik adalah dengan melakukan tes. (Jihad & Haris, 2012) tes merupakan himpunan pertanyaan yang harus dijawab, harus ditanggapi, atau tugas yang harus dilaksanakan oleh orang yang dites.

Data yang diperoleh dari penelitian ini yang didapat dari uji kelompok kecil maupun kelompok besar dengan melakukan pretest sebelum pembelajaran dengan model pembelajaran yang dikembangkan kemudian dilakukan posttest setelah pembelajaran. (Waluyo et al., 2020) bahwa untuk melihat perbandingan hasil suatu pelatihan dapat digunakan metode pretest dan posttest design. Hasil data yang didapat kemudian dianalisis menggunakan teknik dianalisis dengan uji-t (*t-test*). Serta angket penilaian motivasi diuji dengan uji guttman.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan model pembelajaran model permainan ini dikembangkan beranjak dari keberhasilan peneliti pendahulu dalam mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan seperti penelitian yang dilakukan (Abdillah, n.d.) yang berjudul *Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Berbasis Permainan* yang didapatkan hasil penilaian dari ahli bahwa model pembelajaran berbasis permainan dinyatakan sangat baik dan layak serta dapat dijadikan alternative bagi guru dalam memberikan pembelajaran gerak lokomotor dengan lebih variatif sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter positif khususnya, kerjasama, tanggung jawab, dan kejujuran.

Penelitian lainnya yang membuktikan bahwa model pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan kemampuan berolahraga adalah penelitian yang dilakukan oleh (Ramadhan, 2019) dengan judul *Model Pembelajaran Keterampilan Passing Futsal Berbasis Permainan Untuk SMA*. Yang mendapatkan hasil penelitian bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran keterampilan passing futsal.

Selain penelitian di atas terdapat juga penelitian yang dilakukan oleh (Pujiyanto & Sutisyana, 2020) dengan judul *Pengembangan Model Latihan Sasaran Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Passing Sepak Bola* yang dinilai oleh praktisi memperoleh skor 29 dari 40, atau 72,5%. Berdasarkan hasil validasi ahli dan praktisi maka pengembangan model latihan passing berbasis permainan dapat dinyatakan layak untuk meningkatkan kemampuan passing. Kelebihan model pengembangan ini dibandingkan dengan penelitian di atas adalah model pembelajaran ini dikembangkan untuk siswa sekolah dasar. Model pembelajaran lempar yang dikembangkan berbasis permainan ini merujuk juga pada karakteristik peserta didik sekolah dasar menurut Abdul Alim dalam (Burhaein, 2017) Karakteristik anak usia Sekolah Dasar berkaitan dengan aktivitas fisik yaitu umumnya anak senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang praktik langsung. Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan ini dalam pembelajaran gerak dasar nomor lempar akan lebih efektif karena dunia anak-anak sangat erat sekali kaitannya dengan dunia pendidikan dan bermain. Selain itu pendapat dari sebagian besar guru sekolah Dasar Negeri 08 Sungai Kakap dalam (Abdillah, n.d.) yaitu memang memerlukan suatu strategi pembelajaran motorik berbasis permainan, sebagian dari mereka mendukung dilakukannya pengembangan model pembelajaran motorik berbasis permainan.

Pengembangan model pembelajaran lempar berbasis permainan pada uji coba kelompok besar telah teruji validitasnya. Hasil ini ditunjukkan dari validasi angket disertai lembar evaluasi oleh Guru Penjaskes, Hasil penilaian produk permainan pada uji coba kelompok besar dari validator yaitu Guru Penjaskes dan ahli materi didapatkan rerata 4,15. Hasil validasi yang telah dinilai oleh validator yaitu Guru Penjaskes sudah termasuk dalam kategori Baik atau Valid.) Hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti (Sugiyono, 2014).

Dari hasil test kelompok kecil didapatkan adanya peningkatan terhadap hasil psikomotorik kemampuan lempar peserta didik . Yang awalnya tidak ada peserta didik mendapatkan nilai ketuntasan yang diisyaratkan yaitu 75 semuanya mendapatkan nilai dikategori kurang. Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang dikembangkan terdapat peningkatan berupa 1 orang mendapatkan kategori sangat baik atau 10%, 3 peserta didik masuk kategori baik dengan presentase 30%, 3 peserta didik mendapatkan nilai kategori cukup. Dengan kata lain 70% peserta didik sudah mendapatkan nilai di atas KKM yang ditentukan, dan 3 peserta didik lainnya mengalami peningkatan nilai walaupun masih dibawah KKM. Pada hasil uji *t-paired* kelompok kecil dengan jumlah sampel 10 orang didapatkan hasil yang signifikan dengan t_{hitung} sebesar 8,202 dengan t_{tabel} 2,262 dengan demikian $t_{hitung} 8,202 > t_{tabel} 2,262$ sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam aktivitas lempar turbo pada uji kelompok kecil.

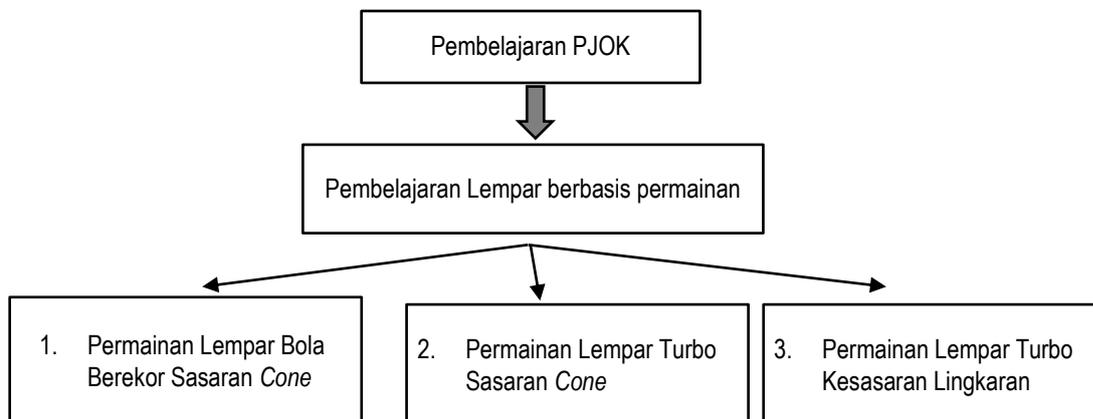
Dari hasil uji kelompok besar peneliti dapatkan adanya peningkatan dari pretest sebelum penggunaan model pembelajaran dengan hasil posttest, pada kategori sangat baik terjadi peningkatan dari 13,33% yang menamatkan nilai di atas KKM menjadi 77,66 % peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM. Dengan rincian pada kategori nilai sangat baik pada pretest hanya 4 peserta didik menjadi 27 peserta didik dengan presentase 28,33%. Pada kategori baik nilai pretest ke posttest mengalami peningkatan dari 6,66% ke 23,33%, kategori cukup terjadi peningkatan yang cukup signifikan juga dari 2 orang peserta didik atau 3,33% menjadi 17 peserta didik dengan presentase 23,33), sebaliknya pada kategori kurang mengalami penurunan dari 86,66% menjadi 23,33%.Selanjutnya pada uji kelompok besar yang dilakukan oleh peneliti didapatkan hasil t_{hitung} sebesar 16,379 dengan t_{tabel} yang didapatkan adalah 2,66 hasil analisa ini adalah $t_{hitung} 16,379 > t_{tabel} 2,66$ sehingga disimpulkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan berpengaruh dalam peningkatan kemampuan peserta didik dalam aktivitas atletik turbo atau lempar. Keberhasilan peningkatan kemampuan dasar atletik dalam aktivitas turbo atau lempar ini sejalan dengan pendapat Rogers dan Sawyers dikutip (Andriani, 2012) bahwa permainan adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal dan juga berfungsi sebagai kekuatan, pengaruh terhadap perkembangan dan lewat permainan pula didapat pengalaman yang penting dalam dunia anak.

Model pembelajaran ini juga berhasil meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran gerak dasar nomor lempar meliputi semangat, percaya diri, kemauan keras, disiplin, serta kemauan keras dalam pembelajaran. Pada uji kelompok kecil untuk kelayakan mendapat 82% sedangkan jawaban tidak untuk tidak layak mendapat 9%. Berdasarkan hasil tersebut dapat peneliti Tarik kesimpulan bahwa model pembelajaran yang digunakan pada uji kelompok kecil dianggap layak dengan capaian presentase 82%. Pada angket penilaian motivasi kelompok besar didapatkan presentase akumulatif dari 10 pertanyaan yang diberikan oleh peneliti kepada peserta didik yaitu 84,8 % menyatakan iya pada aspek motivasi sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa setuju jika model yang dikembangkan meningkatkan aspek motivasi peserta didik. Menurut (Usra, 2017) Rasa takut dan tidak adanya jaminan keselamatan merupakan faktor utama yang menyebabkan sulit melakukan gerakan. Hal ini juga berlaku di pembelajaran gerak dasar, dengan adanya model pembelajaran gerak dasar lempar berbasis permainan ini terciptanya pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak lebih termotivasi dalam pembelajaran.

Keberhasilan pembelajaran dengan model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan sumber daya manusia yang dapat membangun keolahragaan masa depan.Hal ini sejalan dengan

pendapat (Iykrus, n.d.) menyatakan pendidikan jasmani akan membantu mewujudkan tujuan-tujuan yang menyangkut perkembangan social, kerjasama, kesan tentang pribadi yang menyenangkan, pengambilan keputusan, kreatif, keterampilan motoric, kesegaran jasmani, pemahaman tentang gerakan manusia yang lebih utama menuju prestasi olahraga. Adapun kekurangan dari model pembelajaran ini adalah peralatan yang digunakan pada model pembelajaran belum dijual di pasaran sehingga guru harus membuat peralatan sendiri.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh pada uji coba dalam penelitian pengembangan ini, yaitu yang terdiri dari *expert review*, *small group* dan *field test*, model pembelajaran yang telah dikembangkan ini sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik dan memudahkan peserta didik dan memberikan dampak terhadap peningkatan kemampuan gerak dasar lempar peserta didik. Secara garis besar, berdasarkan uji-uji yang telah dilakukan model pembelajaran sudah layak untuk digunakan karena memiliki kualitas yang baik. Maka dari itu dibuatlah produk akhir hasil dari penelitian pengembangan ini berupa buku panduan model pembelajaran nomor lempar berbasis permainan yang didalamnya terdapat petunjuk dan peraturan permainan yang telah dikembangkan. Adapun ketiga bentuk permainan tersebut adalah.



Gambar 2. Bagan Kegiatan Pembelajaran

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab terdahulu dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran nomor lempar berbasis permainan dinyatakan valid dengan validasi yang diisi oleh validator tersebut didapatkan nilai rata-rata 4,15. Didapat hasil validasi keefektifan pada tahap *small group* mengenai kualitas model pembelajaran didapatkan nilai rata-rata 3,85 dan t_{hitung} sebesar 10,172 dengan t_{tabel} 2,262 dengan demikian $t_{hitung} 10,172 > t_{tabel} 2,262$. Pada uji validasi dari kelompok besar didapatkan hasil t_{hitung} sebesar 16,379 dengan t_{tabel} yang didapatkan adalah 2,66 hasil analisa ini adalah $t_{hitung} 16,379 > t_{tabel} 2,66$ sehingga disimpulkan bahwa model pembelajaran nomor lempar berbasis permainan berpengaruh dalam peningkatan kemampuan siswa dalam aktivitas atletik turbo atau lempar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada Ayahanda A.Gani tercinta. Terima kasih atas kasih sayang yang berlimpah dari mulai saya lahir hingga saya bisa sampai dititik ini. Lalu teruntuk Ibunda Murhayati

tersayang. Terima kasih juga atas limpahan doa yang tak berkesudahan. Serta segala hal yang telah Bunda lakukan, semua yang terbaik.

Bapak Dr. Sukirno sebagai pembimbing I dan Dr. Waluyo, M.Pd sebagai pembimbing II serta ketua prodi yang telah banyak membimbing dan meluangkan waktunya dalam penyelesaian tesis ini. Bapak Dr. Iykrus, M.Kes sebagai penguji I dan Dr. Meirizal Usra, M.Kes sebagai penguji II yang telah banyak memberi masukan dan bimbingan meluangkan waktunya dalam penyelesaian tesis ini. Serta ucapan terimakasih untuk Guru-guru ku, seluruh Dosen yang telah memberikan ilmu dan ikhlas mendidikku. Dan tak lupa Guru-guru dan staf di SD Negeri 02 Sungai Pinang yang telah membantu selama melakukan penelitian pengembangan ini.

RUJUKAN

- Abdillah. (n.d.). *Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Berbasis Permainan*. 88, 138–147. <https://doi.org/10.31571/jpo.v8i2.1446>
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini Oleh : Tuti Andriani Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. *Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
- Arikunto. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Burhaein, E. (2017). Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1, 51–58.
- Iykrus. (n.d.). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Prestasi*.
- Jihad, A., & Haris, A. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Presindo.
- Pujianto, D., & Sutisya, A. (2020). *Pengembangan Model Latihan Sasaran Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Passing Sepak Bola*. 19(April), 67–73.
- Ramadhan, C. U. (2019). *Model Pembelajaran Keterampilan Passing Futsal Berbasis Permainan Untuk SMA*. 45–52. <https://doi.org/10.31571/jpo.v8i1.1219>
- Sudijandoko, A. (2010). Pembelajaran Pendidikan Jasmani yang Efektif dan Berkualitas. *Pendidikan Jasmani Indonesia*, 7, 3.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R & D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Alfabeta.
- Sukirno. (2017). *Pemainan Kecil dan Olahraga Tradisional dalam Pembelajaran Penjaskes*. Unsri Press.
- Usra, M. (2012). Nilai-Nilai Olahraga dan Pendidikan Jasmani dalam Pembentukan Karakter Bangsa. *Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 2.
- Usra, M. (2017). *Pengembangan Model Alat Latihan Twiss*. 6(Januari), 36–41.
- Waluyo, Yusfi, H., Destriana, & Destriani. (2020). *Penulisan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di Belitang Kabupaten OKU Timur*. 9(1), 57–63. <https://doi.org/10.36706/altius.v7i2.8095>