# MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN ESGRANGTOK UNTUK PEMBELAJARAN GERAK DASAR MANIPULATIF DALAM PENJASORKES PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI DI ULUJAMI PEMALANG TAHUN 2015

## SKRIPSI

**diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1**
**untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**
**pada Universitas Negeri Semarang**

**oleh**

**ADITYA PANDU PRATAMA**
**6102411002**

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI**
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**
**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**
**2016**

# ABSTRAK

**Pratama, Aditya Pandu.** 2016. *Model Pengembangan Permainan ESGRANGTOK untuk Pembelajaran Gerak Dasar Manipulatif Dalam Penjasorkes Pada Siswa Kelas IV SD Negeri di Ulujami Pemalang Tahun 2015.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Aris Mulyono, S.Pd., M.Pd.

**Kata kunci: Pengembangan, Pembelajaran Gerak Dasar Manipulatif, Permainan ESGRANGTOK**.

Latar belakang penelitian ini bersumber dari hasil observasi dan pengamatan adalah kurangnya ranah pengembangan pembelajaran penjasorkes. Masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengembangan Permainan ESGRANGTOK untuk Pembelajaran Gerak Dasar Manipulatif pada siswa kelas IV SD Negeri di Ulujami Pemalang Tahun 2015. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa Model Pengembangan Permainan ESGRANGTOK untuk Pembelajaran Gerak Dasar Manipulatif pada siswa kelas IV SD Negeri di Ulujami Pemalang Tahun 2015.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Adapun prosedur yang digunakan peneliti yaitu: (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan (2) mengembangkan bentuk produk awal (berupa model permainan ESGRANGTOK), (3) uji validasi ahli yaitu menggunakan satu ahli penjas dan satu ahli pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi yang kemudian dianalisis, (4) revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil dilakukan 19 siswa. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti, (5) uji coba kelompok besar dilakukan 120 siswa, (6) revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba kelompok besar, (7) hasil akhir model permainan ESGRANGTOK bagi siswa kelas IV yang dihasilkan melalui revisi uji coba lapangan.

Dari hasil rata-rata validasi ahli pada uji coba kelompok kecil didapat persentase sebesar 65% (cukup baik). Hasil rata-rata kuesioner dan pengamatan siswa pada uji coba kelompok kecil didapat persentase sebesar 60,03% (cukup baik). Dari hasil rata-rata validasi ahli pada uji coba kelompok besar didapat persentase sebesar 81,5% (baik). Hasil rata-rata kuesioner dan pengamatan siswa pada uji coba kelompok besar didapat persentase 87,47% (baik). Dari hasil tersebut telah sesuai dengan proses pembelajaran penjasorkes, dengan menggunakan peralatan yang menarik siswa sangat termotivasi serta antusias dalam mempraktikan gerak dasar manipulatif dengan baik melalui permainan ESGRANGTOK dan pembelajaran sudah tercapai.

Dari data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa model pengembangan permainan ESGRANGTOK ini dapat digunakan untuk pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas IV di SD Negeri di Ulujami Pemalang. Saran bagi guru penjasorkes di sekolah dasar dapat menggunkan produk model permainan ESGRANGTOK dalam materi penjasorkes kelas IV sekolah dasar.

# PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

| | | |
|---|---|---|
| NAMA | : | Aditya Pandu Pratama |
| NIM | : | 6102411002 |
| Jurusan/Prodi | : | PJKR/PGPJSD |
| Fakultas | : | Fakultas Ilmu Keolahragaan |
| Judul Skripsi | : | Model Pengembangan Permainan ESGRANGTOK untuk Pembelajaran Gerak Dasar Manipulatif Dalam Penjasorkes pada Siswa Kelas IV SD Negeri di Ulujami Pemalang Tahun 2015. |

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya ilmiah sendiri dan bukan hasil karya jiplakan (plagiat) karya tulis orang lain baik sebagian ataupun seluruhnya. Pada bagian dalam terdapat berbagai pendapat atau temuan dari orang lain yang telah dirujik atau dikutip sesuai dengan tata cara pengutipan.

Apabila pernyataan yang saya buat ini tidak benar, saya bersedia menerima sangsi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sangsi hukum sesuai dengan aturan yang berlaku di Negara Republik Indonesia. Semoga Karya Tulis ini bermanfaat bagi kita semua.

Semarang.....2016

Peneliti

Aditya Pandu Pratama

NIM: 6102411002

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini dengan judul Model Pengembangan Permainan ESGRANGTOK untuk Pembelajaran Gerak Dasar Manipulatif Dalam Penjasorkes Pada Siswa Kelas IV SD Negeri di Ulujami Pemalang Tahun 2015, telah disetujui dan disahkan pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 6 Januari 2016

Semarang,.....2016

| Mengetahui<br>Ketua Jurusan PJKR | Menyetujui,<br>Pembimbing, |
|---|---|
| Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd.<br>NIP. 196109031988031002 | Aris Mulyono, S.Pd., M.Pd.<br>NIP. 197609052008121001 |

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama Aditya Pandu Pratama NIM 6102411002 Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar dengan Judul Model Pengembangan Permainan ESGRANGTOK untuk Pembelajaran Gerak Dasar Manipulatif Dalam Penjasorkes Pada Siswa Kelas IV SD Negeri di Ulujami Pemalang Tahun 2015, telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Kamis, tanggal 21 Januari 2016.

Panitia Ujian

| Ketua | Sekretaris |
|---|---|
| Prof. Dr. Tandiyo Rahayu, M.Pd.<br>NIP. 196103201984032001 | Ipang Setiawan, S.Pd., M.Pd.<br>NIP. 197508252008121001 |

Dewan Penguji

1. Drs. H. Endro Puji Purwono, M.Kes. (Ketua)
   NIP. 195903151985031003
2. Ranu Baskora Aji Putra, S.Pd., M.Pd. (Anggota)
   NIP. 197412151997031004
3. Aris Mulyono, S.Pd., M.Pd. (Anggota)
   NIP. 197609052008121001

# MOTTO DAN PERSEMBAHAN

**MOTTO:**

1. Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua. (Aristoteles)
2. Lakukan, kerjakanlah apa yang kamu bisa sekarang itu lebih baik dari pada kamu diam dan mengkhayal (Aditya Pandu Pratama)

**PERSEMBAHAN**

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah penyusun dedikasikan skripsi ini untuk:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Moh Khudri dan Ibu Suhermi, terima kasih atas segala dukungan, doa, cinta, motivasi, inspirasi dan kasih sayang yang selalu beliau berikan.
2. Almamaterku

# KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Model Pengembangan Permainan ESGRANGTOK Untuk Pembelajaran Gerak Dasar Manipulatif Dalam Penjasorkes Pada Siswa Kelas IV SD Negeri di Ulujami Pemalang Tahun 2015” Keberhasilan penulis dalam menyusun skripsi ini atas bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang memberikan kesmpatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua jurusan Pendidikan Jasmani Dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan dorongan dan semangat serta memberikan ijin penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi atas bekal ilmu pengetahuan yang diberikan selama dibangku kuliah.
5. Bapak Aris Mulyono, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan petunjuk, dorongan dan motivasi serta membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak Ricko Irawan, S.Pd., M.Pd. selaku Ahli Penjas Permainan yang selalu memberikan dorongan motivasi, petunjuk, kritik, dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Wasiati, S.Pd, Bapak Taukhid, S.Pd.I, Ibu Muslicha, S.Pd.SD selaku kepala sekolah di SD Negeri 01 Pesantren, SD Negeri 02 Padek, & SD Negeri 03 Pagergunung kecamatan Ulujami Kabupaten Pemalang atas pemberian ijin penelitian.
8. Bapak Moh Khudri, S.Pd, Bapak Hartanto, S.Pd, & Bapak Yitno, S.Pd selaku Guru Penjasorkes di SD Negeri 01 Pesantren, SD Negeri 02 Padek, & SD Negeri 03 Pagergunung kecamatan Ulujami kabupaten Pemalang yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT selalu memberikan balasan yang sesuai dengan kebaikan yang telah diberikan selama ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak.

Semarang,……2016

Penulis

# DAFTAR ISI

Halaman


JUDUL ..... i
ABSTRAK ..... ii
PERNYATAAN ..... iii
HALAMAN PERSETUJUAN ..... iv
LEMBAR PENGESAHAN ..... v
MOTO DAN PERSEMBAHAN ..... vi
KATA PENGANTAR ..... vii
DAFTAR ISI ..... ix
DAFTAR TABEL ..... x
DAFTAR GAMBAR ..... xii
DAFTAR LAMPIRAN ..... xiii

**BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang Masalah ..... 1
1.2 Perumusan Masalah ..... 9
1.3 Tujuan Penelitian ..... 9
1.4 Manfaat Penelitian ..... 9
1.5 Spesifikasi Produk ..... 10
1.6 Pentingnya Pengembangan ..... 11

**BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR**

2.1 Kajian Pustaka ..... 12
2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani ..... 12
2.1.2 Belajar dan Pembelajaran ..... 19
2.1.3 Pertumbuhan dan Perkembangan Anak ..... 21
2.1.4 Belajar Motorik ..... 25
2.1.5 Pengertian Gerak ..... 27
2.1.6 Bermain ..... 32
2.1.7 Modifikasi ..... 35
2.1.8 Lari Estafet ..... 36
2.1.9 Pengertian Permainan Tradisional ..... 36
2.2 Kerangka Berpikir ..... 37

**BAB III METODE PENGEMBANGAN**

3.1 Model Pengembangan ..... 39
3.2 Prosedur Pengembangan ..... 41
3.2.1 Analisis Kebutuhan42
3.2.2 Pembuatan Produk Awal ..... 42

3.2.3 Uji Coba I ..... 42
3.2.4 Revisi Produk Pertama ..... 43
3.2.5 Uji Coba II ..... 43
3.2.6 Revisi Produk Akhir ..... 44
3.2.7 Hasil Akhir ..... 44
3.3 Uji Coba Produk ..... 44
3.3.1 Desain Uji Coba ..... 45
3.3.2 Subjek Uji Coba ..... 45
3.4 Rancangan Produk ..... 46
3.5 Jenis Data ..... 46
3.6 Instrumen Pengumpulan Data ..... 46
3.7 Teknik Analisis Data ..... 48

**BAB IV HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN**

4.1 Penyajian Data Hasil Uji Coba I ..... 50
4.1.1 Data Analisis Kebutuhan ..... 50
4.1.2 Deskripsi Draf Produk Awal ..... 51
4.1.3 Validasi Ahli ..... 57
4.2 Hasil Analisis Data pada Uji Coba I ..... 59
4.6.1 Pengukuran Kualitas Produk oleh Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran ..... 63
4.6.2 Deskriptif Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil ..... 64
4.3 Revisi Produk ..... 68
4.3.1 Draf Permainan Setelah Uji Coba Kelompok Kecil ..... 69
4.3.2 Sarana dan Prasarana Permainan ESGRANGTOK ..... 69
4.4 Penyajian Hasil Uji Coba II ..... 76
4.4.1 Uji Coba di SDN 02 Padek ..... 76
4.4.2 Uji Coba di SDN 03 Pagergunung ..... 80
4.4.3 Uji Coba di SDN 01 Pesantren ..... 85
4.5 Hasil Analisis Data pada Uji Coba II ..... 91
4.5.1 Revisi Produk Akhir ..... 94
4.6 Prototipe Produk ..... 95
4.6.1 Sarana dan Prasarana Permainan ESGRANGTOK ..... 95
4.6.2 Peraturan Cara Bermain Permainan ESGRANGTOK ..... 100
4.6.3 Aspek-aspek yang Terdapat dalam Permainan ESGRANGTOK ..... 103
4.6.4 Keunggulan dan Kelemahan Produk ..... 105

**BAB V KAJIAN DAN SARAN**

5.1 Kajian dan Prototipe Produk ..... 106
5.2 Saran ..... 108

DAFTAR PUSTAKA ..... 109

LAMPIRAN-LAMPIRAN ..... 1

# DAFTAR TABEL


| Tabel | | Halaman |
|---|---|---|
| 1.1 | Sarana Prasarana dan Pembelajaran Penjas di SDN 01 Pesantren | 6 |
| 1.2 | Sarana Prasarana dan Pembelajaran Penjas di SDN 02 Padek | 6 |
| 1.3 | Sarana Prasarana dan Pembelajaran Penjas di SDN 03 Pagergunung | 7 |
| 3.1 | Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner | 47 |
| 3.2 | Skor Jawaban Kuesioner Benar Atau Salah | 48 |
| 3.3 | Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner Siswa | 48 |
| 3.4 | Klasifikasi Analisis Presentase | 49 |
| 4.1 | Revisi Draf Produk Awal | 58 |
| 4.2 | Hasil Kuesioner Kognitif Siswa Uji Coba Kelompok Kecil | 60 |
| 4.3 | Hasil Pengamatan Psikomotor Siswa Uji Coba Kelompok Kecil | 61 |
| 4.4 | Hasil Pengamatan Afektif Siswa Uji Coba Kelompok Kecil | 62 |
| 4.5 | Lembar Evaluasi Kualitas | 64 |
| 4.6 | Saran Perbaikan Model Permainan | 64 |
| 4.7 | Hasil Persentase Aspek Produk Atau Model Permainan | 67 |
| 4.8 | Hasil Kuesioner Kognitif Siswa Uji Coba Kelompok Besar SDN 02 Padek | 76 |
| 4.9 | Hasil Pengamatan Psikomotor Siswa Uji Coba Kelompok Besar SDN 02 Padek | 78 |
| 4.10 | Hasil Pengamatan Afektif Siswa Uji Coba Kelompok Besar SDN 02 Padek | 79 |
| 4.11 | Hasil Pengamatan Kognitif Siswa Uji Coba Kelompok Besar SDN 03 Pagergunung | 81 |
| 4.12 | Hasil Pengamatan Psikomotor Siswa Uji Coba Kelompok Besar SDN 03 Pagergunung | 83 |
| 4.13 | Hasil Pengamatan Afektif Siswa Uji Coba Kelompok Besar SDN 03 Pagergunung | 83 |
| 4.14 | Hasil Pengamatan Kognitif Siswa Uji Coba Kelompok Besar SDN 01 Pesantren | 86 |
| 4.15 | Hasil Pengamatan Psikomotor Siswa Uji Coba Kelompok Besar SDN 01 Pesantren | 87 |
| 4.16 | Hasil Pengamatan Afektif Siswa Uji Coba Kelompok Besar SDN 01 Pesantren | 88 |
| 4.17 | Lembar Evaluasi Kualitas | 90 |
| 4.18 | Saran Perbaikan Model Permainan | 90 |
| 4.19 | Hasil Persentase Aspek Produk Atau Model Permainan | 94 |

# DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman


3.1 Prosedur Model Pengembangan Permainan ESGRANGTOK untuk Pembelajaran Gerak Dasar Manipulatif ..... 41
4.1 Lapangan Permainan ESGRANGTOK ..... 52
4.2 Egrang Batok yang di Gunakan..... 53
4.3 Cone sebagai Rintangan..... 53
4.4 Gawang sebagai Rintangan ..... 54
4.5 Lapangan Permainan ESGRANGTOK ..... 70
4.6 Egrang Batok yang di Gunakan..... 71
4.7 Cone sebagai Rintangan..... 71
4.8 Gawang sebagai Rintangan Putra..... 71
4.9 Gawang sebagai Rintangan Putri..... 72
4.10 Ban Bekas sebagai Rintangan ..... 72
4.11 Bendera Merah Kuning Tanda Pos 1, 2, 3, & 4 ..... 72
4.12 Lapangan Permainan ESGRANGTOK ..... 96
4.13 Egrang Batok yang di Gunakan..... 97
4.14 Cone sebagai Rintangan..... 97
4.15 Gawang sebagai Rintangan Putra..... 97
4.16 Gawang sebagai Rintangan Putri..... 98
4.17 Ban Bekas sebagai Rintangan ..... 98
4.18 Bendera Merah Kuning Tanda Pos 2, 3, & 4 ..... 99
4.19 Bendera Merah Putih Tanda Pos 1 ..... 99
4.20 Balon dan Jarum sebagai Rintangan ..... 100

# DAFTAR LAMPIRAN


Lampiran Halaman

1. Usulan Tema dan Judul Skripsi ..... 111
2. Surat Keterangan Pembimbing ..... 112
3. Surat Ijin Observasi ..... 113
4. Surat Ijin Penelitian ..... 116
5. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian ..... 117
6. Lembar Evaluasi Ahli ..... 120
7. Lembar Kuesioner dan Pengamatan ..... 140
8. Daftar Nama Siswa Kelompok Kecil ..... 149
9. Rekapitulasi Kuesioner Aspek Kognitif (Kelompok Kecil) ..... 150
10. Rekapitulasi Pengamatan Aspek Afektif (Kelompok Kecil) ..... 151
11. Rekapitulasi Pengamatan Aspek Psikomotor (Kelompok Kecil) ..... 152
12. Daftar Nama Siswa Kelompok Besar SDN 02 Padek ..... 153
13. Rekapitulasi Kuesioner Aspek Kognitif SDN 02 Padek (Kelompok Besar) ..... 155
14. Rekapitulasi Pengamatan Aspek Afektif SDN 02 Padek (Kelompok Besar) ..... 156
15. Rekapitulasi Pengamatan Aspek Psikomotor SDN 02 Padek (Kelompok Besar) ..... 158
16. Daftar Nama Siswa Kelompok Besar SDN 03 Pagergunung ..... 160
17. Rekapitulasi Kuesioner Aspek Kognitif SDN 03 Pagergunung (Kelompok Besar) ..... 162
18. Rekapitulasi Pengamatan Aspek Afektif SDN 03 Pagergunung (Kelompok Besar) ..... 163
19. Rekapitulasi Pengamatan Aspek Psikomotor SDN 03 Pagergunung (Kelompok Besar) ..... 165
20. Daftar Nama Siswa Kelompok Besar SDN 01 Pesantren ..... 167
21. Rekapitulasi Kuesioner Aspek Kognitif SDN 01 Pesantren (Kelompok Besar) ..... 169
22. Rekapitulasi Pengamatan Aspek Afektif SDN 01 Pesantren (Kelompok Besar) ..... 170
23. Rekapitulasi Pengamatan Aspek Psikomotor SDN 01 Pesantren (Kelompok Besar) ..... 172
24. Panduan Observasi ..... 174
25. Hasil dan Wawancara Observasi ..... 175
26. Dokumentasi ..... 181

# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan usaha pendidikan dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan. Sebagai bagian integral dari proses pendidikan keseluruhan, pendidikan jasmani merupakan usaha yang bertujuan mengembangkan kawasan organic, neuromaskul intelektual, dan social (Adang Suherman, 2000:13).

Tujuan Pendidikan Nasional dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mendukung tujuan tersebut maka disusunlah suatu kurikulum yang disesuaikan dengan kebutuhkan peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang ada dalam kurikulum saat ini adalah mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang merupakan bentuk pendidikan gerak untuk kualitas kehidupan manusia.

Kegiatan belajar mengajar dalam pelajaran pendidikan jasmani amat berbeda pelaksanaanya dari pembelajaran lain. Pendidikan jasmani adalah “pendidikan melalui aktifitas jasmani”. Dengan berpartisipasi dengan aktifitas

fisik, siswa dapat menguasai ketrampilan dan pengetahuan, mengembangkan apresiasi estetis, mengembangkan ketrampilan genetic serta nilai dan sikap positif dan memperbaiki kondisi fisik untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani.

Memang pada dasarnya pendidikan jasmani memiliki kepentingan yang relative sama dengan program pendidikan lainnya dalam ranah pembelajaran, yaitu sama-sama mengembangkan tiga ranah utama yaitu psikomotor, afektif, dan kongnitif. Namun demikianlah, ada satu kekhasan dan keunikan dari penjas yang tidak dimiliki oleh program pendidikan yang lain, yaitu dalam hal pengembangan wilayah psikomotor yang biasanya dikaitkan dengan tujuan mengembangkan kebugaran jasmani anak dan pencapaian ketrampilan geraknya.

Pendidikan jasmani untuk awal masa kanak-kanak dan sekolah dasar di identifikasikan sebagai belajar untuk bergerak, bergerak untuk belajar dan belajar tentang gerak. Artinya pendidikan jasmani pada sekolah dasar merupakan wahana untuk anak belajar bergerak serta melalui bergerak anak dapat belajar banyak hal. Mengidentifikasi pendidikan jasmani yang diberikan di sekolah dasar adalah gerak-gerak dasar yang meliputi, jalan, lari, lompat/loncat, menendang, menarik, mendorong, mengguling *(roll)*, memukul, keseimbangan, menangkap dan bergulir. Bennet, Howell, dan Simri (1983) dalam Samsudin (2008: 7).

Perkembangan gerak siswa sekolah dasar dimulai dari kemampuan gerak dasar yang merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga katagori yaitu *locomotor, non locomotor,* dan manipulatif. Kemampuan *locomoto*r digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti, lompat dan loncat. Kemampuan gerak lainnya

adalah berjalan, berlari, *skipping,* melompat, meluncur dan lari seperti kuda berlari *(gallop).*Kemampuan *non-locomotor* dilakukan di tempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai. Kemampuan *non locomotor* terdiri dari menekuk, meregang, mendorong, menarik, mengangkat menurun, melipat, memutar, mengocok, melingkar dan melambungkan. Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam obyek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Manipulatif objek jauh lebih unggul dari pada koordinasi mata-kaki dan tangan, yang mana cukup penting untuk item berjalan (gerak langkah) dalam ruang. Bentuk-bentuk kemampuan manipulatif terdiri dari: Gerakan mendorong (melempar, memukul, menendang), gerakan menerima (menangkap) obyek adalah kemampuan penting yang dapat diajarkan dengan menggunakan bola yang terbuat bantalan karet atau macam bola yang lain dan gerakan memantul-mantulkan bola atau menggiring bola. (Amung Ma'mun 2000: 19-21).

Pendidikan jasmani di sekolah dasar tidak hanya sekedar mendidik melalui aktivitas jamani saja, akan tetapi proses pembelajaranya digunakan sebagai media untuk memecahkan masalah gerak. Pendidikan jasmani yang baik tidak sekedar untuk meningkatkan aktivitas fisik semata namun harus mampu meningkatkan pengetahuan anak tentang prinsip – prinsip gerak sehingga anak mampu memahami bagaimana suatu keterampilan dipelajari hingga tingkatannya yang lebih tinggi. Sehingga dengan demikian, seluruh geraknya bisa lebih bermakna.

Suatu pendidikan dapat berjalan dengan sukses dan lancar ditentukan oleh beberapa unsur antara lain guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana, tujuan,

metode, lingkungan yang mendukung dan penilaian. Guru merupakan unsur yang paling menentukan keberhasilan proses pendidikan jasmani. Namun lebih sukses harus didukung oleh unsur yang lain seperti tersebut diatas.

Masalah-masalah yang ada pada saat ini, terutama dalam pendidikan jasmani di Indonesia saat ini adalah belum efektifnya pengajaran pendidikan jasmani di sekolah–sekolah. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu terbatasnya kemampuan guru pendidikan jasmani dan terbatasnya sumber-sumber yang digunakan untuk mendukung proses pengajaran pendidikan jasmani.

Sering dijumpai di sekolah-sekolah indonesia guru penjasorkes dalam melaksanakan proses belajar mengajar masih bersifat yang cenderung tidak menarik, monoton, dan membosankan, sehingga peserta didik tidak memiliki semangat dan motivasi dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes. Masih ada materi ajar yang kurang di berikan atau dijelaskan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa hanya mengetahui beberapa jenis materi saja, misalnya dalam pembelajaran penjas materi ajar bola besar. Siswa hanya mengetahui beberapa jenis olahraga seperti, sepak bola, bola basket, bola volley, siswa kurang mengetahui sesunguhnya masih banyak lagi jenis permainan olahraga yang menarik, mengembirakan, juga mengandung unsur-unsur kebugaran jasmani lainnya. Contoh materi ajar tersebut antara lain seperti, permainan tradisional, modifikasi permainan dan lain sebagainya.

Sebagai seorang tenaga pengajar yang ahli dan profesional memang dituntut untuk menyampaikan materi ajar yang tertera dalam kurikulum yang sudah ada, namun bagaimana jika hanya materi ajar yang disampaikan hanya monoton dan pengetahuan siswa hanya terbatas dengan yang itu-itu saja seperti

materi, sepak bola, bola volley, juga bola basket. Kurang memahami sebagaimana masih luas tentang materi ajar yang sebenarnya. Dengan demikian potensi peserta didik tidak berkembang secara optimal pada masanya. Padahal jika seorang guru penjasorkes melakukan pengembangan model pembelajaran yang lebih menarik maka peserta didik akan cepat menangkap materi yang di ajarkan dan termotivasi dalam pembelajaran penjas.

Di Kabupaten Pemalang tepatnya di Kecamatan Ulujami terdapat banyak tingkat sekolah dasar. Namun di kecamatan Ulujami saya cuma mensurvai 3 sekolah dasar negeri antara lain: SD Negeri 01 Pesantren, SD Negeri 02 Padek dan SD Negeri 03 Pagergunung Kecamatan Ulujami Kabupaten Pemalang. Alasan saya mensurvei di 3 Sekolah Dasar tersebut karena mempunyai guru penjas satu, jumlah siswanya antara 40-45 siswa, guru penjasnya mempunyai jabatan yang setara. Berdasarkan survei peneliti yang dilakukan pada tanggal 6-8 agustus 2015, sarana prasarana di SD Negeri 01 Pesantren sudah dalam keadaan baik tetapi proses pembelajaran penjasorkesnya masih kurang baik, sedangkan di SD Negeri 02 Padek sarprasnya belum baik tetapi proses pembelajarannya kurang baik dan di SD Negeri 03 Pagergunung sarana prasarana kurang baik tetapi proses pembelajarannya kurang baik. Hanya proses pembelajarannya selalu menggunakan kategori mata pelajaran tertentu saja seperti bola basket, sepak bola, dan bola volley. Namun dalam materi gerak dasar yang menggunakan permainan tradisional di 3 SD Negeri di Kecamatan Ulujami masih dalam kategori kurang, dan bahkan dalam materi pembelajaran belom pernah diajarkan atau dikembangkan.

Hasil survei sarana dan prasarana olahraga Sekolah Dasar Negeri kecamatan Ulujami kabupaten Pemalang terlihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Sarana Prasarana dan Pembelajaran Penjasorkes di SD Negeri 01 Pesantren Kecamatan Ulujami

| NO | JENIS | GAMBAR |
|---|---|---|
| 1 | PROSES PEMBELAJARAN | |
| 2 | SARANA PRASARANA | |

Tabel 1.2 Sarana Prasarana dan Pembelajaran Penjasorkes di SD Negeri 02 Padek Kecamatan Ulujami

| NO | JENIS | GAMBAR |
|---|---|---|
| 1 | SARANA PRASARANA | |

| | | |
|---|---|---|
| 2 | PROSES PEMBELAJARAN | |

Tabel 1.3 Sarana Prasarana dan Pembelajaran Penjasorkes di SD Negeri 03 Pagergunung Kecamatan Ulujami

| NO | JENIS | GAMBAR |
|---|---|---|
| 1 | PROSES PEMBELAJARAN | |
| 2 | SARANA PRASARANA | |

(Sumber: hasil survei awal agustus 2015)

Berdasarkan analisis hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan pada tanggal 6-8 agustus 2015 di SD Negeri 01 Pesantren, SD Negeri 02 Padek dan SD Negeri 03 Pagergunung di Kecamatan Ulujami, Kabupaten Pemalang dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran gerak dasar ditemukan permasalahan sebagai berikut:

1) Kurangnya sarana dan prasarana sebagai media untuk proses pembelajaran
2) Kurang memberikan inovasi dan modifikasi permainan dalam proses pembelajaran
3) Kurang memberikan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional
4) Kurangnya sosialisasi tentang materi ajar yang luas, supaya siswa tidak selalu cenderung hanya ke sepak bola saja

Model pengembangan permainan merupakan salah satu cara efektif untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran gerak dasar. Pengembangan modifikasi permainan merupakan cara untuk mengemas materi pembelajaran agar lebih menarik. Pengembangan modifikasi permainan bertujuan menghasilkan produk baru dengan sarana dan prasarana yang dimodifikasi serta aturan yang disederhanakan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kemampuan siswa. Melalui pengembangan modifikasi permainan ini, diharapkan proses pembelajaran gerak dasar menjadi lebih menarik sehingga siswa merasa senang dan bersemangat mengikuti pembelajaran dan hasil tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas perlu adanya pengembangan modifikasi permainan untuk mencapai hasil yang maksimal dalam pembelajaran

pendidikan jasmani di sekolah dasar khususnya pada pembelajaran gerak dasar. Pengembangan yang dilakukan berupa “Model Permainan ESGRANGTOK untuk Pembelajaran Gerak Dasar Manipulatif Dalam Penjasorkes Pada Siswa Kelas IV SD Negeri di Ulujami Pemalang Tahun 2015”.

## 1.2 Perumusan Masalah

Setelah mengetahui uraian diatas, dalam sebuah penelitian tentunya mempunyai permasalahan yang akan diteliti, dianalisis dan diusahakan untuk pemecahannya. Dalam penelitian ini, permasalahan yang akan dikaji adalah bagaimana pengenalan gerak dasar manipulatif melalui “Model Permainan ESGRANGTOK untuk Pembelajaran Gerak Dasar Manipulatif Dalam Penjasorkes Pada Siswa Kelas IV SD Negeri di Ulujami Pemalang Tahun 2015”.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui model pengembangan permaianan ESGRANGTOK untuk pembelajaran Gerak Dasar Manipulatif Dalam Penjasorkes Pada Siswa Kelas IV SD Negeri di Ulujami Pemalang dalam pembelajaran pendidikan jasmani sehingga dapat mengembangkan berbagai aspek pembelajaran dan dapat meningkatkan kebugaran jasmani.

## 1.4 Manfaat Penelitian

1) Bagi Guru

   Guru pendidikan jasmani dapat memperoleh suatu strategi pembelajaran dengan pendekatan bermain sebagai upaya inovasi pembelajaran.

2) Manfaat Bagi Siswa

   Siswa dapat mengembangkan ketrampilan gerak dasar, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

3) Manfaat bagi sekolah

Sekolah dapat meningkatkan kualitas pendidikan menjadi lebih baik lagi.

## 1.5 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa pengembangan permaianan untuk pembelajaran gerak dasar manipulatif pada siswa kelas IV SD Negeri di ulujami Pemalang dengan nama permainan ESGRANGTOK. Pengembangan permainan ESGRANGTOK adalah pengembangan permainan untuk pembelajaran gerak dasar manipulatif yang di modifikasi dengan menggunakan alat yaitu cone, egrang batok dan gawang kecil, lapangan berbentuk kotak. Bentuk permainan ESGRANGTOK yaitu persegi dengan panjang ukuran 50 meter dan lebar 50 meter. Aturan permainan dibuat semenarik mungkin dan sederhana disesuaikan dengan karaktereristik dan kemampuan siswa. Dalam permainan ESGRANGTOK gerak dasar manipulatif yang dikembangkan yaitu jalan cepat. Permaianan ESGRANGTOK dimainkan oleh regu atau tim dan setiap regu atau timnya terdiri dari 4 orang. Tujuan permainan ESGRANGTOK yaitu berlomba-lomba jalan cepat membawa egrang batok dan melewati rintangan seperti melewati cone, gawang kecil, kerjasama tim bergantian pemain pada saat masuk didalam pos, dan Regu yang berhasil menyentuh garis finish paling utama itulah yang menjadi pemenang.

Diharapkan dengan permainan ESGRANGTOK pembelajaran gerak dasar manipulatif SD Negeri di Ulujami Pemalang dapat lebih menarik sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

## 1.6 Pentingnya Pengembangan

1) Bagi Peneliti

   Sebagai bekal pengalaman dalam perencanaan pembelajaran penjasorkes yang menarik.

2) Bagi Guru Penjas

   Sebagai motivasi guru penjas untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran penjasorkes.

3) Bagi Siswa

   Membuat proses pembelajran menarik sehingga siswa tidak merasa jenuh.

# BAB II

# KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

## 2.1 Kajian Pustaka

### 2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani

(Samsudin, 2008: 8) menjelaskan pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematik melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan pancasila.

Pengertian pendidikan jasmani menurut Andang Suherman (2000: 22) dibedakan dari dua sudut pandang yaitu sudut pandang tradisional dan sudut pandang modern. Pada sudut pandang tradisional menganggap bahwa manusia itu terdiri dari dua komponen utama yang dapat dipilah-pilah yaitu jasmani dan rohani. Pendidikan jasmani merupakan proses mendidik jasmani sebagai pelengkap, penyeimbang atau penyelaras pendidikan rohani manusia. Sedangkan pada sudut pandang modern pendidikan jasmani menganggap bahwa manusia adalah kesatuan dari bagian yang terpadu atau utuh. Pendidikan jasmani diartikan sebagai pendidikan melalui aktifitas jasmani serta proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani.

Pendidikan jasmani merupakan alat untuk mencapai tujuan dari pendidikan melalui aktifitas jasmani untuk menumbuhkan dan mengembangkan seluruh ranah yang meliputi jasmani, psikomotor, kognitif dan afektif pada siswa.

### 2.1.1.1 Tujuan Pendidikan Jasmani

Menurut Adang Suherman (2000: 22-23) Tujuan pendidikan jasmani bersifat menyeluruh, maka tidak jarang kita menemukan rumusan tujuan jasmani yang penuturan dan pengklasifikasiannya beraneka ragam. Pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani. Secara umum tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan dalam empat kategori, yaitu :

1. Perkembangan fisik

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dari organ tubuh seseorang *(physical fitness).*

2. Perkembangan gerak

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna *(skillful).*

*3.* Perkembangan mental

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.

*4.* Perkembangan sosial

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Pendidikan jasmani memiliki berbagai tujuan (Samsudin, 2008:3) diantaranya :

1. Meletakan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam Pendidikan Jasmani.
2. Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis, dan agama.
3. Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran Pendidikan Jasmani.
4. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani.
5. Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktiivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, akuatik dan pendidikan luar sekolah.
6. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani.
7. Mengembangkan ketrampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
8. Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran, dan pola hidup sehat.
9. Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

Berdasarkan pengertian dari pendapat ahli dan tujuan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah membentuk karakter siswa agar beriman, terampil, berpengetahuan, sehat jasmani dan rohani, serta

memiliki sifat yang baik, melalui pengembangan dari aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor dengan pembelajaran aktivitas jasmani.

#### 2.1.1.2 Fungsi Pendidikan Jasmani

Fungsi pendidikan jasmani menurut samsudin (2008: 3-5) di beberapa aspek antara lain:

1. Aspek organik
   1) Menjadikan fungsi sistem tubuh menjadi lebih baik sehingga individu dapat memenuhi tuntutan lingkungannya secara memadai serta memiliki landasan untuk pengembangan keterampilan.
   2) Meningkatkan kekuatan, yaitu jumlah tenaga maksimum yang dikeluarkan oleh otot atau kelompok otot.
   3) Meningkatkan daya tahan yaitu kemampuan otot atau kelompoak untuk menahan kerja dalam waktu yang lama.
   4) Meningkatkan daya tahan kardiovaskular, kapasistas individu untuk melakukan aktivitas yang berat secara terus-menerus dalam waktu relatif lama.
   5) Meningkatkan fleksibilitas, yaitu rentang gerak dalam persendian yang diperlukan untuk menghasilkan gerakan yang efisien dan mengurangi cedera.
2. Aspek neuromuskuler
   1) Meningkatkan keharmonisan antara fungsi saraf dan otot
   2) Mengembangkan keterampilan *locomotor,* seperti berjalan, berlari, melompat, meloncat, meluncur, melangkah, mendorong, menderap, mencongklang, bergulur, dan menarik.

3) Mengembangkan keterampilan *non locomotor*, seperti mengayun, melenggok, meliuk, bergoyang, meregang, menekuk, menggantung, membongkok.
4) Mengembangankan keterampilan dasar manipulatif, seperti memukul, menendang, menangkap, berhenti, melempar, mengubah arah, memantulkan, begulir, memvoli.
5) Mengembangkan faktor-faktor gerak, seperti ketepatan irama, rasa gerak, power, waktu reaksi, kelincahan.
6) Mengembangkan keterampilan olahraga, seperti sepak bola, *softball*, bola voli, bola basket, *baseball*, atletik, *tennis*, bela diri.
7) Mengembangkan keterampilan rekreasi, seperti menjelajah, mendaki, berkemah, berenang dan lainnya.

3. Aspek perseptual

1) Mengembangkan kemampuan menerima dan membedakan isyarat.
2) Mengembangkan hubungan-hubungan yang berkaitan dengan tempat atau ruang, yaitu kemampuan mengenali objek yang berada di depan, belakang, bawah, sebelak kanan, atau sebelah kiri dari dirinya.
3) Mengembangkan koordinasi gerak visual, yaitu kemampuan mengoordinasikan pandangan dengan keterampilan gerak melibatkan tangan, tubuh, dan kaki.
4) Mengembangkan keseimbangan tubuh (satatis, dinamis), yaitu kemampuan mempertahankan keseimbangan statis dan dinamis.
5) Mengembangkan dominasi (*dominancy*), yaitu konsistensi dalam menggunakan tangan atau kaki kanan/kiri dalam melempar atau menendang.

6) Mengembangkan lateralitas *(laterality)*, yaitu kemampuan membedakan antara sisi kanan atau sisi kiri tubuh dan di antara bagian dalam kanan atau kiri tubuhnya sendiri.
7) Mengembangkan image tubuh (*body image*), yaitu kesadaran bagian tubuh atau seluruh tubuh dan hubungannya dengan tempat atau ruang.

4. Aspek kognitif

1) Mengmbangkan kemampuan menggali, menentukan sesuatu, memahami,memperoleh pengetahuan, dan membuat keputusan.
2) Meningkatkan pengetahuan peraturan permainan, keselamatan, dan etika.
3) Mengembangkan kemampuan penggunaan strategi dan teknik yang terlibat dalam aktivitas yang terorganisasi.
4) Meningkatkan pengetahuan bagaimana fungsi tubuh dan hubungannya dengan aktivitas jasmani.
5) Menghargai kinerja tubuh, penggunaan pertimbangan yang berhubungan dengan jarak, waktu, tempat, bentuk, kecepatan, dan arah yang digunakan dalam mengimplementasikan aktivitas dan dirinya.
6) Meningkatkan pemahaman tentang memecahkan problem-problem perkembangan melalui gerakan.

5. Aspek sosial

1) Menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan dimana berada.
2) Mengembangkan kemampuan membuat pertimbangan dan keputusan dalam situasi kelompok.
3) Belajar berkomunikasi dengan orang lain.
4) Mengembangkan kepribadian, sikap dan nilai agar dapat berfungsi sebagai anggota masyarakat.

5) Mengembangkan rasa memiliki dan rasa diterima di masyarakat.

6) Mengembangkan sifat-sifat kepribadian yang positif.

7) Belajar menggunakan waktu luang yang konstruktif.

8) Mengembangkan sikap yang mencerminkan karakter moral yang baik.

6. Aspek emosional

1) Mengembangkan respons yang sehat terhadap aktivitas jasmani.

2) Mengembangkan reaksi yang positif sebagai penonton.

3) Melepas ketegangan melalui aktivitas fisik yang tepat.

4) Memberikan saluran untuk mengespresikan diri dan kreativitas.

5) Menghargai pengalaman estetika dari berbagai aktivitas yang relevan.

### 2.1.1.3 Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Fokus pendidikan jasmani di sekolah dasar menurut Pangrazi dan Dauer (1981) dalam Samsudin (2008: 6) pendidikan jasmani untuk awal masa kanak-kanak dan sekolah dasar diidentifikasikan sebagai belajar untuk bergerak, bergerak untuk belajar, dan belajar tentang gerak. Artinya pendidikan jasmani pada sekolah dasar merupakan wahana untuk anak belajar bergerak serta melalui bergerak anak dapat belajar banyak hal.

Bennet, Howell, dan Simri (1983) dalam Samsudin (2008: 7),

mengidentifikasi elemen-elemen pendidikan jasmani yang diberikan di SD adalah:

1. Gerak-gerak dasar yang meliputi, jalan, lari, lompat/loncat, menendang, menarik, mendorong, mengguling *(roll)*, memukul, keseimbangan, menangkap dan bergulir.
2. Game dengan organisasi rendah dan lari beranting.

3. Aktivitas-aktivitas berirama, tari-tarian rakyat *(rolk dance)*, bernyanyi, dan game musik *(musikal games)*.
4. Dasar-dasar keterampilan untuk berbagai olahraga dan game, biasanya dimulai kira-kira pada tahun keempat atau kelima.

### 2.1.2 Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan prilaku setiap orang dan belajar mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Belajar memegang peranan sangat penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi seseorang (Achmad Rifa'I RC, dan Catharina Tri Anni, 2011:82)

(Achmad Rifa'I RC, dan Catharina Tri Anni, 2011: 191) Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan. Seperangkat peristiwa itu membangun suatu pembelajaran yang bersifat internal jika peserta didik melakukan *self instruction* dan di sisi lain kemungkinan juga bersifat eksternal, yaitu jika bersumber antara lain pendidik.

Belajar adalah suatu proses penting pada setiap individu untuk mendapatkan pemikiran yang luas guna memudahkan perubahan yang sangat baik.

#### 2.1.2.1 Teori Belajar

(Achmad Rifa'I RC, dan Catharina Tri Anni, 2011: 105, 127, 143) Dalam belajar dan pembelajaran mencakup 3 teori sebagai berikut :

1. Teori Belajar Behavioristik

Belajar merupakan proses perubahan perilaku, baik perilaku yang tampak ataupun yang tersirat. Perubahan perilaku yang didapat dari hasil belajar bersifat permanen, dalam arti bahwa perubahan perilaku akan bertahan dalam waktu relatif lama. Pada teori belajar behavioristik aspek penting dalam belajar adalah bahwa hasil belajar (perubahan perilaku) tidak disebabkan oleh kemampuan internal manusia (*insight),* tetapi karena aktivitas stimulus yang menimbulkan respons. Artinya dalam pembelajaran guru memberi stimulus untuk membentuk tingkah laku siswa yang diinginkan

2. Teori Belajar Kognitif

Pada teori belajar kognitif, belajar sebagai proses memfungsikan unsur-unsur kognisi, terutama unsur pikiran, untuk dapat mengenal dan memahami stimulus yang datang dari luar. Artinya teori ini menekankan pada cara-cara seseorang menggunakan pikirannya untuk belajar, mengingat dan menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh dan disimpan di dalam pikirannya secara efektif. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan atau menerapkan gagasannya sendiri.

3. Teori Belajar Humanistik

Dalam teori belajar humanistik fokus utamanya adalah hasil pendidikan yang bersifat efektif, belajar tentang cara-cara belajar *(learning how to learn),* dan meningkatkan kreativitas dan semua potensi peserta didik. Hasil belajar dalam pandangan humanistik adalah kemampuan peserta didik mengambil tanggung jawab dalam menentukan apa yang dipelajari dan menjadi individu yang mampu mengarahkan diri sendiri *(self-directing)* dan mandiri *(independent).*

#### 2.1.2.2 Model Pembelajaran

Pembelajaran adalah usaha pendidik membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan, agar terjadi hubungan stimulus (lingkungan) dengan tingkah laku peserta didik. Pembelajaran adalah cara pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berfikir agar memahami apa yang dipelajari. Pembelajaran memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai minat dan kemampuan (Achmad Rifa'I RC, dan Catharina Tri Anni, 2011: 192)

### 2.1.3 Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

Pertumbuhan dan perkembangan merupakan dua hal yang saling berkaitan, perkembangan anak akan diikuti oleh proses pertumbuhan, tetapi ada kemungkinannya bahwa pertumbuhan akan menentukan perkembangan. Aktivitas bermain pada anak-anak banyak dilakukan dengan aktivitas jasmani. Aktivitas jasmani ini sangat penting bagi anak-anak dalam masa pertumbuhannya. Gerak mereka berarti berlatih tanpa disadarinya. Dasar gerak mereka menjadi lebih baik karena kekuatan otot, kelentukan, daya tahan otot setempat, dan daya tahan kardiovaskuler menjadi lebih baik. Disamping itu, bertambah panjang dan bertambah besar otot-otot mereka. Dari pertumbuhan mereka, berarti semakin baik pula fungsi organ tubuh mereka, sehingga dapat dikatakan, bahwa dari pertumbuhan mereka, akan terjadi perkembangan yang lebih baik (Sukintaka, 1992: 12).

Tahap Perkembangan Anak Sekolah Dasar pada Kelas Rendah Menurut Anarino (1980) dan Cowell (1955) dalam Sukintaka (1992: 41-43) perkembangan anak kelas I dan II, berumur 6 sampai 8 tahun mempunyai karakteristik:

1. Segi Jasmani
   1) Waktu reaksi lambat, koordinasi jelek, membutuhkan banyak variasi otot besar, senang kejar mengejar, memanjat, berkelahi dan berburu.
   2) Aktif, energik, dan senang kepada suara yang berirama.
   3) Tulang lembek dan mudah berubah bentuk.
   4) Jantung mudah dalam keadaan yang membahayakan.
   5) Rasa untuk mempertimbangkan dan pemahaman berkembang.
   6) Koordinasi mata dan tangan berkembang, masih tetap belum dapat menggunakan otot-otot halus dengan baik.
   7) Kesehatan umum tidak menentu, mudah terpengaruh terhadap penyakit, dan daya perlawanan rendah
2. Segi psikologi atau mental
   1) Bentuk perhatian singkat.
   2) Rasa ingin tahu besar, ingin menemukan dan mengetahui semua yang ia lihat, dan menanyakan sesuatu secara alami.
   3) Ada perkembangan kemampuan untuk mengkontrol organ untuk bicara.
   4) Peningkatan terhadap aktivitas yang disenangi.
   5) Kemampuan menyatakan pendapat terbatas.
   6) Tertarik pada semuanya.
   7) Menunjukan keinginan berkreatif, daya khayal besar.
3. Segi sosial
   1) Dramatik, khayal, dan meniru dan rasa ingin tahu sangat kuat.
   2) Senang berkelahi, berburu dan memanjat.
   3) Penyesuaian terhambat, senang yang dialami, senang dimanjakan, senang kepada dongeng atau ceritera, suka diperhatikan oleh

kelompoknya, individualistik, berjiwa bebas,menyenangi kepada hal-hal yang membahayakan atau sensasi. Tingkat perkembangan yang harus dicapai pada tahap ini adalah ketrampilan dalam mengerjakan mekanika tubuh yang baik dalam berbaring, duduk, berjalan, dan berdiri, mengembangkan keseimbangan tendo otot untuk membentuk tubuh yang layak dan benar, mengembangkan kemampuan relaksasi, mengembangkan tataran kekuatan, kecepatan, kelincahan dan daya tahan untuk dapat berpartisipasi dalam aktivitas.Bentuk penyajian sebaiknya dalam bentuk bermain, ceritera, senam si buyung, meniru dan gerak dan lagu.

Tahap perkembangan pada anak kelas III dan IV berumur di antara 9-10 tahun, mempunyai karakteristik dari segi:

1. Jasmani
   1) Perbaikan koordinasi dalam keterampilan gerak.
   2) Daya tahan berkembang.
   3) Pertumbuhan tetap.
   4) Koordinasi mata dan tangan baik.
   5) Sikap tubuh yang tidak baik mungkin diperhatikan.
   6) Pembedaan jenis kelamin tidak menimbulkan konsekuensi yang besar.
   7) Secara fisiologik putri pada umumnya mencapai kematangan lebih dahulu dari pada anak laki-laki.
   8) Gigi tetap, mulai tumbuh.
   9) Perbedaan secara perorangan dapat dibedakan dengan nyata.
   10) Kecelakaan cenderung memacu mobilitas.

2. Psikologi atau mental
   1) Perhatian terbentuk, berkembang dan akan berkembangnya masalah hasil atau keuntungan.
   2) Kemampuan untuk mengeluarkan pendapat makin berkembang sebab telah bertambah pengalamannya.
   3) Sifat berkhayal, masih ada, dan menyukai suara berirama dan gerak.
   4) Senang meniru sesuai dengan idamannya.
   5) Perhatian terhadap permainan yang diorganisasi berkembang, tetapi anak-anak belum menepati peraturan yang sebenarnya.
   6) Sangat mengharapkan pujian dari orang dewasa.
   7) Aktivitas yang menyenangkan bertambah.
   8) Sangat menyenangi kegiatan kompetitif.
   9) Sosial
   10) Mudah terangsang, tetapi juga mudah terluka karena kritik.
   11) Suatu saat suka membual.

Tahap perkembangan motorik yang harus dicapai pada tahap ini adalah belajar rileks bila merasa lelah, belajar tentang masalah-masalah tentang hambatan gizi, dapat menggunakan mekanika tubuh yang baik, mengatasi kekurangan sebaik mungkin, berusaha untuk menguasai keterampilan sebaik mungkin, memperbanyak kegiatan untuk meningkatkan kemampuan jasmani dengan latihan-latihan dasar, serta mengembangkan kekuatan otot, daya tahan dan kelentukan otot. Bentuk penyajian pembelajaran yaitu dalam bentuk permainan, sedikit senam buyung, gerak dan lagu, lomba, meniru dan tugas.

### 2.1.4 Belajar Motorik

Belajar motorik terdiri dari dua kata belajar dan motorik. Belajar dapat dinyatakan sebagai internal individu yang disimpulkan dari perkembangan prestasinya yang relatif stabil, sebagai hasil latihan, sedangkan motorik menunjukan keadaan/sifat bentuk apa yang telah dihasilkan dalam proses berlatih. Belajar motorik adalah perubahan internal dalam bentuk gerak *(motor)* yang dimiliki individu yang disimpulkan dari perkembangan prestasinya yang relatif permanen dan ini semua merupakan hasil dari suatu latihan. (Phil Yanuar Kiram, 1992: 12)

#### 2.1.4.1 Karakteristik Perkembangan Motorik Anak Usia Sekolah Dasar

1. Ukuran dan Bentuk Tubuh Anak Usia 6-12 Tahun

Pada masa anak umur 6-12 tahun pertumbuhan cenderung relatif lambat. Walaupun pertumbuhan waktu itu lambat, tetapi mempunyai waktu belajar yang cepat (Goodenough, 1945). Keadaan ini dapat dipertimbangkan pula sebagai konsolidasi pertumbuhan, yang ditandai dengan adanya kesempurnaan dan kestabilan terhadap keterampilan yang baru dipelajari. Keadaan ini merupakan faktor penting dalam peningkatan fungsi motorik dan koordinasi. Ukuran dan proposi tubuh berubah secara bertahap, dan hubungan hampir konstan dipertahankan dalam perkembangan tulang dan jaringan. Energi anak dapat diarahkan kea rah penyempurnaan pola gerak dasar yang telah terbentuk selama periode masa awal anak. Selain penyempurnaan pola gerak dasar, adaptasi dan modifikasi terhadap gerak dasar perlu dilakukan, hal ini dimaksudkan untuk menghadapi adanya peningkatan ataupun pertumbuhan berbagai situasi. (Phil Yanuar Kiram, 1992: 31-36)

2. Perkembangan Aktivitas Motorik Kasar

Keterampilan dasar merupakan sifat khas perkembangan anak umur 3 sampai 7 tahun dan meliputi keterampilan *lokomotor* meliputi jalan, lari, lompat, loncat, dan keterampilan menguasai bola seperti melempar, menendang, dan memantulkan bola. Keterampilan motorik dasar dikembangkan pada masa anak sebelum sekolah dan pada masa sekolah awal. dan ini akan menjadi bekal awal untuk mempraktikan keterampilan gerak yang efisien bersifat umum dan selanjutnya akan diperlukan sebagai dasar untuk perkembangan keterampilan motorik yang lebih khusus yang semuanya ini merupakan sari bagian integral prestasi bagi anak dalam segala umur dan tingkatan. Pengembangan pola gerak dasar merupakan fungsi kematangan dan pengalaman. Kematangan merupakan suatu keadaan dimana ketrampilan motorik dasar berkembang tetapi sebaliknya keterampilan dasar tidak akan dapat berkembang tanpa latihan yang sesuai atau pengalaman. (Phil Yanuar Kiram, 1992: 42)

3. Perkembangan Aktivitas Motorik Halus

Kontrol motorik halus telah didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengatur atau mengkoordinasi penggunaan bentuk gerakan mata dan tangan secara efisien, tepat, dan adaptif. Perkembangan kontrol motorik halus atau keterampilan koordinasi mata dan tangan mewakili bagian yang penting, perkembangan motorik secara total anak-anak dan secara jelas mencerminkan kapasitas system saraf pusat untuk mengangkut dan memproses *input* visual dan menterjemahkan *input* tersebut ke bentuk keterampilan. Untuk mendapatkan keterampilan dengan baik, maka perilaku yang perlu dilakukan anak harus dapat berinteraksi dengan praktik dan melakukan komunikasi terhadap objek sekolah dan lingkungan rumah.

Pola dasar motorik lebih halus dan beradaptasi kepada perbedaan struktur, kontrol motorik halus dapat didefinisikan dengan kemampuan mengkoordinasikan aktivitas/tindakan mata tangan bersama-sama untuk membentuk keterampilan atau gerakan adaptif. (Phil Yanuar Kiram, 1992: 43-44)

### 2.1.5 Pengertian Gerak

Gerak dasar adalah gerak yang di kembangkan oleh manusia dari gerak memegang dan gerak berpindah tempat. Gerak ini digunakan untuk mempelajari potensi gerak keterampilan baru untuk kebutuhan mendatang oleh setiap manusia, untuk mematangkan gerak dasar kedalam keterampilan baru yaitu saat manusia berusia 7-8 tahun atau pada saat menginjak kelas 1-3, disitu manusia akan di matangkan gerak dasarnya kedalam keterampilan baru contohnya pada saat anak usia kelas 1 hanya mempunyai gerak dasar seperti lari, berjalan, melompat, pada dasarnya disitu nanti akan dikembangkan lagi dengan menggunakan aturan-aturan baru atau keterampilan baru. Setelah semuanya paham betapa pentinya gerak dasar itu pasti ada dampak baiknya cenderung lebih mudah dalam mempelajari keterampilan baru, dampak lemahnya yaitu banyak kesulitan ketika menghadapi keterampilan baru tersebut.

*Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra* (2000: 19-21) menyatakan bahwa dalam perkembangan manusia ada tiga ranah yang berkaitan yaitu ranah afektif, kognitif, dan motorik (gerak). Gerak *(motor)* adalah istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia. Gerak siswa dimulai dari kemampuan gerak dasar yang merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga katagori yaitu *locomotor, non locomotor,* dan manipulatif.

1. Kemampuan *Locomotor*

Kemampuan *locomotor* digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti, lompat dan loncat. Kemampuan gerak lainnya adalah berjalan, berlari, *skipping,* melompat, meluncur, dan lari seperti kuda berlari *(gallop).*

2. Kemampuan *Non-locomotor*

Kemampuan *non locomotor* dilakukan di tempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai. Kemampuan *non locomotor* terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurun, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan, dan lain-lain.

3. Kemampuan Manipulatif

Kemapuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam obyek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Manipulatif objek jauh lebih unggul dari pada koordinasi mata-kaki dan tangan, yang mana cukup penting untuk item berjalan (gerak langkah) dalam ruang. Bentuk-bentuk kemampuan manipulatif terdiri dari:

1) Gerakan mendorong (melempar, memukul, menendang)
2) Gerakan menerima (menangkap) obyek adalah kemampuan penting yang dapat diajarkan dengan menggunakan bola yang terbuat bantalan karet atau macam bola yang lain.
3) Gerakan memantul-mantulkan bola atau menggiring bola.

### 2.1.5.1 Perkembangan Gerak dan Kognitif

Dalam Amung Ma’mun dan Yudha M. Saputra (2000: 22-24) mengkategorikan perilaku ke dalam empat tahap perkembangan kognitif, yaitu:

1. Tahap *Sensorimotorik*

Pada tahap ini piaget menggambarkan seperti “berpikir melalui gerak tubuh”. Dengan kata lain kemampuan untuk belajar dan meningkatkan kemampuan intelektual berkembang sebagai suatu hasil dari perilaku gerak dan konsekuensinya. Gerak selalu berhubungan dengan proses berpikir pada tahap *sensorimotor,* pengetahuan dan berpikir muncul sebagai hasil atau akibat dari perilaku yang terjadi melalui gerak tubuh, tahap ini terjadi sejak lahir sampai usia 2 tahun.

2. Tahap *Preoperasional*

Pada tahap ini anak masih belum memiliki kemampuan untuk berpikir logis atau operasional. Pada tahap ini dibagi dua sub bagian, yaitu *prekonseptual* yaitu anak yang berusia antara 2 tahun sampai 4 tahun dan *intuitive* yaitu anak yang berusia antara 4 tahun sampai 7 tahun.

3. Tahap Konkret Operasional

Karakteristik umum pada tahap ini adalah bertambahnya kemampuan dari variabel dalam situasi *problem solving.* Kemampuan ini dapat memiliki dampak penting untuk perkembangan motorik, tahap ini terjadi pada anak berusia 8 sampai 11 tahun.

4. Tahap Formal Operasional

Tahap ini terjadi pada anak usia 11 sampai 12 tahun, merupakan kemampuan untuk mempertimbangkan ide-ide yang tidak didasarkan pada realita. Anak sudah mampu berpikir abstrak.

### 2.1.5.2 Klasifikasi Keterampilan Gerak

*Barbara Godfrey dan Newel Kephart* (1969) dalam Amung Ma’mun dan Yudha M. Saputra (2000: 80) menyatakan, keterampilan gerak lebih berupa

kegiatan yang dibatasi dalam keluasannya dan melibatkan suatu gerakan tunggal atau sekelompok kecil gerak tertentu yang ditampilkan dengan tingkat kecepatan dan kecermatan yang tinggi. Pada dasarnya keterampilan merupakan penghalusan gerak dari pola-pola gerak dasar.

Penggolongan keterampilan dapat dilakukan dengan mempertimbangkan stabilitas lingkungan, jelas tidaknya titik awal serta titik akhir dari gerakan, dan ketepatan gerakan yang dimaksud. Penggolongan ini dimaksudkan untuk mengetahui perbedaan-perbedaan dalam keterampilan, sehingga memudahkan bagi pendidik dalam membuat tahapan pembelajaran.

### 2.1.5.3 Keterampilan Gerak Kasar dan Keterampilan Gerak Halus

*Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra* (2000: 67-68) menyatakan penggolongan keterampilan yang terakhir terkenal dengan keterampilan gerak halus dan gerak kasar, dimana ketepatan menjadi penentu dari keberhasilannya. Keterampilan gerak kasar (*gross motor skill*) sebagai keterampilan yang menceritakan gerak yang melibatkan kelompok otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya.Sedangkan keterampilan gerak halus (*fine motor skill*) adalah keterampilan-keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengontrol otot-otot kecil/halus agar pelaksanaan keterampilan yang sukses tercapai.

Faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian suatu keterampilan secara umum dibedakan menjadi 3 hal yang utama, yaitu: (1) faktor proses pembelajaran, (2) faktor pribadi, dan (3) faktor situasional (lingkungan).

1. Faktor Proses Pembelajaran (*learning process*)

Proses belajar yang baik tentunya harus mendukung upaya menjelmakan pembelajaran pada setiap pesertanya. Dengan memahami berbagai teori belajar akan memberi jalan tentang bagaimana pembelajaran bisa dijelmakan, yang

intisari dari adanya kegiatan pembelajaran adalah terjadinya perubahan dalam pengetahuan dan perilaku individu peserta pembelajaran.

Pembelajaran gerak, proses belajar yang harus diciptakan adalah yang dilakukan berdasarkan tahapan-tahapan yang digariskan oleh teori belajar yang diyakini kebenarannya serta dipilih berdasarkan nilai manfaatnya.Berbagai tanda serta langkah yang bisa menimbulkan berbagai perubahan dalam perilaku peserta didik ketika sedang belajar gerak harus diupayakan kehadirannya. Di pihak lain, teori-teori belajar mengarahkan pada pemahaman tentang metode pengajaran yang efektif, apakah suatu materi pembelajaran cocok disampaikan dengan menggunakan metode keseluruhan versus bagian, metode distribusi versus metode padat, metode *drill versus problem solving,* atau metode pengajaran terprogram, kesemuanya merupakan poin-poin yang akan mengarahkan pada pencapaian keterampilan ( Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra; 2000: 70-71).

2. Faktor Pribadi (*personal factor*)

Setiap orang merupakan individu yang berbeda-beda, baik dalam hal fisik, mental, emosional, maupun kemampuan-kemampuannya. Dengan adanya perbedaan tersebut, maka siswa yang mempelajari gerak ditentukan oleh ciri-ciri atau kemampuan dan bakat dari orang yang bersangkutan dalam menguasai keterampilan tertentu, maka akan semakin mudah untuk menguasai keterampilan yang dimaksud. Ini semua membuktikan bahwa faktor pribadi yang mempengaruhi penguasaan keterampilan ( Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, 2000:72)

3. Faktor situasional (*situational factor*)

Sesungguhnya faktor situasional yang dapat mempengaruhi kondisi pembelajaran adalah lebih tertuju pada keadaan lingkungan yang termasuk dalam faktor situasional itu antara lain seperti: tipe tugas yang diberikan, peralatan yang digunakan termasuk media belajar, serta kondisi sekitar dimana pembelajaran itu di langsungkan. Faktor-faktor pelaksanaannya akan mempengaruhi proses pembelajaran serta kondisi pribadi anak, yang kesemuanya terjalin saling menunjang dan sebaliknya.

Penggunaan peralatan serta media belajar misalnya secara langsung ataupun tidak, tentunya akan berpengaruh pada minat dan kesungguhan siswa dalam proses belajar yang pada gilirannya juga akan mempengaruhi keberhasilan mereka dalam menguasai keterampilan dengan lebih baik lagi. Demikian juga kemajuan-kemajuan dalam bidang kesehatan dan kedokteran, dalam dekade terakhir telah mampu mengungkap banyak rahasia dari kemampuan akhir manusia dalam hal gerak dan keterampilan (Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, 2000: 74).

### 2.1.6 Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan rasa senang, suka rela, bersungguh-sungguh, tetapi bukan merupakan suatu kesungguhan, dan semata-mata hanya memperoleh kesenangan dalam bermainnya (Sukintaka, 1992:91).

Menurut husdarta dan Yudha M. Saputra (2004;74-76) bermaian ditandai dengan beberapa ciri sebagai berikut :

1. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara bebas dan sukarela. Kebebasan ini tidak berlaku bagi anak-anak dan hewan, mereka bermain

berdasarkan dorongan naluri, bermain berguna sebagai perangsang perkembangan fisik dan mental anak. Ciri lain bermain adalah kebebasan yang didesak oleh tugas atau kewajiban moral karena dilakukan tanpa paksaan, maka bermain dilakukan pada waktu luang

2. Bahwa bermain bukanlah “bisa” atau “nyata”, karena itu jika diamati secara seksama prilaku anak selama bermain, mereka berbuat berpura-pura atau tidak sungguh-sungguh. Anak memperlakukan kursi seolah-olah kursi atau mobil atau boneka seolah manusia yang bisa bercakap. Bersama dengan gejala yang sungguhan itu, bermain berubah menjadi kegiatan yang sungguh-sungguh, yang menyerap tenaga dan konsentrasi. Demikian juga anak-anak yang nampak sangat energik, penuh tenaga, atau seperti tidak pernah lelah, mereka bermain disepanjang jalan hari dengan penuh perhatian.
3. Bermain berbeda dengan kehidupan sehari-hari. Bermain selalu bermula dan berakhir dan dilakukan ditempat tertentu. Bertalian dengan syarat diatas, bermain memerlukan peraturan. Tanpa peraturan dunia pemainan akan lumpuh. Karena itu bermain memerlukan keteraturan. Penyimpangan dari peraturan berate adalah penghancuran permainan. Unsur ketegangan merupakan bagian penting dari permainan. Ketegangan dan pemecahan merupakan daya tarik dari sebuah permainan.
4. Bermain memiliki tujuan yang terdapat dalam kegiatan itu dan tak berkaitan dengan perolehan keuntungan material. Ciri inilah yang membedakan bermain dengan bekerja . dengan demikian, bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar suka rela tanpa paksaan dan tidak sungguh-sungguh dalam batas waktu, tempat, dan ikatan peraturan.

Bersamaan dengan ciri tersebut, bermain menyerap upaya sunguh-sunguh dari pemainnya disertai dengan ketegangan dan kesukaan untuk mecapai tujuan yang berbeda dalam permainan itu. Tidak berkaitan dengan perolehan materi permaian mendorong pertumbuhan kelompok sosial, karena dilakukan bukan hanya sendirian, tetapi dalam suasana kelompok.

Menyimak ciri-ciri tersebut, aplikasinya dapat diterapkan dalam pendidikan jasmani bagi anak-anak. Hal ini mengingat bahwa pada umumnya anak-anak suka akan bermaian atau berberbagi macam permaianan. Agar dapat membina, mengarahkan dan mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak-anak para guru pendidik jasmani atau pelatih akan mempertimbangkan pula jenis serta bentuk permaianan dengan karakteristik fase-fase pertumbuhan dan perkembangan anak (development task)

Maka dari itu bermain merupakan kegiatan yang dipilih oleh anak sendiri, kegiatan yang serius tetapi menyenangkan, dilakukan dengan suka rela tanpa ada paksaan, akan tetapi bermain juga bukan merupakan suatu kesungguhan melainkan hanya merupakan wahana untuk memperoleh kesenangan saja.

### 2.1.6.1 Permainan dan Pendidikan Jasmani

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Oleh sebab itu permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani anak diberi permainan, maka anak akan melakukan permainan dengan rasa senang dan pada umumnya anak merasa lebih senang melakukan permainan, dari pada melakukan cabang olahraga yang lain. Pemberian pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan membuat anak merasa senang, melalui rasa senang tersebut anak dapat mengungkapkan

keadaan pribadinya yang asli, watak asli, maupun kebiasaan yang telah membentuk kepribadiannya. Dengan demikian bermain membuat orang dapat mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia dalam bentuk gerak, sikap, dan perilaku (*Sukintaka*, 1992: 11).

Maka dari itu pendidikan jasmani sangat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak, oleh karena itu pendidikan jasmani harus diberikan dengan benar dan tepat. Pertumbuhan dan perkembangan merupakan hal yang berkesinambungan, pertumbuhan dan perkembangan ini dibedakan dalam tahap-tahap berdasarkan usia karena setiap tahap akan mengalami perubahan dari segi jasmani, mental, emosi dan sosial. Oleh karena itu penyajian pembelajaran dalam bentuk permainan juga harus menyesuaikan karakteristik siswa sesuai dengan tahap perkembangan anak tersebut.

### 2.1.7 Modifikasi

Penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu, *"Developmentally Appropriate Practice"* (DAP). Artinya tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan kemampuan anak dan dapat membantu perubahan tersebut. Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar dapat mencerminkan DAP. Oleh karena itu, DAP, termasuk di dalamnya *"body scaling"* atau ukuran tubuh siswa, harus selalu dijadikan prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran pendidikan jasmani. Esensi modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntunkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat

memperlancar siswa dalam belajarnya (*Yoyo Bahagia dan Adang Suherman*, 2000: 1).

#### 2.1.7.1 Tujuan Modifikasi Pembelajaran

Modfikasi pembelajaran dapat dikaitkan dengan tujuan pembelajaran dari mulai tujuan yang paling rendah sampai dengan tujuan yang paling tinggi. Modifikasi tujuan materi ini dapat dilakukan dengan cara membagi tujuan materi dalam tiga komponen, yakni: tujuan peluasan, penghalusan dan tujuan penerapan.

### 2.1.8 Lari Estafet

Lari estafet adalah lari bersambung/estafet yang dilaksanakan 1 tim pelari misal 3-4 orang. Lari estafet merupakan lari dengan memberikan tongkat kecil (tongkat estafet) yang sambung menyambung antar pelari, yang biasanya ada jarak tertentu untuk memberikannya. (Munasifah, 2008 : 29)

Pada dasarnya lari estafet adalah lari yang menggunakan kerja sama kelompok dengan cara sambung menyambung dengan memberikan tongkat estafet untuk mencapai garis finish.

### 2.1.9 Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dilakukan oleh anak-anak pada satu daerah atau tradisi. Permainan tradisional dikategorikan termasuk dalam pengertian bermain, karena permainan tradisional menyebabkan anak yang bermain merasa senang, dengan kesenangannya akan melakukan dengan bersungguh-sungguh dan semata-mata akan memperoleh kesenangan dari bermain. Anak yang memainkan peranan permainan tradisional akan melakukan dengan rasa senang, sehingga mereka akan terpacu untuk mengaktualisasikan potensinya yang berbentuk gerak, sikap, dan perilakunya.

Dengan demikian permainan tradisional dapat berfungsi sebagai wahana pendidikan serta pencapaian tujuan pendidikan (sukintaka, 1992:91-92)

Pada dasarnya permainan tradisonal yaitu permainan-permainan yang tidak boleh di tinggalkan, karena permainan tradisional merupakan permainan daerah yang patut dikembangkan akan adanya tradisi.

### 2.1.9.1 Pengertian Egrang Batok

Egrang batok kelapa, egrang jenis ini dibuat dari bahan dasar tempurung yang tengahnya dilubangi lalu diberi plastic atau dadung pada tengah batok untuk memainkannya. Fungsi utama sama seperti dolanan lain untuk permainan anak-anak dan bisa dilombakan.

Permainan ini menguji ketangkasan anak dan kecepatan berjalan diatas egrang batok kelapa. Perlu berhati-hati bermain egrang batok kelapa ini karena pemain bisa jatuh saat melangkah diatas batok. Anak yang paling cepat berjalan dengan batok kelapa dan tidak pernah jatuh dianggap sudah pandai melakukannya. (Sri mulyani, 2013 : 44-45)

## 2.2 Kerangka Berfikir

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari suatu pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani sangat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak karena unsur utama dari pendidikan jasmani adalah gerak,dengan bergerak seorang anak akan belajar dan mengetahui banyak hal (Adang Suherman, 2000:1-13).

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi seorang anak. Dalam bermain anak akan melakukan banyak aktivitas gerak sehingga dengan bermain selain anak merasa senang, juga dapat belajar dan mengembangkan dirinya. Pembelajaran pendidikan jasmani melalui pendekatan bermain sangat

baik untuk diterapkan di tingkat sekolah dasar, karena karakteristik dari siswa sekolah dasar yaitu suka bermain. Namun dalam proses mencapai hasil pembelajaran yang maksimal masih mengalami hambatan-hambatan yang merupakan masalah klasik. Salah satunya yaitu kurang memanfaatkan sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran gerak dasar serta kurangnya kreativitas dan inovasi guru dalam merancang pembelajaran-pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Pengembangan permainan ESGRANGTOK merupakan salah satu upaya yang harus dilakukan. Pengembangan permainan ESGRANGTOK diharapkan siswa dapat bergerak aktif sehingga akan mengembangkan keterampilan dan kemampuan siswa, siswa tidak lagi merasa bosan dan terpaksa dalam mengikuti pembelajaran.

# BAB III

# METODE PENGEMBANGAN

## 3.1 Model Pengembangan

Penelitian adalah sebuah cara untuk menemukan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan atau rumusan masalah dengan menggunakan prosedur yang sistematis dan ilmiah. Agar seseorang dapat melakukan kegiatan penelitian maka harus mengetahui metode yang akan digunakan dalam penelitiannya. Adapun pengertian metode secara umum dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2012:3).

Sedangkan metode yang dimaksud dalam penelitian ini adalah cara ilmiah untuk pemecahan masalah bagaimana pengembangan model permainan esgrangtok untuk pembelajaran gerak dasar manipulatif dalam penjasorkes pada siswa kelas IV sekolah dasar negeri di ulujami pemalang.

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012 : 407).

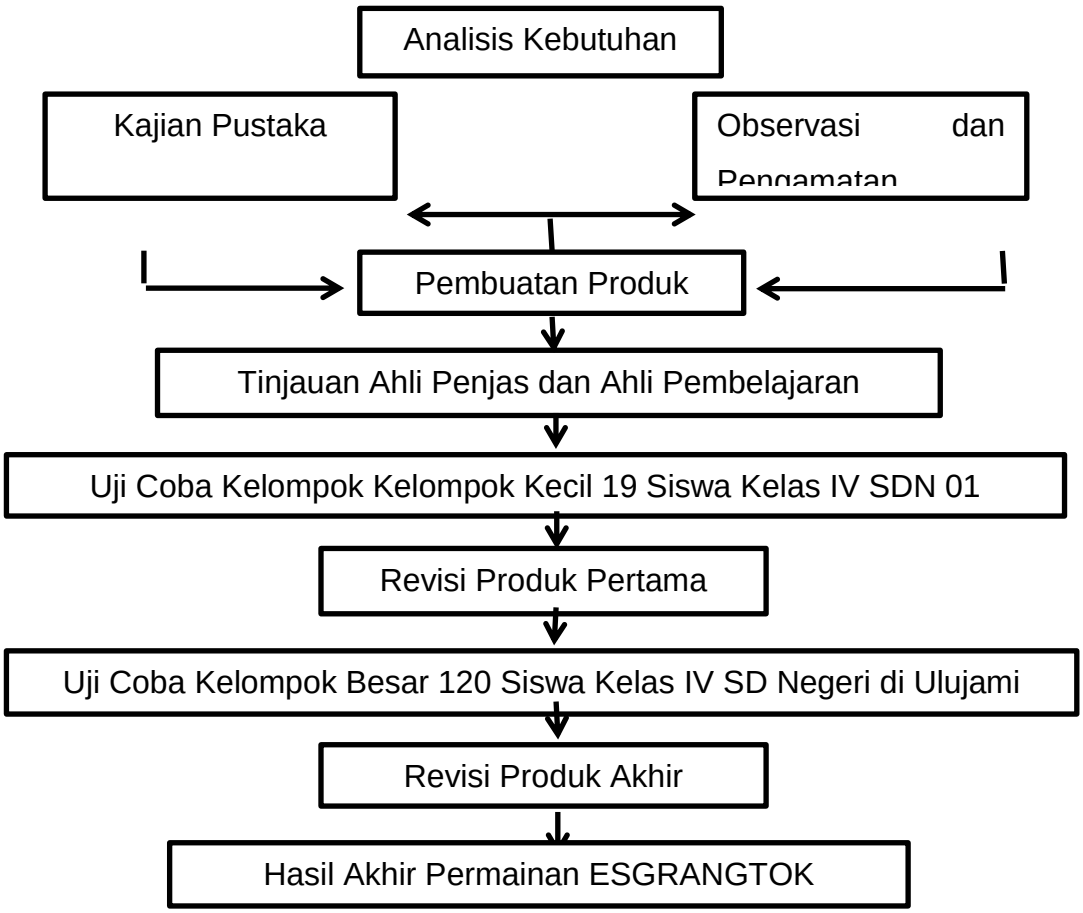
Penelitian dan pengembangan biasanya disebut pengembangan berbasis penelitian (*reseach-based-development)* merupakan jenis penelitian yang sedang meningkat penggunaannya dalam pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian, penelitian pengembangan mengembangkan permaianan esgrangtok disesuaikan dengan keadaan atau luas lapangan yang telah tersedia, serta dari jumlah pemain itu sendiri. Dan penelitian ini juga disesuaikan dengan

keterbatasan waktu, tenaga dan biaya sehingga tidak mengambil subyek yang besar. Langkah yang dilakukan dalam penelitian permaianan ESGRANGTOK adalah sebagai berikut :

1) Melakukan penelitian pendahuluan dan mengumpulkan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka
2) Mengembangkan draft awal pada peraturan permaianan estafet egrang batok
3) Diskusi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan satu ahli pembelajaran
4) Uji coba draft awal (yang berupa peraturan permainan estafet egrang batok).
5) Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas satu ahli pembelajaran, serta uji coba I, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis.
6) Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil evaluasi dan uji coba I. revisi ini digunakan untuk perbaikan produk awal yang dibuat oleh peneliti.
7) Uji coba II kelas besar.

## 3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada pengembangan produk ini melalui langkah-langkah sebagai berikut:




Gambar 3.1 Prosedur Model Pengembangan Permainan ESGRANGTOK Untuk Pembelajaran Gerak Dasar Manipulatif

(Brog dan Gall dalam punaji setyosari (2010:215)

### 3.2.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dengan pengamatan secara langsung tentang pembelajaran penjasorkes khususnya pembelajaran gerak dasar pada siswa kelas IV.

Analisis kebutuhan bertujuan untuk menentukan apakah permainan ini dapat diterapkan sebagai pembelajaran penjasorkes khususnya pembelajaran gerak dasar manipulatif pada siswa kelas IV SD Negeri di Ulujami Pemalang

### 3.2.2 Pembuatan Produk Awal

Berdasarkan hasil observasi melalui pengamatan lapangan, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk berupa pengembangan permainan ESGRANGTOK untuk pembelajaran gerak dasar manipulatif. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli penjas dan ahli pembelajaran, serta siswa kelas IV SD Negeri di Ulujami Pemalang sebagai subyek dalam penelitian ini

### 3.2.3 Uji Coba I

Setelah membuat produk permainan ESGRANGTOK dan telah dievaluasi oleh para ahli serta mendapat saran maka selanjutnya produk diuji cobakan dalam kelompok kecil. Pelaksanaan uji coba kelompok kecil dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu: (1) menetapkan desain uji coba, (2) menentukan subyek uji coba, (3) menyusun instrumen pengumpulan data, (4) menetapkan teknik analisis data. Subjek dalam uji coba kelompok kecil yaitu 19 siswa kelas IV di SD Negeri 01 Pesantren Ulujami Pemalang yang di ambil secara acak. Pelaksanaan uji coba kelompok kecil dimulai dengan menjelaskan aturan dan cara bermain

permainan ESGRANGTOK serta unsur-unsur teknik dasar yang terdapat didalamnya. Permainan ESGRANGTOK pada uji coba kelompok kecil dilakukan secara berulang-ulang yang bertujuan agar siswa mengerti dan memahami cara bermain permainan ESGRANGTOK.

### 3.2.4 Revisi Produk Pertama

Setelah uji coba produk dilaksanakan maka dilakukan revisi produk pertama. Hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil digunakan sebagai perbaikan dari produk yang akan di uji cobakan.

### 3.2.5 Uji Coba II

Setelah prduk pertama kemudian dilakukan uji coba kelompok besar yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang dilakukan pada evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil apakah pengembangan permainan tersebut dapat diterapkan untuk pembelajaran gerak dasar manipulatif di tingkat sekolah dasar.

Uji coba kelompok besar dilakukan oleh 40 siswa dikelas IV pada sekolah SD Negeri 01 Pesantren, SD Negeri 02 Padek, SD Negeri 03 Pagergunung. Siswa dijelaskan tentang aturan dan cara bermain permainan ESGRANGTOK, serta unsur-unsur teknik dasar dalam permainan ESGRANGTOK yang telah direvisi. Data uji coba kelompok besar dihimpun dengan menggunakan kuisioner yang telah diisi oleh siswa setelah melakukan uji coba kelompok besar.

Permainan ESGRANGTOK pada uji coba kelompok besar diberikan secara berulang-ulang agar siswa mengerti dan memahami cara bermain, mengetahui peraturan, dan cara menentukan pemenang dalam permainan ESGRANGTOK.

Produk yang telah direvisi, berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil kemudian di uji cobakan lagi dengan subjek uji coba yang lebih besar. Uji coba

kelompok besar dilakukan oleh siswa kelas IV pada SD Negeri 01 Pesantren, SD Negeri 02 Padek, SD Negeri 03 Pagergunung Kecamatan Ulujami Kabupaten Pemalang yang di ambil secara acak dan data uji coba kelompok besar dihimpun dengan menggunakan kuesioner. Kenapa alasan saya melakukan uji coba kelompok besar mencakup 3 sekolah dasar, karena sama-sama mempunyai permasalahan yang sama kurangnya keefektifan dan kurangnya pengenalan alat tradisional pada proses pembelajaran. Pada dasarnya SD Negeri 01 Pesantren yang mencakup siswa paling banyak didaerah Ulujami bagian barat, selanjutnya SD Negeri 03 Pagergunung yang mencakup siswa paling banyak didaerah Ulujami bagian tengah, dan yeng terakhir yaitu SD Negeri 02 Padek yang mencakup siswa paling banyak didaerah Ulujami bagian timur.

### 3.2.6 Revisi Produk Akhir

Setelah mendapatkan masukan dari para ahli penjas dan guru penjasorkes kemudian dilakukan revisi produk. Revisi produk dilakukan untuk memperbaiki produk sebelum produk akhir digunakan.

### 3.2.7 Hasil Akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari uji coba kelompok besar yang berupa pengembangan permainan ESGRANGTOK untuk pembelajaran gerak dasar manipulatif pada siswa kelas IV SD Negeri di Ulujami Pemalang. Pengembangan permainan ini dapat digunakan sebagai alternatif proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam penyampaian materi pendidikan jasmani.

## 3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk penelitian ini bertujuan untuk memperoleh efektifitas, efisiensi dan kebermanfaatan produk.

### 3.3.1 Desain Uji Coba

#### 3.3.1.1 Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 5-6 oktober 2015 di SD Negeri 01 Pesantren Kecamatan Ulujami Kabupaten Pemalang subyek uji coba siswa kelas IV yang berjumlah 19 siswa. Pada tahap ini siswa diberi penjelasan dan peraturan permainan ESGRANGTOK kemudian melakukan uji coba permainan ESGRANGTOK secara berulang-ulang agar siswa mengerti dan memahami. Setelah uji coba siswa diharapkan mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan.

#### 3.3.1.2 Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 2-17 november 2015 di SD Negeri 01 Pesantren, SD Negeri 02 Padek, dan SD Negeri 03 Pagergunung Kecamatan Ulujami Kabupaten Pemalang dengan subjek uji coba siswa kelas IV yang berjumlah 40 siswa pada setiap kelasnya. Pada tahap ini siswa diberi penjelasan peraturan permainan ESGRANGTOK dan teknik dasar dalam gerak dasar manipulatif yang dilakukan secara berulang-ulang agar siswa mengerti dan memahami cara bermain permainan ESGRANGTOK kemudian uji coba kelompok besar pada permainan yang telah direvisi pada uji coba kelompok kecil. Setelah uji coba kelompok besar siswa wajib mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan.

### 3.3.2 Subjek Uji Coba

Subyek uji coba dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Subyek uji coba dalam kelompok kecil yang terdiri dari 19 siswa kelas IV di SD Negeri 01 Pesantren.

2. Subyek uji coba dalam kelompok besar yang terdiri dari 40 di setiap siswa kelas IV SD Negeri 01 Pesantren, SD Negeri 02 Padek, & SD Negeri 03 Pagergunung.
3. Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjas dan satu ahli pembelajaran.

### 3.4 Rancangan Produk

Rancangan produk merupakan draf awal model pengembangan dari uji coba pertama yang diperbaiki (direvisi) agar dapat dilaksanakan pada tahap selanjutnya

### 3.5 Jenis Data

Penelitian ini menggunkan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan kuesioner yang berupa kritik dan saran dari ahli penjas dan narasumber secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh berwujud deskriptif persentase. Data diperoleh melalui pengamatan dan pemberian angket dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes pada permainan ESGRANGTOK.

### 3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuesioner dan pengalaman gerak siswa. Kuesioner digunakan untuk pengumpulan data dari evaluasi ahli penjas dan ahli pembelajaran terhadap produk yang dihasilkan. Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa aspek-aspek yang harus dinilai tentang kelayakan produk sedangkan kuesioner yang digunakan oleh siswa berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa untuk mengetahui keterimaan dalam menggunakan produk.

Kuisioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam kuisioner berupa kualitas

model permainan estafet egrang batok. Serta komentar dan saran umum jika ada rentangan evaluasi mulai dari (kurang baik), (baik) dan (sangat baik) dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia .

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

Berikut ini adalah aspek/faktor dan sub indikator yang akan digunakan pada lembar evaluasi ahli pembelajaran:

Tabel 3.1 Untuk Ahli Pembelajaran & Ahli penjas: Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir

| No | Faktor | Indikator | Jumlah |
|---|---|---|---|
| 1. | Relevansi produk | Terkaitnya produk dengan materi pembelajaran | 7 |
| | | Terkaitnya produk dengan karakteristik siswa | 3 |
| 2. | Konsistensi Produk | Konsistensi materi dalam pembelajaran | 2 |
| 3. | Kecukupan Produk | Efektivitas materi dalam tujuan pembelajaran | 8 |

Kuesioner yang digunakan untuk siswa berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dengan alternatif jawaban " **a b** dan **c**". Faktor yang digunakan dalam kuesioner meliputi aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Cara pemberian skor pada alternatif jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Jawaban Kuesioner “Benar” atau “Salah” Skor

| Alternatif Jawaban | Keterangan | Jumlah Skor |
|---|---|---|
| Benar | Positif | 1 |
| Salah | Negatif | 0 |

Tabel 3.3 Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner Siswa

| No | Faktor | Indikator | Jumlah |
|---|---|---|---|
| 1 | Psikimotor | Kemampuan siswa mempraktekkan gerak dasar dalam permainan ESGRANGTOK | 3 |
| 2 | Kognitif | Kemampuan siswa dalam memahami peraturan dan pengetahuan siswa terhadap pengembangan permainan ESGRANGTOK | 15 |
| 3 | Afektif | Menampilkan sikap dalam bermain ESGRANGTOK kerja sama, kejujuran, toleransi, tanggung jawab | 4 |

## 3.7 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Muhammad Ali dalam Dewi Rosinah (2012:40).

$$NP = \frac{n}{N} X\ 100$$

Keterangan:

NP = nilai dalam %

n = nilai yang diperoleh

N = jumlah seluruh nilai

100 = konstata

Kriteria persentase berdasarkan Mohammad Ali (1987:184) dalam skripsi Dewi Rosinah (2012:40). Pada tabel 3.4 disajikan klasifikasi dalam persentase.

Tabel 3.4 Klasifikasi Analisis Persentase

| **Persentase** | **Klasifikasi** | **Makna** |
|---|---|---|
| 0 – 20 % | Tidak Baik | Dibuang |
| 20,01 % - 40 % | Kurang baik | Diperbaiki |
| 40,01 % - 70 % | Cukup | Digunakan (bersyarat) |
| 70,01 % - 90 % | Baik | Digunakan |
| 90,01 – 100 % | Sangat Baik | Digunakan |

Sumber: Muhammad Ali dalam Dewi Rosinah (2012:40)

# BAB IV

# HASIL PENGEMBANGAN

## 4.1 Penyajian Data Hasil Uji Coba I

### 4.1.1 Data Analisis Kebutuhan

Untuk mengetahui permasalahan-permasalahan pembelajaran yang terjadi di lapangan terutama berkaitan dengan proses pembelajaran pendidikan jasmani, serta permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan analisis kebutuhan, kegiatan ini dilakukan dengan cara melakukan observasi dan pengamatan langsung yaitu menganalisis proses pembelajaran yang sesungguhnya di lapangan dan melakukan studi pustaka atau kajian pustaka.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri 01 Pesantren, SD Negeri 02 Padek dan SD Negeri 03 Pagergunung Kecamatan Ulujami Kabupaten Pemalang menunjukan sarana prasarana di SD Negeri 01 Pesantren masih dalam kurang baik tetapi proses pembelajaran penjasorkesnya sudah lumayan baik, sedangkan di SD Negeri 02 Padek sarana prasarana belum baik tetapi proses pembelajarannya kurang baik dan di SD Negeri 03 Pagergunung sarana prasarana kurang baik tetapi proses pembelajarannya kurang baik. Hanya proses pembelajarannya selalu menggunakan kategori mata pelajaran tertentu saja seperti bola basket, sepak bola, dan bola volley. Namun dalam materi gerak dasar yang menggunakan permainan tradisional di 3 SD Negeri di Kecamatan Ulujami masih dalam kategori kurang, dan bahkan dalam materi pembelajaran belum pernah diajarkan atau dikembangkan.

Hasil pengamatan dan wawancara di SD Negeri 01 Pesantren, SD Negeri 02 Padek dan SD Negeri 03 Pagergunung Kecamatan Ulujami Kabupaten

Pemalang menyatakan bahwa dalam pembelajaran gerak dasar di temukan permasalahan sebagai berikut: 1) Kurangnya sarana dan prasarana sebagai media untuk proses pembelajaran 2) Kurang memberikan inovasi dan modifikasi permainan dalam proses pembelajaran 3) Kurang memberikan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional 4) Kurangnya sosialisasi tentang materi ajar yang luas, supaya siswa tidak selalu cenderung hanya ke sepak bola saja.

Di dalam pembelajaran gerak dasar terdapat aspek-aspek pendidikan yaitu aspek psikomotor serta afektif dan kognitif untuk membentuk karakter manusia seutuhnya, oleh karena itu peneliti berusaha mengembangkan model Permainan ESGRANGTOK untuk Pembelajaran Gerak Dasar Manipulatif Pada Siswa Kelas IV di sekolah dasar.

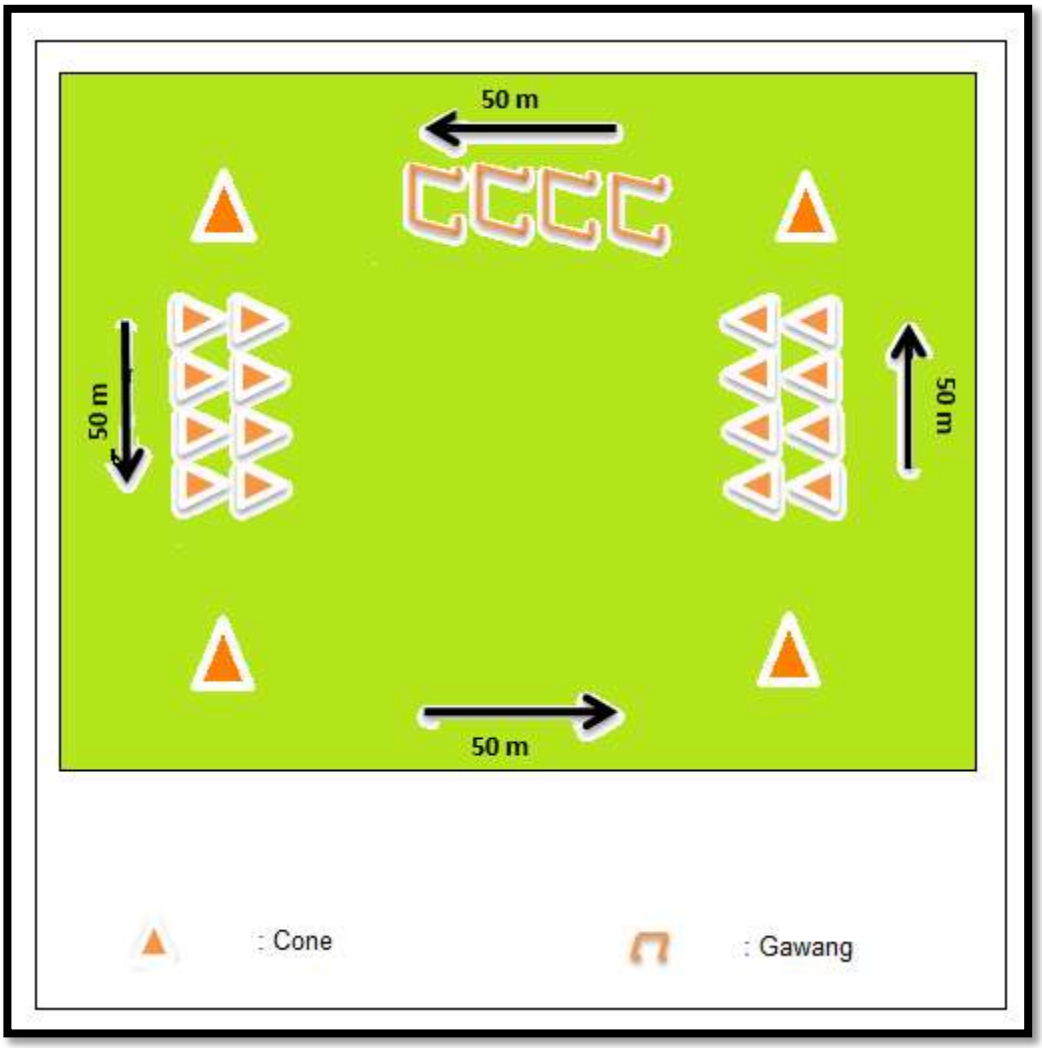
### 4.1.2 Deskripsi Draf Produk Awal

Permainan ESGRANGTOK adalah pengembangan permainan untuk pembelajaran gerak dasar dengan menggunakan alat yaitu cone, egrang batok dan gawang kecil. Permainan ESGRANGTOK dimainkan dengan cara beregu dalam satu regu dimainkan oleh 4 orang, dengan cara setiap pemain harus berlomba-lomba berjalan cepat dengan memakai egrang menuju ke pos satu regunya untuk bergatian dengan teman satu regunya hingga melewati pos-pos selanjutanya dan permainan ini menggunakan empat pos untuk mencapai garis finish dengan ukuran pos pertama ke pos selanjutanya berjarak 50 meter. Permainan ini tidak boleh curang seperti mengganggu laju lawannya. untuk penentuan pemenang permainan ini yaitu apabila pemain regu mendapat jatah lari dinomor terakhir dan menyentuh garis finish terlebih dahulu itu sebagai pemenang.

#### 4.1.2.1 Sarana dan prasarana Permainan ESGRANGTOK

1. Lapangan Permainan

Lapangan permainan ESGRANGTOK berbentuk kotak dengan ukuran panjang 50 meter dan lebar 50 meter. Lapangan permainan terdiri ada 4 pos: pos pertama untuk start pemain dalam setiap regunya, pos kedua dan ketiga untuk pergantian pemain yang wajib dilakukan dalam setiap regunya, pos keempat yaitu finish.




Gambar 4.1 Lapangan permainan ESGRANGTOK
Sumber : Hasil penelitian

2. Peralatan

1) Egrang

Egrang yaitu alat yang digunakan dalam setiap regu atau timnya, yang berhasil membawa satu pasang egrang tercepat untuk mewakili regu atau timnya itu yang menjadi pemenang. Ukuran egrang yang digunakan dalam permainan ESGRANGTOK ini berdiameter 10-11 cm dengan kestabilan tinggi tali pada saat di pakai yaitu sepinggang pemakai.

Gambar 4.2 Egrang yang digunakan
Sumber : Dokumentasi penelitian

2) Cone (media rintangan)

Media rintangan yang digunakan adalah cone untuk lari zig-zag dengan membawa egrang

Gambar 4.3 Cone sebagai media rintangan
Sumber : Dokumentasi penelitian

3) Gawang kecil (Media rintangan)

Media rintangan yang digunakan adalah rangkaian seperti gawang yang menggunakan paralon, melewati tatanan itu dengan cara melangkahinya menggunakan egrang batok

Gambar 4.4 Gawang sebagai media rintangan dengan tinggi 50cm
Sumber : Dokumentasi penelitian

#### 4.1.2.2 Peraturan dan Cara Bermain Permainan ESGRANGTOK

Permainan ESGRANGTOK merupakan suatu pengembangan permainan untuk pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam pembelajaran gerak dasar jalan dan lari di sekolah dasar. Peraturan yang diterapkan sederhana diharapkan peserta didik mudah memahami cara bermain serta mempraktekkan gerak dasar yang ada dalam permainan ESGRANGTOK. Peraturan-peraturan permainan ESGRANGTOK adalah sebagai berikut:

1. Jumlah pemain
   a) Permainan ESGRANGTOK dimainkan oleh regu atau tim
   b) Setiap regu terdiri dari 4 pemain.
   c) Jumlah pemain dapat disesuaikan dengan bentuk dan banyaknya pos yang digunakan.
2. Perlengkapan pemain
   a) Memakai baju olahraga

b) Memakai celana olahraga pendek

c) Memakai kaos kaki

d) Memakai sepatu olahraga

3. Waktu bermain dan Permulaan Permainan

a) Permainan ESGRANGTOK tidak di batasi dengan waktu kelompok yang berhasil menyentuh garis finish tercepat maka menjadi pemenang

b) Permulaan permainan dimulai setelah wasit membunyikan peluit.

c) Permulaan permainan dilakukan dengan perwakilan pemain yang berada digaris start

4. Wasit

a) Permainan ESGRANGTOK dipimpin oleh satu orang wasit

b) Wasit bertugas memimpin permainan.

c) Wasit mempunyai wewenang penuh untuk mengawasi dan mengambil keputusan di dalam jalannya permainan

5. Jalannya permainan

a) Pemain dibagi untuk menempati pada setiap posnya.

b) Sebelum permainan dimulai pemain terlebih dahulu mendengarkan intruksi atau arahan tata cara permainan

c) Setiap regu menempatkan diri di garis start sesuai dengan area yang di tentukan

d) Setiap pemain harus melewati rintangan secara urut di area permainan.

e) Masing-masing regu/tim hanya diperbolehkan membawa satu pasang egrang batok.

f) Setiap pemain dalam melakukan permainan harus urut sesuai dengan nomor urutannya

g) Untuk menuju ke target sasaran pemain harus melewati rintangan.

h) Dalam permainan ini setiap kelompok harus melewati empat pos atau lebih

i) Untuk memasuki disetiap pos disitu setiap regunya wajib bergantian pemain.

j) Kelompok atau regu yang tercepat dan yang paling cepat menyentuh garis finish itu yang menjadi pemenang.

6. Aturan di area permainan

a) Apabila pemain jatuh harus mengulang dari pos yang di tempatinya.

b) Pemain akan di diskualifikasi apabila berbuat curang seperti mengganggu laju lawannya

c) Penentuan pemenang dari permainan ini yaitu apabila pemain regu yang mendapat jatah lari di nomor terakhir dan menyentuh garis finish terlebih dahulu ditentukan sebagai pemenang.

d) Dalam permainan terdiri dari satu wasit sebagai pengamat dan pengadil jalannya pertandingan.

7. Cara mencetak poin

Setelah berhasil melewati pos-pos dan rintangan dalam kerjasama tim dan menyentuh garis finish paling awal itu yang ditentukan sebagai pemenang.

8. Pelanggaran

a) Pemain tidak diperbolehkan memukul, mendorong, menjegal dengan keras, dan kontak fisik yang merugikan pemain lawan.

b) Apabila pemain dari masing-masing kelompok dalam berjalan jatuh atau pada saat melewati rintangan gagal maka dianggap pelanggaran dan harus mengulangi dari awal rintangan.

### 4.1.3 Validasi Ahli

#### 4.1.3.1 Validasi Draf Produk Awal

Sebelum diujicobakan dalam uji kelompok kecil produk awal model pengembangan permainan ESGRANGTOK ini perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian ini. Validasi ini dilakukan oleh salah satu ahli penjas Ricko Irawan S.Pd, M.Pd, yang merupakan dosen FIK UNNES dan satu ahli pembelajaran yaitu Moh Khudri S.Pd. yang merupakan guru penjas di SD Negeri 01 Pesantren. Validasi dilakukan dengan memberikan draf produk awal model permainan ESGRANGTOK kepada ahli penjas dan guru pembelajaran di sertai lembar evaluasi yang dimaksudkan untuk mengetahui pendapat para ahli terhadap model permainan ESGRANGTOK serta meminta saran dari para ahli supaya lebih efektif dan efesien untuk proses pembelajaran penjasorkes di tingkat sekolah dasar. Lembar evaluasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Lembar evaluasi kualitas

Lembar evaluasi kualitas berupa kuesioner yang berisi aspek kualitas dari produk yang dibuat yaitu permainan ESGRANGTOK. Pada lembar evaluasi kualitas menggunakan skala *likert* dengan rentang nilai mulai dari 1 sampai dengan 5

2. Lembar komentar dan saran umum

Pada lembar ini, para ahli diharapkan mengisi komentar dan saran untuk produk awal yang dibuat berupa saran terhadap bagian yang direvisi, alasan direvisi maupun saran perbaikan.

3. Kesimpulan

Para ahli diharapkan memberikan kesimpulan apakah permainan ESGRANGTOK telah dinyatakan (1) Layak digunakan / uji coba kelompok kecil tanpa revisi, (2) Layak di gunakan / uji coba kelompok kecil dengan revisi sesuai saran, (3) Tidak layak untuk digunakan / uji coba kelompok kecil.

Data yang diperoleh dari pengisian evaluasi para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk permainan ESGRANGTOK dapat digunakan untuk uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

### 4.1.3.2 Deskripsi Data Validasi Ahli

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah permainan ESGRANGTOK dapat digunkan sebagai uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil pengisian kuesioner dari ahli penjas dan ahli pembelajaran dapat dilihat pada lampiran.

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner ahli penjas dan ahli pembelajaran di dapat katagori penilaian **"cukup baik" ,** oleh karena itu dapat di simpulkan bahwa model permainan ESGRANGTOK bagi kelas IV sekolah dasar dapat digunakan untuk uji coba kelompok kecil dengan revisi sesuai saran.

### 4.1.3.3 Revisi Draf Produk Awal Sebelum Uji Coba Kelompok Kecil

Saran dan komentar dari ahli penjas dan ahli pembelajaran terhadap produk, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran dari ahli penjas dan ahli pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.1 Revisi Draf Prodak Awal

| No | Hal yang perlu direvisi | Alasan | Saran |
|---|---|---|---|
| 1 | Jarak Tempuh | Terlalu jauh | Jarak kurang lebih 20m. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2 | Rintangan | rintangan tidak rata | Rintangan dibuat seimbang atau sama |
| 3 | Setelan tali | Tidak fleksibel | Membuat setelan tali agar dapat diperpanjang dan sebaliknya |

Hasil produk pengembangan permainan ESGRANGTOK untuk pembelajaran gerak dasar yang direvisi sesuai dengan masukan dan saran dari ahli penjas dan ahli pembelajaran yaitu jarak yang digunakan 20 meter, rintangan dibuat seimbang yaitu zig-zag, lompat, dan membuat setelan tali.

## 4.2 Hasil Analisis Data pada Uji Coba I

Setelah produk permainan ESGRANGTOK divalidasi oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran serta dilakukan revisi, maka produk diujicobakan dalam kelompok kecil. Pada tanggal 5 Oktober 2015 peneliti melakukan pengenalan produk kepada siswa dengan memberikan penjelasan tentang pereturan dan cara bermainan permainan ESGRANGTOK yang kemudian mempraktikan. Pada tanggal 6 Oktober 2015 produk yang diujicobakan pada 19 siswa kelas IV SD Negeri Pesantren. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan ataupun keefektifan produk saat digunkan oleh siswa.

Data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba kelompok kecil ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan produk yang dikembangkan. Data uji coba kelompok kecil dihimpun dengan kuesioner dan pengamatan lapangan.

Berdasarkan data yang diperoleh dalam uji coba kelompok kecil, berikut ini tabel hasil kuesiner uji coba kelompok kecil.

Tabel 4.2 Hasil Kuesioner tentang Pengetahuan Siswa Uji Coba Kelompok kecil

| No | Aspek yang dinilai | Jawab an | % | Kriteria |
|---|---|---|---|---|
| | **ASPEK KOGNITIF** | | | |
| 1. | Permainan ESGRANGTOK yang terdiri dari egrang batok merupakan permainan? | B | 47 | Cukup Baik |
| 2. | Setiap tim pasti mempunyai pemain, dalam permainan ESGRANGTOK yang sudah dimainkan terdiri dari tim. Berapakah jumlah pemain dalam masing-masing tim? | B | 47 | Cukup Baik |
| 3. | Apakah yang dimaksud dengan permainan Esgrangtok? | A | 68 | Cukup Baik |
| 4. | Secara umum ada satu teknik dasar yang harus dikuasai dalam permainan ESGRANGTOK? | A | 63 | Cukup Baik |
| 5 | Setiap permainan pasti ada pemenangnya. Cara menentukan pemenang dalam permainan ESGRANGTOK adalah? | A | 37 | Kurang baik |
| 6. | Dalam permainan ESGRANGTOK pasti mempunyai kelemahan seperti jatuh dari egrang batok. Jika dari salah satu pemain melakukan kelemahan itu, pemain? | A | 63 | Cukup Baik |
| 7. | Berpakain rapi saat pelajaran merupakan salah satu nilai kedislipinan yang muncul dalam permainan ESGRANGTOK. Sedangkan nilai sportivitas dalam permainan ESGRANGTOK di tunjukan dengan perilaku? | C | 53 | Cukup Baik |
| 8. | Permainan ESGRANGTOK merupakan permainan estafet egrang batok dalam permainan itu pasti mempunyai arena/pos | A | 58 | Cukup Baik |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | untuk memberikan estafet yang terdiri dari panjang lintasan dari arena/pos ke posnya berjarak? | | | |
| 9 | Berani mengemukakan pendapat secara terbuka dalam pembelajaran penjasorkes merupakan contoh sikap? | A | 47 | Cukup Baik |
| 10. | Sebuah permainan ESGRANGTOK yang terdiri dari tim pasti membutuhkan hal/sikap yang harus dikuatkan, contohnya ? | B | 47 | Cukup Baik |
| 11. | Permainan ESGRANGTOK dapat dimainkan oleh? | C | 68 | Cukup Baik |
| 12. | Dalam sebuah permainan ESGRANGTOK itu wajib melibatkan? | C | 53 | Cukup Baik |
| 13. | Apa manfaat permainan ESGRANGTOK ini bagi siswa? | C | 58 | Cukup Baik |
| 14. | Alat apa saja yang diperlukan dalam permainan ESGRANGTOK? | B | 26 | Tidak Baik |
| 15. | Saling mendukung dengan teman yang sedang bermain termasuk sikap? | B | 74 | Baik |

Sumber: Hasil Kuesioner Uji Coba Kelompok kecil

Tabel 4.3 Hasil Pengamatan Aspek Psikomotor Siswa Uji Coba Kelompok kecil

| No | Aspek yang dinilai | % | Kriteria |
|---|---|---|---|
| 1. | Kemampuan siswa melakukan jalan dengan Egrang | 72,37% | Baik |
| 2. | Kemampuan siswa melakukan gerakan zig-zag | 67,11% | Cukup Baik |
| 3. | Kemampuan siswa melakukan melangkah melewati gawang | 65,79% | Cukup Baik |
| Rata-rata | | 68,42% | Cukup Baik |

Sumber: Hasil pengamatan Uji Coba Kelompok kecil

Berdasarkan data pada hasil kuesioner tanggapan siswa terhadap model permainan ESGRANGTOK dalam aspek kognitif didapat rata-rata persentase

pilahan jawaban yang sesuai yaitu 54,04%, sehingga permainan ESGRANGTOK pada aspek kognitif termasuk dalam kreteria cukup baik dan hasil pengamatan siswa aspek psikomotorik didapat rata-rata persentase 68,42%, sehingga permainan ESGRANGTOK pada aspek psikomotor termasuk dalam kriteria cukup baik.

Aspek afektif siswa ketika melakukan permainan ESGRANGTOK dilihat pada tabel:

Tabel 4.4 Aspek Afektif Siswa Ketika Melakukan Permainan ESGRANGTOK

| No | Kerja Sama | Toleransi | Jujur | Tanggung Jawab |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 3 | 2 | 4 | 3 |
| 2 | 3 | 3 | 4 | 3 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 4 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 5 | 2 | 3 | 3 | 3 |
| 6 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 7 | 3 | 2 | 3 | 3 |
| 8 | 3 | 2 | 3 | 3 |
| 9 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 10 | 4 | 2 | 3 | 4 |
| 11 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 12 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| 13 | 2 | 2 | 3 | 4 |
| 14 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 15 | 2 | 2 | 3 | 3 |
| 16 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| 17 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 18 | 3 | 2 | 3 | 3 |
| 19 | 3 | 3 | 4 | 4 |
| jumlah | 53 | 48 | 58 | 60 |
| rata-rata | 2,79 | 2,53 | 3,05 | 3,16 |
| Max | 95 | 95 | 95 | 95 |
| persentase (%) | 55,79 | 50,53 | 61,05 | 63,16 |

Sumber: Hasil Penelitian (2015

Berdasarkan tabel di atas diperoleh dalam uji kelompok kecil terdapat aspek afektif siswa atau sikap siswa yang diharapkan mengenai kerjasama, toleransi, jujur dan tanggung jawab. Dalam permainan ESGRANGTOK persentase kerjasama diperoleh sebesar 55,79%, sehingga termasuk dalam kriteria “cukup baik”. Dalam permainan ESGRANGTOK presentasi toleransi diperoleh sebesar 50,53%, sehinnga termasuk dalam kriteria “cukup baik”. Dalam permainan ESGRANGTOK persentase jujur diperoleh sebesar 61,05%, sehinnga dalam kriteria “cukup baik”. Dalam permainan ESGRANGTOK persentase tanggung jawab diperoleh sebesar 63,16%, sehingga dalam kriteria “cukup baik”. Rata-rata aspek afektif siswa diperoleh sebesar 57,63%, sehingga termasuk dalam kriteria “cukup baik”. Secara keseluruhan aspek afektif siswa dalam uji coba kelompok kecil termasuk dalam kriteria “cukup baik”

### 4.2.1 Pengukuran Kualitas Produk oleh Alhi Penjas dan Ahli Pembelajaran

Pengukuran kualitas produk di uji cobakan kepada ahli penjas dan ahli pembelajaran untuk memperolah data secara kualitatif agar produk yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar terutama siswa kelas IV SD 01 Pesantren, peneliti menggunakan angket di mana ahli penjas dan ahli pembelajaran memberikan tanggapan terhadap produk yang telah dibuat. Berdasarkan tabel hasil lembar evaluasi kualitas produk dari ahli penjas dan ahli pembelajaran uji coba kelompok kecil, yaitu:

Tabel 4.5 lembar evaluasi kualitas

| No | Keterangan | Skor Penilaian | |
|---|---|---|---|
| | | **Ahli penjas** | **Ahli Pembelajaran** |
| 1 | Jumlah | 62 | 68 |
| 2 | Rata-rata | 3,1 | 3,4 |
| 3 | Persentase | 62% | 68% |

Sumber: Hasil angket ahli penjas dan ahli pembelajaran (2015)

Tabel 4.6 Saran Perbaikan Model Permainan oleh Ahli

| No | Responden Ahli | Saran |
|---|---|---|
| 1. | Ricko Irawan, S.Pd. M.P.d | Setiap timnya sudah mendapatkan nilai maksimal 10, tetapi dalam kerja sama tim melakukan pelanggaran nilai berkurang 1<br>Mengunakan gawang yang dapat disetel |
| 2. | M.Khudri, S.P.d | Jarak jangan terlalu panjang cukup 20 meter saja.<br>Setiap Pos diberi Bendara |

Sumber: Hasil angket ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran

Berdasarkan hasil tabel 4.6 terlihat beberapa saran dari para ahli, sehinnga dapat disimpulkan bahwa model pengembangan permainan ESGRANGTOK terlihat kurang maksimal, sehingga perlu adanya revisi supaya model permainan ESGRANGTOK lebih efektif, efesien dan menarik.

### 4.2.2 Deskriptif Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasrkan hasil uji coba kelompok kecil yang diperoleh melalui kuesiner dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aspek siswa dapat mengetahui tentang jenis permainan ESGRANGTOK, didapat persentase 47%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek tersebut memenuhi kriteria **cukup baik.**
2. Aspek siswa dapat mengetahui jumlah pemain dalam permainan ESGRANGTOK, didapat persentase 47%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik**.

3. Aspek siswa dengan apa yang dimaksud dalam permainan ESGRANGTOK, didapat persentase 68%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik**.
4. Aspek siswa bisa menguasai dan paham dengan salah satu teknik dasar dalam permainan ESGRANGTOK, didapat persentase 63%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik**.
5. Aspek siswa paham cara menentukan pemenang saat bermain permainan ESGRANGTOK, didapat persentase 37%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **tidak baik**.
6. Aspek siswa mengetahui saat melanggar peraturan pada saat bermain permainan ESGRANGTOK, didapat persentase 63%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik**.
7. Aspek siswa mengetahui tentang nilai sportivitas saat bermain permainan ESGRANGTOK, didapat persentase 53%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik**.
8. Aspek siswa mengetahui jarak lintasan dalam permainan ESGRANGTOK, didapat persentase 58%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik**.
9. Aspek siswa berani mengemukaan pendapat secara terbuka dalam permainan ESGRANGTOK, didapat persentase 47%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik**.
10. Aspek siswa membutuhkan hal/sikap saat bermain dalam satu tim di permainan ESGRANGTOK, didapat persentase 47%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik**.

11. Aspek siswa mengetahui bahwa permainan ESGRANGTOK dapat dimainkan oleh siswa putra & putri, didapat persentase 68%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik**.
12. Aspek siswa mengetahui siapa saja yang terlibat dalam permainan ESGRANGTOK, didapat persentase 53%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik**.
13. Aspek siswa mengetahui manfaat dari permainan ESGRANGTOK, didapat persentase 58%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik**.
14. Aspek alat apa saja yang dibutuhkan dalam permianan ESGRANGTOK, didapat persentase 26%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **tidak baik**.
15. Aspek saling mendukung dengan teman satu timnya pada saat bermain permainan ESGRANGTOK, didapat persentase 74%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**.
16. Aspek siswa melakukan gerakan berjalan menggunakan egrang batok pada permainan ESGRANGTOK, didapat persentase 72,37%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**.
17. Aspek siswa melakukan gerakan zig-zag pada permainan ESGRANGTOK, didapat persentase 67,11%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik**.
18. Aspek siswa melakukan gerakan melangkah melewati gawang pada permainan ESGRANGTOK, didapat persentase 65,79%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik**.

19. Aspek kerja sama saat bermain ESGRANGTOK, didapat persentase 55,79%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan , maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik**.
20. Aspek toleransi pada permainan ESGRANGTOK, didapat persentase 50,53%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik**.
21. Aspek jujur saat bermain ESGRANGTOK, didapat persentase 61,05%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik**.
22. Aspek tanggung jawab saat bermain ESGRANGTOK, didapat persentase 63,16%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik**.

Penilaian mengenai produk atau model permainan ESGRANGTOK menurut siswa dipaparkan dengan menggunakan kuesioner yang terdiri dari aspek kognitif, psikomotor dan lembar pengamatan yang terdiri dari aspek afektif. Berikut gambaran masing-masing aspek atau model permainan ESGRANGTOK dalam uji coba kelompok kecil:

Tabel 4.7 Hasil Persentase Aspek Produk Atau Model Permainan ESGRANGTOK (Uji Coba Kelompok kecil)

| No | Aspek | Persentase |
|---|---|---|
| 1. | Kognitif | 54,04% |
| 2. | Psikomotor | 68,42% |
| 3. | Afektif | 57,63% |
| | **Rata-rata** | 60,03% |

Berdasarkan gambar tabel 4.7 diketahui hasil uji coba kelompok kecil aspek

kognitif diperoleh jawaban yang sesuai sebesar 54,04%, sehingga termasuk dalam kriteria **cukup baik**. Sebagian siswa mengetahui dan memahami permainan ESGRANGTOK sehingga siswa mampu melakukan permainan ESGRANGTOK. Aspek psikomotor diperoleh jawaban yang sesuai sebesar 68,42%, sehingga termasuk dalam kategori **cukup baik**. Dalam aspek ini, siswa mampu melakukan ketrampilan gerak yang baik sehingga siswa mudah melakukan permainan ESGRANGTOK. Namun bagi siswa yang pasif perlu adanya penyesuaian dalam melakukan permainan ESGRANGTOK. Aspek afektif diperoleh jawaban yang sesuai sebesar 57,63%, sehingga dalam kriteria **cukup baik**. Dalam aspek ini, siswa dapat belajar mengenai kerjasama, toleransi, kejujuran dan tanggung jawab.

Secara keseluruhan tanggapan siswa terhadap permainan ESGRANGTOK dalam kategori **cukup baik** yaitu sebesar 60,03%, sehingga permainan ESGRANGTOK dapat digunakan untuk siswa kelas IV SD 01 Pesantren.

## 4.3 Revisi Produk

Berdasarkan saran dari ahli penjas dan ahli pembelajaran terhadap produk atau model permainan yang telah diujicobakan ke dalam uji coba kelompok kecil, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk agar lebih efektif dan efesien. Proses revisi produk berdasarkan saran dari ahli penjas dan ahli pembelajaran terhadap kendala dan permasalahan yang muncul setelah uji coba kelompok kecil. Proses revisi adalah sebagai berikut :

1. Jarak antara rintangan tidak terlalu panjang cukup 20 meter saja
2. Membuat setelan tali agar bisa diperpanjang dan diperpendek

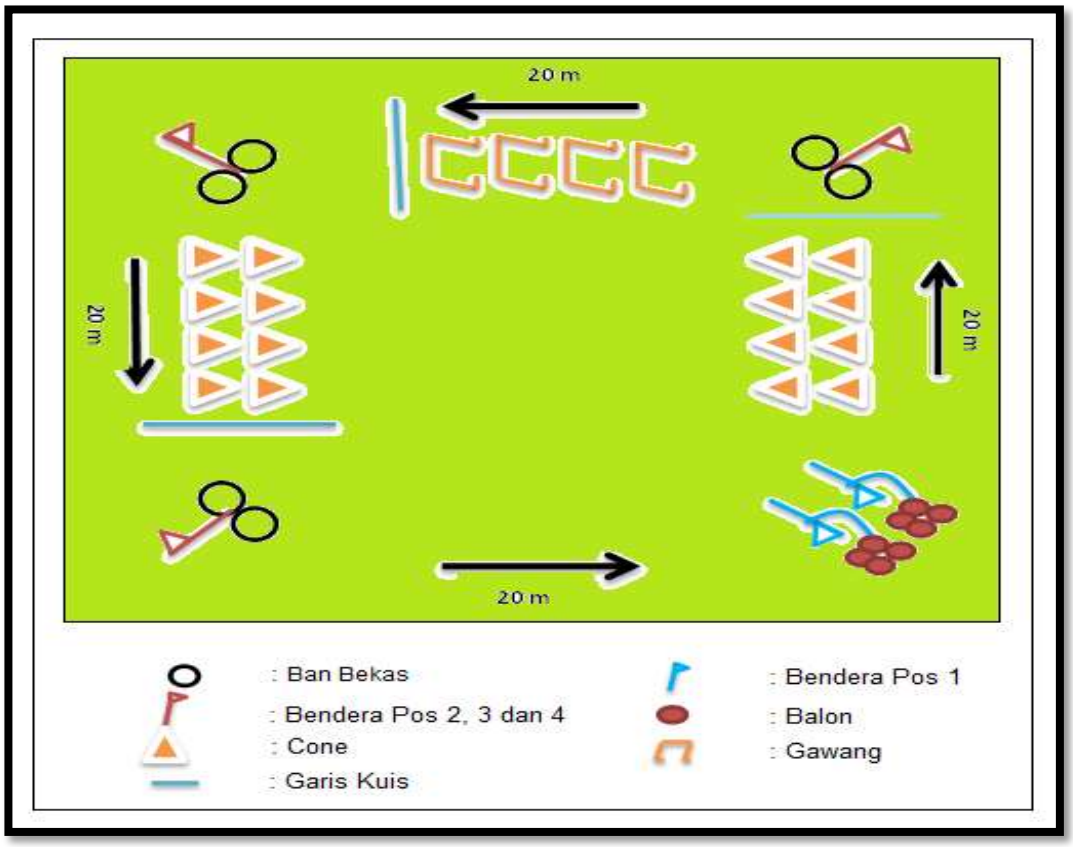
### 4.3.1 Draf Permainan Setelah Uji Coba Kelompok Kecil

Permainan ESGRANGTOK adalah pengembangan permainan untuk pembelajaran gerak dasar dengan menggunakan alat yaitu cone, egrang batok, gawang kecil, ban bekas, tiang bendera dan balon. Permainan esgrangtok dimainkan dengan cara beregu dimana dalam satu regu dimainkan oleh empat orang, dengan cara setiap pemain harus berlomba-lomba lari/jalan cepat dengan memakai egrang menuju ke pos satu regunya untuk bergatian dengan teman satu regunya hingga melewati pos-pos selanjutanya dan permainan ini menggunakan empat pos untuk mencapai garis finish dengan ukuran pos pertama ke pos selanjutanya berjarak 20 meter, Permainan ini dimainkan dengan cara berotasi 4x putaran. Dalam permainan ini tidak boleh berbuat curang seperti mengganggu laju lawannya. untuk penentuan pemenang dari permainan ini yaitu apabila pemain regu yang mendapat jatah lari dinomor terakhir dan menyentuh garis finish terlebih dahulu itu ditentukan sebagai pemenang.

### 4.3.2 Sarana dan prasarana permainan ESGRANGTOK

1. Lapangan Permainan

Lapangan permainan ESGRANGTOK berbentuk kotak dengan ukuran panjang 20 meter dan lebar 20 meter. Lapangan permainan terdiri ada 4 pos: pos pertama untuk start pemain dalam setiap regunya, pos kedua dan ketiga untuk pergantian pemain yang wajib dilakukan dalam setiap regunya, pos keempat yaitu finish tapi dinyatakan finish ketika sudah melakukan rotasi 4x putaran dan dalam waktu 4x putaran itu setiap pemain sama-sama melakukan rintangan yang sama dan juga sama-sama memeletuskan balon pada setiap pemainnya.




Gambar 4.5 lapangan permainan ESGRANGTOK
Sumber : Hasil penelitian

2. Egrang

Egrang yaitu alat yang digunakan dalam setiap regu atau timnya, yang berhasil membawa satu pasang egrang tercepat untuk mewakili regu atau timnya itu yang menjadi pemenang. Ukuran egrang yang digunakan dalam permainan ESGRANGTOK ini berdiameter 10-11 cm dengan kestabilan tinggi tali pada saat di pakai yaitu sepinggang pemakai.

Gambar 4.6 Egrang yang digunakan
Sumber : Dokumentasi penelitian

3. Cone (media rintangan)

Media rintangan yang di gunakan adalah cone untuk lari zig zag dengan membawa egrang

Gambar 4.7 Media rintangan
Sumber : Dokumentasi penelitian

4. Gawang kecil (Media rintangan)

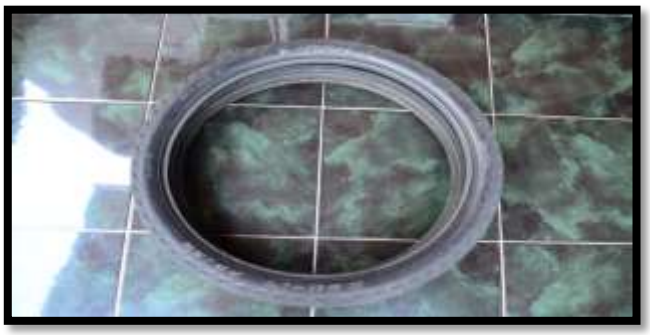
Media rintangan yang digunakan adalah rangkaian seperti gawang yang menggunakan paralon, melewati tatanan itu dengan cara melangkahinya menggunakan egrang batok

Gambar 4.8 Media rintangan putra dengan tinggi 40cm
Sumber : Dokumentasi penelitian

Gambar 4.9 Media rintangan putri dengan tinggi 35cm
Sumber : Dokumentasi penelitian

5. Ban bekas (Media rintangan)

Media rintangan ini gunanya untuk tempat pemberian dan penerimaan egrang batok dengan cara penerima dan pemberi harus berada didalam lingkaran ban yang berada di pos 2,3 dan 4.



Gambar 4.10 Media rintangan
Sumber : Dokumentasi penelitian

6. Bendera merah kuning

Bendera ini digunakan untuk tanda pada setiap posnya, terutama dipos 1, 2, 3 dan 4.

Gambar 4.11 Media tanda pos 1, 2, 3, & 4
Sumber : Dokumentasi penelitian

#### 4.3.2.1 Peraturan dan Cara Bermain Permainan ESGRANGTOK

Permainan ESGRANGTOK merupakan suatu pengembangan permainan untuk pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam pembelajaran gerak dasar jalan dan lari di sekolah dasar. Peraturan yang diterapkan sederhana diharapkan peserta didik mudah memahami cara bermain serta mempraktikkan gerak dasar yang ada dalam permainan ESGRANGTOK. Peraturan-peraturan permainan ESGRANGTOK adalah sebagai berikut:

1. Jumlah pemain
   a) Permainan ESGRANGTOK dimainkan oleh regu atau tim.
   b) Setiap regu terdiri dari 4 pemain.
   c) Jumlah pemain dapat disesuaikan dengan bentuk dan banyaknya pos yang digunakan.
2. Perlengkapan pemain
   a) Memakai baju olahraga
   b) Memakai celana olahraga pendek
   c) Memakai kaos kaki
   d) Memakai sepatu olahraga
3. Waktu Bermain dan Permulaan Permainan
   a) Permainan ESGRANGTOK tidak di batasi dengan waktu kelompok yang berhasil memeletuskan balon dengan jumlah balon menyesuaikan jumlah rotasi maka menjadi pemenang
   b) Permulaan permainan dimulai setelah wasit membunyikan peluit.
   c) Permulaan permainan dilakukan dengan perwakilan pemain yang berada digaris start.

4. Wasit
   a) Permainan ESGRANGTOK dipimpin oleh satu orang wasit
   b) Wasit bertugas memimpin permainan.
   c) Wasit mempunyai wewenang penuh untuk mengawasi dan mengambil keputusan di dalam jalannya permainan.
5. Jalannya permainan
   a) Pemain dibagi untuk menempati pada setiap posnya dan permainan ini dilakukan dengan cara berotasi.
   b) Sebelum permainan dimulai pemain terlebih dahulu mendengarkan intruksi atau arahan tata cara permainan
   c) Setiap regu menempatkan diri di garis start sesuai dengan area yang di tentukan
   d) Setiap pemain harus melewati rintangan secara urut di area permainan.
   e) Masing-masing regu/tim hanya diperbolehkan membawa satu pasang egrang batok.
   f) Setiap pemain dalam melakukan permainan harus urut sesuai dengan nomor urutannya
   g) Untuk menuju ke target sasaran pemain harus melewati rintangan.
   h) Dalam permainan ini setiap kelompok harus berotasi 4x putaran sesuai jumlah pemain, dalam satu putarannya wajib memeletuskan balon
   i) Untuk memasuki disetiap pos disitu setiap regunya wajib bergantian pemain dengan cara si pemberi egrang batok dan penerima eggrang batok wajib berada didalam satu lingkaran ban.
   j) Kelompok atau regu yang tercepat menghabiskan balon dengan cara diletuskan itu yang menjadi pemenang.

6. Aturan di area permainan

a) Dalam 1 tim ada point tambahan tersendiri, ketika dalam permainan ini melakukan pelanggaran jatuh dari egrang dan menyentuh gawang, con ataupun keluar dari lingkaran ban itu point wajib kurang 1 point.

b) Pemain akan di diskualifikasi apabila berbuat curang seperti mengganggu laju lawannya

c) Pemain yang mau memberi egrang batok dinyatakan boleh masuk kedalam lingkaran ban untuk melakukan pergantian, stelah menjawab pertanyaan yang sudah dibacakan oleh si penerima egrang batok.

d) Penentuan pemenang dari permainan ini yaitu apabila dalam 1 timnya tercepat menghabiskan balon dengan cara diletuskan itulah sebagai pemenang.

e) Dalam permainan terdiri dari satu wasit sebagai pengamat dan pengadil jalannya pertandingan.

7. Cara mencetak point

Dalam permainan ini setiap timnya sudah dapat point 10, point wajib kurangi 1 ketika setiap pemain dalam 1 timnya melakukan pelanggaran.

8. Pelanggaran

a) Pemain tidak diperbolehkan memukul, mendorong, menjegal dengan keras, dan kontak fisik yang merugikan pemain lawan.

b) Apabila pemain dari masing-masing kelompok dalam berjalan jatuh atau pada saat melewati rintangan gagal maka dianggap pelanggaran dan point wajib kurangi 1 dalam setiap pelanggaran.

## 4.4 Penyajian Data Hasil Uji Coba II

### 4.4.1 Uji coba di SDN 02 Padek

Setelah produk permainan ESGRANGTOK divalidasi oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran serta dilakukan revisi, maka produk di uji cobakan dalam kelompok besar. Pada tanggal 2 November 2015 peneliti melakukan pengenalan produk kepada siswa dengan memberikan penjelasan tentang peraturan dan cara bermainan permainan ESGRANGTOK yang kemudian mempraktikan. Pada tanggal 3 November 2015 produk yang di uji cobakan pada 40 siswa kelas IV SD Negeri 2 Padek. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan ataupun keefektifan produk saat digunkan oleh siswa.

Data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba kelompok kecil ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan produk yang dikembangkan. Data uji coba di SD Padek dihimpun dengan kuesioner dan pengamatan lapangan.

Berdasarkan data yang diperoleh dalam uji coba kelompok kecil, berikut ini tabel hasil kuesiner uji coba kelompok besar di SDN Padek

Tabel 4.8 Hasil Kuesioner Siswa Uji Coba Kelompok besar di SDN 02 Padek

| No | Aspek yang dinilai | Jawaban | % | Kriteria |
|---|---|---|---|---|
| **ASPEK KOGNITIF** | | | | |
| 1. | Permainan ESGRANGTOK yang terdiri dari egrang batok merupakan permainan? | B | 72,5 | Baik |
| 2. | Setiap tim pasti mempunyai pemain, dalam permainan ESGRANGTOK yang sudah dimainkan terdiri dari tim. Berapakah jumlah pemain dalam masing-masing tim? | B | 75 | Baik |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 3. | Apakah yang dimaksud dengan permainan Esgrangtok? | A | 72,5 | Baik |
| 4. | Secara umum ada satu teknik dasar yang harus dikuasai dalam permainan ESGRANGTOK? | A | 75 | Baik |
| 5 | Setiap permainan pasti ada pemenangnya. Cara menentukan pemenang dalam permainan ESGRANGTOK adalah? | A | 77,5 | Baik |
| 6. | Dalam permainan ESGRANGTOK pasti mempunyai kelemahan seperti jatuh dari egrang batok. Jika dari salah satu pemain melakukan kelemahan itu, pemain? | A | 87,5 | Baik |
| 7. | Berpakain rapi saat pelajaran merupakan salah satu nilai kedislipinan yang muncul dalam permainan ESGRANGTOK. Sedangkan nilai sportivitas dalam permainan ESGRANGTOK di tunjukan dengan perilaku? | C | 77,5 | Baik |
| 8. | Permainan ESGRANGTOK merupakan permainan estafet egrang batok dalam permainan itu pasti mempunyai arena/pos untuk memberikan estafet yang terdiri dari panjang lintasan dari arena/pos ke posnya berjarak? | A | 70 | Baik |
| 9 | Berani mengemukakan pendapat secara terbuka dalam pembelajaran penjasorkes merupakan contoh sikap? | A | 85 | Baik |
| 10. | Sebuah permainan ESGRANGTOK yang terdiri dari tim pasti membutuhkan hal/sikap yang harus dikuatkan, contohnya ? | B | 75 | Baik |
| 11. | Permainan ESGRANGTOK dapat dimainkan oleh? | C | 90 | Sangat baik |
| 12. | Dalam sebuah permainan ESGRANGTOK itu wajib melibatkan? | C | 77,5 | Baik |
| 13. | Apa manfaat permainan ESGRANGTOK ini bagi siswa? | C | 80 | Baik |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 14. | Alat apa saja yang diperlukan dalam permainan ESGRANGTOK? | B | 82,5 | Baik |
| 15. | Saling mendukung dengan teman yang sedang bermain termasuk sikap? | B | 72,5 | Baik |

Sumber: Hasil Kuesioner Uji Coba Kelompok besar

Tabel 4.9 Hasil Pengamatan Aspek Psikomotor Siswa Uji Coba Kelompok besar di SDN Padek

| No | Aspek yang dinilai | % | Kriteria |
|---|---|---|---|
| 1. | Kemampuan siswa melakukan jalan dengan Egrang | 86,88% | Baik |
| 2. | Kemampuan siswa melakukan gerakan zig-zag | 88,75% | Baik |
| 3. | Kemampuan siswa melakukan melangkah melewati gawang | 88,13% | Baik |
| Rata-rata | | 87,92 | Baik |

Sumber: Hasil pengamatan Uji Coba Kelompok besar

Berdasarkan data pada hasil kuesioner tanggapan siswa terhadap model permainan ESGRANGTOK dalam aspek kognitif didapat rata-rata persentase pilahan jawaban yang sesuai yaitu 78,00%, sehingga permainan ESGRANGTOK pada aspek kognitif termasuk dalam kreteria baik dan hasil pengamatan siswa aspek psikomotorik didapat rata-rata persentase 87,92%, sehingga permainan ESGRANGTOK pada aspek psikomotor termasuk dalam kriteria baik.

Aspek afektif siswa ketika melakukan permainan ESGRANGTOK dilihat pada tabel:

Tabel 4.10 Aspek Afektif Siswa Ketika Melakukan Permainan ESGRANGTOK

| No | kerja sama | Toleransi | Jujur | Tanggung jawab |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 4 | 5 | 3 | 4 |
| 2 | 4 | 3 | 5 | 4 |
| 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 4 | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 5 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 6 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 7 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 8 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 9 | 3 | 4 | 4 | 5 |
| 10 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 11 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 12 | 4 | 5 | 5 | 5 |
| 13 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 14 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 15 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 16 | 4 | 5 | 5 | 4 |
| 17 | 5 | 4 | 5 | 4 |
| 18 | 5 | 4 | 5 | 4 |
| 19 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 20 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 21 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 22 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 23 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 24 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 25 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 26 | 5 | 4 | 5 | 4 |
| 27 | 4 | 4 | 5 | 4 |
| 28 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 29 | 5 | 5 | 4 | 5 |
| 30 | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 31 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| 32 | 4 | 4 | 4 | 5 |
| 33 | 4 | 4 | 5 | 4 |
| 34 | 4 | 4 | 5 | 3 |
| 35 | 4 | 4 | 4 | 3 |
| 36 | 5 | 5 | 4 | 4 |
| 37 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 38 | 4 | 4 | 5 | 4 |
| 39 | 4 | 4 | 4 | 4 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 40 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| Jumlah | 172 | 169 | 178 | 170 |
| rata-rata | 4,3 | 4,225 | 4,45 | 4,25 |
| Max | 200 | 200 | 200 | 200 |
| Persentase (%) | 86 | 84,5 | 89 | 85 |

Sumber: Hasil Penelitian (2015)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh dalam uji kelompok besar di SDN 02 Padek terdapat aspek afektif siswa atau sikap siswa yang diharapkan mengenai kerjasama, toleransi, jujur dan tanggung jawab. Dalam permainan ESGRANGTOK persentase kerjasama diperoleh sebesar 86%, sehingga termasuk dalam kriteria baik. Dalam permainan ESGRANGTOK presentasi toleransi diperoleh sebesar 84,5%, sehinnga termasuk dalam kriteria baik. Dalam permainan ESGRANGTOK persentase jujur diperoleh sebesar 89%, sehingga dalam kriteria baik. Dalam permainan ESGRANGTOK persentase tanggung jawab diperoleh sebesar 85%, sehingga dalam kriteria baik. Rata-rata aspek afektif siswa diperoleh sebesar 86,13%, sehingga termasuk dalam kriteria baik. Secara keseluruhan aspek afektif siswa dalam uji coba di SDN 2 Padek termasuk dalam kriteria baik.

### 4.4.2 Uji coba di SDN 03 Pagergunung

Setelah produk permainan ESGRANGTOK divalidasi oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran serta dilakukan revisi, maka produk diujicobakan dalam kelompok besar. Pada tanggal 9 November 2015 peneliti melakukan pengenalan produk kepada siswa dengan memberikan penjelasan tentang peraturan dan cara bermainan permainan ESGRANGTOK yang kemudian mempraktikan. Pada tanggal 10 November 2015 produk yang diujicobakan pada 40 siswa kelas IV SD Negeri 03 Pagergunung. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan ataupun

keefektifan produk saat digunkan oleh siswa.

Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba kelompok kecil ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan produk yang dikembangkan. Data uji coba di SDN 03 Pagergunung dihimpun dengan kuesioner dan pengamatan lapangan.

Berdasarkan data yang diperoleh dalam uji coba kelompok kecil, berikut ini tabel hasil kuesiner uji coba kelompok besar di SDN 03 Pagergunung

Tabel 4.11 Hasil Kuesioner Siswa Uji Coba Kelompok besar di SD Pagergunung

| No | Aspek yang dinilai | Jawab an | % | Kriteria |
|---|---|---|---|---|
| **ASPEK KOGNITIF** | | | | |
| 1. | Permainan ESGRANGTOK yang terdiri dari egrang batok merupakan permainan? | B | 77,5 | Baik |
| 2. | Setiap tim pasti mempunyai pemain, dalam permainan ESGRANGTOK yang sudah dimainkan terdiri dari tim. Berapakah jumlah pemain dalam masing-masing tim? | B | 87,5 | Baik |
| 3. | Apakah yang dimaksud dengan permainan Esgrangtok? | A | 82,5 | Baik |
| 4. | Secara umum ada satu teknik dasar yang harus dikuasai dalam permainan ESGRANGTOK? | A | 80 | Baik |
| 5 | Setiap permainan pasti ada pemenangnya. Cara menentukan pemenang dalam permainan ESGRANGTOK adalah? | A | 87,5 | Baik |
| 6. | Dalam permainan ESGRANGTOK pasti mempunyai kelemahan seperti jatuh dari egrang batok. Jika dari salah satu pemain melakukan kelemahan itu, pemain? | A | 90 | Sangat baik |
| 7. | Berpakain rapi saat pelajaran merupakan salah satu nilai kedislipinan yang muncul dalam permainan ESGRANGTOK. | C | 85 | Baik |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | Sedangkan nilai sportivitas dalam permainan ESGRANGTOK di tunjukan dengan perilaku? | | | |
| 8. | Permainan ESGRANGTOK merupakan permainan estafet egrang batok dalam permainan itu pasti mempunyai arena/pos untuk memberikan estafet yang terdiri dari panjang lintasan dari arena/pos ke posnya berjarak? | A | 85 | Baik |
| 9 | Berani mengemukakan pendapat secara terbuka dalam pembelajaran penjasorkes merupakan contoh sikap? | A | 90 | Sangat baik |
| 10. | Sebuah permainan ESGRANGTOK yang terdiri dari tim pasti membutuhkan hal/sikap yang harus dikuatkan, contohnya ? | B | 92,5 | Sangat baik |
| 11. | Permainan ESGRANGTOK dapat dimainkan oleh? | C | 95 | Sangat baik |
| 12. | Dalam sebuah permainan ESGRANGTOK itu wajib melibatkan? | C | 95 | Sangat baik |
| 13. | Apa manfaat permainan ESGRANGTOK ini bagi siswa? | C | 92,5 | Sangat baik |
| 14. | Alat apa saja yang diperlukan dalam permainan ESGRANGTOK? | B | 92,5 | Sangat baik |
| 15. | Saling mendukung dengan teman yang sedang bermain termasuk sikap? | B | 85 | Baik |

Sumber: Hasil Kuesioner Uji Coba di SDN 03 Pagergunung

Tabel 4.12 Hasil Pengamatan Aspek Psikomotor Siswa Uji Coba Kelompok besar di SD 03 Pagergunung

| No | Aspek yang dinilai | % | Kriteria |
|---|---|---|---|
| 1. | Kemampuan siswa melakukan jalan dengan Egrang | 99,34% | Sangat Baik |
| 2. | Kemampuan siswa melakukan zig-zag | 97,5% | Sangat Baik |
| 3. | Kemampuan siswa melakukan melangkah melewati gawang | 91,86% | Sangat Baik |
| Rata-rata | | 96,25 | Sangat Baik |

Sumber: Hasil pengamatan Uji Coba di SD 03 Pagergunung

Berdasarkan data pada hasil kuesioner tanggapan siswa terhadap model permainan ESGRANGTOK dalam aspek kognitif didapat rata-rata persentase pilahan jawaban yang sesuai yaitu 87,83%, sehingga permainan ESGRANGTOK pada aspek kognitif termasuk dalam kreteria baik dan hasil pengamatan siswa aspek psikomotorik didapat rata-rata persentase 96,25%, sehingga permainan ESGRANGTOK pada aspek psikomotor termasuk dalam kriteria sangat baik.

Aspek afektif siswa ketika melakukan permainan ESGRANGTOK dilihat pada tabel:

Tabel 4.13 Aspek Afektif Siswa Ketika Melakukan Permainan ESGRANGTOK

| No | Kerja Sama | Toleransi | Jujur | Tanggungjawab |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 4 | 3 | 5 | 4 |
| 2 | 5 | 3 | 4 | 4 |
| 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 4 | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 6 | 5 | 3 | 5 | 5 |
| 7 | 4 | 4 | 4 | 5 |
| 8 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 9 | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 10 | 4 | 3 | 4 | 5 |
| 11 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 12 | 4 | 4 | 5 | 4 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 13 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 14 | 4 | 3 | 5 | 4 |
| 15 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 16 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| 17 | 4 | 4 | 5 | 4 |
| 18 | 4 | 4 | 5 | 4 |
| 19 | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 20 | 4 | 4 | 4 | 3 |
| 21 | 5 | 4 | 5 | 4 |
| 22 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| 23 | 5 | 4 | 5 | 4 |
| 24 | 5 | 4 | 5 | 4 |
| 25 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 26 | 5 | 5 | 4 | 4 |
| 27 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 28 | 4 | 3 | 4 | 5 |
| 29 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 30 | 3 | 4 | 5 | 4 |
| 31 | 4 | 4 | 5 | 4 |
| 32 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 33 | 5 | 5 | 4 | 5 |
| 34 | 5 | 5 | 4 | 5 |
| 35 | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 36 | 4 | 4 | 5 | 4 |
| 37 | 5 | 4 | 4 | 4 |
| 38 | 4 | 5 | 5 | 4 |
| 39 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 40 | 5 | 4 | 5 | 5 |
| Jumlah | 177 | 159 | 183 | 172 |
| rata-rata | 4,425 | 3,975 | 4,575 | 4,3 |
| Max | 200 | 200 | 200 | 200 |
| Persentase | 88,5 | 79,5 | 91,5 | 86 |

Sumber: Hasil Penelitian (2015)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh dalam uji kelompok besar di SD Negeri 03 Pagergunung terdapat aspek afektif siswa atau sikap siswa yang diharapkan mengenai kerjasama, toleransi, jujur dan tanggung jawab. Dalam permainan ESGRANGTOK persentase kerjasama diperoleh sebesar 88,5%, sehingga

termasuk dalam kriteria baik. Dalam permainan ESGRANGTOK presentasi toleransi diperoleh sebesar 79,5%, sehinnga termasuk dalam kriteria baik. Dalam permainan ESGRANGTOK persentase jujur diperoleh sebesar 91,5%, sehingga dalam kriteria sangat baik. Dalam permainan ESGRANGTOK persentase tanggung jawab diperoleh sebesar 86%, sehingga dalam kriteria baik. Rata-rata aspek afektif siswa diperoleh sebesar 86,38%, sehingga termasuk dalam kriteria baik secara keseluruhan aspek.

### 4.4.3 Uji coba di SDN 01 Pesantren

Setelah produk permainan ESGRANGTOK divalidasi oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran serta dilakukan revisi, maka produk diujicobakan dalam kelompok besar. Pada tanggal 16 November 2015 peneliti melakukan pengenalan produk kepada siswa dengan memberikan penjelasan tentang pereturan dan cara bermainan permainan ESGRANGTOK yang kemudian mempraktikan. Pada tanggal 17 November 2015 produk yang diujicobakan pada 40 siswa kelas IV SD Negeri 01 Pesantren. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan ataupun keefektifan produk saat digunkan oleh siswa.

Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba kelompok kecil ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan produk yang dikembangkan. Data uji coba di SDN 01 Pesantren dihimpun dengan kuesioner dan pengamatan.

Berdasarkan data yang diperoleh dalam uji coba kelompok kecil, berikut ini tabel hasil kuesiner uji coba kelompok besar di SD 01 Pesantren.

Tabel 4.14 Hasil Kuesioner Siswa Uji Coba Kelompok besar di SD 01 Pesantren

| No | Aspek yang dinilai | Jawab an | % | Kriteria |
|---|---|---|---|---|
| | **ASPEK KOGNITIF** | | | |
| 1. | Permainan ESGRANGTOK yang terdiri dari egrang batok merupakan permainan? | B | 80 | Baik |
| 2. | Setiap tim pasti mempunyai pemain, dalam permainan ESGRANGTOK yang sudah dimainkan terdiri dari tim. Berapakah jumlah pemain dalam masing-masing tim? | B | 87,5 | Baik |
| 3. | Apakah yang dimaksud dengan permainan Esgrangtok? | A | 82,5 | Baik |
| 4. | Secara umum ada satu teknik dasar yang harus dikuasai dalam permainan ESGRANGTOK? | A | 80 | Baik |
| 5 | Setiap permainan pasti ada pemenangnya. Cara menentukan pemenang dalam permainan ESGRANGTOK adalah? | A | 87,5 | Baik |
| 6. | Dalam permainan ESGRANGTOK pasti mempunyai kelemahan seperti jatuh dari egrang batok. Jika dari salah satu pemain melakukan kelemahan itu, pemain? | A | 90 | Sangat baik |
| 7. | Berpakain rapi saat pelajaran merupakan salah satu nilai kedislipinan yang muncul dalam permainan ESGRANGTOK. Sedangkan nilai sportivitas dalam permainan ESGRANGTOK di tunjukan dengan perilaku? | C | 82,5 | Baik |
| 8. | Permainan ESGRANGTOK merupakan permainan estafet egrang batok dalam permainan itu pasti mempunyai arena/pos untuk memberikan estafet yang terdiri dari panjang lintasan dari arena/pos ke posnya berjarak? | A | 87,5 | Baik |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 9 | Berani mengemukakan pendapat secara terbuka dalam pembelajaran penjasorkes merupakan contoh sikap? | A | 87,5 | Baik |
| 10. | Sebuah permainan ESGRANGTOK yang terdiri dari tim pasti membutuhkan hal/sikap yang harus dikuatkan, contohnya ? | B | 90 | Sangat baik |
| 11. | Permainan ESGRANGTOK dapat dimainkan oleh? | C | 87,5 | Baik |
| 12. | Dalam sebuah permainan ESGRANGTOK itu wajib melibatkan? | C | 92,5 | Sangat baik |
| 13. | Apa manfaat permainan ESGRANGTOK ini bagi siswa? | C | 80 | Baik |
| 14. | Alat apa saja yang diperlukan dalam permainan ESGRANGTOK? | B | 87,5 | Baik |
| 15. | Saling mendukung dengan teman yang sedang bermain termasuk sikap? | B | 85 | Baik |

Sumber: Hasil Kuesioner Uji Coba di SD 01 Pesantren

Tabel 4.15 Hasil Pengamatan Aspek Psikomotor Siswa Uji Coba Kelompok besar di SDN 01 Pesantren

| No | Aspek yang dinilai | % | Kriteria |
|---|---|---|---|
| 1. | Kemampuan siswa melakukan jalan dengan Egrang | 98,13% | Sangat Baik |
| 2. | Kemampuan siswa melakukan zig-zag | 92,50% | Sangat Baik |
| 3. | Kemampuan siswa melakukan melangkah melewati gawang | 90,00% | Baik |
| Rata-rata | | 93,54 | Sangat Baik |

Sumber: Hasil pengamatan Uji Coba di SDN 01 Pesantren

Berdasarkan data pada hasil kuesioner tanggapan siswa terhadap model permainan ESGRANGTOK dalam aspek kognitif didapat rata-rata persentase pilahan jawaban yang sesuai yaitu 85,83%, sehingga permainan ESGRANGTOK pada aspek kognitif termasuk dalam kreteria baik dan hasil pengamatan siswa aspek psikomotorik didapat rata-rata persentase 93,54%, sehingga permainan ESGRANGTOK pada aspek psikomotor termasuk dalam kriteria sangat baik.

Aspek afektif siswa ketika melakukan permainan ESGRANGTOK dilihat pada tabel:

Tabel 4.16 Aspek Afektif Siswa Ketika Melakukan Permainan ESGRANGTOK

| No | Kerja sama | Toleransi | Jujur | Tanggung jawab |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 2 | 4 | 3 | 5 | 4 |
| 3 | 5 | 4 | 4 | 4 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 7 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 8 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 9 | 5 | 4 | 4 | 4 |
| 10 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 11 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 12 | 4 | 3 | 5 | 4 |
| 13 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 14 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 15 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 16 | 4 | 5 | 5 | 4 |
| 17 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 18 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 19 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 20 | 3 | 4 | 5 | 5 |
| 21 | 4 | 3 | 4 | 5 |
| 22 | 4 | 4 | 4 | 5 |
| 23 | 4 | 4 | 3 | 4 |
| 24 | 4 | 4 | 4 | 5 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 25 | 4 | 3 | 4 | 3 |
| 26 | 4 | 4 | 3 | 4 |
| 27 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 28 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 29 | 4 | 4 | 5 | 4 |
| 30 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 31 | 4 | 4 | 4 | 5 |
| 32 | 4 | 3 | 5 | 4 |
| 33 | 4 | 5 | 5 | 5 |
| 34 | 4 | 3 | 4 | 5 |
| 35 | 5 | 5 | 4 | 5 |
| 36 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 37 | 4 | 4 | 4 | 5 |
| 38 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 39 | 4 | 3 | 4 | 5 |
| 40 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| Jumlah | 171 | 164 | 174 | 174 |
| rata-rata | 4,275 | 4,1 | 4,35 | 4,35 |
| Max | 200 | 200 | 200 | 200 |
| persentase | 85,5 | 82 | 87 | 87 |

Sumber: Hasil Penelitian (2015)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh dalam uji kelompok besar di SD 01 Pesantren terdapat aspek afektif siswa atau sikap siswa yang diharapkan mengenai kerjasama, toleransi, jujur dan tanggung jawab. Dalam permainan ESGRANGTOK persentase kerjasama diperoleh sebesar 85,5%, sehingga termasuk dalam kriteria baik. Dalam permainan ESGRANGTOK presentasi toleransi diperoleh sebesar 82%, sehinnga termasuk dalam kriteria baik. Dalam permainan ESGRANGTOK persentase jujur diperoleh sebesar 87%, sehinnga dalam kriteria baik. Dalam permainan ESGRANGTOK persentase tanggung jawab diperoleh sebesar 87%, sehingga dalam kriteria baik. Rata-rata aspek afektif siswa diperoleh sebesar 85,38%, sehingga termasuk dalam kriteria baik secara keseluruhan aspek

### 4.4.4 Pengukuran Kualitas Produk oleh Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran

Pengukuran kualitas produk di uji cobakan kepada ahli penjas dan ahli pembelajaran untuk memperolah data secara kualitatif agar produk yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar siswa kelas IV SD 01 Pesantren, SD Negeri 03 Pagergunung, SD Negeri 02 Padek peneliti menggunakan angket di mana ada 1 ahli penjas dan 1 ahli pembelajaran memberikan tanggapan terhadap produk yang telah dibuat. Berdasarkan tabel hasil lembar evaluasi kualitas produk dari ahli penjas dan ahli pembelajaran uji coba kelompok kecil, yaitu:

Tabel 4.17 lembar evaluasi kualitas

| No | Keterangan | Skor Penilaian | |
|---|---|---|---|
| | | Ahli penjas | Ahli Pembelajaran |
| 1 | Jumlah | 80 | 83 |
| 2 | Rata-rata | 4,0 | 4,15 |
| 3 | Persentase | 80% | 83% |

Sumber: Hasil angket ahli penjas dan ahli pembelajaran (2015)

Tabel 4.18 Saran Perbaikan Model Permainan oleh Ahli

| No | Responden Ahli | Saran |
|---|---|---|
| 1. | Ricko Irawan, S.Pd. M.P.d | Menambah peraturan untuk permainan ESGRANGTOK dan bedakan tinggi gawang putra sama putri |
| 2. | M.Khudri, S.P.d | Menggunakan seragam berbeda pada pemain dan lakukan rotasi supaya anak mendapatkan tugas atau melakukan rintangan yang sama supaya efektif |

Sumber: Hasil angket ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran

Berdasarkan hasil tabel 4.18 terlihat beberapa saran dari para ahli, sehinga dapat disimpulkan bahwa model pengembangan permainan ESGRANGTOK terlihat kurang maksimal, sehingga perlu adanya revisi supaya model permainan ESGRANGTOK lebih efektif, efesien dan menarik.

## 4.5 Hasil Analisis Data Uji Coba II

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar yang diperoleh melalui kuesioner dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aspek siswa dapat mengetahui tentang jenis permainan ESGRANGTOK, didapat persentase 76,7%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek tersebut memenuhi kriteria **baik.**
2. Aspek siswa dapat mengetahui jumlah pemain dalam permainan ESGRANGTOK, didapat persentase 83,3%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**.
3. Aspek siswa dengan apa yang dimaksud dalam permainan ESGRANGTOK, didapat persentase 79,2%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**.
4. Aspek siswa bisa menguasai dan paham dengan salah satu teknik dasar dalam permainan ESGRANGTOK, didapat persentase 78,3%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**.
5. Aspek siswa paham cara menentukan pemenang saat bermain permainan ESGRANGTOK, didapat persentase 84,2%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**.
6. Aspek siswa mengetahui saat melanggar peraturan pada saat bermain permainan ESGRANGTOK, didapat persentase 89,2%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**.
7. Aspek siswa mengetahui tentang nilai sportivitas saat bermain permainan ESGRANGTOK, didapat persentase 81,7%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**.
8. Aspek siswa mengetahui jarak lintasan dalam permainan ESGRANGTOK,

didapat persentase 80,8%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**.

9. Aspek siswa berani mengemukaan pendapat secara terbuka dalam permainan ESGRANGTOK, didapat persentase 87,5%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**.
10. Aspek siswa membutuhkan hal/sikap saat bermain dalam satu tim di permainan ESGRANGTOK, didapat persentase 85,8%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**.
11. Aspek siswa mengetahui bahwa permainan ESGRANGTOK dapat dimainkan oleh siswa putra & putri, didapat persentase 90,8%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**.
12. Aspek siswa mengetahui siapa saja yang terlibat dalam permainan ESGRANGTOK, didapat persentase 88,3%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**.
13. Aspek siswa mengetahui manfaat dari permainan ESGRANGTOK, didapat persentase 84,2%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**.
14. Aspek alat apa saja yang dibutuhkan dalam permianan ESGRANGTOK, didapat persentase 87,5%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**.
15. Aspek saling mendukung dengan teman satu timnya pada saat bermain permainan ESGRANGTOK, didapat persentase 80,8%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**.
16. Aspek siswa melakukan gerakan berjalan menggunakan egrang batok pada permainan ESGRANGTOK, didapat persentase 94,79%. Berdasarkan kriteria

yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**.

17. Aspek siswa melakukan gerakan zig-zag pada permainan ESGRANGTOK, didapat persentase 92,92%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**.
18. Aspek siswa melakukan gerakan melangkah melewati gawang pada permainan ESGRANGTOK, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**
19. Aspek kerja sama saat bermain ESGRANGTOK, didapat persentase 86,67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**.
20. Aspek toleransi pada permainan ESGRANGTOK, didapat persentase 82%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**.
21. Aspek jujur saat bermain ESGRANGTOK, didapat persentase 89,17%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, aspek ini memenuhi kriteria **baik**
22. Aspek tanggung jawab saat bermain ESGRANGTOK, didapat persentase 86%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**.

Penilaian mengenai produk atau model permainan ESGRANGTOK menurut siswa dipaparkan dengan menggunakan kuesioner yang terdiri dari aspek kognitif, psikomotor dan lembar pengamatan yang terdiri dari aspek afektif. Berikut gambaran masing-masing aspek atau model permainan ESGRANGTOK dalam uji coba kelompok besar:

Tabel 4.19 Hasil Persentase Aspek Produk Atau Model Permainan ESGRANGTOK (Uji Coba Kelompok besar)

| No | Aspek | Persentase |
|---|---|---|
| 1. | Kognitif | 83,89% |
| 2. | Psikomotor | 92,57% |
| 3. | Afektif | 85,96% |
| | **Rata-rata** | 87,47% |

Berdasarkan gambar tabel 4.19 diketahui hasil uji coba kelompok besar aspek kognitif diperoleh jawaban yang sesuai sebesar 83,89%, sehingga termasuk dalam kriteria **baik**. Siswa sudah mengetahui dan memahami permainan ESGRANGTOK sehingga siswa mampu melakukan permainan ESGRANGTOK. Aspek psikomotor diperoleh jawaban yang sesuai sebesar 92,57%, sehingga termasuk dalam kategori **sangat baik**. Dalam aspek ini, siswa mampu melakukan ketrampilan gerak yang baik sehingga siswa mudah melakukan permainan ESGRANGTOK. Namun bagi siswa yang pasif perlu adanya penyesuaian dalam melakukan permainan ESGRANGTOK. Aspek afektif diperoleh jawaban yang sesuai sebesar 85,96%, sehingga dalam kriteria **baik**. Dalam aspek ini, siswa dapat belajar mengenai kerjasama, toleransi, kejujuran dan tanggung jawab.

Secara keseluruhan tanggapan siswa terhadap permainan ESGRANGTOK dalam kategori **baik** yaitu sebesar 87,47%, sehingga permainan ESGRANGTOK dapat digunakan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri

### 4.5.1 Revisi Produk Akhir

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah pengembangan produk model pengembangan permainan ESGRANGTOK, berdasarkan data pada saat uji coba kelompok kecil (N=19) dan uji coba kelompok besar N(120).

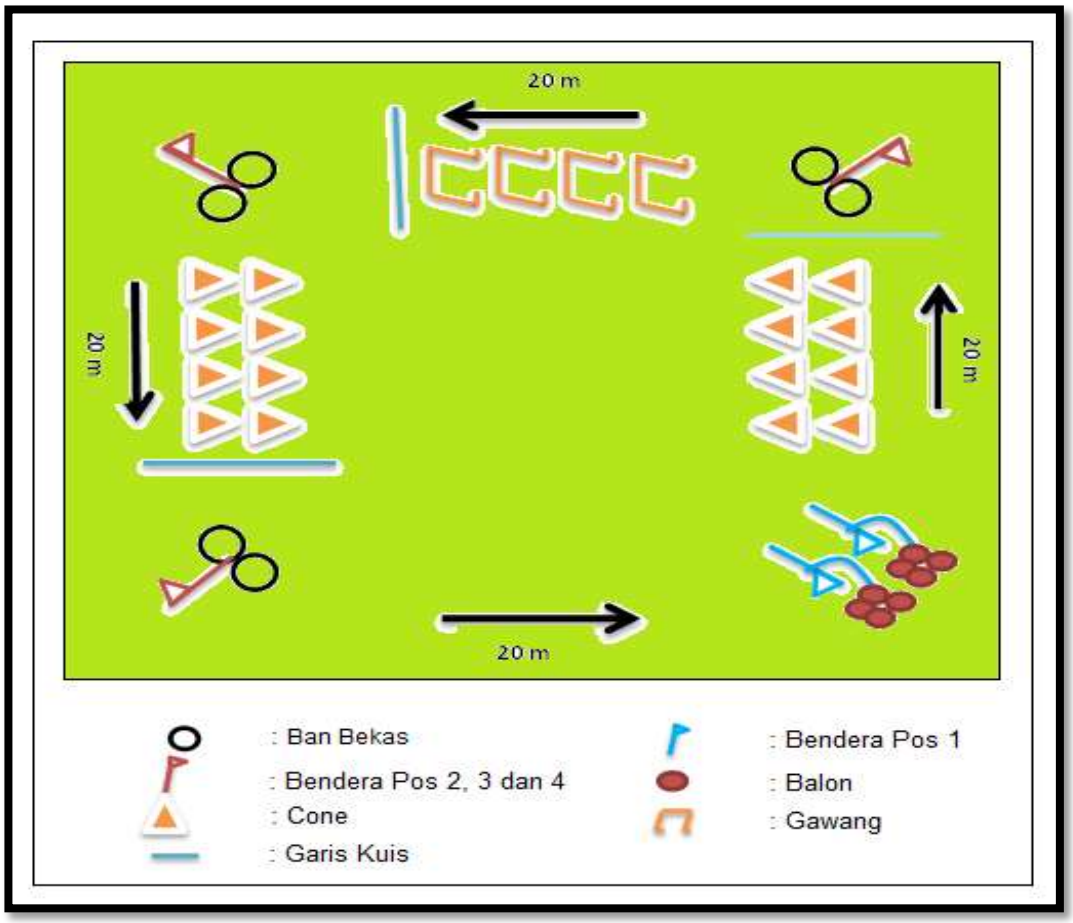
## 4.6 Prototipe Produk

Permainan ESGRANGTOK adalah pengembangan permainan untuk pembelajaran gerak dasar dengan menggunakan alat yaitu cone, egrang batok, gawang kecil, ban bekas, tiang bendera dan balon. Permainan esgrangtok dimainkan dengan cara beregu dimana dalam satu regu dimainkan oleh empat orang, dengan cara setiap pemain harus berlomba-lomba lari/jalan cepat dengan memakai egrang menuju ke pos satu regunya untuk bergatian dengan teman satu regunya hingga melewati pos-pos selanjutanya dan permainan ini menggunakan empat pos untuk mencapai garis finish dengan ukuran pos pertama ke pos selanjutanya berjarak 20 meter, Permainan ini dimainkan dengan cara berotasi 4x putaran. Dalam permainan ini tidak boleh berbuat curang seperti mengganggu laju lawannya. untuk penentuan pemenang dari permainan ini yaitu apabila pemain regu yang mendapat jatah lari dinomor terakhir dan menyentuh garis finish terlebih dahulu itu ditentukan sebagai pemenang.

### 4.6.1 Sarana dan Prasarana Permainan ESGRANGTOK

1. Lapangan Permainan

Lapangan permainan ESGRANGTOK berbentuk kotak dengan ukuran panjang 20 meter dan lebar 20 meter. Lapangan permainan terdiri ada 4 pos: pos pertama untuk start pemain dalam setiap regunya, pos kedua dan ketiga untuk pergantian pemain yang wajib dilakukan dalam setiap regunya, pos keempat yaitu finish, tapi dinyatakan finish ketika sudah melakukan rotasi 4x putaran.




Gambar 4.12 lapangan permainan ESGRANGTOK
Sumber : Hasil penelitian

2. Peralatan

1. Egrang

Egrang yaitu alat yang digunakan dalam setiap regu atau timnya, yang berhasil membawa satu pasang egrang tercepat untuk mewakili regu atau timnya itu yang menjadi pemenang. Ukuran egrang yang digunakan dalam permainan ESGRANGTOK ini berdiameter 10-11 cm dengan kestabilan tinggi tali pada saat di pakai yaitu sepinggang pemakai.

Gambar 4.13 Egrang yang digunakan
Sumber : Dokumentasi penelitian

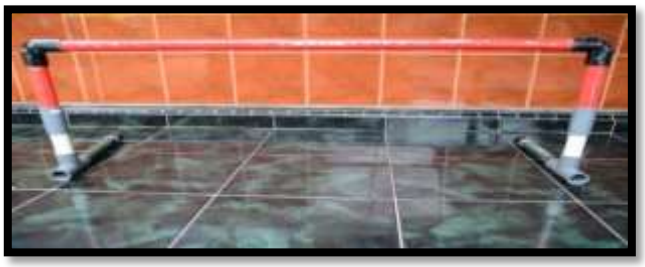
2. Cone (media rintangan)

Media rintangan yang di gunakan adalah cone untuk lari zig zag dengan membawa egrang

Gambar 4.14 Media rintangan
Sumber : Dokumentasi penelitian

3. Gawang kecil (Media rintangan)

Media rintangan yang digunakan adalah rangkaian seperti gawang yang menggunakan paralon, melewati tatanan itu dengan cara melangkahinya menggunakan egrang batok

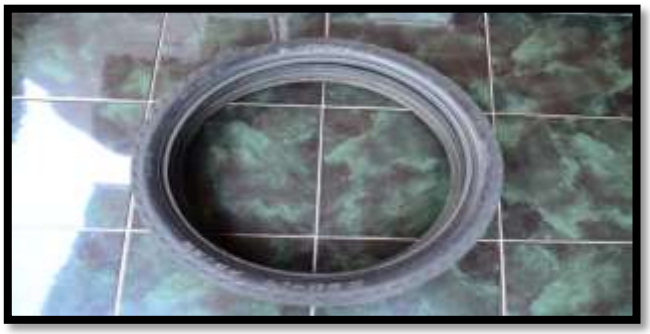


Gambar 4.15 Media rintangan putra dengan tinggi 40cm
Sumber : Dokumentasi penelitian

Gambar 4.16 Media rintangan putri dengan tinggi 35cm
Sumber : Dokumentasi penelitian

4. Ban bekas (Media rintangan)

Media rintangan ini gunanya untuk tempat pemberian dan penerimaan egrang batok dengan cara penerima dan pemberi harus berada didalam lingkaran ban yang berada di pos 2,3 dan 4.



Gambar 4.17 Media rintangan
Sumber : Dokumentasi penelitian

5. Bendera merah kuning

Bendera ini digunakan untuk tanda pada setiap posnya, terutama dipos 2, 3, 4 dan aqua itu adalah pos kuis, digunakan untuk rintangan

pada setiap pos 2, 3, 4.

Gambar 4.18 Media tanda pos 2, 3, & 4
Sumber : Dokumentasi penelitian

6. Bendera merah putih

Bendera ini digunakan untuk tanda start & finish yang tempatnya berada dipos 1.

Gambar 4.19 Media tanda pos
Sumber : Dokumentasi penelitian

7. Balon & jarum

Balon & jarum ini digunakan untuk menghitung jumlah rotasi dan untuk menentukan pemenang dari salah satu tim. Dianggap satu putaran ketika setiap tim berotasi dan memeletuskan satu balon, dianggap menjadi pemenang ketika setiap tim berotasi dan menghabiskan jumlah balon yang berada di tiang bendera

atau garis finish. cara memeletuskannya ambil jarum yg sudah ditata dibawah balon dan letuskan dengan pemain tidak boleh turun dari egrang batok.

Gambar 4.20 Media rintangan
Sumber : Dokumentasi penelitian

### 4.6.2 Peraturan dan Cara Bermain Permainan ESGRANGTOK

Permainan ESGRANGTOK merupakan suatu pengembangan permainan untuk pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam pembelajaran gerak dasar jalan dan lari di sekolah dasar. Peraturan yang diterapkan sederhana diharapkan peserta didik mudah memahami cara bermain serta mempraktekkan gerak dasar yang ada dalam permainan ESGRANGTOK. Peraturan-peraturan permainan ESGRANGTOK adalah sebagai berikut:

1. Jumlah pemain
   a) Permainan ESGRANGTOK dimainkan oleh regu atau tim.
   b) Setiap regu terdiri dari 4 pemain.
   c) Jumlah pemain dapat disesuaikan dengan bentuk dan banyaknya pos yang digunakan.
2. Perlengkapan pemain
   a) Memakai baju olahraga
   b) Memakai celana olahraga pendek
   c) Memakai kaos kaki

d) Memakai sepatu olahraga

3. Waktu Bermain dan Permulaan Permainan

a) Permainan ESGRANGTOK tidak di batasi dengan waktu kelompok yang berhasil memeletuskan balon dengan jumlah balon menyesuaikan jumlah rotasi maka menjadi pemenang

b) Permulaan permainan dimulai setelah wasit membunyikan peluit.

c) Permulaan permainan dilakukan dengan perwakilan pemain yang berada digaris start.

4. Wasit

a) Permainan ESGRANGTOK dipimpin oleh satu orang wasit

b) Wasit bertugas memimpin permainan.

c) Wasit mempunyai wewenang penuh untuk mengawasi dan mengambil keputusan di dalam jalannya permainan.

5. Jalannya permainan

a) Pemain dibagi untuk menempati pada setiap posnya dan permainan ini dilakukan dengan cara berotasi.

b) Sebelum permainan dimulai pemain terlebih dahulu mendengarkan intruksi atau arahan tata cara permainan

c) Setiap regu menempatkan diri di garis start sesuai dengan area yang di tentukan

d) Setiap pemain harus melewati rintangan secara urut di area permainan.

e) Masing-masing regu/tim hanya diperbolehkan membawa satu pasang egrang batok.

f) Setiap pemain dalam melakukan permainan harus urut sesuai dengan nomor urutannya

g) Untuk menuju ke target sasaran pemain harus melewati rintangan.

h) Dalam permainan ini setiap kelompok harus berotasi 4x putaran sesuai jumlah pemain, dalam satu putarannya wajib memeletuskan balon

i) Untuk memasuki disetiap pos disitu setiap regunya wajib bergantian pemain dengan cara si pemberi egrang batok dan penerima eggrang batok wajib berada didalam satu lingkaran ban.

j) Kelompok atau regu yang tercepat menghabiskan balon dengan cara diletuskan itu yang menjadi pemenang.

6. Aturan di area permainan

a) Dalam 1 tim ada point tambahan tersendiri, ketika dalam permainan ini melakukan pelanggaran jatuh dari egrang dan menyentuh gawang, con ataupun keluar dari lingkaran ban itu point wajib kurang 1 point.

b) Pemain akan di diskualifikasi apabila berbuat curang seperti mengganggu laju lawannya

c) Pemain yang mau memberi egrang batok dinyatakan boleh masuk kedalam lingkaran ban untuk melakukan pergantian, stelah menjawab pertanyaan yang sudah dibacakan oleh si penerima egrang batok.

d) Penentuan pemenang dari permainan ini yaitu apabila dalam 1 timnya tercepat menghabiskan balon dengan cara diletuskan itulah sebagai pemenang.

e) Dalam permainan terdiri dari satu wasit sebagai pengamat dan pengadil jalannya pertandingan.

7. Cara mencetak point

Dalam permainan ini setiap timnya sudah dapat point 10, point wajib kurangi 1 ketika setiap pemain dalam 1 timnya melakukan pelanggaran.

8. Pelanggaran

a) Pemain tidak diperbolehkan memukul, mendorong, menjegal dengan keras, dan kontak fisik yang merugikan pemain lawan.

b) Apabila pemain dari masing-masing kelompok dalam berjalan jatuh atau pada saat melewati rintangan gagal maka dianggap pelanggaran dan point wajib kurangi 1 dalam setiap pelanggaran.

**4.6.3 Aspek-aspek yang terdapat dalam permainan ESGRANGTOK**

Aspek yang diperoleh oleh siswa melalui permainan ESGRANGTOK yaitu meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Melalui permainan ini siswa dapat memperoleh kesegaran jasmani secara menyeluruh yaitu meliputi:

1. Kekuatan

   Seorang pemain dalam permainan ini agar mampu melewati rintangan yang terdapat di area permainan.

2. Daya tahan

   Daya tahan adalah bagian paling utama dari komponen yang lain, karena daya yang kuat dari masing-masing ikut membantu menentukan kemenangan suatu tim.

3. Tenaga otot

   Untuk dapat melakukan langkahan yang baik seorang pemain harus mempunyai tenaga otot yang kuat

4. Kelentukan

   Seorang pemaian dalam melewati rintangan tidak hanya kecepatan dan

kekuatan yang dibutuhkan tetapi kelentukan dari badan soerang pemain sangat diperlukan.

5. Kecepatan

   Komponen kecepatan merupakan komponen yang sangat penting dalam permainan ESGRANGTOK yaitu pada saat pemain berjalan melewati rintangan.

6. Kelincahan

   Dalam permainan ESGRANGTOK tidak hanya menggunakan kecepatan dalam melewati setiap rintangan tetapi kelincahan juga sangat mempengaruhi dalam melewati rintangan

7. Koordinasi

   Koordinasi merupakan kemampuan melakukan gerakan yang saling melengkapi antara satu pemain dengan yang lain, oleh karena itu dalam permainan ini dibutuhkan kekompakan dalam satu tim dan menghilangkan sifat egois dari masing-masing pemain agar dapat memenangkan permainan

8. Keseimbangan

   Dalam permainan ini pemain dituntut dapat mengontrol keseimbangan tubuhnya saat kedua kakinya mengijakan batok kelapa keseimbangan dalam permainan ESGRANGTOK.

9. Ketepatan

   Ketepatan dalam permainan ini sangat dibutuhkan oleh pemain agar dapat melangkahi gawang dengan tidak menyentuh gawang ataupun menjatuhkan gawang.

### 4.6.4 Keunggulan dan Kelemahan Produk

#### 4.6.4.1 Keunggulan Produk

Keunggulan produk dalam permainan ESGRANGTOK adalah:

1. Permainan ESGRANGTOK merupakan permainan beregu yang bersifat kompetitif dan menyenangkan sehingga membuat siswa bersemangat untuk memenangkan permainan tersebut.
2. Sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan ESGRANGTOK terbuat dari bahan yang mudah didapat, murah dan tidak berbahaya

#### 4.6.4.2 Kelemahan Produk

Peneliti menyadari bahwa produk yang dihasilkan dalam penelitian ini masih mempunyai kelemahan sehingga dapat dijadikan bahan acuan bagi penelitian mendatang untuk mengembangkan agar dapat lebih baik lagi.

1. Sering terjadi kebingungan dan kesalahan bagi pemula sehingga sering melakukan kesalahan dalam bermain.
2. Permainan ESGRANGTOK mempunyai ukuran lapangan 20 meter x 20 meter, sehingga tidak dapat diterapkan di sekolah yang tidak mempunyai lapangan olahraga yang luas
3. Siswa masih merasa kesulitan untuk melewati rintangan seperti melewati cone dan melangkah melewati rintangan gawang
4. Siswa masih kurang lancar ketika berjalan memakai egrang batok karena kurang terbiasa
5. Dalam permainan ini guru masih kesulitan mengamati seluruh gerak siswa.

# BAB V

# KAJIAN DAN SARAN

## 5.1 Kajian dan Prototipe Produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan ESGRANGTOK yang berdasarkan uji coba kelompok kecil (N=19) dan uji coba kelompok besar (N=120) pada siswa kelas IV SDN 01 Pesantren, SDN 02 Padek, dan SDN 03 Pagergunung.

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan skripsi ini maka dapat disimpulkan bahwa produk model permainan ESGRANGTOK dapat digunakan untuk pembelajaran gerak dasar manipulatif pada kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan analisis data uji coba kelompok kecil dan evaluasi ahli yaitu ahli penjas didapat persentase 62% (cukup baik) dan guru penjasorkes 68% (cukup baik) sehingga diperoleh rata-rata persentase penilaian ahli sebesar 65% kategori "cukup baik" maka produk permainan ESGRANGTOK ini dikatakan **layak** untuk digunakan bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar. Pada hasil uji coba kelompok besar didapat persentase penilaian ahli yaitu ahli penjas sebesar 80% (baik) dan ahli pembelajaran sebesar 83% (baik) dengan rata-rata penilaian ahli sebesar 81,5% kategori "baik" maka produk permainan ESGRANGTOK **layak** untuk digunakan bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Produk model permaianan ESGRANGTOK sudah dapat digunakan untuk siswa kelas IV SDN 01 Pesantren. Berdasarkan hasil Analisis data uji coba kelompok kecil didapat persentase sebesar 60,03% dengan kriteria **cukup baik** dan Model Permainan ESGRANGTOK sudah dapat digunakan untuk siswa kelas IV SDN di Ulujami Pemalang. Berdasarkan hasil analisis data uji coba Kelompok

besar didapat persentase 87,47% dengan kriteria **baik**. Berdasarkan kriteria yang ada terdapat peningkatan dengan selisih 27,44%, maka pembelajaran melalui permainan ESGRANGTOK ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat dikatakan layak dan dapat diterapkan di kelas IV Sekolah Dasar.

Proses pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar sering terhambat oleh terbatasnya sarana dan prasarana yang dimiliki, oleh karena itu guru penjas dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengemas materi pembelajaran agar lebih menarik bagi siswa. Pembelajaran penjasorkes dapat dimodifikasi dengan menggunakan peralatan sederhana sebagai media pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih menarik, membuat siswa merasa senang, gembira dan tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes khususnya pada pembelajaran gerak dasar manipulatif. Dalam permainan ESGRANGTOK sarana dan prasarana yang digunakan sangat sederhana, tidak perlu mahal dan mudah didapat sehingga permainan ini dapat diterima dan dinyatakan layak untuk digunkan. Aturan yang diterapkan dalam permainan ESGRANGTOK juga sederhana sehingga siswa dapat memahami cara bermain permainan ESGRANGTOK dengan mudah. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan yaitu meliputi uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, sebagian besar siswa dapat mempraktikan gerak dasar manipulatif dalam permainan ESGRANGTOK dengan baik. Permainan ESGRANGTOK merupakan permainan beregu dengan sistem kompetisi sehingga membuat siswa bergerak aktif dan kompak dalam satu regu dalam mendapatkan poin sebanyak-banyaknya. Permainan ini membuat siswa bersemangat bermain untuk mencetak poin karena regu yang berhasil mencetak point terbanyak maka menjadi pemenang dalam permainan ini.

## 5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat disampaikan dalam pemanfaatan produk permainan ESGRANGTOK, antara lain:

1. Model permainan ESGRANGTOK merupakan produk yang dihasilkan penelitian ini, sehingga dapat digunakan sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran gerak dasar melalui pendekatan bermain untuk siswa sekolah dasar.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam permainan ESGRANGTOK sangat sederhana sehingga dapat menjadi alternatif bagi sekolah yang tidak mempunyai sarana dan prasarana yang lengkap
3. Bagi guru penjasorkes di sekolah dasar, penggunaan model ini dapat dilaksanakan sesuai dengan perencanaan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
4. Bagi siswa, kebingungan dan kesalahan dalam bermain permainan ESGRANGTOK khususnya bagi para pemula diharapkan dapat terus belajar dan berlatih mengusai gerak dalam permainan ini.
5. Peneliti mengharapkan adanya penelitian lanjutan dari penelitian pengembangan ini sehingga produk permainan ESGRANGTOK dapat lebih menarik.

# DAFTAR PUSTAKA


Achmad Rifa'i RC dan Catharina Tri Anni. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS.

Adang Suherman. 2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas.

Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra.2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdiknas.

Dewi Rosinah. 2012. "Model Pengembangan Permainan Gobag Sodor Bola Pada Pembelajaran Bola Tangan Dalam Penjasorkes Siswa Kelas V Pada Sekolah Dasar Negeri 3 Manyaran Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang Tahun 2012". Skripsi. Program Sarjana. Universitas Negeri Semarang.

Husdarta dan Yudha M. Saputra. 2000. *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Depdiknas.

Munasifah. 2008. *Atletik Cabang lari.* Semarang: Aneka Ilmu.

Phil Yanuar Kiram. 1992. *Belajar Motorik*. Jakarta: Depdikbud.

Punaji Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.

Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI*. Jakarta: Litera.

Sri Mulyani. 2013. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Langensari Publishing: Yogyakarta.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: ALFABETA.

Sukintaka. 1992. *Teori Bermain untuk D2 PGSD Penjaskes.* Jakarta: Depdikbud.

Universitas Negeri Semarang. 2014. *Pedoman Penyusunan Skripsi 2014.* Semarang: Fakultas Ilmu Keolahragaan.

Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. 2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdiknas.

# LAMPIRAN

**Lampiran 1**

**Formulir Usulan Topik Skripsi**
FM-1-AKD-24/rev.00
**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

Usulan topik skripsi ini diajukan oleh:

| | | |
|---|---|---|
| Nama | : | ADITYA PANDU PRATAMA |
| NIM | : | 6102411002 |
| Jurusan | : | Jasmani Kes. & Rekreasi |
| Program Studi | : | Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasm |
| Topik | : | PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN ESGRANGTOK UNTUK PEMBELAJARAN GERAK DASAR LOKOMOTOR DALAM PENJASORKES PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR |

ace
dapat diteliti
Pembimbing: Aris Mulyono
21/1 2015

Semarang, 12 Januari 2015
Yang mengajukan,

ADITYA PANDU PRATAMA
NIM. 6102411002

Menyetujui
Ketua Jurusan

Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd.
NIP. 196109031988031002

**Lampiran 2**

**KEPUTUSAN**
**DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**
**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**
**Nomor: 213/FIK/2015**
**Tentang**
**PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP**
**TAHUN AKADEMIK 2014/2015**

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat :
1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;

Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Tanggal 9 Februari 2015

**MEMUTUSKAN**

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:

| | |
|---|---|
| Nama | : Aris Mulyono, S.Pd., M.Pd |
| NIP | : 197609052008121001 |
| Pangkat/Golongan | : III/B |
| Jabatan Akademik | : Asisten Ahli |

Sebagai Pembimbing

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

| | |
|---|---|
| Nama | : ADITYA PANDU PRATAMA |
| NIM | : 6102411002 |
| Jurusan/Prodi | : Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR |
| Topik | : PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN ESGRANGTOK UNTUK PEMBELAJARAN GERAK DASAR LOKOMOTOR DALAM PENJASORKES PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR |

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 10 Februari 2015
DEKAN

Dr. H. Harry Pramono, M.Si.
NIP 195910191985031001

Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal

6102411002
FM-03-AKD-24/Rev. 00

**Lampiran 3**

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**
**JURUSAN PJKR**
Gedung F1 Kampus Sekaran Gunungpati Semarang, Telp/Fax. 024-8508007
Email : pjkr.unnes@gmail.com, Website http://fik.unnes.ac.id

Nomor : 7308/UN37.1.6/LT/2015
Hal : Observasi Skripsi

Yth. Kepala SD N 01 Pesasntren, Ulujami
Di Kab. Pemalang

Dalam rangka penyelesaian program studi, dengan ini kami mohon untuk mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

N a m a : Aditya Pandu P
N I M : 6102411002
Semester : IX / Sembilan
Prodi : S.1 / PGPJSD FIK UNNES

Agar diperkenankan mengadakan observasi untuk memenuhi tugas Penulisan Skripsi, di tempat yang bapak pimpin.

Demikian permohonan kami. Atas terkabulnya permohonan ini kami ucapkan terima kasih.

Semarang, 14 September 2015
A.n. Dekan
Pembantu Dekan Bidang Akademik,

Drs. H. Rustiadi, M.Kes
NIP. 196410231990021001

Tembusan :
1. Dekan FIK UNNES
2. Ketua Jurusan PJKR FIK UNNES
FIK Universitas Negeri Semarang

No. Dokumen FM-01-AKD-03

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**
**JURUSAN PJKR**
Gedung F1 Kampus Sekaran Gunungpati Semarang, Telp/Fax. 024-8508007
Email : pjkr.unnes@gmail.com, Website:http://fik.unnes.ac.id

Nomor : 7308/UN37.1.6/LT/2015
Hal : Observasi Skripsi

Yth. Kepala SD N 02 Padek, Ululjami
Di Kab. Pemalang

Dalam rangka penyelesaian program studi, dengan ini kami mohon untuk mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

N a m a : Aditya Pandu P
N I M : 6102411002
Semester : IX / Sembilan
Prodi : S.1 / PGPJSD FIK UNNES

Agar diperkenankan mengadakan observasi untuk memenuhi tugas Penulisan Skripsi, di tempat yang bapak pimpin.

Demikian permohonan kami. Atas terkabulnya permohonan ini kami ucapkan terima kasih.

Semarang, 14 September 2015
Pembantu Dekan Bidang Akademik,

Dr. Tri Rustadi, M.Kes
NIP. 196410231990021001

Tembusan :
1. Dekan FIK UNNES
2. Ketua Jurusan PJKR FIK UNNES
FIK Universitas Negeri Semarang

No. Dokumen FM-01-AKD-03

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**
**JURUSAN PJKR**
Gedung F1 Kampus Sekaran Gunungpati Semarang, Telp/Fax. 024-8508007
Email : pjkr.unnes@gmail.com, Website:http://fik.unnes.ac.id

Nomor : 7308/UN37.1.6/LT/2015
Hal : Observasi Skripsi

Yth. Kepala SD N 03 Pagergunung, Ulujami
Di Kab. Pemalang

Dalam rangka penyelesaian program studi, dengan ini kami mohon untuk mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

N a m a : Aditya Pandu P
N I M : 6102411002
Semester : IX / Sembilan
Prodi : S.1 / PGPJSD FIK UNNES

Agar diperkenankan mengadakan observasi untuk memenuhi tugas Penulisan Skripsi, di tempat yang bapak pimpin.

Demikian permohonan kami. Atas terkabulnya permohonan ini kami ucapkan terima kasih.

Semarang, 14 September 2015
Dekan,
Pembantu Dekan Bidang Akademik,

Dra. Tri Rustiadi, M.Kes
NIP. 196410231990021001

Tembusan :
1. Dekan FIK UNNES
2. Ketua Jurusan PJKR FIK UNNES
FIK Universitas Negeri Semarang

No. Dokumen FM-01-AKD-03

**Lampiran 4**

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**
Gedung F1 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon: 024-8508007
Laman: http://fik.unnes.ac.id, surel: fik_unnes@telkom.net

Nomor : 7024/UN.1.6/LT/2015
Lamp. : .....
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala UPTD Dinas Pendidikan Kab. Pemalang
di UPTD Dinas Pendidikan Kab. Pemalang

Dengan Hormat,
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : ADITYA PANDU PRATAMA
NIM : 6102411002
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Ja
Topik : PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN ESGRANGTOK UNTUK PEMBELAJARAN GERAK DASAR LOKOMOTOR DALAM PENJASORKES PADA SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 01 PESANTREN ULUJAMI PEMALANG TAHUN 2015/2016

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 31 Agustus 2015
Dekan,

Dr. H. Harry Pramono, M.Si.
NIP. 195910191985031001

**Lampiran 5**

PEMERINTAH KABUPATEN PEMALANG
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
UNIT PENGELOLA PENDIDIKAN KECAMATAN ULUJAMI
**SD NEGERI 01 PESANTREN**
*Alamat : Jln. Desa Pesantren, Kec. Ulujami, Kab. Pemalang (52371)*

**SURAT KETERANGAN**
Nomor: 421.2/100/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri 01 Pesantren, Kec.Ulujami Kab.Pemalang:

| | |
|---|---|
| Nama | : WASIATI, S.Pd |
| NIP | : 19670312 198903 2 007 |
| Pangkat | : Pembina |
| Golongan | : IV a |

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa :

| | |
|---|---|
| Nama | : Aditya Pandu Pratama |
| NIM | : 6102411002 |
| Prodi | : PGPJSD |
| Jurusan | : PJKR |
| Fakultas | : ILMU KEOLAHRAGAAN |

Mahasiswa tersebut di atas telah melakukan penelitian di SD Negeri 01 Pesantren kecamatan Ulujami kabupaten Pemalang dengan judul "Pengembangan Model Permainan Esgrangtok untuk Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri Se-Ulujami Pemalang tahun 2015/2016"

Demikian surat ini dibuat dengan sebenar – benarnya untuk digunakan sebagai mana mestinya.

Pemalang,4 Desember 2015
Kepala Sekolah

PEMERINTAH KABUPATEN PEMALANG
SDN 01 PESANTREN
KECAMATAN ULUJAMI
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA

WASIATI, S.Pd.
NIP 19670312 198903 2 007

PEMERINTAH KABUPATEN PEMALANG
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
UNIT PENGELOLA PENDIDIKAN KECAMATAN ULUJAMI
**SD NEGERI 02 PADEK**
*Alamat : Jln. Desa Padek, Kec. Ulujami, Kab. Pemalang (52371)*

**SURAT KETERANGAN**
Nomor: 421.2 /56/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala SDN 02 Padek:

| | |
|---|---|
| Nama | : Taukhid, S.Pd.I |
| NIP | : 19621204 198405 1 002 |
| Pangkat | : Pembina |
| Golongan | : IV a |

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa :

| | |
|---|---|
| Nama | : Aditya Pandu Pratama |
| NIM | : 6102411002 |
| Prodi | : PGPJSD |
| Jurusan | : PJKR |
| Fakultas | : ILMU KEOLAHRAGAAN |

Mahasiswa tersebut diatas telah melakukan penelitian di SD Negeri 02 Padek kecamatan Ulujami kabupaten Pemalang dengan judul "Pengembangan Model Permainan Esgrangtok untuk Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri Se-Ulujami Pemalang tahun 2015/2016"

Demikian surat ini dibuat dengan sebenar – benarnya untuk di gunakan sebagai mana mestinya.

Pemalang,4 November 2015
Kepala Sekolah

Taukhid, S.Pd.I
NIP 19621204 198405 1 002

PEMERINTAH KABUPATEN PEMALANG
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
UNIT PENGELOLA PENDIDIKAN KECAMATAN ULUJAMI
**SD NEGERI 03 PAGERGUNUNG**
*Alamat : Jln. Desa Pagergunung, Kec. Ulujami, Kab. Pemalang (52371)*

**SURAT KETERANGAN**
Nomor: 421.2/051/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri 03 Pagergunung, Kec.Ulujami Kab.Pemalang:

| | |
|---|---|
| Nama | : MUSLICHA, S.Pd.SD |
| NIP | : 19621018 198304 2 003 |
| Pangkat | : Pembina |
| Golongan | : IV a |

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa :

| | |
|---|---|
| Nama | : Aditya Pandu Pratama |
| NIM | : 6102411002 |
| Prodi | : PGPJSD |
| Jurusan | : PJKR |
| Fakultas | : ILMU KEOLAHRAGAAN |

Mahasiswa tersebut di atas telah melakukan penelitian di SD Negeri 03 Pagergunung kecamatan Ulujami kabupaten Pemalang dengan judul "Pengembangan Model Permainan Esgrangtok untuk Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri Se-Ulujami Pemalang tahun 2015/2016"

Demikian surat ini dibuat dengan sebenar – benarnya untuk digunakan sebagai mana mestinya.

Pemalang,4 Desember 2015
Kepala Sekolah

MUSLICHA, S.Pd.SD
NIP 19621018 198304 2 003

**Lampiran 6**

## LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

**Standar Kompetensi:**

Mempraktikkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

**Kompetensi Dasar:**

Mempraktikkan gerak dasar atletik sederhana, serta nilai semangat, percaya diri dan disiplin.

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Pembelajaran "Permainan Esgrangtok"

Sasaran Program : Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Pesantren

Evaluator : Ricko Irawan, S.Pd M.Pd

Tanggal : 21 September 2015

Kuesioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli pembelajaran terhadap pengembangan permainan ESGRANGTOK untuk pembelajaran Penjasorkes yang efektif dan efisien bagi siswa SD yang peneliti kembangkan.

Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

1. Kuesioner ini di isi oleh ahli permainan tradisional.
2. Kuesioner mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan penilaian mulai dari "tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara memberi tanda "√" padak olom yang tersedia.

   Keterangan :
   1 : tidak baik
   2 : kurang baik
   3 : cukup baik
   4 : baik
   5 : sangat baik

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Kualitas Media Pengembangan

Berilah tanda *check list* (√):

| No | Aspek yang Dinilai | Skala Penilaian | | | | | Komentar |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| **A. Keterkaitan Produk** | | | | | | | |
| **Terkaitnya produk dengan materi pembelajaran** | | | | | | | |
| 1. | Keterkaitan isi materi produk terhadap materi gerak dasar lokomotor | | | ✓ | | | |
| 2. | Keterkaitan bentuk/ model permainan untuk dimainkan | | | ✓ | | | |
| 3. | Keterkaitan penggunaan sarana dan prasarana | | | | ✓ | | |
| 4. | Dapat meningkatkan minat untuk berpartisipasi dalam permainan | | | ✓ | | | |
| 5. | Dapat menumbuhkan rasa ingin tahu di dalam permainan | | | | ✓ | | |
| 6. | Dapat memberi kesempatan dalam mengeksplor gerak selama permainan | | | | | ✓ | |
| 7. | Dapat meningkatkan ketertarikan terhadap permainan | | | ✓ | | | |
| **Terkaitnya produk dengan karakteristik anak** | | | | | | | |
| 8. | Kesesuaian bentuk/ model permainan dengan karakteristik anak usia 10 tahun | | | | ✓ | | |
| 9. | Dapat dimainkan oleh anak putra maupun putri | | | ✓ | | | |
| 10. | Dapat dimainkan oleh anak yang terampil maupun tidak terampil | | | ✓ | | | |
| **B. Keajegan Produk** | | | | | | | |
| **Konsistensi materi dalam pembelajaran** | | | | | | | |
| 11. | Konsistensi isi materi produk terhadap materi gerak dasar lokomotor | | ✓ | | | | |
| 12. | Kejelasan petunjuk model pembelajaran | | | ✓ | | | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | gerak dasar lokomotor | | | | | | |
| **C. Kecukupan Produk** | | | | | | | |
| **Efektivitas materi dalam tujuan pembelajaran** | | | | | | | |
| **13.** | Dapat menumbuhkan sikap percaya diri, disiplin dan bekerja sama dengan teman | | ✓ | | | | |
| **14.** | Dapat memberikan pengalaman terhadap anak setelah bermain | | | ✓ | | | |
| **15.** | Anak dapat mengetahui gerak dasar lokomotor | | ✓ | | | | |
| **16.** | Dapat memberikan rasa puas dan senang dalam permainan | | | ✓ | | | |
| **17** | Memahami peraturan dalam permainan | | ✓ | | | | |
| **18.** | Mematuhi peraturan dalam permainan | | | ✓ | | | |
| **19.** | Dapat mengatur dan merencanakan pola strategi sendiri dalam bermain | | | | ✓ | | |
| **20.** | Dapat mengeksplor gerak dalam permainan | | | ✓ | | | |

B. Komentar dan Saran Umum

membuat sotelan kaki agar bisa diperpanjang atau diperpendek

**C. Kesimpulan**

Pengembangan permainan ESGRANGTOK untuk pembelajaran gerak dasar pada siswa kelas IV di sekolah dasar ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan/uji coba skala kecil tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan/uji coba skala kecil dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba skala kecil

( mohon diberi tanda pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda )

Semarang, 21 September 2015

Evaluator

(Riko Irawan, S.Pd. M.Pd.)

## LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

**Standar Kompetensi:**

Mempraktikkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

**Kompetensi Dasar:**

Mempraktikkan gerak dasar atletik sederhana, serta nilai semangat, percaya diri dan disiplin.

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Pembelajaran "Permainan Esgrangtok"

Sasaran Program : Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Pesantren

Evaluator : M. KHUDRI

Tanggal : 25 September 2015

Kuesioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli pembelajaran terhadap pengembangan permainan ESGRANGTOK untuk pembelajaran Penjasorkes yang efektif dan efisien bagi siswa SD yang peneliti kembangkan.

Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

1. Kuesioner ini di isi oleh ahli pembelajaran penjasorkes.
2. Kuesioner mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan penilaian mulai dari "tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara memberi tanda "√" padak olom yang tersedia.

   Keterangan :
   1 : tidak baik
   2 : kurang baik
   3 : cukup baik
   4 : baik
   5 : sangat baik

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

**A. Kualitas Media Pengembangan**

Berilah tanda *check list (√)*:

| No | Aspek yang Dinilai | Skala Penilaian | | | | | Komentar |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| **A. Keterkaitan Produk** | | | | | | | |
| **Terkaitnya produk dengan materi pembelajaran** | | | | | | | |
| 1. | Keterkaitan isi materi produk terhadap materi gerak dasar lokomotor | | | √ | | | |
| 2. | Keterkaitan bentuk/ model permainan untuk dimainkan | | | √ | | | |
| 3. | Keterkaitan penggunaan sarana dan prasarana | | | √ | | | |
| 4. | Dapat meningkatkan minat untuk berpartisipasi dalam permainan | | | | √ | | |
| 5. | Dapat menumbuhkan rasa ingin tahu di dalam permainan | | | √ | | | |
| 6. | Dapat memberi kesempatan dalam mengeksplor gerak selama permainan | | | | √ | | |
| 7. | Dapat meningkatkan ketertarikan terhadap permainan | | | √ | | | |
| **Terkaitnya produk dengan karakteristik anak** | | | | | | | |
| 8. | Kesesuaian bentuk/ model permainan dengan karakteristik anak usia 10 tahun | | | | √ | | |
| 9. | Dapat dimainkan oleh anak putra maupun putri | | | √ | | | |
| 10. | Dapat dimainkan oleh anak yang terampil maupun tidak terampil | | | | √ | | |
| **B. Keajegan Produk** | | | | | | | |
| **Konsistensi materi dalam pembelajaran** | | | | | | | |
| 11. | Konsistensi isi materi produk terhadap materi gerak dasar lokomotor | | | √ | | | |
| 12. | Kejelasan petunjuk model pembelajaran | | | | √ | | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | gerak dasar lokomotor | | | | | | |
| **C. Kecukupan Produk** | | | | | | | |
| **Efektivitas materi dalam tujuan pembelajaran** | | | | | | | |
| **13.** | Dapat menumbuhkan sikap percaya diri, disiplin dan bekerja sama dengan teman | | | | ✓ | | |
| **14.** | Dapat memberikan pengalaman terhadap anak setelah bermain | | | ✓ | | | |
| **15.** | Anak dapat mengetahui gerak dasar lokomotor | | | ✓ | | | |
| **16.** | Dapat memberikan rasa puas dan senang dalam permainan | | | | ✓ | | |
| **17** | Memahami peraturan dalam permainan | | | ✓ | | | |
| **18.** | Mematuhi peraturan dalam permainan | | | ✓ | | | |
| **19.** | Dapat mengatur dan merencanakan pola strategi sendiri dalam bermain | | | | ✓ | | |
| **20.** | Dapat mengeksplor gerak dalam permainan | | | ✓ | | | |

**B. Komentar dan Saran Umum**

- permainan esgrangtok cukup menarik bagi anak, hanya jarak yang di tempuh serta halang rintang nya tidak merata bagi peserta, terutama pelari terakhir
- Saran saya :
  - jarak yang di tempuh jangan terlalu panjang ± 20 meter saja.
  - rintangan supaya dibuat sama atau seimbang, 1. zig-zag 2. lompat 3. zig-zag 4. lompat

**C. Kesimpulan**

Pengembangan permainan ESGRANGTOK untuk pembelajaran gerak dasar pada siswa kelas IV di sekolah dasar ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan/uji coba skala kecil tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan/uji coba skala kecil dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba skala kecil

( mohon diberi tanda pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda )

Kendalang, 25 sept 2015

Evaluator

(M. Ali UPR)

## LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

**Standar Kompetensi:**

Mempraktikkan gerak dasar kedalam permainan sederhana dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

**Kompetensi Dasar:**

Mempraktikkan gerak dasar atletik sederhana, serta nilai semangat, percaya diri dan disiplin.

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Pembelajaran "Permainan Esgrangtok"

Sasaran Program : Siswa Kelas IV SD Negeri 01Pesantren

Evaluator : Rieko Fragnar, S.Pd. M.Pd

Tanggal : 20 Oktober 2015

Kuesioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli pembelajaran terhadap pengembangan permainan ESGRANGTOK untuk pembelajaran Penjasorkes yang efektif dan efisien bagi siswa SD yang peneliti kembangkan.

Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

1. Kuesioner ini di isi oleh ahli permainan tradisional.
2. Kuesioner mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan penilaian mulai dari "tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia.

   Keterangan :
   1 : tidak baik
   2 : kurang baik
   3 : cukup baik
   4 : baik
   5 : sangat baik

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah di sediakan dan apa bila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. **Kualitas Media Pengembangan**

Berilah tanda *check list (√)*:

| No | Aspek yang Dinilai | Skala Penilaian | | | | | Komentar |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| **A. Keterkaitan Produk** | | | | | | | |
| **Terkaitnya produk dengan materi pembelajaran** | | | | | | | |
| 1. | Keterkaitan isi materi produk terhadap materi gerak dasar lokomotor | | | ✓ | | | |
| 2. | Keterkaitan bentuk/ model permainan untuk dimainkan | | | | ✓ | | |
| 3. | Keterkaitan penggunaan sarana dan prasarana | | | | ✓ | | |
| 4. | Dapat meningkatkan minat untuk berpartisipasi dalam permainan | | | ✓ | | | |
| 5. | Dapat menumbuhkan rasa ingin tahu di dalam permainan | | | | ✓ | | |
| 6. | Dapat memberi kesempatan dalam mengeksplor gerak selama permainan | | | | | ✓ | |
| 7. | Dapat meningkatkan ketertarikan terhadap permainan | | | | ✓ | | |
| **Terkaitnya produk dengan karakteristik anak** | | | | | | | |
| 8. | Kesesuaian bentuk/ model permainan dengan karakteristik anak usia 10 tahun | | | | ✓ | | |
| 9. | Dapat dimainkan oleh anak putra maupun putri | | | | ✓ | | |
| 10. | Dapat dimainkan oleh anak yang terampil maupun tidak terampil | | | | ✓ | | |
| **B. Keajegan Produk** | | | | | | | |
| **Konsistensi materi dalam pembelajaran** | | | | | | | |
| 11. | Konsistensi isi materi produk terhadap materi gerak dasar lokomotor | | | | ✓ | | |
| 12. | Kejelasan petunjuk model pembelajaran | | | | ✓ | | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | gerak dasar lokomotor | | | | | | |
| C. Kecukupan Produk | | | | | | | |
| **Efektivitas materi dalam tujuan pembelajaran** | | | | | | | |
| 13. | Dapat menumbuhkan sikap percaya diri, disiplin dan bekerja sama dengan teman | | | | | ✓ | |
| 14. | Dapat memberikan pengalaman terhadap anak setelah bermain | | | | ✓ | | |
| 15. | Anak dapat mengetahui gerak dasar lokomotor | | | | ✓ | | |
| 16. | Dapat memberikan rasa puas dan senang dalam permainan | | | | | ✓ | |
| 17 | Memahami peraturan dalam permainan | | | | ✓ | | |
| 18. | Mematuhi peraturan dalam permainan | | | ✓ | | | |
| 19. | Dapat mengatur dan merencanakan pola strategi sendiri dalam bermain | | | | ✓ | | |
| 20. | Dapat mengeksplor gerak dalam permainan | | | | ✓ | | |

B. Komentardan Saran Umum

1. Ketinggian kang gawang ke perguruan lan
Lengan gawang manual atau yg lain
ke steel
2. Aturan nilai maksimal 10, kalau jatuh
kebawah mesti jatuh sekali berarti
nilai 10 − 1 = 9

**C. Kesimpulan**

Pengembangan permainan ESGRANGTOK untuk pembelajaran gerak dasar pada siswa kelas IV di sekolah dasar ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan/uji coba skala besar tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan/uji coba skala besar dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba skala besar

( mohon diberi tanda pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda )

Semarang, 20 Oktober 2015

Evaluator

( Ricko Irawan, S.Pd., M.Pd )

## LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

**Standar Kompetensi:**

Mempraktikkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

**Kompetensi Dasar:**

Mempraktikkan gerak dasar atletik sederhana, serta nilai semangat, percaya diri dan disiplin.

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Pembelajaran "Permainan Esgrangtok"

Sasaran Program : Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Pesantren

Evaluator : MOH. KHUDRI.....

Tanggal : 31 OKTOBER 2015.....

Kuesioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli pembelajaran terhadap pengembangan permainan ESGRANGTOK untuk pembelajaran Penjasorkes yang efektif dan efisien bagi siswa SD yang peneliti kembangkan.

Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

1. Kuesioner ini di isi oleh ahli pembelajaran penjasorkes.
2. Kuesioner mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan penilaian mulai dari "tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara memberi tanda "√" padak olom yang tersedia.

   Keterangan :
   1 : tidak baik
   2 : kurang baik
   3 : cukup baik
   4 : baik
   5 : sangat baik

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

**A. Kualitas Media Pengembangan**

Berilah tanda *check list* (√):

| No | Aspek yang Dinilai | Skala Penilaian | | | | | Komentar |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| **A. Keterkaitan Produk** | | | | | | | |
| **Terkaitnya produk dengan materi pembelajaran** | | | | | | | |
| 1. | Keterkaitan isi materi produk terhadap materi gerak dasar lokomotor | | | | ✓ | | |
| 2. | Keterkaitan bentuk/ model permainan untuk dimainkan | | | | ✓ | | |
| 3. | Keterkaitan penggunaan sarana dan prasarana | | | | ✓ | | |
| 4. | Dapat meningkatkan minat untuk berpartisipasi dalam permainan | | | | ✓ | | |
| 5. | Dapat menumbuhkan rasa ingin tahu di dalam permainan | | | | ✓ | | |
| 6. | Dapat memberi kesempatan dalam mengeksplor gerak selama permainan | | | | ✓ | | |
| 7. | Dapat meningkatkan ketertarikan terhadap permainan | | | | | ✓ | |
| **Terkaitnya produk dengan karakteristik anak** | | | | | | | |
| 8. | Kesesuaian bentuk/ model permainan dengan karakteristik anak usia 10 tahun | | | | ✓ | | |
| 9. | Dapat dimainkan oleh anak putra maupun putri | | | | ✓ | | |
| 10. | Dapat dimainkan oleh anak yang terampil maupun tidak terampil | | | | ✓ | | |
| **B. Keajegan Produk** | | | | | | | |
| **Konsistensi materi dalam pembelajaran** | | | | | | | |
| 11. | Konsistensi isi materi produk terhadap materi gerak dasar lokomotor | | | | ✓ | | |
| 12. | Kejelasan petunjuk model pembelajaran | | | | ✓ | | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | gerak dasar lokomotor | | | | | | |
| **C. Kecukupan Produk** | | | | | | | |
| **Efektivitas materi dalam tujuan pembelajaran** | | | | | | | |
| 13. | Dapat menumbuhkan sikap percaya diri, disiplin dan bekerja sama dengan teman | | | | | ✓ | |
| 14. | Dapat memberikan pengalaman terhadap anak setelah bermain | | | | ✓ | | |
| 15. | Anak dapat mengetahui gerak dasar lokomotor | | | | | ✓ | |
| 16. | Dapat memberikan rasa puas dan senang dalam permainan | | | | ✓ | | |
| 17 | Memahami peraturan dalam permainan | | | | ✓ | | |
| 18. | Mematuhi peraturan dalam permainan | | | | ✓ | | |
| 19. | Dapat mengatur dan merencanakan pola strategi sendiri dalam bermain | | | | ✓ | | |
| 20. | Dapat mengeksplor gerak dalam permainan | | | | ✓ | | |

B. Komentar dan Saran Umum

1. untuk membedakan team supaya menggunakan pakaian yang berbeda.

2. pada setiap pos, supaya di beri bendera.

**C. Kesimpulan**

Pengembangan permainan ESGRANGTOK untuk pembelajaran gerak dasar pada siswa kelas IV di sekolah dasar ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan/uji coba skala besar tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan/uji coba skala besar dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba skala besar

( mohon diberi tanda pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda )

ULUJAMI, 31 OKTO. 2015

Evaluator

(MOH. KHUDRI)

**Lampiran 7**

## LEMBAR KUISIONER UNTUK SISWA

**PETUNJUK**

1. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur dan benar
2. Jawablah secara jelas dan runtut
3. Isilah pertanyaan tersebut dengan memberi tanda silang pada huruf a, b, atau c sesuai dengan pilihan
4. Selamat mengisi dan terima kasih

**I. IDENTITAS PESERTA DIDIK**

Nama sekolah :
……..
Nama siswa :
……..
Kelas :
……..
Jenis kelamin :
……..

**II. KUISIONER PERTANYAAN**

### A. ASPEK KOGNITIF

1. Permainan Esgrangtok yang terdiri dari egrang batok merupakan permainan…..
   a. Tradisional
   b. Modifikasi
   c. Modern
2. Setiap tim pasti mempunyai pemain, Dalam permainan Esgrangtok yang sudah dimainkan terdiri dari tim. Berapakah jumlah pemain dalam masing-masing tim…..
   a. 5 orang
   b. 4 orang
   c. 3 orang
3. Apa yang dimaksud dengan permainan Esgrangtok……

a. Sebuah permainan egrang batok yang dimodifikasi dalam gerak dasar lokomotor
b. Sebuah permainan egrang batok yang di lombakan
c. Sebuah permainan egrang batok yang di buat tim

4. Secara umum ada 1 teknik dasar yang harus dikuasai dalam permainan Esgrangtok, yaitu……
   a. Berjalan menggunakan egrang batok
   b. Berlari memakai egrang batok
   c. Berlari meninggalkan egrang batok
5. Setiap permainan pasti ada pemenangnya. Cara menentukan pemenang dalam permainan Esgrangtok yaitu…..
   a. Pemain dalam 1 tim telah menghabiskan jumlah balon dengan cara berotasi
   b. Pemain dari perwakilan tim mengalah
   c. Pemain dari perwakilan tim curang
6. Dalam permainan Esgrangtok pasti mempunyai kelemahan seperti jatuh dari egrang batok. Jika dari salah satu pemain melakukan kelemahan itu, pemain wajib…..
   a. Melanjutkan lari tetapi jumlah point berkurang
   b. Mengulang dari awal
   c. Tidak mengulang atau pun melanjutkan
7. Berpakaian rapi saat pelajaran merupakan salah satu nilai kedislipinan yang muncul dalam permainan Esgrangtok. Sedangkan nilai sportivitas dalam permainan Esgrangtok di tunjukan dengan perilaku……
   a. Tepat waktu

b. Bermain secara individu

c. Siap menerima kekalahan

8. Permainan Esgrangtok merupakan permainan estafet egrang batok dalam permainan itu pasti mempunyai arena/pos untuk memberikan estafet yang terdiri dari sebuah panjang lintasan. Ukuran panjang lintasan dari arena/pos ke pos selanjutnya berjarak…..

   a. 20 m

   b. 30 m

   c. 40 m

9. Berani mengemukakan pendapat secara terbuka dalam pembelajaran penjasorkes merupakan contoh sikap……

   a. Jujur

   b. Kerja sama

   c. Disiplin

10. Sebuah permainan Esgrangtok yang terdiri dari tim pasti membutuhkan hal yang harus dikuatkan contohnya seperti……

    a. Pendapat

    b. Kerja sama

    c. Solusi

11. Permainan Esgrangtok dapat dimainkan oleh…….

    a. Siswa putra

    b. Siswa putri

    c. Siswa putra dan putri

12. Dalam sebuah permainan Esgrangtok itu wajib melibatkan……

    a. Siswa

    b. Orang lain

c. Guru dan siswa

13. Apa manfaat permainan Esgrangtok ini bagi siswa……

a. Dapat mendorong siswa aktif bergerak dalam pembelajaran penjasorkes melalui permainan Esgrangtok

b. Siswa bisa melakukan permainan ini dengan senang dan menarik

c. Jawaban a dan b benar

14. Alat apa saja yang diperlukan dalam permainan Esgrangtok…..

a. Egrang batok, con, kardus

b. Egrang batok, gawang, con, ban bekas, bendera, balon

c. Egrang batok, bola, net

15. Saling mendukung dengan teman yang sedang bermain termasuk sikap…..

a. Toleransi

b. Kerjasama

c. kejujuran

Kunci jawaban kuesioner :

1. B
2. B
3. A
4. A
5. A
6. A
7. C
8. A
9. A
10. B
11. C
12. C
13. C
14. B
15. B

**LEMBAR PENGAMATAN**
**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN ESGRANGTOK**
**UNTUK PEMBELAJARAN GERAK DASAR LOKOMOTOR PADA SISWA KELAS IV**
**DI SD NEGERI 01 PESANTREN, 02 PADEK, 03 PAGERGUNUNG ULUJAMI PEMALANG**
**(Subyek Uji Coba Skala Kecil dan Uji Coba Skala Besar)**

**B. Aspek Afektif**

Sikap yang diharapkan dalam mengikuti pembelajaran permainan ESGRANGTOK

1) Kerjasama
    1. Kompak saat bermaian
    2. Pembagian tugas kelompok yang jelas
    3. Bersedia mengajari teman yang tidak bisa atau kurang paham
    4. Saling mendukung dengan teman yang sedang bermain
    5. Tidak bersifat individual dalam bermain
2) Toleransi
    1. Tidak mengejek atau menghina orang lain
    2. Berkata sopan,tidak berbicara kotor atau menyinggung perasaan orang lain
    3. Tidak membeda-bedakan teman
    4. Saling menyayangi dan menghargai orang lain
    5. Tidak membuat keributan saat mengikuti pembelajaran
3) Kejujuran
    1. Berkata yang sebenarnya
    2. Melakukan permainan sesuai aturan

3. Menyampaikan pendapat dengan sebenarnya
4. Mengaku jika melakukan pelanggaran
5. Mengakui kemenangan orang lain

4) Tanggung jawab
   1. Disiplin
   2. Siswa mematuhi peraturan
   3. Siswa siap mendapatkan hukuman jika salah
   4. Mengikuti pembelajaran sampai selese
   5. Bersungguh – sungguh menjalankan tugasnya masing-masing

**Petunjuk**

1) Cermatilah indikator aktivitas siswa
2) Berikan skor pada siswa pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan
3) Petunjuk skor penilaian
   - Jika perlakuan 1x skor: 1 (Tidak baik)
   - Jika perlakuan 2x skor: 2 (Kurang baik)
   - Jika perlakuan 3x skor: 3 (Cukup baik)
   - Jika perlakuan 4x skor: 4 (Baik)
   - Jika perlakuan 5x skor: 5 (Sangat baik)

## C. Aspek Psikomotor

**Lembar Pengamatan Aspek Psikomotor**

| No | Aspek Penilaian | Kriteria gerakan | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | SB | B | K | SKB |
| 1 | Teknik berjalan menggunkan egrang batok, zig-zag menggunakan egrang batok, melangkahi gawang menggunakan egrang batok | | | | |

**KETERANGAN PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR**

1. Cara melakukan berjalan menggunakan egrang batok

| Kategori | Kriteria Kemampuan | Skor |
|---|---|---|
| Sangat Baik | a. Berdiri tegak, kedua kaki menginjak egrang batok dan kedua jari menjapit tali egrang seperti memakai sandal japit, kedua tangan memposisikan untuk menarik tali egrang dengan tinggi tali sepinggang<br>b. Padangan lurus kedepan<br>c. Berjalan wajib diawali oleh kaki kanan<br>d. Ketika berjalan koordinasi kaki sama tangan yang menarik tali itu harus bersamaan | 4 |
| Baik | Jika peserta didik menunjukan 3 kriteria | 3 |
| Kurang | Jika peserta didik menunjukan 2 kriteria | 2 |
| Sangat Kurang Baik | Jika peserta didik menunjukan 1 kriteria | 1 |

2. Cara melakukan zig-zag menggunakan egrang batok

| Kategori | Kriteria Kemampuan | Skor |
|---|---|---|
| Sangat Baik | a. Berjalan menggunakan koordinasi tangan dan kaki untuk melakukan zig-zag kekanan | 4 |

| | | |
|---|---|---|
| | dan kekiri<br>b. Padangan lurus kedepan<br>c. Saat melakukan zig-zag tidak boleh jatuh dari egrang<br>d. Pada saat awalan zig-zag wajib dilakukan kekanan terlebih dahulu | |
| Baik | Jika peserta didik menunjukan 3 kriteria | 3 |
| Kurang | Jika peserta didik menunjukan 2 kriteria | 2 |
| Sangat Kurang Baik | Jika peserta didik menunjukan 1 kriteria | 1 |

3. Cara melakukan melangkah melewati gawang menggunakan egrang batok

| **Kategori** | **Kriteria Kemampuan** | **Skor** |
|---|---|---|
| Sangat Baik | a. Langkahan diawali kaki kanan terlebih dahulu<br>b. Pandangan lurus kedepan<br>c. Saat melangkah kaki tidak menyentuh gawang<br>d. Setelah melangkah tidak boleh di akhiri dengan jatuh | 4 |
| Baik | Jika peserta didik menunjukan 3 kriteria | 3 |
| Kurang | Jika peserta didik menunjukan 2 kriteria | 2 |
| Sangat Kurang Baik | Jika peserta didik menunjukan 1 kriteria | 1 |

**Lampiran 8**

**DAFTAR NAMA SISWA KELAS IV SD NEGERI 01 PESANTREN KEC.ULUJAMI KAB.PEMALANG (SEBAGAI SUBJEK UJI COBA I)**

| NO | NAMA |
|---|---|
| 1 | FATMA SARI |
| 2 | RIZKON |
| 3 | ADITYA |
| 4 | ALEX |
| 5 | ANGGA |
| 6 | IKRAR BAKTI |
| 7 | IZYAN ZAHRA |
| 8 | LUTFI FAIZAL |
| 9 | PINGKI |
| 10 | SITI APRILIYANI |
| 11 | ALUNG PUTRI |
| 12 | ANISA |
| 13 | ARTIKA |
| 14 | CISKA |
| 15 | FATKHIA M |
| 16 | ILHAM NUR |
| 17 | IVAN |
| 18 | M AFRIANSYAH |
| 19 | M BUDI H |

**Lampiran 9**

**Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa**
**(Subjek Uji Coba I)**

| NO | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| 2 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 |
| 3 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| 4 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 |
| 5 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| 6 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 |
| 7 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| 8 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 |
| 9 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 |
| 10 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 |
| 11 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 |
| 12 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 |
| 13 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 |
| 14 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| 15 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 |
| 16 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 |
| 17 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 |
| 18 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| 19 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| jumlah | 9 | 9 | 13 | 12 | 7 | 12 | 10 | 11 | 9 | 9 | 13 | 10 | 11 | 5 | 14 |
| max | 19 | 19 | 19 | 19 | 19 | 19 | 19 | 19 | 19 | 19 | 19 | 19 | 19 | 19 | 19 |
| persen | 47.4 | 47.4 | 68.4 | 63.2 | 36.8 | 63.2 | 52.6 | 57.9 | 47.4 | 47.4 | 68.4 | 52.6 | 57.9 | 26.3 | 73.7 |

**Lampiran 10**

## Hasil Pengamatan Aspek Afektif
## (Subjek Uji Coba Kelompok Kecil)

Tabel Rubrik Penilaian Aspek Afektif

| NO | NAMA | KERJA SAMA | TOLERANSI | JUJUR | TANGGUNG JAWAB |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | FATMA SARI | 3 | 2 | 4 | 3 |
| 2 | RIZKON | 3 | 3 | 4 | 3 |
| 3 | ADITYA | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 4 | ALEX | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 5 | ANGGA | 2 | 3 | 3 | 3 |
| 6 | IKRAR BAKTI | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 7 | IZYAN ZAHRA | 3 | 2 | 3 | 3 |
| 8 | LUTFI FAIZAL | 3 | 2 | 3 | 3 |
| 9 | PINGKI | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 10 | SITI APRILIYANI | 4 | 2 | 3 | 4 |
| 11 | ALUNG PUTRI | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 12 | ANISA | 2 | 2 | 2 | 3 |
| 13 | ARTIKA | 2 | 2 | 3 | 4 |
| 14 | CISKA | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 15 | FATKHIA M | 2 | 2 | 3 | 3 |
| 16 | ILHAM BUR | 2 | 2 | 2 | 3 |
| 17 | IVAN | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 18 | M AFRIANSYAH | 3 | 2 | 3 | 3 |
| 19 | M BUDI H | 3 | 3 | 4 | 4 |
| | Jumlah | 53 | 48 | 58 | 60 |
| | max | 95 | 95 | 95 | 95 |
| | Persentase | 55.79 | 50.53 | 61.05 | 63.16 |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

**Lampiran 11**

**Hasil Pengamatan Psikomotor**
**(Subjek Uji Coba Kelompok Kecil)**

Tabel Rubrik Penilaian Aspek Psikomotor

| NO | NAMA | BERJALAN | ZIG-ZAG | MELANGKAH |
|---|---|---|---|---|
| 1 | FATMA SARI | 3 | 3 | 3 |
| 2 | RIZKON | 3 | 3 | 3 |
| 3 | ADITYA | 3 | 3 | 3 |
| 4 | ALEX | 3 | 4 | 3 |
| 5 | ANGGA | 4 | 3 | 3 |
| 6 | IKRAR BAKTI | 3 | 3 | 3 |
| 7 | IZYAN ZAHRA | 3 | 3 | 2 |
| 8 | LUTFI FAIZAL | 3 | 3 | 2 |
| 9 | PINGKI | 3 | 3 | 3 |
| 10 | SITI APRILIYANI | 3 | 2 | 2 |
| 11 | ALUNG PUTRI | 3 | 3 | 3 |
| 12 | ANISA | 2 | 2 | 2 |
| 13 | ARTIKA | 3 | 2 | 2 |
| 14 | CISKA | 3 | 2 | 3 |
| 15 | FATKHIA M | 3 | 3 | 3 |
| 16 | ILHAM NUR | 2 | 2 | 2 |
| 17 | IVAN | 2 | 2 | 2 |
| 18 | M AFRIANSYAH | 3 | 2 | 3 |
| 19 | M BUDI H | 3 | 3 | 3 |
| | jumlah | 55 | 51 | 50 |
| | max | 76 | 76 | 76 |
| | persentase | 72.37 | 67.11 | 65.79 |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

**Lampiran 12**

**DAFTAR NAMA SISWA KELAS IV SD NEGERI 02 PADEK**
**KEC.ULUJAMI KAB.PEMALANG**

**(SEBAGAI SUBJEK UJI COBA II)**

| NO | NAMA |
|---|---|
| 1 | DIAN AYU NUR U |
| 2 | ZAMRONI |
| 3 | M FAIZIN |
| 4 | RIZKY OKDI |
| 5 | AMELIA SARI |
| 6 | HASAN AL SABAR |
| 7 | IPNU ANWAR |
| 8 | IRFAN SAPUTRA |
| 9 | SITI RAHAYU |
| 10 | NADYA GADIS L |
| 11 | NANDA TRIWULAN S |
| 12 | RERE POPINDA A |
| 13 | SISWANDI |
| 14 | SITI MARKHAMAH |
| 15 | PATRIK H |
| 16 | M ZAKI |
| 17 | ALFIYANSYAH |
| 18 | ARLANSYAH J |
| 19 | BAYU SAMUDRA |
| 20 | DELLA HAFISTA |
| 21 | DEWI RATNASARI |
| 22 | DITA FERONIKA P |
| 23 | SLAMET ASHARI |
| 24 | M IBRAHIM |
| 25 | GALIH H |
| 26 | GAISYA NURUL |
| 27 | ILHAM MAULANA |
| 28 | INDRA DRAPIDA |

| | |
|---|---|
| **29** | **MAULANA R** |
| **30** | **M ALFAQIH** |
| **31** | **M FAHMI A** |
| **32** | **MUFDATUR R** |
| **33** | **NABIL R** |
| **34** | **NADIFAH N** |
| **35** | **NASYA A S** |
| **36** | **NIA MAY** |
| **37** | **NOVA RIZKI** |
| **38** | **RAGIEL ADI** |
| **39** | **RIO SETIAWAN** |
| **40** | **RISMA M** |

## Lampiran 13

### Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa
### (Subjek Uji Coba II)

| NO | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 3 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 4 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 5 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| 6 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 |
| 7 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| 8 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| 9 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| 10 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| 11 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 12 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 |
| 13 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 |
| 14 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 15 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 16 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 17 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 19 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| 20 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| 21 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 22 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 23 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 24 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| 25 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 |
| 26 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| 27 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| 28 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| 29 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 30 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 31 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 |
| 32 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 |
| 33 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 34 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 35 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 36 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 37 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 38 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| 39 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 |
| 40 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| jumlah | 29 | 30 | 29 | 30 | 31 | 35 | 31 | 28 | 34 | 30 | 36 | 31 | 32 | 33 | 29 |
| max | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 |
| persen | 72.5 | 75 | 72.5 | 75 | 77.5 | 87.5 | 77.5 | 70 | 85 | 75 | 90 | 77.5 | 80 | 82.5 | 72.5 |

**Lampiran 14**

## Hasil Pengamatan Aspek Afektif
## (Subjek Uji Coba II)

Tabel Rubrik Penilaian Aspek Afektif

| NO | NAMA | KERJA SAMA | TOLERANSI | JUJUR | TANGGUNG JAWAB |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | DIAN AYU NUR U | 4 | 5 | 3 | 4 |
| 2 | ZAMRONI | 4 | 3 | 5 | 4 |
| 3 | M FAIZIN | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 4 | RIZKY OKDI | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 5 | AMELIA SARI | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 6 | HASAN AL SABAR | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 7 | IPNU ANWAR | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 8 | IRFAN SAPUTRA | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 9 | SITI RAHAYU | 3 | 4 | 4 | 5 |
| 10 | NADYA GADIS L | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 11 | NANDA TRIWULAN S | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 12 | RERE POPINDA A | 4 | 5 | 5 | 5 |
| 13 | SISWANDI | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 14 | SITI MARKHAMAH | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 15 | PATRIK H | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 16 | M ZAKI | 4 | 5 | 5 | 4 |
| 17 | ALFIYANSYAH | 5 | 4 | 5 | 4 |
| 18 | ARLANSYAH J | 5 | 4 | 5 | 4 |
| 19 | BAYU SAMUDRA | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 20 | DELLA HAFISTA | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 21 | DEWI RATNASARI | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 22 | DITA FERONIKA P | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 23 | SLAMET ASHARI | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 24 | M IBRAHIM | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 25 | GALIH H | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 26 | GAISYA NURUL | 5 | 4 | 5 | 4 |
| 27 | ILHAM MAULANA | 4 | 4 | 5 | 4 |
| 28 | INDRA DRAPIDA | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 29 | MAULANA R | 5 | 5 | 4 | 5 |
| 30 | M ALFAQIH | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 31 | M FAHMI A | 5 | 4 | 4 | 5 |
| 32 | MUFDATUR R | 4 | 4 | 4 | 5 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 33 | NABIL R | 4 | 4 | 5 | 4 |
| 34 | NADIFAH N | 4 | 4 | 5 | 3 |
| 35 | NASYA A S | 4 | 4 | 4 | 3 |
| 36 | NIA MAY | 5 | 5 | 4 | 4 |
| 37 | NOVA RIZKI | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 38 | RAGIEL ADI | 4 | 4 | 5 | 4 |
| 39 | RIO SETIAWAN | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 40 | RISMA M | 4 | 4 | 4 | 4 |
| | Jumlah | 172 | 169 | 178 | 170 |
| | max | 200 | 200 | 200 | 200 |
| | Persentase | 86 | 84.5 | 89 | 85 |
| | | | | | |

**Lampiran 15**

## Hasil Pengamatan Psikomotor
## (Subjek Uji Coba II)

Tabel Rubrik Penilaian Aspek Psikomotor

| NO | NAMA | BERJALAN | ZIG-ZAG | MELANGKAH |
|---|---|---|---|---|
| 1 | DIAN AYU NUR U | 4 | 4 | 4 |
| 2 | ZAMRONI | 3 | 4 | 4 |
| 3 | M FAIZIN | 4 | 4 | 4 |
| 4 | RIZKY OKDI | 3 | 4 | 3 |
| 5 | AMELIA SARI | 3 | 3 | 3 |
| 6 | HASAN AL SABAR | 4 | 3 | 4 |
| 7 | IPNU ANWAR | 4 | 3 | 3 |
| 8 | IRFAN SAPUTRA | 4 | 4 | 3 |
| 9 | SITI RAHAYU | 3 | 3 | 3 |
| 10 | NADYA GADIS L | 3 | 4 | 4 |
| 11 | NANDA TRIWULAN S | 4 | 4 | 4 |
| 12 | RERE POPINDA A | 3 | 3 | 3 |
| 13 | SISWANDI | 4 | 3 | 3 |
| 14 | SITI MARKHAMAH | 3 | 3 | 4 |
| 15 | PATRIK H | 4 | 3 | 4 |
| 16 | M ZAKI | 3 | 3 | 3 |
| 17 | ALFIYANSYAH | 4 | 4 | 4 |
| 18 | ARLANSYAH J | 3 | 4 | 4 |
| 19 | BAYU SAMUDRA | 4 | 4 | 3 |
| 20 | DELLA HAFISTA | 3 | 3 | 3 |
| 21 | DEWI RATNASARI | 3 | 3 | 3 |
| 22 | DITA FERONIKA P | 3 | 4 | 3 |
| 23 | SLAMET ASHARI | 3 | 4 | 3 |
| 24 | M IBRAHIM | 4 | 4 | 3 |
| 25 | GALIH H | 4 | 4 | 4 |
| 26 | GAISYA NURUL | 3 | 3 | 4 |
| 27 | ILHAM MAULANA | 3 | 4 | 4 |
| 28 | INDRA DRAPIDA | 4 | 3 | 4 |
| 29 | MAULANA R | 3 | 3 | 4 |
| 30 | M ALFAQIH | 4 | 4 | 4 |
| 31 | MAULANA R | 4 | 4 | 4 |
| 32 | MUFDATUR R | 4 | 3 | 3 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 33 | NABIL R | 3 | 4 | 4 |
| 34 | NADFAH N | 3 | 4 | 3 |
| 35 | NASYA A S | 4 | 3 | 3 |
| 36 | NIA MAY | 3 | 3 | 3 |
| 37 | NOVA RIZKI | 4 | 4 | 4 |
| 38 | RAGIEL ADI | 3 | 4 | 3 |
| 39 | RIO SETIAWAN | 3 | 3 | 4 |
| 40 | RISMA M | 4 | 4 | 4 |
| | Jumlah | 139 | 142 | 141 |
| | max | 160 | 160 | 160 |
| | Persentase | 86.86 | 88.75 | 88.13 |
| | | | | |

**Lampiran 16**

**DAFTAR NAMA SISWA KELAS IV SD NEGERI 03 PAGERGUNUNG KEC.ULUJAMI KAB.PEMALANG (SEBAGAI SUBJEK UJI COBA II)**

| NO | NAMA |
|---|---|
| 1 | MUHAMAD LUTHFI |
| 2 | PUTRI AMANDA |
| 3 | YULIAN ARIF G |
| 4 | ABI RAMA S |
| 5 | AKHMAD ZIDNI I |
| 6 | ALEXANDRIA E M |
| 7 | ANDREAS IVAN M |
| 8 | ANKA LUTFA A |
| 9 | ARIL IGKFIRLANA |
| 10 | AZAM NURROHMAN |
| 11 | DHEA ALIFIYAH |
| 12 | DINA DIRA R |
| 13 | DWI RAHMAT S |
| 14 | DWIKE NUR F |
| 15 | ELSA SUCIATI |
| 16 | FAKHRUNNISA Q A |
| 17 | FELIRA DEA A |
| 18 | GIANDRA L |
| 19 | IMAS KHUMAERAH A |
| 20 | IVTI WIDIANITA |
| 21 | JENEFA EFINA N |
| 22 | MALVIN BIMA V |
| 23 | MISBAHUL A |
| 24 | M RAFLI C B |
| 25 | M KHUSUL YAQIN |

| | |
|---|---|
| **26** | **M RIFKI** |
| **27** | **M SANI AUFA** |
| **28** | **M FURKON** |
| **29** | **MUDNDZIR ISHOM** |
| **30** | **NOVITA AMELIA** |
| **31** | **NURUL KHAYATI** |
| **32** | **OKTA VIANA S** |
| **33** | **RADIT FARIANSYAH** |
| **34** | **RISKA AMELIA** |
| **35** | **ROSYID AHMAD** |
| **36** | **SAHARA AULIA** |
| **37** | **SEKAR ARUM** |
| **38** | **SHINTA A** |
| **39** | **SITI KHAMIDAH** |
| **40** | **WAHYU DICKY** |

## Lampiran 17

### Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa
### (Subjek Uji Coba II)

| NO | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 3 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 4 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 5 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 7 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 8 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 9 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 10 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 11 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 12 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 |
| 13 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 |
| 14 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 15 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 16 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 17 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 19 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 20 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| 21 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 22 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 23 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 24 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| 25 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| 26 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 27 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| 28 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 29 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 30 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 31 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 32 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 33 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 34 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 35 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 36 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 37 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 38 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 39 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 40 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| jumlah | 31 | 35 | 33 | 32 | 35 | 36 | 34 | 34 | 36 | 37 | 38 | 38 | 37 | 37 | 34 |
| max | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 |
| persen | 77.5 | 87.5 | 82.5 | 80 | 87.5 | 90 | 85 | 85 | 90 | 92.5 | 95 | 95 | 92.5 | 92.5 | 85 |

**Lampiran 18**

## Hasil Pengamatan Aspek Afektif
## (Subjek Uji Coba II)

Tabel Rubrik Penilaian Aspek Afektif

| NO | NAMA | KERJA SAMA | TOLERANSI | JUJUR | TANGGUNG JAWAB |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | MUHAMAD LUTHFI | 4 | 3 | 5 | 4 |
| 2 | PUTRI AMANDA | 5 | 3 | 4 | 4 |
| 3 | YULIAN ARIF G | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 4 | ABI RAMA S | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 5 | AKHMAD ZIDNI I | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 6 | ALEXANDRIA E M | 5 | 3 | 5 | 5 |
| 7 | ANDREAS IVAN M | 4 | 4 | 4 | 5 |
| 8 | ANKA LUTFA A | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 9 | ARIL IGKFIRLANA | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 10 | AZAM NURROHMAN | 4 | 3 | 4 | 5 |
| 11 | DHEA ALIFIYAH | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 12 | DINA DIRA R | 4 | 4 | 5 | 4 |
| 13 | DWI RAHMAT S | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 14 | DWIKE NUR F | 4 | 3 | 5 | 4 |
| 15 | ELSA SUCIATI | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 16 | FAKHRUNNISA Q A | 4 | 3 | 4 | 4 |
| 17 | FELIRA DEA A | 4 | 4 | 5 | 4 |
| 18 | GIANDRA L | 4 | 4 | 5 | 4 |
| 19 | IMAS KHUMAERAH A | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 20 | IVTI WIDIANITA | 4 | 4 | 4 | 5 |
| 21 | JENEFA EFINA N | 5 | 4 | 5 | 4 |
| 22 | MALVIN BIMA V | 4 | 3 | 4 | 4 |
| 23 | MISBAHUL A | 5 | 4 | 5 | 4 |
| 24 | M RAFLI C B | 5 | 4 | 5 | 4 |
| 25 | M KHUSUL YAQIN | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 26 | M RIFKI | 5 | 5 | 4 | 4 |
| 27 | M SANI AUFA | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 28 | M FURKON | 4 | 3 | 4 | 5 |
| 29 | MUDNDZIR ISHOM | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 30 | NOVITA AMELIA | 3 | 4 | 5 | 4 |
| 31 | NURUL KHAYATI | 4 | 4 | 5 | 4 |
| 32 | OKTA VIANA S | 5 | 5 | 5 | 4 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 33 | RADIT FARIANSYAH | 5 | 5 | 4 | 5 |
| 34 | RISKA AMELIA | 5 | 5 | 4 | 5 |
| 35 | ROSYID AHMAD | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 36 | SAHARA AULIA | 4 | 4 | 5 | 4 |
| 37 | SEKAR ARUM | 5 | 4 | 4 | 4 |
| 38 | SHINTA A | 4 | 5 | 5 | 4 |
| 39 | SITI KHAMIDAH | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 40 | WAHYU DICKY | 5 | 4 | 5 | 5 |
| | Jumlah | 177 | 159 | 183 | 172 |
| | max | 200 | 200 | 200 | 200 |
| | persentase | 88.5 | 79.5 | 91.5 | 86 |
| | | | | | |

**Lampiran 19**

## Hasil Pengamatan Psikomotor
## (Subjek Uji Coba II)

Tabel Rubrik Penilaian Aspek Psikomotor

| NO | NAMA | BERJALAN | ZIG-ZAG | MELANGKAH |
|---|---|---|---|---|
| 1 | MUHAMAD LUTHFI | 4 | 4 | 4 |
| 2 | PUTRI AMANDA | 4 | 4 | 4 |
| 3 | YULIAN ARIF G | 4 | 4 | 4 |
| 4 | ABI RAMA S | 4 | 4 | 4 |
| 5 | AKHMAD ZIDNI I | 4 | 4 | 4 |
| 6 | ALEXANDRIA E H | 4 | 4 | 4 |
| 7 | ANDREAS IVAN M | 4 | 4 | 4 |
| 8 | ANKA LUTFA A | 4 | 4 | 4 |
| 9 | ARIL IGKFIRLANA | 4 | 4 | 4 |
| 10 | AZAM NURROHMAN | 4 | 4 | 4 |
| 11 | DHEA ALIFIYAH | 4 | 4 | 4 |
| 12 | DINA DIRA R | 4 | 4 | 3 |
| 13 | DWI RAHMAT S | 4 | 4 | 3 |
| 14 | DWIKE NUR F | 4 | 4 | 3 |
| 15 | ELSA SUCIATI | 4 | 3 | 3 |
| 16 | FAKHRUNNISA Q A | 4 | 4 | 3 |
| 17 | FELIRA DEA A | 4 | 4 | 4 |
| 18 | GIANDRA L | 4 | 4 | 4 |
| 19 | IMAS KHUMAERAH A | 4 | 4 | 4 |
| 20 | IVTI WIDIANITA | 4 | 4 | 3 |
| 21 | JENEFA EFINA N | 4 | 4 | 4 |
| 22 | MALVIN BIMA V | 4 | 4 | 4 |
| 23 | MISBAHUL A | 4 | 4 | 3 |
| 24 | M RAFLI C B | 4 | 4 | 3 |
| 25 | M KHUSUL YAQIN | 4 | 3 | 3 |
| 26 | M RIFKI | 4 | 4 | 4 |
| 27 | M SANI AUFA | 4 | 4 | 4 |
| 28 | M FURKON | 4 | 4 | 4 |
| 29 | MUNDZIR ISHOM | 4 | 4 | 3 |
| 30 | NOVITA AMELIA | 3 | 3 | 3 |
| 31 | NURUL KHAYATI | 4 | 3 | 3 |
| 32 | OKTA VIANA S | 4 | 4 | 3 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 33 | RADIT FARIANSYAH | 4 | 4 | 4 |
| 34 | RISKA AMELIA | 4 | 4 | 4 |
| 35 | ROSYID AHMAD | 4 | 4 | 4 |
| 36 | SAHARA AULIA | 4 | 4 | 4 |
| 37 | SEKAR ARUM | 4 | 4 | 4 |
| 38 | SHINTA A | 4 | 4 | 4 |
| 39 | SITI KHAMIDAH | 4 | 4 | 4 |
| 40 | WAHYU DICKY | 4 | 4 | 4 |
| | Jumlah | 159 | 156 | 147 |
| | max | 160 | 160 | 160 |
| | Persentase | 99.39 | 97.5 | 91.86 |
| | | | | |

**Lampiran 20**

**DAFTAR NAMA SISWA KELAS IV SD NEGERI 01 PESANTREN KEC.ULUJAMI KAB.PEMALANG (SEBAGAI SUBJEK UJI COBA II)**

| NO | NAMA |
|---|---|
| 1 | FATMA SARI |
| 2 | RIZKON |
| 3 | ADITYA |
| 4 | ALEX |
| 5 | ANGGA |
| 6 | IKRAR BAKTI |
| 7 | IZYAN ZAHRA |
| 8 | LUTFI FAIZAL |
| 9 | PINGKI |
| 10 | SITI APRILIYANI |
| 11 | ALUNG PUTRI |
| 12 | ANISA |
| 13 | ARTIKA |
| 14 | CISKA |
| 15 | FATKHIA M |
| 16 | ILHAM NUR |
| 17 | IVAN |
| 18 | M AFRIANSYAH |
| 19 | M BUDI H |
| 20 | M HAFIZ |
| 21 | M KIFAYATUL |
| 22 | M SYAUQILLAH |
| 23 | M YASIRUL |
| 24 | MUSDALIFAH |
| 25 | NESSA |

| | |
|---|---|
| **26** | **NOVITA PUTRI** |
| **27** | **PUTRA AZIDNA** |
| **28** | **RAFLI ADEN** |
| **29** | **RANI NOVI** |
| **30** | **RETNO** |
| **31** | **RIZKIA** |
| **32** | **SEFIYAH** |
| **33** | **SELVI** |
| **34** | **SENDI** |
| **35** | **SLAMET** |
| **36** | **ZHILAN** |
| **37** | **BONI ROBHIT** |
| **38** | **M BAGAS** |
| **39** | **VICKA JULIANSYAH** |
| **40** | **FERI** |

**Lampiran 21**

## Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa
## (Subjek Uji Coba II)

| NO | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| 3 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 4 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 5 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 7 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 8 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 9 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| 10 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 11 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 12 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 |
| 13 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 |
| 14 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 15 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 16 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 17 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 19 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| 20 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| 21 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 22 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 23 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 24 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| 25 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| 26 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 27 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 |
| 28 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 29 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 30 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 31 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 32 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 33 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 34 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| 35 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 36 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 37 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 38 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 39 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| 40 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| jumlah | 32 | 35 | 33 | 32 | 35 | 36 | 33 | 35 | 35 | 36 | 35 | 37 | 32 | 35 | 34 |
| max | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 |
| persen c | 80 | 87.5 | 82.5 | 80 | 87.5 | 90 | 82.5 | 87.5 | 87.5 | 90 | 87.5 | 92.5 | 80 | 87.5 | 85 |

**Lampiran 22**

## Hasil Pengamatan Aspek Afektif
## (Subjek Uji Coba II)

Tabel Rubrik Penilaian Aspek Afektif

| NO | NAMA | KERJA SAMA | TOLERANSI | JUJUR | TANGGUNG JAWAB |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | FATMA SARI | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 2 | RIZKON | 4 | 3 | 5 | 4 |
| 3 | ADITYA | 5 | 4 | 4 | 4 |
| 4 | ALEX | 4 | 4 | 4 | 5 |
| 5 | ANGGA | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | IKRAR BAKTI | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 7 | IZYAN ZAHRA | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 8 | LUTFI FAIZAL | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 9 | PINGKI | 5 | 4 | 4 | 4 |
| 10 | SITI APRILIYANI | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 11 | ALUNG PUTRI | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 12 | ANISA | 4 | 3 | 5 | 4 |
| 13 | ARTIKA | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 14 | CISKA | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 15 | FATKHIA M | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 16 | ILHAM NUR | 4 | 5 | 5 | 4 |
| 17 | IVAN | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 18 | M AFRIANSYAH | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 19 | M BUDI H | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 20 | M HAFIZ | 3 | 4 | 5 | 5 |
| 21 | M KIFAYATUL | 4 | 3 | 4 | 5 |
| 22 | M SYAUQILLAH | 4 | 4 | 4 | 5 |
| 23 | M YASIRUL | 4 | 4 | 3 | 4 |
| 24 | MUSDALIFAH | 4 | 4 | 4 | 5 |
| 25 | NESSA | 4 | 3 | 4 | 3 |
| 26 | NOVITA PUTRI | 4 | 4 | 3 | 4 |
| 27 | PUTRA AZIDNA | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 28 | RAFLI ADEN | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 29 | RANI NOVI | 4 | 4 | 5 | 4 |
| 30 | RETNO | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 31 | RIZKIA | 4 | 4 | 4 | 5 |
| 32 | SEFIYAH | 4 | 3 | 5 | 4 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 33 | SELVI | 4 | 5 | 5 | 5 |
| 34 | SENDI | 4 | 3 | 4 | 5 |
| 35 | SLAMET | 5 | 5 | 4 | 5 |
| 36 | ZHILAN | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 37 | BONI ROBHIT | 4 | 4 | 4 | 5 |
| 38 | M BAGAS | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 39 | VICKA JULIANSYAH | 4 | 3 | 4 | 5 |
| 40 | FERI | 5 | 5 | 5 | 5 |
| | jumlah | 171 | 169 | 174 | 174 |
| | max | 200 | 200 | 200 | 200 |
| | persentase | 85.5 | 82 | 87 | 87 |
| | | | | | |

**Lampiran 23**

## Hasil Pengamatan Psikomotor
## (Subjek Uji Coba II)

Tabel Rubrik Penilaian Aspek Psikomotor

| NO | NAMA | BERJALAN | ZIG-ZAG | MELANGKAH |
|---|---|---|---|---|
| 1 | FATMA SARI | 4 | 4 | 4 |
| 2 | RZIKON | 4 | 4 | 4 |
| 3 | ADITYA | 4 | 4 | 4 |
| 4 | ALEX | 4 | 4 | 4 |
| 5 | ANGGA | 4 | 4 | 4 |
| 6 | IKRAR BAKTI | 4 | 4 | 4 |
| 7 | IZYAN ZAHRA | 4 | 4 | 4 |
| 8 | LUTFI FAIZAL | 4 | 4 | 4 |
| 9 | PINGKI | 4 | 4 | 4 |
| 10 | SITI APRILIYANI | 4 | 4 | 3 |
| 11 | ALUNG PUTRI | 4 | 4 | 3 |
| 12 | ANISA | 4 | 3 | 3 |
| 13 | ARTIKA | 4 | 4 | 3 |
| 14 | CISKA | 4 | 4 | 4 |
| 15 | FATKHIA M | 4 | 3 | 3 |
| 16 | ILHAM NUR | 4 | 4 | 4 |
| 17 | IVAN | 4 | 4 | 4 |
| 18 | M AFRIANSYAH | 4 | 4 | 4 |
| 19 | M BUDI H | 4 | 4 | 3 |
| 20 | M HAFIZ | 3 | 3 | 3 |
| 21 | M KIFAYATUL | 3 | 3 | 3 |
| 22 | M SYAUQILLAH | 4 | 4 | 3 |
| 23 | M YASIRUL | 4 | 3 | 4 |
| 24 | MUSDALIFAH | 4 | 3 | 4 |
| 25 | NESSA | 4 | 4 | 3 |
| 26 | NOVITA PUTRI | 4 | 3 | 3 |
| 27 | PUTRA AZIDNA | 4 | 4 | 4 |
| 28 | RAFLI ADEN | 4 | 4 | 4 |
| 29 | RANI NOVI | 4 | 4 | 4 |
| 30 | RETNO | 4 | 3 | 3 |
| 31 | RIZKIA | 4 | 4 | 3 |
| 32 | SEFIYAH | 4 | 4 | 3 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 33 | SELVI | 4 | 3 | 3 |
| 34 | SENDI | 4 | 3 | 4 |
| 35 | SLAMET | 3 | 3 | 4 |
| 36 | ZHILAN | 4 | 3 | 3 |
| 37 | BONI ROBHIT | 4 | 4 | 4 |
| 38 | M BAGAS | 4 | 4 | 4 |
| 39 | VICKA JULIANSYAH | 4 | 4 | 4 |
| 40 | FERI | 4 | 4 | 4 |
| | Jumlah | 157 | 148 | 144 |
| | max | 160 | 160 | 160 |
| | Persentase | 98.13 | 92.5 | 90 |
| | | | | |

**Lampiran 24**

**PANDUAN INSTRUMEN WAWANCARA GURU PENJASORKES**

| No | Variabel | Sub Variabel | Indikator |
|---|---|---|---|
| 1. | Guru | Metode Mengajar | Cara penyampaian materi |
| | | | Kejelasan materi pelajaran |
| 2. | Proses Pembelajaran Penjas | Mengawali Pembelajaran | Memeriksa kesiapan siswa |
| | | | Melakukan kegiatan apersepsi |
| | | Penggunaan media pembelajaran | Penggunaan media secara efektif dan efisien |
| | | | Minat siswa terhadap media pembelajaran |
| | | | Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media |
| | | Tahapan inti pembelajaran | Penguasaan materi pelajaran |
| | | | Pelaksanaan strategi pembelajaran |
| | | | Penilaian proses dan hasil belajar |
| | | Tahapan menutup pembelajaran | Melakukan refleksi terhadap pembelajaran |
| | | | Melaksanakan tindak lanjut |
| 3. | Sarana dan prasarana pembelajaran | Sarana dan prasarana pembelajaran | Kelengkapan sarana dan prasarana pembelajaran |
| | | | Pemanfaatan sarana dan prasarana pembelajaran |
| | | | Pemeliharaan sarana dan prasarana pembelajaran |
| | | Sarana dan prasarana gerak dasar lokomotor | Kelengkapan sarana dan prasarana gerak dasar lokomotor |
| | | | Modifikasi sarana dan prasarana gerak dasar lokomotor |
| 4. | Lingkungan | Faktor organisasi kelas | Jumlah siswa dalam kelas |
| | | | Teknik melakukan pengelompokkan siswa |
| | | Faktor iklim sosial-psikologis | Hubungan antara guru dengan siswa |
| 5. | Siswa | Sikap dan penampilan | Keaktifan siswa di dalam kelas |
| | | | Motivasi belajar siswa |

**Lampiran 25**

HASIL WAWANCARA GURU PENDIDIKAN JASMANI

Hari / tanggal : Kamis, 6-8-2015

Tempat : SDN 01 Pesantren

Waktu : 08.00 WIB

Responden : Moh Khudri, S.Pd

1. Kendala apa yang bapak/ibu rasakan dalam menyampaikan materi pelajaran ketika dilapangan? “Sarana prasarana kurang lengkap”
2. Bagaimana cara bapak/ibu dalam menyampaikan materi pembelajaran? “Dalam menyampaikan materi pembelajaran, anak-anak di kumpulkan terlebih dahulu dalam satu kelompok barisan dan disitu saya baru menyampaikan materi”
3. Materi penjas seperti apakah yang di harapkan siswa? “yang membuat dirinya senang”
4. Media apa yang bapak/ibu gunakan dalam proses pembelajaran penjas? “medianya seadanya saja”
5. Upaya yang bapak/ibu lakukan dalam menyikapi kurangnya sarana dan prasarana? “terkadang membuat alat sederhana
6. Apakah bapak/ibu melibatkan siswa sebagai media pembelajaran? “ya, terkadang saya libatkan kedalam media pembelajaran”
7. Metode apa saja yang bapak/ibu gunakan dalam mengajar? “ceramah, tugas dan demontrasi”

HASIL PEDOMAN WAWANCARA SISWA

Hari / tanggal : Kamis, 6-8-2015

Tempat : SDN 01 Pesantren

Waktu : 08.00 WIB

Responden : Feri

1. Ada berapa guru penjas yang mengajar peserta didik kelas IV? “satu”
2. Berapa jam pelajaran Mata pelajaran penjasorkes setiap minggunya? “2jam”
3. Materi pelajaran penjasorkes apa yang sering diajarkan oleh guru kamu? “bola kasti”
4. Apakah kamu pernah diberi materi gerak dasar lokomotor menggunakan permainan tradisional? “belom”
5. Bagaimana pendapat kamu tentang gaya mengajar guru penjasorkes? “menyenangkan”
6. Apakah kamu merasa paham waktu guru menyampaikan materi? “paham”
7. Setelah mendapat materi apakah kamu merasa kesulitan dalam mempraktikannya? “tidak”
8. Apakah guru penjasorkes melakukan permainan dalam pembelajaran penjas saat pemanasan atau pembelajaran? “tidak”
9. Bagaimana pendapat kamu tentang sarana dan prasarana yang ada disekolah? “kurang lengkap”

HASIL WAWANCARA GURU PENDIDIKAN JASMANI

Hari / tanggal : Jum'at, 7-8-2015

Tempat : SDN 03 Pagergunung

Waktu : 08.00 WIB

Responden : Yitno, S.Pd

1. Kendala apa yang bapak/ibu rasakan dalam menyampaikan materi pelajaran ketika dilapangan? "Sarana prasarana tidak memadahi"
2. Bagaimana cara bapak/ibu dalam menyampaikan materi pembelajaran? "secara klasikal"
3. Materi penjas seperti apakah yang di harapkan siswa? "yang menyenangkan"
4. Media apa yang bapak/ibu gunakan dalam proses pembelajaran penjas? "apa saja yang ada dilingkungan sekolah dan fasilitas yang di punyai sekolah"
5. Upaya yang bapak/ibu lakukan dalam menyikapi kurangnya sarana dan prasarana? "memaksimalkan lingkungan sekolah"
6. Apakah bapak/ibu melibatkan siswa sebagai media pembelajaran? "bisa saja ya"
7. Metode apa saja yang bapak/ibu gunakan dalam mengajar? "variatif/ Tanya jawab, demontrasi dan pemberian tugas"

HASIL PEDOMAN WAWANCARA SISWA

Hari / tanggal : Jum'at, 7-8-2015

Tempat : SDN 03 Pagergunung

Waktu : 08.00 WIB

Responden : Wahyu dicky

1. Ada berapa guru penjas yang mengajar peserta didik kelas IV? "satu"
2. Berapa jam pelajaran Mata pelajaran penjasorkes setiap minggunya? "4jam"
3. Materi pelajaran penjasorkes apa yang sering diajarkan oleh guru kamu? "sepak bola"
4. Apakah kamu pernah diberi materi gerak dasar lokomotor menggunakan permainan tradisional? "belom"
5. Bagaimana pendapat kamu tentang gaya mengajar guru penjasorkes? "kurang menyenangkan"
6. Apakah kamu merasa paham waktu guru menyampaikan materi? "paham"
7. Setelah mendapat materi apakah kamu merasa kesulitan dalam mempraktikannya? "tidak"
8. Apakah guru penjasorkes melakukan permainan dalam pembelajaran penjas saat pemanasan atau pembelajaran? "tidak"
9. Bagaimana pendapat kamu tentang sarana dan prasarana yang ada disekolah? "kurang lengkap"

HASIL WAWANCARA GURU PENDIDIKAN JASMANI

Hari / tanggal : Sabtu, 8-8-2015

Tempat : SDN 02 Padek

Waktu : 08.00 WIB

Responden : Hartanto, S.Pd

1. Kendala apa yang bapak/ibu rasakan dalam menyampaikan materi pelajaran ketika dilapangan? “Sarana prasarana tidak memadahi atau tidak sesuai dengan jumlah siswa”
2. Bagaimana cara bapak/ibu dalam menyampaikan materi pembelajaran? “ceramah, demontrasi”
3. Materi penjas seperti apakah yang di harapkan siswa? “pembelajaran dengan model bermain yang menyenangkan”
4. Media apa yang bapak/ibu gunakan dalam proses pembelajaran penjas? “menyesuaikan materi”
5. Upaya yang bapak/ibu lakukan dalam menyikapi kurangnya sarana dan prasarana? “dengan modifikasi alat”
6. Apakah bapak/ibu melibatkan siswa sebagai media pembelajaran? “ya”
7. Metode apa saja yang bapak/ibu gunakan dalam mengajar? “ceramah dan demontrasi”

HASIL PEDOMAN WAWANCARA SISWA

Hari / tanggal : Sabtu, 8-8-2015

Tempat : SDN 02 Padek

Waktu : 08.00 WIB

Responden : Zamroni

1. Ada berapa guru penjas yang mengajar peserta didik kelas IV? “satu”
2. Berapa jam pelajaran Mata pelajaran penjasorkes setiap minggunya? “4jam”
3. Materi pelajaran penjasorkes apa yang sering diajarkan oleh guru kamu? “bermacam-macam sesuai program”
4. Apakah kamu pernah diberi materi gerak dasar lokomotor menggunakan permainan tradisional? “belom”
5. Bagaimana pendapat kamu tentang gaya mengajar guru penjasorkes? “menyenangkan”
6. Apakah kamu merasa paham waktu guru menyampaikan materi? “paham”
7. Setelah mendapat materi apakah kamu merasa kesulitan dalam mempraktikannya? “tidak”
8. Apakah guru penjasorkes melakukan permainan dalam pembelajaran penjas saat pemanasan atau pembelajaran? “terkadang ya”
9. Bagaimana pendapat kamu tentang sarana dan prasarana yang ada disekolah? “kurang lengkap sekali”

**Lampiran 26**

**DOKUMENTASI UJI COBA I**

**Gambar 1 Pengenalan dan Penjelasan Produk Permainan ESGRANGTOK**
**Sumber : Dokumentasi penelitian**

**Gambar 2 Pemanasan**
**Sumber : Dokumentasi penelitian**

**Gambar 3 Uji Coba I**
**Sumber : Dokumentasi penelitian**

**Gambar 4 Uji Coba I**
**Sumber : Dokumentasi penelitian**

**Gambar 5 Evaluasi**
**Sumber : Dokumentasi penelitian**

**Gambar 6 Doa untuk mengakhiri Uji Coba I**
**Sumber : Dokumentasi penelitian**

**Lampiran 27**

**DOKUMENTASI UJI COBA II SDN 02 PADEK**

**Gambar 7 Pemanasan**
**Sumber : Dokumentasi penelitian**

**Gambar 8 Pengenalan dan Penjelasan Produk Permainan ESGRANGTOK**
**Sumber : Dokumentasi penelitian**

**Gambar 9 Uji Coba II**
**Sumber : Dokumentasi penelitian**

**Gambar 10 Uji Coba II**
**Sumber : Dokumentasi penelitian**

**Gambar 11 Evaluasi**
**Sumber : Dokumentasi penelitian**

**Gambar 12 Pengisian Kuesioner**
**Sumber : Dokumentasi penelitian**

**Gambar 13 Pengisian Kuesioner**
**Sumber : Dokumentasi penelitian**

**Gambar 14 Doa untuk Mengakhiri Uji Coba II**
**Sumber : Dokumentasi penelitian**

**DOKUMENTASI UJI COBA II SDN 03 PAGERGUNUNG**

**Gambar 15 Pemanasan**
**Sumber : Dokumentasi penelitian**

**Gambar 16 Pengenalan dan Penjelasan Produk Permainan ESGRANGTOK**
**Sumber : Dokumentasi penelitian**

**Gambar 17 Uji Coba II**
**Sumber : Dokumentasi penelitian**

**Gambar 18 Uji Coba II**
**Sumber : Dokumentasi penelitian**

**Gambar 19 Evaluasi**
**Sumber : Dokumentasi penelitian**

**Gambar 20 Pengisian Kuesioner**
**Sumber : Dokumentasi penelitian**

**Gambar 21 Pengisian Kuesioner**
**Sumber : Dokumentasi penelitian**

**Gambar 22 Doa Mengakhiri Uji Coba II**
**Sumber : Dokumentasi penelitian**

**DOKUMENTASI UJI COBA II SDN 01 PESANTREN**

**Gambar 23 Pemanasan**
**Sumber : Dokumentasi penelitian**

**Gambar 24 Pengenalan dan Penjelasan Produk Permainan ESGRANGTOK**
**Sumber : Dokumentasi penelitian**

**Gambar 25 Uji Coba II**
**Sumber : Dokumentasi penelitian**

**Gambar 26 Uji Coba II**
**Sumber : Dokumentasi penelitian**

**Gambar 27 Evaluasi**
**Sumber : Dokumentasi penelitian**

**Gambar 28 Pengisian Kuesioner**
**Sumber : Dokumentasi penelitian**

**Gambar 29 Pengisian Kuesioner**
**Sumber : Dokumentasi penelitian**

**Gambar 30 Doa Mengakhiri Uji Coba II**
**Sumber : Dokumentasi penelitian**