

## Pengembangan Model Pembelajaran Keterampilan Motorik Berbasis Permainan Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 9-10 Tahun

Ian Alfian Riyanto, Agus Kristiyanto, Sapta Kunta Purnama

Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Diterima: April 2016. Disetujui: Mei 2016. Dipublikasikan: Juni 2016  
© Universitas Negeri Semarang 2016

**Abstract** *The purpose of this research is to produce a game-based motor skills learning model appropriate for the 9-10 year-old elementary school children and capable to develop the aspects of affective (attitude), cognitive (knowledge), and psychomotor (skills). This research used the Research and Development (R & D) method, adapting the research and development according to Borg & Gall. The technique and instruments used in collecting data were: (1) interview and observation, (2) observation sheet of the model draft, (3) observation sheet of students' activities, (4) student questionnaire. The data were analyzed using descriptive percentage. Based on the results of the research, it can be concluded that the game-based motor skills learning model is appropriate for the 9-10 year-old elementary school children and very good to develop the aspects of affective (attitude), cognitive (knowledge), and psychomotor (skills).*

**Abstrak** Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan yang sesuai untuk anak sekolah dasar usia 9-10 tahun serta mampu untuk mengembangkan aspek afektif (sikap), kognitif (pengetahuan) dan psikomotorik (keterampilan). Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R & D), yang mengadaptasi penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall. Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu: (1) wawancara dan observasi, (2) lembar observasi draft model, (3) lembar pengamatan aktifitas siswa, (4) lembar kuisioner siswa. Teknik analisis data dengan deskriptif persentase. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan ini sangat sesuai untuk anak sekolah dasar usia 9-10 tahun serta sangat baik

untuk mengembangkan aspek afektif (sikap), kognitif (pengetahuan) dan psikomotorik (keterampilan).

**Kata kunci:** model pembelajaran, keterampilan motorik, permainan

### PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakekatnya merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia guna pencapaian tingkat kehidupan bangsa yang semakin maju dan sejahtera. Undang-undang dasar 1945 mengamatkan pentingnya pendidikan bagi seluruh warga negara seperti tertuang didalam pasal 28 b ayat 1 bahwa setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapatkan manfaat ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya demi meningkatkan kualitas hidupnya demi kesejahteraan umat manusia. Pasal 32 ayat 1 Undang-undang dasar 1945 menetapkan bahwa setiap warga negara berhak mendapat pendidikan. Undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional mengamatkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang dimiliki dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Untuk merealisasikan tujuan pendidikan yang diamanatkan oleh Undang-undang dasar 1945 dan undang-undang sistem pendidikan nasional tersebut pemerintah menja-

barkan dalam program pengembangan sistem pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi serta pendidikan formal. Pasal 17 ayat 2 UU RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan Pendidikan dasar berbentuk Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanafiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan dasar di Indonesia ditunjukkan untuk menumbuhkan minat, mengasah kemampuan pikir, olah tubuh dan naluri. Pencapaian tujuan pendidikan dasar tersebut dilakukan salah satunya dengan memberikan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan sebagai proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, mempunyai peranan yang sangat penting yaitu memberi kesempatan kepada para siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani. Rosdiani (2012: 21) menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, dan sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang. Pendidikan jasmani mempunyai keunikan dibandingkan pendidikan yang lain, yaitu memberikan kesempatan untuk mengembangkan karakter dan sifat sosial yang lebih besar untuk diwujudkan dalam praktek pengajaran.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 67 tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah menyebutkan bahwa salah satu karakteristik kurikulum dirancang untuk mengembangkan sikap (afektif), pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat. Struktur dan kurikulum pendidikan jasmani di sekolah dasar yang ada sekarang memiliki ciri-ciri yang terdiri atas keterampilan teknik dasar beberapa cabang olahraga. Keterampilan teknik dasar olahraga ini, akan dapat dikuasai bila sebelumnya menguasai keterampilan gerak dasar.

Perkembangan motorik merupakan proses tumbuh kembang kemampuan gerak seseorang. Setiap gerakan yang dilakukan anak

merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Menurut Oxendine dalam Nugroho (2005: 9) menyatakan keterampilan motorik adalah terminologi yang digunakan dalam berbagai keterampilan yang mengarah kepenguasaan keterampilan gerak dasar aktivitas kesegaran jasmani. Keterampilan motorik terdiri atas keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus. Leaner & Kline (2006: 233) menyatakan keterampilan motorik kasar melibatkan kemampuan otot-otot besar, seperti leher, lengan, dan kaki. Keterampilan motorik kasar meliputi berjalan, berlari, menangkap, dan melompat. Melalui pembelajaran motorik di sekolah dasar akan berpengaruh terhadap beberapa aspek kehidupan para siswa seperti: (1) melalui pembelajaran motorik anak mendapat hiburan dan memperoleh kesenangan, (2) melalui pembelajaran motorik anak dapat beranjak dari kondisi lemah menuju kondisi independen, (3) melalui pembelajaran motorik anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan, (4) melalui pembelajaran motorik akan menunjang keterampilan anak dalam berbagai hal, dan (5) melalui pembelajaran motorik akan mendorong anak bersikap mandiri, sehingga dapat menyelesaikan segala persoalan yang dihadapinya (Decaprio, 2013: 24).

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

Pembelajaran keterampilan motorik di sekolah dasar saat ini sudah menjadi perhatian banyak kalangan. Namun, yang menjadi kendala dalam pembelajaran motorik di sekolah dasar adalah masih minimnya pengetahuan guru pendidikan jasmani, olahraga dan kes-

ehatan dalam menerapkan model yang tepat dalam proses belajar mengajar pembelajaran motorik. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan yang diakibatkan oleh keterbatasan referensi atau sumber bacaan tentang bagaimana guru-guru penjasorkes mengajarkan model pembelajaran motorik yang tepat guna mendukung tercapainya hasil pembelajaran yang diinginkan. Penentuan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran harus mempertimbangkan: (a) tujuan yang hendak dicapai, (b) bahan atau materi pembelajaran, (c) peserta didik, dan (d) pertimbangan lainnya yang bersifat nonteknis (Rusman, 2011: 133).

Salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani yang membuat anak aktif bergerak adalah permainan. Aktivitas bermain diharapkan mampu mengembangkan anak didik sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Karena dalam bermain tidak hanya mengutamakan aktivitas fisik saja, tapi juga terdapat nilai-nilai yang harus dipenuhi dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Bermain merupakan sesuatu hal yang sangat penting yang dapat mempengaruhi kognitif, fisik, emosional, pembangunan sosial, dan menyediakan tempat utama untuk partisipasi sosial (Behr, Rodger, & Mickan, 2013: 198). Oleh karena itu bermain dan permainan mempunyai fungsi dan tujuan yang sama. Semua fungsi dalam individu anak akan terlatih baik jasmani maupun rohani anak sewaktu bermain.

Model pembelajaran yang akan dikembangkan ini adalah model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan, yang akan dikembangkan sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) Kurikulum 2013 mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk anak sekolah dasar usia 9-10 tahun. Pengembangan model pembelajaran ini diharapkan menjadi pembelajaran yang baik, efektif, menyenangkan, dan membuat membuat siswa antusias dalam proses pembelajaran keterampilan motorik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran penjasorkes yaitu mengembangkan aspek sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotorik).

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R & D), yang mengadaptasi penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) pengumpulan informasi

dilapangan, (2) melakukan analisis terhadap informasi yang telah dikumpulkan, (3) mengembangkan produk awal, (4) validasi ahli dan revisi, (5) uji coba lapangan skala kecil, (6) revisi, (7) uji coba lapangan skala besar, (8) revisi akhir, (9) pembuatan produk final, dan (10) diseminasi dan implementasi produk final. Uji coba skala kecil dilakukan terhadap 22 siswa SD Negeri 3 Jatirejo, uji coba skala besar dilakukan terhadap 24 siswa SD Negeri 1 dan 2 Jatirejo. Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu: (1) wawancara dan observasi, (2) lembar observasi draft model, (3) lembar pengamatan aktifitas siswa, (4) lembar kuisioner siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis kualitatif berupa naratif untuk data kualitatif yang diperoleh. Data kuantitatif hasil angket kuisioner dan pengamatan dianalisis menggunakan analisis deskriptif persentase. Data yang diperoleh, selanjutnya dapat diinterpretasikan dengan berpedoman pada pedoman klasifikasi data yang disusun berdasarkan pada tabel berikut:

**Tabel 1.** Klasifikasi Persentase

Persentase	Klasifikasi
0,00 - 20 %	Sangat Kurang
20,01 - 40 %	Kurang
40,01 - 60 %	Cukup
60,01 - 80 %	Baik
80,01 - 100 %	Sangat Baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan produk model pembelajaran ini diawali dengan melakukan analisis kebutuhan dengan berdasar pada proses observasi dan wawancara di sekolah dasar dan kajian pustaka. Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan berupa pengembangan model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah membuat produk yang akan dikembangkan. Setelah melalui proses desain maka dihasilkan produk awal pengembangan model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan, yang berisikan delapan aktivitas permainan diantaranya (1) Korero Kiri (2) Half and half Relay's, (3) Rob the Nest, (4) Mousetrap, (5) Catching with a Partner, (6) Shuttle Passes, (7) Moving Target, (8) Wandering Ball.

Validasi ahli dilakukan untuk mengetahui penelitian model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan, baik dari segi isi materi, konstruksi, dan bahasa. Peneliti meminta bantuan dua orang ahli akademisi pendidikan jasmani dan dua orang ahli praktisi pendidikan jasmani untuk mengisi instrumen pengumpul data yang telah dibuat untuk menilai darft model awal.

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

Validator	$\Sigma n$	$\Sigma N$	$\Sigma P$ (%)	Kategori
A 1	59	75	78.67	Baik
A 2	60	75	80	Baik
P 1	58	75	77.33	Baik
P 2	61	75	81.33	Sangat Baik
$\Sigma n$			238	
$\Sigma N$			300	
$\Sigma P$ (%)			79.33	
Kategori			Baik	

Dari rekapitulasi persentase hasil pengisian kuesioner evaluasi validasi ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa darft awal model pembelajaran baik digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan anak sekolah dasar usia 9-10 tahun.

Setelah produk model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan divalidasi oleh ahli serta dilakukan revisi, maka pada tanggal, 5 Januari 2017 produk diuji cobakan pada siswa kelas III dan IV SD Negeri 3 Jatirejo, Kec. Girimarto, Kab. Wonogiri yang berjumlah 22 siswa. Uji coba skala kecil dimaksudkan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, atau keefektifan produk saat digunakan oleh siswa. Data yang diperoleh dari uji coba ini dipergunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba lapangan skala besar.

**Tabel 3.** Analisis Data Pencapaian Hasil Belajar Siswa

No	Aspek	Persentase	Kategori
1.	Psikomotorik	81.25	Sangat Baik
2.	Afektif	82.73	Sangat Baik
3.	Kognitif	86.81	Sangat Baik
Rata-rata		83.59	Sangat Baik

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

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

No	Permainan	$\Sigma n$	$\Sigma N$	$\Sigma P$ (%)	Kategori
1.	<i>Korero Kiri</i>	193	240	80.41	Sangat Baik
2.	<i>Half and Half Relays</i>	190	240	79.16	Baik
3.	<i>Rob the Nest</i>	189	240	78.75	Baik
4.	<i>Mousetrap</i>	195	240	81.25	Sangat Baik
5.	<i>Catching with a Partner</i>	200	240	83.33	Sangat Baik
6.	<i>Shuttle Passes</i>	193	240	80.41	Sangat Baik
7.	<i>Moving Target</i>	195	240	81.25	Sangat Baik
8.	<i>Wandering Ball</i>	186	240	77.5	Baik
$\Sigma n$				1541	
$\Sigma N$				1920	
$\Sigma P$ (%)				80.26	
Kategori				Sangat Baik	

Hasil validasi ahli darft model permainan pada tahap uji coba skala kecil untuk permainan Korero Kiri diperoleh nilai 80.41% "sangat baik", permainan Half and half Relay's diperoleh nilai 79.16 % "baik", permainan Rob the Nest diperoleh nilai 78.75% "baik", permainan Mousetrap diperoleh nilai 81.25% "sangat baik", permainan Catching with a Partner diperoleh nilai 83.33% "sangat baik", permainan Shuttle Passes diperoleh nilai 80.41% "sangat baik", permainan Moving Target diperoleh nilai 81.25% "sangat baik", permainan Wandering Ball diperoleh nilai 77.5% "baik". Dari hasil penilaian ahli terhadap keseluruhan darft model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan memperoleh persentase 80.26 %, maka berdasarkan skala persentase pencapaian termasuk dalam kategori "sangat baik".

Setelah ada masukan dan revisi dari ahli, maka langkah selanjutnya yang dilakukan adalah melakukan revisi pada darft model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan yang telah dibuat. Revisi dilakukan untuk memperbaiki darft produk sebelum diu-



ji cobakan skala besar. Langkah-langkah yang ditempuh dalam melaksanakan uji coba skala besar tidak jauh berbeda dengan apa yang dilakukan pada saat uji coba skala kecil. Perbedaannya hanya terletak pada jumlah subjek coba yang jauh lebih banyak dan tempat uji coba. Subjek coba dalam uji coba skala besar dilakukan dengan melibatkan 24 siswa kelas III dan IV sekolah dasar. Uji coba skala besar ini dilaksanakan pada tanggal 15-25 Januari di SD Negeri 1 Jatirejo dan SD Negeri 2 Jatirejo, Kec. Girimarto Kab. Wonogiri. Pembelajaran yang dilakukan pada skala besar merupakan pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan yang telah mengalami revisi dari tahap skala kecil.

**Tabel 5.** Analisis Data Pencapaian Hasil Belajar Siswa

No	Aspek	Persentase	Kategori
1.	Psikomotorik	85.21	Sangat Baik
2.	Afektif	85.83	Sangat Baik
3.	Kognitif	89.58	Sangat Baik
	Rata-rata	86.87	Sangat Baik

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

Hasil validasi ahli darft model permainan pada tahap uji coba skala besar untuk permainan Korero Kiri diperoleh nilai 85.41% "sangat baik", permainan Half and half Relay's diperoleh nilai 82.08 % "sangat baik", permainan Rob the Nest diperoleh nilai 85.83% "sangat baik", permainan Mousetrap diperoleh nilai 83.33% "sangat baik", permainan Catching with a Partner diperoleh nilai 87.08% "sangat baik", permainan Shuttle Passes diperoleh nilai 87.5% "sangat baik", permainan Moving Target diperoleh nilai 88.33% "sangat baik", permainan Wandering Ball diperoleh nilai 87.5% "sangat baik". Dari hasil penilaian ahli

terhadap keseluruhan darft model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan memperoleh persentase 85.88%, maka berdasarkan skala persentase pencapaian termasuk dalam kategori "sangat baik".

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

No	Permainan	Σn	ΣN	ΣP (%)	Kategori
1.	<i>Korero Kiri</i>	205	240	85.41	Sangat Baik
2.	<i>Half and Half Relays</i>	197	240	82.08	Sangat Baik
3.	<i>Rob the Nest</i>	206	240	85.83	Sangat Baik
4.	<i>Mousetrap</i>	200	240	83.33	Sangat Baik
5.	<i>Catching with a Partner</i>	209	240	87.08	Sangat Baik
6.	<i>Shuttle Passes</i>	210	240	87.5	Sangat Baik
7.	<i>Moving Target</i>	212	240	88.33	Sangat Baik
8.	<i>Wandering Ball</i>	210	240	87.5	Sangat Baik
	Σn			1649	
	ΣN			1920	
	ΣP (%)			85.88	
	Kategori				Sangat Baik

Setelah ada masukan dan revisi dari ahli, maka langkah selanjutnya yang dilakukan adalah melakukan revisi akhir guna menghasilkan produk final, langkah ini merupakan penyempurnaan produk yang dikembangkan agar produk akhir lebih akurat. Pada tahap ini sudah didapatkan suatu produk berupa buku panduan pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan dilengkapi dengan video pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan yang sesuai untuk anak sekolah dasar usia 9-10 tahun serta mampu untuk mengembangkan aspek afektif (sikap), kognitif (pengetahuan) dan psikomotorik (keterampilan). Selain itu, agar guru mudah untuk menggunakan model pembelajaran ini dikemas sebuah buku panduan penggunaan model. Tujuan dibuatnya buku panduan penggunaan model adalah menjelaskan secara lebih spesifik tentang bagaimana cara menggunakan menggunakan model ini, sehingga guru sebagai praktisi di lapangan dan para pembaca akan memahami dan dapat menggunakan model ini. Video pembelajaran dikemas dalam bentuk DVD (Digital Video Disc) sebagai panduan tata cara pelaksanaan pembelajaran dengan permainan, adapun spesifikasi produk yang dikembangkan yaitu:

**Materi**

Pengembangan isi dan tujuan model

pembelajaran berbasis permainan berpedoman pada Kompetensi Dasar (KD), serta disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar usia 9-10 tahun.

Beberapa permainan dalam buku pedoman berisikan tiga bagian yaitu: (1) kegiatan awal yang berisikan tentang pelaksanaan sebelum pembelajaran dimulai dari menyiapkan siswa hingga pemanasan, (2) kegiatan inti berisikan tentang pelaksanaan proses pembelajaran keterampilan motorik dengan delapan aktivitas permainan yaitu: (a) Korero Kiri, (b) Half and Half Relay's, (c) Rob the Nest, (d) Mousetrap, (e) Catching with a Partner, (f) Shuttle Passes, (g) Moving Target, (h) Wandering Ball. (3) kegiatan penutup berisikan aktivitas pendinginan, evaluasi tentang pelaksanaan pembelajaran, dan refleksi kebermanfaatan pembelajaran dengan permainan yang dilakukan.

Buku pedoman berisi tentang beberapa aktivitas permainan untuk meningkatkan keterampilan motorik yaitu jenis/nama permainan, tujuan permainan, alat yang digunakan, waktu pelaksanaan permainan, penilaian, standar keamanan, gambar kegiatan permainan dan variasi permainan.

#### **Alat perlengkapan pembelajaran**

Alat yang digunakan merupakan alat-alat yang mudah diperoleh dan aman digunakan, serta biayanya terjangkau yang dapat melatih meningkatkan keterampilan motorik anak sekolah dasar usia 9-10 tahun. Alat yang digunakan meliputi: Peluit, kund, tali rafia, bilah warna, bola kecil plastik, bola tenis/kasti, bola besar (bola plastik/bola voli), lingkaran/simpai, petak busa.

#### **DVD pengembangan model pembelajaran**

Model pembelajaran ini menggunakan keping DVD-R plus GT-Promulti Speed 16 X. Kapasitas satu keping DVD-R ini yaitu 4.7 GB sp 120 min. DVD pengembangan model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan dapat digunakan pada semua jenis komputer dan laptop dengan spesifikasi minimal sistem operasi Windows XP atau Mac OS, resolusi 1024 x 800 pixel, processor Pentium IV

1,66 Ghz, 512 Mb of RAM, VGA on board 32 Mb, dan HDD 40 Gb serta memiliki CD/DVD drive. DVD pengembangan model pembelajaran berbasis permainan dapat juga digunakan pada DVD Player segala tipe dan merek.

#### **SIMPULAN**

Pengembangan model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan dalam penelitian ini, terdapat beberapa kesimpulan dari produk yang dihasilkan, yaitu: (1) Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli menyatakan bahwa model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan yang dikembangkan sangat sesuai untuk anak sekolah dasar usia 9-10 tahun. (2) Berdasarkan hasil uji coba produk menyatakan bahwa model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan ini sangat baik untuk mengembangkan aspek afektif (sikap), kognitif (pengetahuan) dan psikomotorik (keterampilan) anak sekolah dasar usia 9-10 tahun.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

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