

# MODEL AKTIVITAS BELAJAR GERAK BERBASIS PERMAINAN SEBAGAI MATERI AJAR PENDIDIKAN JASMANI (Penelitian Pengembangan pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar)

Rif'iy Qomarrullah, M. Furqon H., Agus Kristiyanto  
Magister Ilmu Keolahragaan Program PASCASARJANA UNS  
rifqi\_sdnkelet03@yahoo.co.id

## Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah kemampuan hasil belajar keterampilan gerak dasar yang belum baik dan belum adanya model pembelajaran permainan yang secara khusus terintegrasi dengan mata pelajaran yang ada di kelas rendah dan belum digunakannya metode pendekatan tematik dalam pembelajaran pendidikan jasmani (Penjas) di kelas I sekolah dasar (SD). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengembangkan model pembelajaran pendidikan jasmani yang inovatif, memperoleh gambaran tentang hasil belajar siswa berupa produk dan proses, serta mengukur efektivitas produk model yang dikembangkan sebagai materi ajar pendidikan jasmani di kelas I sekolah dasar.

Penelitian pengembangan atau *research and development* (R & D) dilaksanakan di Kecamatan Keling dan Kecamatan Donorojo Kabupaten Jepara. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas I sekolah dasar (SD). Tahap uji coba skala kecil dilaksanakan di SD Negeri 02 Bandungharjo, kemudian uji skala lebih luas dilaksanakan di SD Negeri 03 Bandungharjo dan SD Negeri 03 Jlegong, sedangkan tahap uji efektivitas produk dilaksanakan di SD Negeri 01 Bandungharjo dan SD Negeri 03 kelet.

Penelitian ini mampu mengembangkan sosok model pembelajaran Penjas inovatif yaitu: "model aktivitas belajar gerak berbasis permainan sebagai materi ajar Penjas di kelas I SD". Hasil belajar siswa berupa produk dan proses pembelajaran diperoleh berdasarkan: 1) Rekapitulasi persentase hasil pengisian kuesioner evaluasi validasi ahli diperoleh rata-rata jumlah skor 47, dengan persentase 79% yang termasuk kategori cukup valid, oleh karenanya model aktivitas belajar gerak berbasis permainan dapat digunakan sebagai materi ajar Penjas di kelas I SD. 2) Data nilai hasil kemampuan belajar siswa, bahwa model yang diujicobakan pada uji coba skala kecil diperoleh ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 68.97% yang berarti baik dan pada uji coba skala lebih luas diperoleh ketuntasan belajar siswa rata-rata sebesar 76% yang berarti baik, sehingga dapat dimaknai jika model yang dikembangkan secara nyata mampu memberikan kontribusi yang positif dalam kemampuan hasil belajar siswa.

Dengan mencermati hasil ketuntasan belajar terhadap kelompok yang diberikan perlakuan, terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan setelah diberikan tindakan. Berdasarkan data hasil pre-test menunjukkan tingkat ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 36.36%, kemudian setelah dilaksanakan penerapan produk model, pada tahap post-test menunjukkan tingkat ketuntasan belajar siswa sebesar 86.37%. Perbedaan tersebut merupakan efek dari penerapan pengembangan model, dimana efek model yang dikembangkan memberikan dampak positif kepada tingkat ketuntasan belajar siswa.

Kata kunci: *Pendidikan jasmani, kemampuan gerak dasar, bermain.*

## PENDAHULUAN

### Latar belakang

Pendidikan jasmani (Penjas) merupakan pendidikan yang dapat mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara keseluruhan. Penjas memiliki potensi untuk mengembangkan domain-domain yang meliputi: kognitif, afektif, psikomotor, dan fisik. Penjas merupakan pendidikan melalui aktivitas fisik dengan menggunakan medium kegiatan dalam bentuk aktivitas fisik yang dinamakan olahraga. Adapun

karakteristik dari pengajaran Penjas pada anak usia sekolah dasar (SD) adalah bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain, sehingga sangatlah tepat apabila pengembangan jasmani dijadikan sebagai media untuk mengembangkan keterampilan gerak siswa sejak usia kanak-kanak (Sucipto, 2008: 220).

Bermain merupakan aktivitas yang penting dilakukan oleh anak-anak. Sebab dengan bermain anak-anak akan bertambah pengalaman dan pengetahuannya, melalui bermain anak akan

memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan fisik (Moeslichatoen, 2004: 32; Lutan, 2000b: 1). Ditambahkan pula oleh Masbied (2012: 2), kesenangan merupakan salah satu elemen pokok dalam bermain. Dengan bermain anak akan menemukan kekuatan serta kelemahannya sendiri, minatnya, cara menyelesaikan masalah dan jiwa kepemimpinan yang mantap.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 17 s/d 24 Mei 2013 di lima sekolah dasar (SD), yaitu: 1) SD Negeri 03 Kelet, 2) SD Negeri 02 Bandungharjo, 3) SD Negeri 03 Jlegong, 4) SD Negeri 01 Bandungharjo, dan 5) SD Negeri 03 Bandungharjo. Adapun hal-hal yang menjadi panduan observasi diantaranya: 1) materi ajar permainan yang di ajarkan pada siswa SD kelas I, 2) model pembelajaran yang digunakan guru, 3) proses kegiatan belajar mengajar (KBM), 4) sarana dan prasarana yang ada. Adapun hasil observasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Observasi di SD Negeri 03 Kelet Kec. Keling Kab Jepara dan SD Negeri 02 Bandungharjo Kec. Donorojo Kab. Jepara, diperoleh gambaran jika hasil belajar keterampilan gerak dasar siswa kelas I SD belum mendapat perhatian yang proporsional pada mata pelajaran (Mapel) pendidikan jasmani (Penjas). Guru memberi materi ajar yang sama antara kelas rendah (I s/d III), dan kelas atas (IV s/d VI), seharusnya pada kelas rendah pembelajaran yang digunakan adalah bersifat tematik. Kemudian dalam pelaksanaan pembelajaran keterampilan gerak dasar, guru masih banyak memberikan metode ceramah dan lebih kepada tataran kognitif, sehingga siswa lebih banyak diam mendengarkan guru. Bahkan lebih ironis lagi penilaian keterampilan gerak dasar dilakukan melalui tes uji keterampilan. Memang ada banyak faktor yang mempengaruhi kondisi tersebut. Tetapi keadaan yang demikian tidak bisa dibiarkan berlarut-larut. Kondisi pembelajaran harus segera diperbaiki.
2. Selanjutnya berdasarkan observasi di SD Negeri 03 Jlegong Kec. Keling Kab. Jepara, serta di SD Negeri Bandungharjo 01 dan SD Negeri Bandungharjo 03 Kec. Donorojo Kab. Jepara ditemukan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan guru Penjas masih menggunakan kurikulum lama, yakni pada kelas rendah pemanasan menggunakan dasar-dasar gerak *stretching*, inti, dan diakhiri pendinginan diajarkan secara terpisah. Hal tersebut tentu belum sejalan dengan isi yang tertera dalam model kurikulum KTSP SD/MI tahun 2007, dimana pembelajaran pada kelas rendah (I s/d

III) adalah menggunakan pembelajaran tematik. Kemudian, didapatkan gambaran lain jika guru masih menggunakan pembelajaran yang bersifat konvensional, dimana pada kelas rendah hanya menggunakan permainan lari dan lempar tangkap bola yang semuanya dilakukan masih secara terpisah.

Di samping hal-hal di atas para guru Penjas juga sulit memperoleh buku rujukan yang representatif dan akomodatif juga kurangnya pemahaman masyarakat terhadap kontribusi pendidikan jasmani sebagai salah satu alat dalam mewujudkan terbentuknya manusia seutuhnya (sehat fisik, emosi, kecerdasan serta sosial). Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk membuat model aktivitas belajar gerak berbasis permainan sebagai materi ajar pendidikan jasmani di sekolah dasar utamanya dikelas rendah dengan pendekatan tematik, sehingga mampu membuat anak bergerak secara aktif, efektif, efisien, dapat dimainkan di sekolah yang memiliki sarana dan prasarana yang lengkap maupun terbatas, serta dapat dimainkan di dalam atau di luar kelas.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah sosok model pembelajaran pendidikan jasmani inovatif yang mampu memenuhi aspek kecukupan belajar gerak bagi siswa di kelas I sekolah dasar?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa berupa produk dan proses pembelajaran pendidikan jasmani di kelas I sekolah dasar menggunakan perangkat model yang dikembangkan?
3. Apakah produk model yang dikembangkan efektif digunakan sebagai materi ajar pendidikan jasmani di kelas I sekolah dasar?

### **Tujuan**

Tujuan umum penelitian ini adalah mengembangkan model pembelajaran untuk mata pelajaran (mapel) Penjas yang dapat memberdayakan kemampuan berpikir, kecakapan hidup, psikomotor, dan hasil belajar. Secara khusus tujuan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Mengembangkan model pembelajaran pendidikan jasmani inovatif yang sesuai dengan konsep-konsep teoritik di kelas I sekolah dasar.
2. Memperoleh gambaran tentang hasil belajar siswa berupa produk dan proses pembelajaran pendidikan jasmani di kelas I sekolah dasar menggunakan perangkat model yang dikembangkan.

3. Mengukur efektivitas produk model yang dikembangkan sebagai materi ajar pendidikan jasmani di kelas I sekolah dasar.

## KAJIAN PUSTAKA

### Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani (Penjas) menurut *Australian Senate Enquiry into Physical and Sport Education* (ASEPSE), adalah pendidikan yang mencakup semua unsur, termasuk kebugaran, keterampilan gerak, tari, rekreasi, kesehatan, permainan dan olahraga ditambah nilai yang sesuai dengan pengetahuan masing-masing (*Department of Education Victoria*, 1996: 3).

Terkait dengan fungsi Penjas di SD dapat dibagi dalam beberapa aspek meliputi: 1) aspek organik, 2) aspek neuromuskuler, 3) aspek perseptual, 4) aspek kognitif, 5) aspek sosial, 6) aspek emosional (Nurhasan, 2005: 6 dan Samsudin, 2008: 5). Sedangkan nilai yang terkandung dalam Penjas adalah sebagai berikut: 1) kerjasama, 2) sportivitas, 3) kejujuran, 4) semangat, 5) percaya diri, 6) disiplin, 7) kerja keras, 8) keberanian, 9) estetika, 10) pantang menyerah, 11) mengikuti aturan, dan 12) keselamatan (Mutohir, 2013: 12).

Kemudian secara umum, manfaat pendidikan jasmani di sekolah adalah sebagai berikut:

- a. Memenuhi kebutuhan anak akan gerak.
- b. Mengenalkan anak pada lingkungan dan potensi dirinya.
- c. Menanamkan dasar-dasar keterampilan yang berguna.
- d. Menyalurkan energi yang berlebihan.
- e. Merupakan proses pendidikan secara serempak baik fisik, mental maupun emosional (Mahendra, 2003: 34).

Domain atau ranah dalam pendidikan jasmani dikelompokkan menjadi empat, meliputi: domain kognitif, domain afektif, domain psikomotor, dan domain fisik (Wuest dan Bucher, 1995: 93; Lumpkin, 1998: 20; Annarino, Cowell, dan Hazelton, 1980: 69).

### Aktivitas Belajar Gerak

Aktivitas merupakan kegiatan fisik yang biasanya dilakukan secara cepat, gerak badan, dan sering berulang-ulang, keterlibatannya dalam pengajaran memiliki tujuan yang spesifik (Manners dan Carroll, 1995: 16). Sedang pengertian belajar adalah perubahan dalam kemampuan seseorang untuk melakukan keterampilan. Ini harus disimpulkan dari peningkatan yang relatif permanen dalam kinerja sebagai hasil dari praktek atau pengalaman (Manners dan Carroll, 1995: 18; Magill, 1998: 311). Menurut Magill (1998: 311), "gerak atau gerakan adalah perilaku karakteristik anggota

badan tertentu atau kombinasi dari anggota badan yang merupakan komponen bagian dari keterampilan tindakan atau *motor*". Selanjutnya, Sugiyanto (2012a: 4) menyatakan bahwa belajar gerak adalah suatu proses adaptasi perilaku yang berkenaan dengan perilaku gerak yang relatif permanen, sebagai hasil usaha mengembangkan kemampuan melakukan tugas melalui praktik dan pengalaman yang melibatkan faktor-faktor fisik dan psikologis secara terpadu.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar gerak adalah kegiatan fisik yang memiliki tujuan spesifik, menghasilkan perubahan dan kemampuan keterampilan seseorang sebagai akibat dari kombinasi anggota badan atau tubuh yang relatif permanen serta melibatkan beberapa faktor secara terpadu.

Sedangkan fokus bahasan dari aktivitas belajar gerak disini adalah Kemampuan gerak dasar, yaitu bentuk gerakan-gerakan sederhana yang dapat dikategorikan dalam tiga bentuk gerak diantaranya:

#### a. Kemampuan lokomotor

Gerak dasar lokomotor adalah perilaku gerak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain (Bety, 1994: 42), sehingga dibuktikan dengan adanya perpindahan tubuh (*traveling*) dari satu titik ke titik lain. Mahendra (2009b: 1) gerakan-gerakan tersebut merentang dari gerak yang sifatnya sangat alamiah mendasar seperti merangkak, berjalan, berlari, dan melompat, hingga ke gerakan yang sudah berupa keterampilan khusus seperti meroda, guling depan, hingga *handspring* dan *back-handspring*.

#### b. Kemampuan non-lokomotor

Kemampuan non-lokomotor diartikan sebagai perilaku gerak anggota tubuh mengitari porosnya, pelaku tetap pada tempatnya, dan tidak berpindah tempat (Bety, 1994: 42; Sujiono, dkk., 2008: 5.3). Kemampuan non-lokomotor terdiri dari: menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan, dan lain-lain (Ma'mun dan Saputra, 2000: 20; SPARC, 2012: 27).

#### c. Kemampuan manipulatif

Gerak dasar manipulatif adalah gerakan memanipulasi atau memindahkan objek dengan menggunakan tangan, kaki atau bagian tubuh yang lain (Bety, 1994: 42), misalnya: melempar, menangkap, menyepak, memukul, dan gerakan lain yang berkaitan dengan lemparan dan tangkapan sesuatu (Sujiono, dkk., 2008: 20; SPARC, 2012: 13). 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.

### **Model Pembelajaran Permainan dan Metodik**

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (2008: 964) disebutkan bahwa yang dimaksud dengan model adalah pola (contoh, acuan, ragam dan sebagainya) daripada sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Lebih lanjut, Winataputra (2001: 3) mendefinisikan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis.

Bermain merupakan peristiwa hidup yang sangat digemari oleh anak-anak dan orang dewasa. Dengan bermain dapat dikembangkan kestabilan dan pengendalian emosi yang sangat penting bagi keseimbangan mental (Nurhasan, dkk., 2005: 101; Ismail, 2005: 16; dan Sukintaka, 1992: 11). Permainan berawal dari kata dasar "main" (Tim Penyusun Kamus Bahasa Indonesia, 2008: 897), main berarti melakukan perbuatan untuk menyenangkan hati, bekerja, bergerak, berputar, dan sebagainya secara sepatutnya. Dan bermain yang diartikan sebagai melakukan sesuatu untuk bersenang-senang; berbuat sesuatu dengan bersenang-senang saja. Dalam kamus Wikipedia (2011: 1), bermain merujuk serangkaian aktivitas sukarela yang dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik yang secara normal berhubungan dengan kesenangan dan kenikmatan.

Adapun kesimpulan dari beberapa penjelasan di atas adalah bahwa bermain merupakan kegiatan yang digunakan oleh anak untuk meluapkan ekspresi, pelampiasan ketegangan dan menirukan peran orang yang dikagumi atau yang dijadikan guru. Jadi dengan kata lain bermain itu aktivitas yang penuh dengan nuansa keriaan, memiliki tujuan melekat didalamnya untuk kegembiraan dan kesenangan serta mudah dilakukan oleh anak.

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan prosedural, karena model ini bersifat deskriptif, yaitu suatu prosedur yang menggambarkan langkah-langkah yang harus diikuti dalam menghasilkan produk.

Menurut Borg dan Gall (1983: 772), tahapan dalam R & D meliputi: 1) *research and information*

*collecting, 2) planning, 3) develop preliminary form of product, 4) preliminary field testing, 5) main product revision, 6) main field testing, 7) operational product revision, 8) operational field testing, 9) final product revision, and 10) dissemination and implementation.*

Untuk kebutuhan penelitian ini disesuaikan dengan tujuan dan kondisi penelitian yang sebenarnya. Penelitian ini dihentikan pada langkah ke-9 dan 10 dari Borg dan Gall, merupakan penelitian lanjutan yang berujung pada penerapan dan disseminasi nasional. Kegiatan ini membutuhkan biaya besar, waktu yang lama, serta tenaga yang cukup besar, 2) tahap penelitian lanjutan ini serupa dengan tahap evaluasi sumatif Dick dan Carey, menurut mereka tahap ini bukanlah merupakan bagian dari proses desain pembelajaran karena biasanya tidak melibatkan perancang melainkan melibatkan evaluator independen.

Dengan tidak mengurangi validitas proses dan temuan dalam rancangan penelitian pengembangan kemudian diadaptasi dan diadakan sedikit modifikasi dalam tahapannya menjadi seperti berikut:

1. Tahap pengkajian awal, terdiri atas langkah-langkah penelitian sebagai berikut:
  - a. Survey pendahuluan, menganalisis kebutuhan aktivitas belajar gerak berbasis permainan yang meliputi menemukan: a) profil permainan yang digemari oleh siswa kelas I SD, b) profil pembelajaran gerak dasar fundamental yang dilaksanakan oleh guru.
  - b. Awal pengembangan prototipe model, yang meliputi kegiatan: a) menghimpun bahan-bahan yang diperoleh dari survey pendahuluan, b) menyusun instrumen penelitian, c) mengujicobakan instrumen penelitian.
  - c. Pengembangan prototipe model, yang meliputi: a) pengkajian format prototipe model, b) penyusunan prototipe model; dan c) penyusunan perangkat pendukung model (buku panduan/modul/*handout*).
2. Tahap pengembangan model, terdiri atas langkah-langkah penelitian sebagai berikut:
  - a. Uji pemahaman prototipe model dan perangkat pendukung model (penilaian formatif), hal ini dilakukan untuk memperoleh tanggapan dan masukan dari para ahli untuk kesempurnaan pembuatan produk yaitu model aktivitas belajar gerak berbasis permainan sebagai materi ajar penjas di kelas I sekolah dasar.

- b. Revisi prototipe model dan perangkat pendukung model.
  - c. Uji coba produk awal terbatas (skala kecil) dan revisi, tahapan ini sebagai tindak lanjut dari persetujuan para ahli terhadap model pembelajaran yang dikembangkan. Subyek penelitian adalah siswa kelas I yang berasal dari satu sekolah yaitu: SD Negeri 02 Bandungharjo. Analisis data dilakukan sebagai dasar untuk menemukan berbagai kelemahan untuk dilakukan revisi sebelum diujicobakan pada uji lapangan dalam skala yang lebih luas.
  - d. Uji coba lapangan skala lebih luas dan revisi, tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang diharapkan telah mencapai tujuan atau belum. Subyek penelitian yang digunakan pada tahap ini adalah siswa kelas I yang berasal dari dua sekolah meliputi: a) SD Negeri 03 Bandungharjo, dan b) SD Negeri 03 Jlegong. Setelah pelaksanaan uji coba meluas, maka dilakukan revisi dari hasil uji coba yang dilakukan sebagai perbaikan produk yang telah diuji cobakan. Hal ini bertujuan untuk perbaikan yang selanjutnya akan di uji tingkat efektivitas dari produk tersebut.
3. Uji efektivitas model dan laporan hasil produk pengembangan, pengujian pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan eksperimen. Kegiatan eksperimen dilaksanakan di dua sekolah, meliputi: a) SD Negeri 01 Bandungharjo dan SD Negeri 03 Kelet, dengan subyek penelitian yaitu: 1) kelas I SD Negeri 01 Bandungharjo sebagai kelompok eksperimen, 2) kelas I SD Negeri 03 Kelet sebagai kelompok kontrol. Selanjutnya, diperoleh hasil akhir berupa produk yang telah dihasilkan dari uji coba terbatas, uji lebih luas, penilaian dan evaluasi ahli, serta hasil eksperimen produk berupa model akhir.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

### **1. Analisis kebutuhan**

Berdasarkan hasil observasi di lima sekolah dasar (SD) yaitu: 1) SD Negeri 03 Kelet, 2) SD Negeri 03 Jlegong, 3) SD Negeri 01 Bandungharjo, 4) SD Negeri 02 Bandungharjo, dan 5) SD Negeri 03 Bandungharjo. Berdasarkan hasil temuan di lapangan, ternyata pembelajaran Penjas belum optimal dan masih jauh dari harapan. Pembelajaran tematik belum dapat dilaksanakan,

kemudian secara lebih spesifik diperoleh gambaran awal jika pembelajaran keterampilan gerak dasar pada siswa dikelas rendah belum mendapat perhatian yang proporsional, dan guru masih banyak memberikan metode ceramah. Kemudian ditemukan pula bahwa pembelajaran yang dilaksanakan guru Penjas masih menggunakan kurikulum lama, yakni pembelajarannya dilakukan masih secara terpisah antar kegiatan pembelajaran. Hal ini tentu belum sejalan dengan muatan yang terkandung di dalam KTSP, dimana pembelajaran pada kelas rendah (I s/d III) adalah menggunakan pembelajaran tematik.

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut selanjutnya dilakukan pengembangan model aktivitas belajar gerak berbasis permainan sebagai materi ajar pendidikan jasmani pada siswa sekolah dasar usia 6 s/d 8 tahun (kelas I) dengan menggunakan pendekatan pembelajaran tematik. Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan ini dapat: (1) mengaktifkan siswa dalam pembelajaran Penjas, (2) memberi solusi mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana disekolah, (3) meningkatkan pengetahuan guru Penjas tentang pembelajaran keterampilan gerak dasar dengan pendekatan tematik pada siswa di kelas rendah.

### **2. Draf produk model awal**

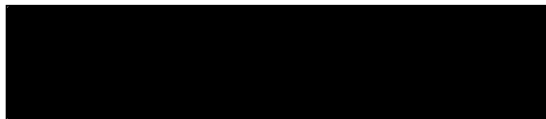
Setelah menentukan produk yang dikembangkan berupa model aktivitas belajar gerak berbasis permainan sebagai materi ajar Penjas di sekolah dasar kelas I, tahap berikutnya adalah membuat produk dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut : 1) analisis tujuan dan karakteristik model pembelajaran permainan gerak dasar fundamental di sekolah dasar, 2) analisis karakteristik siswa sekolah dasar kelas I, 3) mengkaji literatur tentang prinsip-prinsip pengembangan materi ajar Penjas, 4) menetapkan prinsip-prinsip untuk mengembangkan model pembelajaran permainan gerak dasar fundamental dengan pola pendekatan pembelajaran tematik, 5) menetapkan tujuan, isi dan strategi pengelolaan pembelajaran Penjas, 6) pengembangan prosedur pengukuran hasil pembelajaran, 7) menyusun produk awal model aktivitas belajar gerak berbasis permainan.

Setelah melalui proses analisis mengenai desain dan produksi dapat dihasilkan produk awal pengembangan model aktivitas belajar gerak berbasis permainan sebagai materi ajar Penjas di kelas I sekolah dasar. Draf awal materi pengembangan model tersebut sebelum di ujicobakan di lapangan, maka divalidasi oleh ahli yang berasal dari akademisi dan guru Penjas sekolah dasar.

### 3. Validasi ahli

Produk awal model aktivitas belajar gerak berbasis permainan sebagai materi ajar pendidikan jasmani di sekolah dasar kelas I sebelum diujicobakan dalam uji kelompok kecil perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian ini. Adapun hasil dari validasi tersebut adalah:

Tabel 1. Hasil Rata-rata Skor Penilaian Ahli



Dari rekapitulasi persentase hasil pengisian kuesioner evaluasi validasi ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model aktivitas belajar gerak berbasis permainan dapat digunakan sebagai materi ajar pendidikan jasmani di kelas I sekolah dasar.

### 4. Hasil uji coba model

Penguji cobaan model dilakukan sebanyak dua kali, yaitu melalui uji coba skala kecil dan uji coba skala lebih luas. Pada prinsipnya kegiatan uji coba skala kecil sama dengan tahap uji coba skala lebih luas. Materi yang di uji cobakan yaitu:

#### a. Uji Coba Skala Kecil

Pembelajaran pertama dilaksanakan pada Selasa 16 Juli 2013 yang dimulai pukul 07.00-08.45 WIB. Proses pembelajaran dilaksanakan dalam bentuk pendinginan, inti, dan penutup yang dikemas dalam bentuk permainan, bercerita, gerak dan lagu dimana dikemas dalam bentuk pembelajaran tematik Penjas. Kegiatan pembelajaran 2 dilaksanakan pada hari Selasa 23 Juli 2013 yang dimulai pukul 07.00-08.45 WIB. Pembelajaran 2 dilaksanakan metode yang sama seperti pada pembelajaran 1, tetapi pada saat proses pembelajaran dilakukan evaluasi yang dilaksanakan oleh seorang pengamat (guru kelas I). Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui serta mengambil data hasil kemampuan belajar siswa.

Hasil penilaian pada uji coba skala kecil menunjukkan kalau tingkat ketuntasan belajar siswa secara umum sesuai materi yang diujicobakan ternyata masih banyak yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Diantara 29 siswa kelas I SD Negeri 02 Bandungharjo, sebanyak 20 siswa (68.97%) masuk kategori tuntas, dan sebanyak 9 siswa (31.03%) masuk kategori tidak tuntas. Secara umum, berdasarkan persentase dapat dikatakan bahwa rancangan produk model termasuk kategori cukup baik.

Dari hasil uji coba skala kecil menunjukkan kalau model layak dikembangkan, namun masih ada beberapa faktor yang perlu diperbaiki,

diantaranya seperti: (1) perbaikan intruksi pembelajaran, (2) integrasi pembelajaran dengan mata pelajaran lain (3) perbaikan peraturan permainan, dan (4) perubahan perangkat model. Perbaikan tersebut perlu dilakukan agar pembelajaran lebih berorientasi untuk melihat proses daripada hasil, dan pembagian tugas dapat diberikan secara merata kepada seluruh anggota kelompok belajar.

#### b. Uji Coba Skala Lebih Luas

Setelah dilakukan revisi berdasarkan hasil uji coba skala kecil, maka di laksanakan uji coba skala lebih luas. Kegiatan pembelajaran pertama pada tahap uji coba skala lebih dilaksanakan di kelas I: a) SD Negeri 03 Bandungharjo pada hari Senin, 19 Agustus 2013, b) SD Negeri 3 Jlegong pada hari Sabtu, 24 Agustus 2013. Pembelajaran pertama dilaksanakan mulai pukul 07.00-08.45 WIB. Proses pembelajaran dilaksanakan dalam bentuk pendinginan, inti, dan penutup yang dikemas dalam bentuk permainan, bercerita, gerak dan bernyanyi dimana dikemas dalam bentuk pembelajaran tematik, yaitu mata pelajaran Penjas dan IPA.

Kegiatan pembelajaran 2 dilaksanakan di kelas I: a) SD Negeri 03 Bandungharjo pada hari Senin, 26 Agustus 2013, b) SD Negeri 03 Jlegong pada hari Sabtu, 31 Agustus 2013. Pembelajaran dilaksanakan pada pukul 07.00-08.45 WIB. Pembelajaran 2 dilaksanakan metode yang sama seperti pada pembelajaran 1, tetapi pada saat proses pembelajaran dilakukan evaluasi yang dilaksanakan oleh seorang pengamat (guru kelas I). Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui serta mengambil data hasil kemampuan belajar siswa.

Dari hasil penilaian pada uji coba skala lebih luas menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa secara umum telah banyak yang mencapai kriteria ketuntasan minimal. Hasil ini terlihat adanya peningkatan rata-rata pada evaluasi akhir proses pembelajaran seperti: (1) Pada siswa kelas I SD Negeri 03 Bandungharjo sebanyak 26 siswa (72.22%) tuntas, dan 10 siswa (13.64%) tidak tuntas. (2) Pada siswa kelas I SD Negeri 03 Jlegong sebanyak 8 siswa (80%) tuntas, dan 2 siswa (20%) tidak tuntas. Keberadaan model aktivitas belajar gerak berbasis permainan dianggap “baik”, hal tersebut dikarenakan produk yang dikembangkan lebih menarik dan sederhana, juga dirasa lebih mudah untuk dipahami.

Berdasarkan hasil uji coba skala lebih luas menunjukkan jika model layak dikembangkan, tetapi ada beberapa faktor yang perlu diperbaiki, diantaranya seperti: (1) Intruksi dalam kegiatan pendahuluan perlu lebih sistematis. (2) Perubahan model permainan perlu dilakukan. Tahap

selanjutnya yang perlu dilakukan adalah revisi produk hasil uji coba skala lebih luas, dan setelah dilakukan perbaikan kemudian tahap yang dilaksanakan adalah uji operasional (efektivitas) produk model.

### 5. Keefektivan model

Hasil implementasi efektivitas produk model aktivitas belajar gerak berbasis permainan sebagai materi ajar Penjas di kelas I SD dilaksanakan sebagai berikut:

- a. Eksperimen produk dilaksanakan di SD Negeri 01 Bandungharjo: Pembelajaran pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 3 September 2013. Metode yang digunakan adalah model pembelajaran konvensional, data kemampuan hasil belajar pada tahap ini digunakan sebagai data acuan awal (pre-test). Pembelajaran 2 dilaksanakan pada hari Selasa, 10 September 2013. Metode yang digunakan adalah model pembelajaran tematik. Pembelajaran 3 dilaksanakan pada hari Selasa, 17 September 2013. Metode yang digunakan adalah model pembelajaran tematik, pada tahap ini dilakukan evaluasi pembelajaran terhadap kemampuan hasil belajar siswa (post-test).
- b. Studi perbandingan produk dilaksanakan di SD Negeri 03 Kelet: Pembelajaran pertama dilaksanakan pada hari Jum'at, 3 September 2013. Metode yang digunakan adalah model pembelajaran konvensional, data kemampuan hasil belajar pada tahap ini digunakan sebagai data acuan awal (pre-test). Pembelajaran 2 dilaksanakan pada hari Jum'at, 13 September 2013. Metode yang digunakan adalah model pembelajaran konvensional, yaitu kegiatan pembelajaran pendahuluan, inti, penutup dan SK/KD dilaksanakan secara terpisah. Pembelajaran 3 dilaksanakan pada hari Jum'at, 20 September 2013. Metode yang digunakan adalah model pembelajaran konvensional, pada tahap ini dilakukan evaluasi pembelajaran terhadap kemampuan hasil belajar siswa (post-test).

Dari hasil perhitungan memperlihatkan terdapat peningkatan atau perbedaan dan yang signifikan pada hasil ketuntasan belajar siswa, yang hasilnya bila dibandingkan antara sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran, adalah sebagai berikut:

- a. Pada tahap pre-test, siswa kelas I SD Negeri 01 Bandungharjo tingkat ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 36.36%. Kemudian setelah dilaksanakan penerapan produk model, pada tahap post-test menunjukkan tingkat ketuntasan belajar siswa sebesar 86.37%.
- b. Pada tahap pre-test, siswa kelas I SD Negeri 03 Kelet tingkat ketuntasan belajar siswa yaitu

sebesar 42.86%. Kemudian pada tahap post-test tingkat ketuntasan belajar siswa adalah sebesar 61.90%.

Dengan mencermati hasil-hasil perhitungan tersebut, terhadap kelompok yang diberikan tindakan, terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan setelah diberikan tindakan. Perbedaan tersebut merupakan efek dari penerapan pengembangan model, dimana efek model yang dikembangkan memberikan dampak positif kepada tingkat ketuntasan belajar siswa. Hasil analisis ini dapat menjawab permasalahan dalam penelitian, bahwa model aktivitas belajar gerak berbasis permainan sebagai materi ajar Penjas di kelas I SD terbukti efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model aktivitas belajar gerak berbasis permainan sebagai materi ajar Penjas di kelas I SD dapat membantu guru dalam pembelajaran. Selain itu, ketuntasan belajar dengan persentase yang cukup tinggi membuktikan bahwa penggunaan model ini dalam pembelajaran Penjas di kelas I SD khususnya pembelajaran permainan gerak dasar sangat efektif untuk diterapkan.

Oleh karenanya, penerapan model pembelajaran permainan dapat dijadikan sebagai acuan bagi guru Penjas dalam usaha meningkatkan kemampuan seluruh SK/KD. Maka dari itu, proses pembelajaran yang berlangsung diharapkan agar nantinya dapat menjadi sumber referensi bagi guru pendidikan jasmani di sekolah dasar. Adapun ciri kelas dari pembelajaran yang efektif diantaranya adalah menggunakan waktu dengan tepat, penggunaan metode yang sesuai, media/alat yang adaptatif, penyampaian materi pembelajaran yang jelas dan mudah dimengerti serta dipahami oleh siswa.

## KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian yang diuraikan, maka dapat diberikan tiga simpulan penelitian sebagai berikut:

*Pertama*, sosok model pembelajaran Penjas inovatif yang telah berhasil dikembangkan adalah: "model aktivitas belajar gerak berbasis permainan sebagai materi ajar Penjas di kelas I SD". Ciri dari model pembelajaran ini yaitu:

- a. Penggunaan tema pembelajaran sebagai instruksional pengajaran.
- b. Integrasi 2 mata pelajaran (Mapel) yaitu: Penjas dan IPA yang memiliki standar kompetensi dan kompetensi dasar (SK/KD) yang saling berkaitan, adapun proses pengintegrasian lebih dari 2 Mapel dimungkinkan sepanjang dapat saling

menunjang menuju proses pembelajaran berikutnya.

- c. Penempatan metode pembelajaran permainan sebagai unsur pelaksanaan aktivitas belajar gerak yang kemudian dirangkum dalam kegiatan pembelajaran, mulai dari: pendahuluan, inti, dan penutup.
- d. Adapun 5 macam bentuk permainan yang terdapat di dalam model yang dikembangkan adalah: 1) permainan “si buyung kepala pundak lutut kaki”, 2) permainan “robot kop”, 3) permainan “pesawat terbang”, 4) permainan “kertas bola bundar”, 5) permainan “kereta api”.

*Kedua*, berdasarkan data hasil belajar siswa berupa produk dan proses pembelajaran Penjas di kelas I SD diperoleh berdasarkan temuan hasil validasi ahli dan implementasi model konseptual yang disimpulkan sebagai berikut:

- a. *Validasi*: model aktivitas belajar gerak berbasis permainan yang ditawarkan sebagai materi ajar Penjas di kelas I SD, dimana untuk mendapatkan keyakinan kesesuaian dari rancangan model yang disusun dengan kebutuhan subyek penelitian, dilakukan validasi model kepada berbagai pihak atau para ahli. Dari rekapitulasi persentase hasil pengisian kuesioner evaluasi validasi ahli, diperoleh kesimpulan bahwa model aktivitas belajar gerak berbasis permainan dapat digunakan sebagai materi ajar pendidikan jasmani di kelas I sekolah dasar.
- b. *Implementasi*: berdasarkan hasil implementasi atau uji coba yang dilakukan, model aktivitas belajar gerak berbasis permainan telah dianggap sesuai untuk digunakan sebagai materi ajar Penjas di kelas I SD. Dalam pelaksanaan dan hasil penilaian dari model yang diujicobakan pada uji coba skala kecil dan uji coba skala lebih luas, secara nyata mampu memberikan kontribusi yang positif dalam kemampuan hasil belajar siswa. Kontribusi tersebut telah sesuai dengan kebutuhan siswa dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kemampuan mereka seperti: dari sisi pengetahuan, keterampilan gerak dasar dan sikap, maupun tingkat partisipasi siswa sesuai yang diharapkan.

*Ketiga*, keefektifan model pembelajaran yang dikembangkan dikaji berdasarkan sejauh mana tingkat kemampuan hasil belajar siswa sebelum dan setelah mengikuti proses penerapan model pembelajaran. Dari data hasil pembelajaran kemudian dilakukan analisis secara kualitatif dan kuantitatif. Dengan mencermati hasil-hasil analisis tersebut, terhadap kelompok yang diberikan tindakan, terdapat perbedaan yang signifikan

antara sebelum dan setelah diberikan tindakan. Perbedaan tersebut merupakan efek dari penerapan pengembangan model, dimana efek model yang dikembangkan memberikan dampak positif kepada tingkat ketuntasan belajar siswa. Hasil dari pengembangan model ini dapat menjawab permasalahan dalam penelitian, bahwa model aktivitas belajar gerak berbasis permainan sebagai materi ajar Penjas di kelas I SD terbukti efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model aktivitas belajar gerak berbasis permainan sebagai materi ajar Penjas di kelas I SD dapat membantu guru dalam pembelajaran. Selain itu, ketuntasan belajar siswa dengan persentase yang cukup tinggi membuktikan bahwa penggunaan model ini dalam materi ajar Penjas di kelas I SD khususnya pembelajaran permainan gerak dasar sangat efektif untuk diterapkan.

## **2. Implikasi**

Implikasi dari temuan penelitian mencakup dua hal, yakni implikasi teoritis dan praktis. Implikasi teoritis berhubungan dengan kontribusinya bagi perkembangan teori-teori pendidikan jasmani dan implikasi praktis berkaitan dengan kontribusi temuan penelitian terhadap penguatan pelaksanaan program pendidikan jasmani di lapangan. Implikasi seperti yang dimaksud tersebut, dapat diuraikan sebagai berikut:

### *a. Implikasi Teoritis*

Dari hasil penelitian yang dilakukan secara konsisten menunjukkan bahwa pengembangan model aktivitas belajar gerak berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di kelas I sekolah dasar. Konstruksi model yang dibangun dengan melihat pembelajaran sebagai wadah atau program yang berlangsung dalam tataran alamiah (*indigenous learning system*). Proses konstruksi model didasarkan atas pengamatan secara cermat melalui studi eksplorasi yang kemudian divalidasi dan diujicobakan dengan menggunakan metodologi *research and development* (R & D). Implikasi teoritis dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

*Pertama*; penelitian ini telah berhasil mengelaborasi konsepsi pembelajaran Penjas sebagai salah satu program kurikuler satuan pendidikan di sekolah yang dapat menghasilkan keterampilan gerak dasar fundamental bagi siswa. Selama ini ada kecenderungan pemaknaan Penjas hanya untuk mempelajari satu jenis keterampilan tertentu saja dalam satu kali pembelajaran. Model aktivitas belajar gerak berbasis permainan sebagai materi ajar Penjas di kelas I SD juga dapat dikatakan sebagai sarana dan usaha, atau sebagai strategi dalam melaksanakan kegiatan belajar



mengajar (KBM). Penjas sebagai sarana dan usaha, sistem pembelajarannya dilakukan dengan prinsip yang dikembangkan adalah melalui *showing, telling, learning, doing and checking* dengan karangka belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. Sedangkan metode permainan sebagai strategi pembelajaran menekankan pada proses menerampikan diri peserta didik dengan jalan melibatkan dalam bidang keterampilan atau kemampuan gerak tertentu melalui ragam permainan.

*Kedua;* berkenaan dengan pengelolaan program, penelitian ini telah berhasil merekonstruksi dan mengelaborasi suatu model pengelolaan program pembelajaran sebagai sarana dan tujuan kedalam langkah-langkah kegiatan yang operasional. Temuan model ini jika diadaptasi dan merujuk dari Joyce dan Weil (1980: 195) dapat dikategorikan sebagai *functional models (action and control oriented)*, yaitu suatu model yang digunakan untuk tujuan-tujuan yang bersifat keterampilan teknis. Rekonstruksi dan elaborasi terhadap model pengelolaan program dapat merujuk sebagaimana yang diungkapkan pada teori-teori pengelolaan pendidikan seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (1994: 33), serta ditambah dengan hasil pengamatan intensif dari penyelenggaraan program pembelajaran yang terjadi dilapangan.

#### *b. Implikasi Praktis*

Implikasi praktis dalam penelitian ini juga berlaku bagi pemangku kebijakan, kepala sekolah maupun guru pendidikan jasmani khususnya di satuan pendidikan dasar sebagai berikut:

*Pertama;* pengelolaan program pembelajaran pendidikan jasmani secara umum terdiri dari; perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi, sedangkan setiap satuan pendidikan memiliki karakteristik masing-masing, sehingga akan berimplikasi pada model pengelolannya. Dalam implementasinya perlu disesuaikan dan dikembangkan sejalan dengan karakteristik program yang diselenggarakan. Penelitian ini telah menghasilkan suatu model aktivitas belajar gerak berbasis permainan sebagai instrumen untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengembangkan keterampilan gerak dasar.

*Kedua;* temuan di dalam penelitian ini adalah bahwa dalam melakukan pengembangan model, terlebih dahulu perlu dilakukan pengkajian terhadap potensi subyek atau daerah yang akan dijadikan sasaran penelitian. Dengan ditemukannya berbagai potensi di tempat yang akan dijadikan sasaran, selain akan dapat membantu dan mempermudah proses pelaksanaan penelitian, juga dapat mengurangi ketidak validan produk model, sehingga produk yang dihasilkan

benar-benar dibutuhkan oleh semua kalangan terutama di lingkup satuan pendidikan dasar.

### **3. Saran**

Agar implementasi model aktivitas belajar gerak berbasis permainan sebagai materi ajar pendidikan jasmani di kelas I sekolah dasar dapat digunakan secara optimal, maka beberapa saran yang diajukan peneliti sebagai berikut:

*Pertama;* dalam proses pembelajaran guru Penjas sebaiknya memegang prinsip yang kuat, bahwa model yang dikembangkan ini adalah model pembelajaran yang bertumpu pada usaha peningkatan keterampilan gerak dasar fundamental yang dikemas dalam bentuk aktivitas permainan sederhana bagi siswa kelas I sekolah dasar. Prinsip utama ini perlu dipegang teguh, sebab guru Penjas sering terjebak pada paradigma yang membudaya selama ini, bahwa mengajar Penjas identik dengan memberikan sejumlah pengetahuan dan keterampilan berprestasi.

*Kedua;* dalam upaya rekontruksi konsep pendidikan, belajar dan pembelajaran, terutama dalam menghadapi era globalisasi, berdasarkan rekomendasi UNESCO, perlu dipertimbangkan pengembangan empat pilar sistem pembelajaran dalam masyarakat. seperti : 1) *Learning how to learn*, yaitu; program pembelajaran dan pendidikan yang di selenggarakan di satuan pendidikan hendaknya mampu membangkitkan kesadaran dan minat untuk belajar. 2) *Learning how to do*, yaitu ; dalam pembelajaran jenis keterampilan dan bahan belajar yang dipilih hendaknya mampu memberikan suatu aktivitas kreatif kepada siswa. 3) *Learning to be*, yaitu; mampu memberikan motivasi untuk hidup dalam era sekarang dan memiliki orientasi hidup ke masa depan. dan 4) *Learning how to live together*, yaitu; melalui pembelajaran selain mampu memberikan pengetahuan dan keterampilan juga memberikan tentang bagaimana cara hidup seperti dalam bertetangga, bermasyarakat, berbangsa dan hidup dalam pergaulan antar bangsa-bangsa di dunia dengan semangat dan kesejajaran.

*Ketiga;* model aktivitas belajar gerak berbasis permainan dengan pendekatan tematik di kelas I SD dalam Mapel Penjas adalah model yang dikembangkan dalam upaya meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa. Oleh sebab itu, maka diperlukan optimalisasi segala potensi dan pengalaman guru pendidikan jasmani dalam memberi materi ajar kepada siswa untuk dapat memiliki sikap positif.

*Keempat;* model aktivitas belajar gerak berbasis permainan memadai untuk dikatakan sebuah model, karena telah melalui pengujian atau validasi baik secara teoritik dan empirik. Namun demikian dalam ujicobanya masih dilakukan

secara terbatas, baik itu dari sisi kelompok sasarannya, lokasi maupun siklus ujicobanya, untuk itu masih diperlukan kegiatan ujicoba yang lebih luas baik dari kelompok sasaran, lokasi dan siklusnya sehingga model ini memiliki validitas dan realibilitas yang lebih handal.

*Kelima;* dari hasil temuan model ini yang berupa aktivitas belajar gerak berbasis permainan sebagai materi ajar Penjas di kelas I SD dapat ditingkatkan lagi kedalam penelitian lanjutan seperti; model pendidikan yang terintegrasi kepada seluruh Mapel pada satuan pendidikan dasar terutama di kelas rendah.

*Keenam;* diharapkan kepada *stakeholder* pendidikan (Kepala Sekolah beserta Dinas Pendidikan Kecamatan dan Kabupaten) menjadikan ini sebagai acuan melakukan monitoring proses pembelajaran Penjas di masa mendatang, agar proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru Penjas benar-benar dilaksanakan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Annarino, A. A. Cowell, C. C. Hazelton, H. W. 1980. *Curriculum Theory and Design in Physical Education*. St. Louis: The CV. Mosby Company.
- Borg, W & Gall, M.D 1983. *Educational Research an Introduction*. New York: Longman Inc.
- Bety, Janice J. 1994. *Observing Development of the Young Children*. New York: Macmillan Publishing Company.
- BSNP. 2007a. *Model Silabus KTSP SD/MI*. Jakarta: Depdikbud.
- Department of Education Victoria. 1996. *Fundamental Motor Skills A Manual for Classroom Teachers*. Australia: State of Victoria.
- Ismail, A. 2005. *Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Lumpkin, A. 1998. *Introduction to Physical Education, Exercise Science and Sport Studies*. New York: Mc-Graw Hill.
- Lutan, Rusli. 2000b. *Hakikat Evaluasi dan Tujuan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdikbud.
- Magill, Richard A. 1998. *Motor Learning (Concept and Application) Eight Edition*. Singapore: McGraw-Hill International Editions.
- Mahendra, Agus. 2003. *Falsafah Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Ditplb Depdikbud.
- Mahendra, Agus. 2009b. *Teori Belajar Gerak*. Bandung: FPOK UPI.
- Ma'mun, Amung. Saputra, M. Yudha. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Ditjen Dikdasmen Depdikbud.
- Manners, Hazel Kathleen. Carroll, Margaret E. 1995. *A Framework for Physical Education in the Early Years*. London: The Falmer Press.
- Masbied. 2012. *Manfaat Aktivitas Bermain Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini*. (Online), (<http://www.masbied.com/2009/12/25/manfaat-aktivitas-bermain-terhadap-perkembangan-psikologis-anak-usia-dini/>, diakses 18 September 2012).
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- SPARC. 2012. *Developing Fundamental Movement Skills Manual*. Wellington: AOTEAROA Sport and Recreation New Zeland.
- Mutohir, Toho Cholik. 2013. *Membangun Karakter Melalui Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Makalah disampaikan dalam Seminar Nasional Pendidikan Jasmani tanggal 1 juni 2013 di Program Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya (PPs Unesa).
- Nurhasan, dkk. 2005. *Petunjuk Praktis Pendidikan Jasmani (Bersatu Membangun Manusia yang sehat Jasmani dan Rohani)*. Surabaya: Unesa University Press.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sucipto, Adi. 2008. Mengembangkan Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences) Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Paradigma*, Vol. 13 (25) 219-229.
- Sugiyanto. 2012a. *Handout Matakuliah Belajar Gerak*. Surakarta: Prodi S2 IOR PPs UNS.
- Sujiono, Bambang. dkk. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain untuk D2 PGSD Penjaskes*. Jakarta: Ditjen Dikti Depdikbud.
- Tim Penyusun. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Depdikbud.
- Wikipedia. 2011. *Games*. (Online), (<http://wikipedia.org/wiki/games>, diakses tanggal 12 Mei 2011).
- Wuest, Deborah E. Bucher, Charles A. 1995. *Foundations of Physical Education and Sport*. St. Louis Missouri: Mosby-Year Book, Inc.