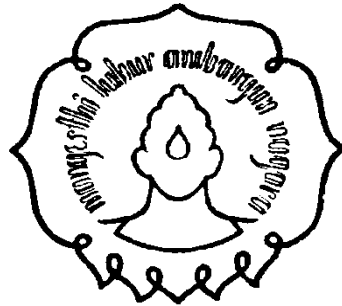


**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MOTORIK
BERBASIS PERMAINAN**

(Penelitian Pengembangan Materi Ajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 9-10 Tahun)

TESIS

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Magister
Program Studi Ilmu Keolahragaan



Oleh :

IAN ALFIAN RIYANTO

A 121508026

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

2017

PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MOTORIK
BERBASIS PERMAINAN**

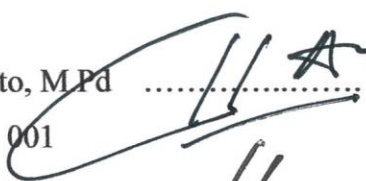
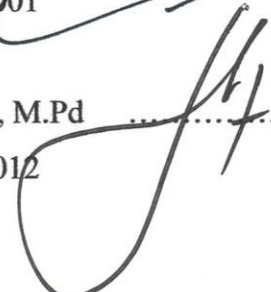
(Penelitian Pengembangan Materi Ajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 9-10 Tahun)

Oleh :

IAN ALFIAN RIYANTO

A121508026

Telah disetujui oleh tim pembimbing

Komisi	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing			
Pembimbing I	Prof. Dr. Agus Kristiyanto, M.Pd NIP 19651128 199003 1 001		31-5-2017
Pembimbing II	Dr. Sapta Kunta Purnama, M.Pd NIP 19680323 199303 1 012		31-5-2017

Telah dinyatakan memenuhi syarat

Pada tanggal 2017

Kepala Program Studi Ilmu Keolahragaan
Program Pasca Sarjana UNS



Prof. Dr. Agus Kristiyanto, M.Pd
NIP 19651128 199003 1 001

PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MOTORIK
BERBASIS PERMAINAN**

(Penelitian Pengembangan Materi Ajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 9-10 Tahun)

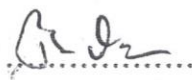
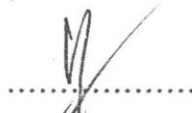
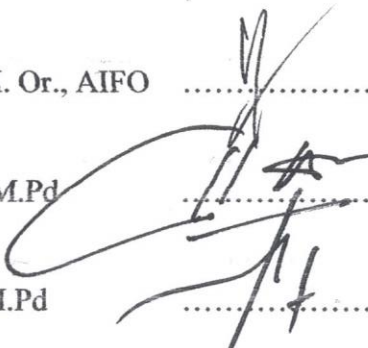
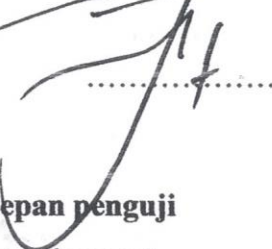
TESIS

Disusun oleh :

IAN ALFIAN RIYANTO

A121508026

Tim Penguji

Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	Prof. Dr. Muchsin Doewes., dr., AIFO NIP 19480531 197603 1 001		31-5-2017
Sekretaris	Prof. Dr. Kiyatno, dr., PFK., M. Or., AIFO NIP 19480118 197603 1 002		31-5-2017
Anggota Penguji	1. Prof. Dr. Agus Kristiyanto, M.Pd NIP 19651128 199003 1 001		31-5-2017
	2. Dr. Sapta Kunta Purnama, M.Pd NIP 19680323 199303 1 012		31-5-2017

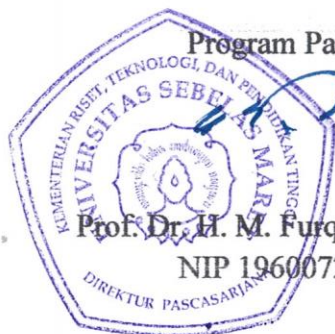
Telah dipertahankan di depan penguji

Dinyatakan telah memenuhi syarat

Pada tanggal 31-5 - 2017

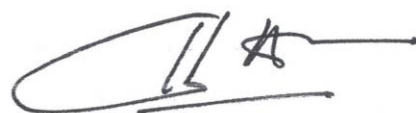
Direktur

Kepala Program Studi



Program Pascasarjana UNS
Prof. Dr. H. M. Furqon Hidayatullah, M.Pd
NIP 19600727 198702 1 001

Ilmu Keolahragaan



Prof. Dr. Agus Kristiyanto, M. Pd.
NIP 19651128 199003 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSYARATAN PUBLIKASI

Saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa proposal tesis berjudul **“Pengembangan Model Pembelajaran Keterampilan Motorik Berbasis Permainan (Penelitian Pengembangan Materi Ajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 9-10 Tahun)”**, adalah benar-benar karya saya sendiri dan tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis dengan acuan yang disebutkan sumbernya, baik dalam naskah karangan dan daftar pustaka. Apabila ternyata di dalam naskah tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi, baik Tesis beserta gelar magister saya dibatalkan serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
2. Publikasi sebagian atau keseluruhan isi Tesis pada jurnal atau forum ilmiah harus menyertakan tim promotor sebagai author dan PPs UNS sebagai institusinya. Apabila saya melakukan pelanggaran dari ketentuan publikasi ini, maka saya bersedia mendapatkan sanksi akademik yang berlaku.

Surakarta,

Yang membuat pernyataan

Ian Alfian Riyanto



NIM A121508026

MOTTO

“Sesuatu yang belum dikerjakan seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik”

#Evelyn Underhill

“Berusahalah jangan sampai terlengah walau sedetik saja, karena atas kelengahan kita tak akan bisa dikembalikan seperti semula”

#Penulis

“The Spirit Of SEMANGAT TANPO SAMBAT”

#Penulis

PERSEMBAHAN

Teriring syukurku pada-Mu, kupersembahkan karya ini untuk :

∂ *Allah SWT*

∂ *“ Bapak dan Ibu ”*

Kasih sayang, perhatian, serta Do'a kalianlah yang menjadi semangat dalam hidupku, aku sangat bangga memiliki kalian

∂ *“Adik2ku tersayang”*

*Candatawa dan Do'a kalianlah yang menjadi motivasi dalam keseharianku
Kakak bangga memiliki kalian.(Elfida Rofiah R, Faisal Ihsan R)*

∂ *“ Teman-teman ku Angkatan '15 Program Studi Ilmu Keolahragaan
Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta “*

∂ *“ Almamaterku tercinta Universitas Sebelas Maret Surakarta “*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan berkah rahmat dan ridho-NYA, sehingga tesis dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Keterampilan Motorik Berbasis Permainan (Penelitian Pengembangan Materi Ajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 9-10 Tahun)” dapat diselesaikan. Tanpa bantuan dari berbagai pihak penyusunan tesis ini tidak mungkin dapat diselesaikan, maka selayaknya penulis mengucapkan terimakasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Ravik Karsidi, M.S., selaku Rektor Universitas Sebelas Maret Surakarta, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti pendidikan di Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Prof. Dr.H. M. Furqon Hidayatullah, M.Pd., selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penlis untuk mengikuti pendidikan di Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Prof. Dr. Agus Kristiyanto, M.Pd., selaku Kepala Program Studi Ilmu Keolahragaan sekaligus pembimbing I di Pascasarjana Universitas Sebelas Maret yang telah secara seksama dan penuh kesabaran dalam mencurahkan pikiran, waktu, serta tenaga untuk memberikan bimbingan, motivasi, bantuan serta dorongan dalam penyelesaian tesis ini.
4. Dr. Sapta Kunta Purnama, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah secara seksama dan dengan penuh kesabaran dalam mencurahkan pikiran, waktu, serta tenaga untuk memberikan bimbingan, motivasi, bantuan serta dorongan dalam penyelesaian tesis ini.
5. Nyoto Suwidyo, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri III Jatirejo Kecamatan Girimarto yang telah memberikan ijin penelitian dan membantu hingga tesis ini selesai.
6. Heru Sugiyanto, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri II Jatirejo Kecamatan Girimarto yang telah memberikan ijin penelitian dan membantu hingga tesis ini selesai.

7. Drs. Didik Suharto, selaku Kepala Sekolah SD Negeri I Jatirejo Kecamatan Girimarto yang telah memberikan ijin penelitian dan membantu hingga tesis ini selesai.
8. Para ahli akademisi dan ahli praktisi pendidikan jasmani yang telah memberikan masukan dan arahan demi kesempurnaan produk hasil penelitian.
9. Siswa SD Negeri I, II, dan III Jatirejo Kecamatan Girimarto yang telah bersedia menjadi subjek penelitian.
10. Seluruh Staf Pengajar pada Program Studi Ilmu Keolahragaan Pascasarjana Universitas Sebelas Maret yang telah memberikan fasilitas untuk kelancaran studi.
11. Seluruh rekan mahasiswa Program Studi Ilmu Keolahragaan Pascasarjana Universitas Sebelas Maret yang telah banyak membantu kelancaran studi.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, atas bantuan baik moril atau materiil sehingga dapat terselesaikan penulisan tesis ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan atas semua kebaikan yang diberikan dengan tulus dan ikhlas. Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari sempurna, oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun sebagai bekal demi kesempurnaan tesis ini, kiranya tesis ini membawa manfaat dan kontribusi yang berarti dalam perkembangan ilmu.

Surakarta, Mei 2017

Penulis

ABSTRAK

Ian Alfian Riyanto. A121508026. **Pengembangan Model Pembelajaran Keterampilan Motorik Berbasis Permainan (Penelitian Pengembangan Materi Ajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 9-10 Tahun)**. Pembimbing I: Prof. Dr. Agus Kristiyanto, M.Pd, Pembimbing II: Dr. Sapta Kunta Purnama, M.Pd. Tesis, Program Studi Ilmu Keolahragaan, Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret. Surakarta.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) menghasilkan model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan yang sesuai untuk anak sekolah dasar usia 9-10 tahun, (2) menghasilkan model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan yang efektif untuk mengembangkan aspek afektif (sikap), kognitif (pengetahuan) dan psikomotorik (keterampilan).

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R & D), yang mengadaptasi penelitian pengembangan menurut Borg & Gall dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) analisis kebutuhan, (2) pengembangan produk awal, (3) validasi desain, (4) uji coba skala kecil dan revisi, (5) uji coba skala besar dan revisi, (6) uji operasional/efektifitas produk (7) pembuatan produk final dan diseminasi. Uji coba skala kecil dilakukan terhadap 22 siswa SD Negeri 3 Jatirejo, Uji coba skala besar dilakukan terhadap 24 siswa SD Negeri 2 Jatirejo, uji operasional/efektifitas produk dilaksanakan di SD Negeri I Jarirejo dengan melibatkan 10 siswa dan SD Negeri 1 Sidokarto dengan melibatkan 15 siswa. Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu: wawancara dan observasi, lembar observasi darf model, lembar kuisioner siswa, lembar pengamatan aktifitas siswa, serta tes dan pengukuran keterampilan gerak yaitu dengan TGMD-2 (*Test Gross Motor Development-2*). Teknik analisis data dengan deskriptif persentase.

Penelitian ini menghasilkan 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*, (8) *Moving Target*, (9) *Wandering Ball*. Produk hasil penelitian pengembangan berupa buku panduan dan dilengkapi video pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, dari hasil validasi ahli darf awal model pembelajaran yang dikembangkan diperoleh nilai rata-rata hasil analisis produk sebesar 79.33 % dengan klasifikasi “baik”. Hasil validasi ahli darf model permainan uji coba skala kecil diperoleh nilai rata-rata hasil analisis produk sebesar 80.26 % dengan klasifikasi “sangat baik”. Hasil validasi ahli darf model permainan uji coba skala besar diperoleh nilai rata-rata hasil analisis produk sebesar 85.88 % dengan klasifikasi “sangat baik”. Data hasil pengamatan dan kuisioner siswa uji coba skala kecil diperoleh nilai rata-rata sebesar 83.62 % dengan kriteria “ baik”. Data hasil pengamatan dan kuisioner siswa uji coba skala besar diperoleh nilai rata-rata sebesar 86.68 % dengan kriteria “baik sekali”. Hasil analisis uji operasional yang dilakukan dalam pembelajaran terhadap 15 siswa, rata-rata nilai persentase keseluruhan aspek (kognitif, afektif, psikomotorik) tahap *pretest* nilai yang diperoleh siswa yaitu 63,91% dengan kriteria “kurang”, kemudian setelah diberikan perlakuan pada tahap *posttest* rata-rata nilai persentase

keseluruhan aspek (kognitif, afektif, psikomotorik) nilai yang diperoleh siswa yaitu 85,45% dengan kriteria “baik sekali”.

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa (1) pengembangan model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan ini sangat sesuai untuk anak sekolah dasar usia 9-10 tahun, (2) pengembangan model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan ini efektif untuk mengembangkan aspek afektif (sikap), kognitif (pengetahuan) dan psikomotorik (keterampilan).

Kata Kunci: model pembelajaran, keterampilan motorik, permainan

ABSTRACT

Ian Alfian Riyanto. A121508026. **The Development of Game-Based Motor Skills Learning Model (Research Development of Teaching Materials for Physical Education and Health For 9-10 Year-Old Elementary School Children)**. Supervisor I: Prof. Dr. Agus Kristiyanto, M.Pd, Supervisor II: Dr. Sapta Kunta Purnama. Thesis, Department of Sport Science, Postgraduate Program Sebelas Maret University. Surakarta.

The purpose of this research is (1) to produce a game-based motor skills learning model appropriate for the 9-10 year-old elementary school children, (2) to produce a game-based motor skills learning model is effective 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 with the following steps: (1) needs analysis (2) initial product development, (3) design validation, (4) small and revised trial, (5) large-scale trial and revision, (6) operational test/product effectiveness (7) Final product making and dissemination. Small-scale trials conducted on 22 students of SDN 3 Jatirejo, large scale trial conducted on 24 students of SDN 2 Jatirejo, Product operational test was conducted at SDN I Jarirejo involving 10 students and SDN 1 Sidokarto involving 15 students. The technique and instruments used in collecting data were: interview and observation, observation sheet of the model draf, observation sheet of students' activities, student questionnaire, as well as tests and measurements of motor skills with TGMD-2 (Test Gross Motor Development-2). The data were analyzed using descriptive percentage.

This research resulted in a game-based motor skills learning model, containing 8 games activities, among others; (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. Product research and development in the form of guidebooks include instructional videos. The results showed that, of the results of expert validation darft developed early learning model obtained by the average value of the product analysis results by 79.33% with the criteria of "good". The results of expert validation darft game model of small scale trial gained an average value analysis result of 80.26% of products with the criteria of "very good". The results of expert validation darft game

model large-scale trial gained an average value product analysis results by 85.88% with the criteria of "very good". The observed data and the student questionnaires small scale trial gained an average value of 83.62 % with the criteria of " good". Data observation and questionnaire large-scale testing of students obtained an average value of 86.68 % with the criteria of "very good". The result of operational test analysis conducted in the learning of 15 students, the average percentage of all aspects (cognitive, affective, psychomotor) pretest stage of the value obtained by students is 63.91% with the criteria "less", then after being given treatment at posttest stage Average value of percentage of whole aspect (cognitive, affective, psychomotor) value obtained by student that is 85,45% with criterion "very good"

Based on the results of the research, it can be concluded that (1) the development game-based motor skills learning model is appropriate for the 9-10 year-old elementary school children, (2) the development game-based motor skills learning model is effective to develop the aspects of affective (attitude), cognitive (knowledge), and psychomotor (skills).

Keywords: learning model, motor skills, game.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PEGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	8
G. Manfaat Penelitian.....	9
H. Asumsi Pengembangan.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	12
1. Pendidikan Jasmani.....	12
a. Pengertian Pendidikan Jasmani.....	12
b. Tujuan Pendidikan Jasmani.....	13
2. Model Pembelajaran.....	14

a.	Pengertian Model Pembelajaran.....	14
b.	Unsur-unsur Model Pembelajaran.....	16
c.	Ciri-ciri Model Pembelajaran.....	19
d.	Fungsi Model Pembelajaran.....	20
3.	Belajar Gerak.....	21
a.	Pengertian dan Batasan Belajar Gerak.....	21
b.	Jenis Belajar.....	22
c.	Tujuan Belajar Gerak.....	23
4.	Keterampilan Motorik.....	26
a.	Pengertian Keterampilan Motorik.....	26
b.	Fungsi Keterampilan Motorik.....	27
c.	Unsur-unsur Keterampilan Motorik.....	29
d.	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik.....	31
e.	Urutan Perkembangan Keterampilan Motorik.....	33
5.	Karakteristik Siswa Sekolah Dasar.....	38
a.	Karakteristik Siswa Sekolah Dasar.....	38
b.	Perkembangan Keterampilan Gerak Siswa Sekolah Dasar.....	41
c.	Periode Perkembangan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar.....	42
6.	LTAD (<i>Long Tern Athlete Development</i>).....	43
a.	Pengertian LTAD.....	43
b.	Tahap-tahap LTAD.....	44
7.	Permainan	49
a.	Hakikat Permainan.....	49
b.	Karakteristik Permainan.....	50
c.	Aktifitas Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik ..	52
8.	Model Pembelajaran Keterampilan Motorik Berbasis Permainan.....	62
a.	Konsep	64
b.	Tujuan Pembelajaran.....	65
c.	Materi/Kompetensi Dasar.....	66
d.	Sintaks atau Langkah-langkah Pembelajaran.....	67
e.	Kegiatan Guru dan Siswa.....	68
f.	Penilaian Hasil Pembelajaran.....	69

B. Penelitian yang Relevan.....	70
C. Kerangka Berfikir.....	71
D. Hipotesis.....	74
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Waktu dan Tempat Penelitian.....	75
B. Metode Penelitian.....	76
C. Desain Uji Coba Produk.....	82
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	83
E. Teknik Analisis Data	88
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	92
1. Hasil Analisis Kebutuhan.....	92
2. Diskripsi Darf Produk Awal.....	94
3. Validasi Ahli Darf Produk Awal.....	100
B. Hasil Uji Coba Produk.....	105
1. Uji Coba Skala Kecil.....	105
a. Diskripsi Data Uji Coba Skala Kecil.....	105
b. Hasil Validasi Ahli.....	107
c. Revisi Produk Uji Coba Skala Kecil.....	109
2. Uji Coba Skala Besar.....	115
a. Diskripsi Data Uji Coba Skala Besar.....	115
b. Hasil Validasi Ahli.....	117
c. Revisi Produk Uji Coba Skala Besar.....	119
3. Hasil Uji Operasional.....	120
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	124
D. Keterbatasan Penelitian.....	140
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Simpulan	141
B. Implikasi.....	142
C. Saran.....	142
DAFTAR PUSTAKA.....	144
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	149

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
3. 1	Waktu dan Tempat Penelitian.....	75
3. 2	Kisi-kisi Instrumen Validasi Darf Awal Model Pembelajaran..	84
3. 3	Rentang Skor Evaluasi.....	85
3. 4	Rentang Skor Observasi.....	86
3. 5	Skor Jawaban Kuisisioner “Ya” dan “Tidak”.....	86
3. 6	Kisi-kisi Instrumen Validasi Model Permainan.....	87
3. 7	Kisi-kisi Instrumen Aspek Kognitif, Afektif, Psikomotorik.....	87
3. 8	Klasifikasi Persentase Produk Pengembangan.....	89
3.9	Kriteria Persentase Hasil Uji Coba Lapangan dan Operasional.....	91
4. 1	Hasil Wawancara dan Observasi Proses Pembelajaran Keterampilan Motorik.....	92
4. 2	Hasil Validasi Ahli Akademisi 1 Darf Awal Model Pembelajaran.....	101
4. 3	Hasil Validasi Ahli Akademisi 2 Darf Awal Model Pembelajaran.....	102
4. 4	Hasil Validasi Ahli Praktisi 1 Darf Awal Model Pembelajaran.....	102
4. 5	Hasil Validasi Ahli Praktisi 2 Darf Awal Model Pembelajaran.....	103
4. 6	Kesimpulan Data Kuantitatif Evaluasi Ahli Darf Awal Model Pembelajaran.....	103
4. 7	Saran Perbaikan dan Masukan dari Ahli Darf Awal Model Pembelajaran.....	104
4. 8	Analisis Data Pencapaian Hasil Belajar Siswa Tahap Uji Coba Skala Kecil.....	106
4. 9	Kesimpulan Data Kuantitatif Evaluasi Ahli Darf Model Permainan Tahap Uji Coba Skala Kecil.....	108
4. 10	Saran dan Perbaikan Ahli Permainan <i>Kurero Kiri</i>	109

4.11	Saran dan Perbaikan Ahli Permainan <i>Half and half Relays</i>	110
4.12	Saran dan Perbaikan Ahli Permainan <i>Rob the Nest</i>	110
4.13	Saran dan Perbaikan Ahli Permainan <i>Mousetrap</i>	110
4.14	Saran dan Perbaikan Ahli Permainan <i>Catching with a Partner</i>	111
4.15	Saran dan Perbaikan Ahli Permainan <i>Shuttle Passes</i>	111
4.16	Saran dan Perbaikan Ahli Permainan <i>Moving Target</i>	111
4.17	Saran dan Perbaikan Ahli Permainan <i>Wandering Ball</i>	111
4.18	Analisis Data Pencapaian Hasil Belajar Siswa Tahap Uji Coba Skala Besar.....	115
4.19	Kesimpulan Data Kuantitatif Evaluasi Ahli Darf Model Permainan Tahap Uji Coba Skala Besar.....	118
4.20	Saran Perbaikan dan Masukan dari Ahli Uji Coba Skala Besar.....	119
4.21	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Kognitif.....	121
4.22	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Afektif.....	122
4.23	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Psikomotorik.....	123
4.24	Analisis Persentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pencapaian Hasil Belajar Siswa.....	123

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Tahap 1 Berlari.....	33
2.2. Tahap 2 Berlari.....	34
2.3. Tahap 3 Berlari.....	34
2.4. Tahap 4 Berlari.....	34
2.5. Tahap 1 Melempar	35
2.6. Tahap 2 Melempar.....	35
2.7. Tahap 3 Melempar.....	36
2.8. Tahap 4 Melempar.....	36
2.9. Tahap 5 Melempar.....	36
2.10 Tahap 1 Menangkap Bola.....	37
2.11 Tahap 2 Menangkap Bola.....	37
2.12 Tahap 3 Menangkap Bola.....	37
2.13 Tahap 4 Menangkap Bola.....	38
2.14 Tahap 5 Menangkap Bola.....	38
2.15 <i>Koreo Kiri</i>	58
2.16 <i>Half-and-half Relays</i>	58
2.17 <i>Rob the Nest</i>	59
2.18 <i>Mousetrap</i>	60
2.19 <i>Catching with a Partner</i>	60
2.20 <i>Shuttle Passes</i>	61
2.21 <i>Moving Target</i>	62
2.22 <i>Wandering Ball</i>	62
2.23 Kerangka Berfikir.....	73
3.1. Langkah-langkah Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	77
4.1. Diagram Pencapaian Hasil Belajar Siswa Tahap Uji Coba Skala Kecil.....	107
4.2. Diagram Pencapaian Hasil Belajar Siswa Tahap Uji Coba Skala Besar.....	117
4.3. Peregangan Statis.....	130

4.4.	Peregangan Dinamis.....	130
4.5.	Permainan <i>Kurero Kiri</i>	131
4.6.	Permainan <i>Half and halaf Relays</i>	132
4.7.	Permainan <i>Rob the Nest</i>	133
4.8.	Permainan <i>Mousetrap</i>	134
4.9.	Permainan <i>Catching With a Partner</i>	135
4.10.	Permainan <i>Shuttle Passes</i>	137
4.11.	Permainan <i>Moving Target</i>	138
4.12.	Permainan <i>Wandering Ball</i>	139
4.13.	Pendinginan dan evaluasi pembelajaran.....	139

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Observasi Lapangan Analisis Kebutuhan.....	150
2. Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan.....	159
3. Reduksi Hasil Wawancara Guru.....	161
4. Lembar Pengamatan Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani.....	166
5. Instrumen Validasi Ahli Darf Awal Model Pembelajaran.....	170
6. Instrumen Validasi Ahli Darf Model Permainan.....	176
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	180
8. Lembar Pengamatan Siswa Aspek Psikomotorik	188
9. Lembar Pengamatan Siswa Aspek Afektif.....	189
10. Kuisisioner Penelitian untuk Siswa Aspek Kognitif.....	190
11. Tes dan Pengukuran Keterampilan Motorik.....	192
12. Hasil Validasi Ahli Darf Awal Model Pembelajaran.....	195
13. Analisis Data Uji Coba Skala Kecil Aspek Psikomotorik.....	203
14. Analisis Data Uji Coba Skala Kecil Aspek Afektif.....	206
15. Analisis Data Uji Coba Skala Kecil Aspek Kognitif.....	207
16. Hasil Validasi Ahli Darf Model Permainan Uji Coba Skala Kecil.....	208
17. Hasil Validasi Ahli Darf Model Permainan Uji Coba Skala Besar.....	212
18. Analisis Data Uji Coba Skala Besar Aspek Psikomotorik.....	216
19. Analisis Data Uji Coba Skala Besar Aspek Afektif.....	219
20. Analisis Data Uji Coba Skala Data Aspek Kognitif.....	220
21. Hasil Analisis Data Keseluruhan Aspek.....	221
22. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Psikomotorik SDN 1 Jatirejo.....	222
23. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Afektif SDN 1 Jatirejo.....	225
24. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Kognitif SDN 1 Jatirejo....	226
25. Analisis hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> keseluruhan aspek SDN 1	

	Jatirejo.....	228
26.	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Psikomotorik SDN 1 Sidokarto.....	229
27.	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Afektif SDN 1 Sidokarto.....	234
28.	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Kognitif SDN 1 Sidokarto.....	236
29.	Analisis hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> keseluruhan aspek SDN 1 Sidokarto.....	238
30.	Surat Ijin Penelitian.....	239
31.	Surat Keterangan Penelitian.....	245
32.	Dokumentasi Penelitian.....	248