



Pengembangan model pembelajaran gerak dasar melompat berbasis permainan untuk anak sekolah dasar

Andriadi Andriadi^{a*}, Adi Saputra^b

Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung, Jl. K.H. Ahmad Dahlan Km 4 Bangka Belitung, Indonesia

^a andriadi@stkipmbb.ac.id;

Received: 31 October 2020; Revised: 30 March 2021; Accepted: 19 May 2021

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran gerak dasar melompat berbasis permainan untuk siswa sekolah dasar kelas 2 materi gerak dasar melompat khususnya pada gerak lokomotor. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang pengembangan dan penerapan model pembelajaran gerak dasar melompat berbasis permainan (Permainan Lompat Banner ADI) di sekolah dasar kelas 2 dan mengetahui efektivitas, efisiensi serta daya tarik siswa terhadap model yang dikembangkan. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan Research & Development (R & D) dari Borg and Gall. Pengambilan data diambil menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Instrumen yang digunakan adalah angket, kuesioner dan instrumen tes kemampuan gerak dasar melompat. Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan: potensi dan masalah, pengumpulan data, membuat desain produk awal, validasi ahli. Selanjutnya produk di uji cobakan kepada siswa melalui Uji coba kelompok kecil, revisi, Uji coba lapangan dan revisi produk akhir. Subjek uji coba produk terbatas adalah siswa kelas 2 SDN 2 Riau Silip dan uji coba utama adalah siswa kelas 2 SDN 2 Puding Besar. Data hasil penelitian diperoleh berupa data hasil validasi ahli dengan nilai 80,6% layak. Sedangkan hasil uji efektifitas model pembelajaran diperoleh nilai t-hitung = 4,3882 lebih besar dari nilai t-tabel = 2,0939 atau (t-hitung > t-tabel). Hal ini dapat disimpulkan bahwa: (1) Pengembangan model pembelajaran gerak dasar melompat berbasis permainan ini dapat meningkatkan kemampuan dan semangat belajar anak sekolah dasar. (2) Model pembelajaran gerak dasar melompat berbasis permainan (permainan lompat banner ADI) layak digunakan sebagai sumber belajar bagi anak sekolah dasar. (3) Model pembelajaran gerak dasar melompat berbasis permainan (permainan lompat banner ADI) efektif dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar melompat anak sekolah dasar.

Kata Kunci: Pengembangan, Model Pembelajaran, Gerak Dasar Melompat.

Abstract: The purpose of this study was to produce a game-based learning model for basic jumping motions for elementary school students in grade 2 with basic jumping motion materials, especially locomotor movements. In addition, this study aims to obtain in-depth information about the development and application of a game-based jumping basic motion learning model (the ADI Banner Jumping Game) in grade 2 elementary schools and to find out the effectiveness, efficiency and attractiveness of students to the developed model. is a research and development Research & Development (R & D) from Borg and Gall. Data collection was taken using qualitative and quantitative data. The instruments used were questionnaires, questionnaires and basic jumping movement ability test instruments. This research was conducted through several stages: potentials and problems, data collection, initial product design, expert validation. Furthermore, the product was tested on students through small group trials, revisions, field trials and final product revisions. The subjects of the limited product trial were 2nd grade students of SDN 2 Riau Silip and the main trial was 2nd grade students of SDN 2 Puding Besar. The research data obtained in the form of expert validation data with a value of 80.6% is feasible. While the results of the learning model effectiveness test, the t-count = 4.3882 is greater than the t-table = 2.0939 or (t-count t-table). It can be concluded that: (1) The development of this game-based basic jumping motion learning model can improve the learning abilities and enthusiasm of elementary school children. (2) The game-based basic jumping motion learning model (the ADI banner jump game) is appropriate to be used as a learning resource for elementary school children. (3) The game-based jumping basic movement learning model (the ADI banner jump game) is effective in improving the basic jumping ability of elementary school children.

Keywords: development, learning model, basic jumping movement.

How to Cite: Andriadi, A., & Saputra, A. (2021). Pengembangan model pembelajaran gerak dasar melompat berbasis permainan untuk anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1), 41-47. doi:<https://doi.org/10.21831/jpji.v17i1.35422>



PENDAHULUAN

Anak sekolah dasar merupakan usia dimana anak sangat suka dan senang dalam hal bermain. Aktivitas pembelajaran bagi anak sekolah dasar dapat diberikan melalui aktivitas berbentuk permainan. Pendekatan pembelajaran melalui aktivitas bermain diperlukan bagi anak sekolah dasar dalam proses pembelajaran untuk menumbuhkan rasa gembira, menarik dan aktif serta memiliki rasa aman dan nyaman bagi mereka ketika mengikuti proses belajar. Pelaksanaan pembelajaran bagi anak sekolah dasar kelas 2 dalam kurikulum pembelajaran olahraga melalui pembelajaran gerak dasar lokomotor dapat dilaksanakan melalui permainan melompat yang menyenangkan. Gerak lokomotor merupakan gerakan berpindah tempat yang terdiri dari: berjalan, berlari dan melompat. Gerakan melompat mengandung unsur kekuatan, kecepatan, keseimbangan, dan kelincahan sehingga dapat menjadi salah satu alternatif pengembangan pembelajaran dalam bentuk aktivitas permainan. Manfaat gerakan melompat dan meloncat untuk anak-anak sekolah dasar dapat untuk meningkatkan keterampilan motorik, kebugaran fisik dan peningkatan keterampilan sosial.

Menurut **Endang Trisna Ayu (2013:1)**, Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan ketrampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial) dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang. Menurut Setyo (2012) jasmani memiliki ciri-ciri atau karakteristik. Karakteristik Pendidikan Jasmani adalah sebagai berikut: (a) Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diselenggarakan sekolah, yaitu sebagai mata pelajaran pokok yang harus diikuti oleh seluruh siswa. (b) Mata pelajaran ini mempunyai karakteristik yang unik dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya yaitu digunakannya aktivitas gerak fisik/jasmani sebagai sarana/media dalam mendidik siswa. (c) Ranah aktivitas gerak fisik ini bukan semata-mata untuk tujuan jangka pendek melainkan untuk mencapai gambaran siswa yang terlatih fisiknya saja tetapi dalam rangka membentuk manusia seutuhnya yaitu manusia yang sesuai dengan tujuan pendidikan. (d) Mata pelajaran pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang menggunakan aktivitas fisik sebagai media untuk mencapai tujuan pendidikan. (e) Pendidikan jasmani merupakan kegiatan pendidikan keseluruhan yang darahnya untuk membentuk manusia berkualitas secara menyeluruh (fisik, moral, intelektual, sosial, estetik dan emosional). (f) Dimensi, aspek dan ruang lingkup pendidikan jasmani tidak terbatas pada unsur jasmani saja, tetapi ditekankan pada pendidikan secara luas, yang meliputi aktivitas fisik sebagai media untuk mencapai tujuan pendidikan.

Sebagai makhluk hidup, manusia bergerak dalam upaya mereka untuk melaksanakan eksistensinya dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Gerak dasar adalah suatu pola gerakan yang mendasari suatu gerakan dari gerak yang sederhana sampai dengan gerakan yang kompleks. Menurut (Bahktiar, 2015) gerak dasar merupakan dasar untuk mempelajari dan mengembangkan berbagai keterampilan teknik dalam olahraga dan aktifitas fisik seumur hidup. Anak-anak bergerak dalam aktifitas kehidupan didalam lingkungan mereka melalui aktifitas gerak seperti: bergerak secara perlahan, merangkak, berjalan, berlari dan melompat.

Gerak dasar melompat merupakan bagian dari gerak dasar lokomotor. Gerak dasar lokomotor merupakan gerak yang dilakukan dengan cara berpindah tempat. Melompat merupakan suatu bentuk aktivitas gerak manusia dalam upaya untuk memindahkan tubuhnya dari satu titik ke titik yang lainnya atau dari satu tempat ke tempat lainnya. Menurut Rahmat (2015) lompat adalah suatu gerakan mengangkat tubuh dari satu titik ke titik yang lain yang lebih jauh atau tinggi dengan ancang-ancang lari cepat atau lambat dengan menumpu satu kaki dan mendarat dengan kaki/anggota tubuh lainnya dengan keseimbangan yang baik. Dalam melakukan gerak dasar lompatan atau melompat dapat dilakukan dengan menggunakan awalan dan tanpa menggunakan awalan. Adapun melakukan lompatan tanpa awalan adalah sebagai berikut: (a) Teknik awalan yaitu berdiri tegak dan lutut sedikit ditebuk. (b) Teknik tumpuan yaitu gerakan menolak dengan dua kaki atau satu kaki dengan ayunan tangan dari belakang kedepan. (c) Teknik melayang yaitu gerakan melayang diudara dengan kedua kaki dibengkokkan, badan condong kedepan dan keduatangan membantu ayunan guna untuk memperjauh lompatan. (d) Mendarat yaitu saat melakukan kedua kaki lurus ke depan sebelum mendarat dan dibengkokkan ketika menyentuh tanah atau lantai, badan sedikit condong kedepan.

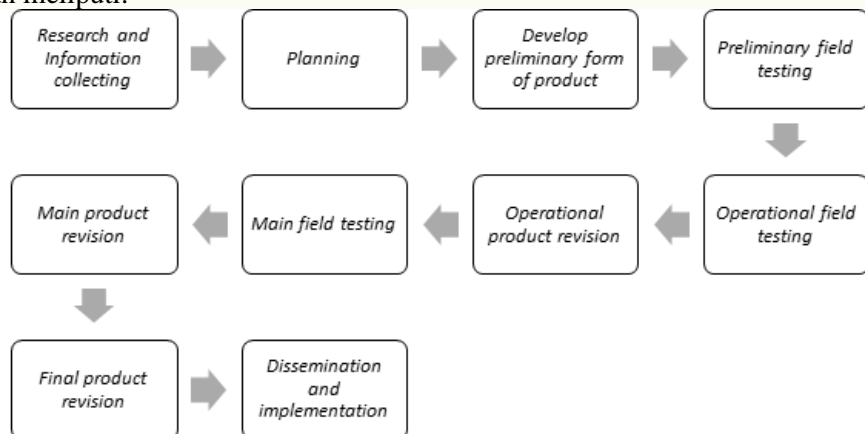
Bermain merupakan aktivitas yang tidak asing dalam kehidupan manusia. Anak-anak, remaja, dewasa dan sampai lanjut usia pernah bermain. Blegur (2018) bermain sebagai kegiatan yang bertalian

dengan keseluruhan komponen dalam diri anak, melalui permainan (pada saat anak bermain) anak terdorong mempraktikkan keterampilannya yang diarahkan pada perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan psikomotor, dan perkembangan fisik anak. Pengalaman bermain akan mendorong anak untuk lebih kreatif.

Permainan dalam pembelajaran digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik tentang materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran pendidikan jasmani materi gerak lokomotor berupa gerak dasar melompat diawali dengan pemanasan yang mengarah pada materi inti yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran. Model yang dikembangkan dengan tujuan meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Adapun model pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah model permainan gerak dasar melompat menggunakan media banner. Tujuan dikembangkan model pembelajaran lompat banner berbasis permainan adalah sebagai berikut: (1) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik. (2) Meningkatkan kegembiraan melalui belajar sambil bermain. (3) Meningkatkan prestasi belajar. (4) Membantu guru dalam menerapkan pembelajaran yang bervariasi. (5) Menghilangkan kebosanan dan kejenuhan peserta didik.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) dari Borg dan Gall. Penelitian pengembangan model pembelajaran gerak dasar melompat berbasis permainan untuk anak kelas 2 sekolah dasar ini terdiri dari berbagai tahap, dengan langkah-langkah rancangan yang uraian penjelasannya telah dimodifikasi dan diselaraskan dengan tujuan dan kondisi penelitian yang sebenarnya. Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan meliputi:



Gambar 1. Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan Menurut Borg dan Gall

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara berupa pemberian angket yang dilakukan di 5 sekolah dasar dikabupaten Bangka. Hasil analisis kebutuhan diketahui bahwa: (1) semua sekolah sudah memberikan pembelajaran gerak dasar melompat, (2) Kendala dalam melaksanakan proses pembelajaran yaitu kurangnya fasilitas sarana dan prasarana olahraga, (3) Reaksi siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat beragam, ada yang antusias dan adapula yang tidak antusias serta ada yang aktif dan adapula yang tidak aktif, (4) Seluruh sekolah hanya menerapkan model pembelajaran lompat katak, (5) Hampir seluruh guru olahraga berpedoman menggunakan buku LKS dan kurang menarik bagi siswa, (6) Seluruh sekolah tidak pernah mengembangkan model dan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar-mengajar, (7) Seluruh sekolah setuju jika dikembangkan model dan media pembelajaran dengan alasan agar proses pembelajaran lebih menarik bagi siswa.

Pengolahan Data Validasi Ahli

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan melalui analisis dari ahli maka didapatkan rekapitulasi dan evaluasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Ahli

No.	Aspek	Item	Skor	Keterangan
1.	Kesesuaian materi	1	41	Layak
2.	Kesesuaian gerak	2	36	Layak
3.	Tujuan	3, 4	63	Layak
4.	Tingkat Kesulitan	5	34	Layak
5.	Penjelasan	6, 8, 9	113	Layak
6.	Ketertarikan	10	37	Layak
7.	Keamanan	7	38	Layak
	Total Skor		362	
	Presentase		80,4%	Layak Untuk Digunakan

Berdasarkan data Tabel 1 dapat diketahui bahwa rata-rata presentase hasil uji validasi ahli sebanyak 3 orang sebesar 80,4% sehingga secara keseluruhan produk yang dikembangkan dalam kategori layak. Berdasarkan uji ahli yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 15 model permainan hanya 12 model permainan yang layak digunakan dan 3 permainan tidak layak digunakan.

Tahap Uji Coba

Uji Coba Kecil

Uji coba kelompok kecil ini dilaksanakan pada tanggal 28 Agustus 2020. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan di SDN 2 Riau Silip, Hal ini dilakukan karena SDN 2 Riau Silip bersedia untuk dilakukan Uji coba penelitian. Uji coba tahap I (kelompok kecil) terdiri dari subjek penelitian 10 siswa kelas 2.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (n=10)

No.	Nama Permainan	Hasil
1.	Lompat Banner ADI 1	Sudah dapat diterapkan karena dapat dilakukan
2.	Lompat Banner ADI 2	Sudah dapat diterapkan karena dapat dilakukan
3.	Lompat Banner ADI 3	Sudah dapat diterapkan karena dapat dilakukan
4.	Lompat Banner ADI 4	Sudah dapat diterapkan karena dapat dilakukan
5.	Lompat Banner ADI 5	Sudah dapat diterapkan karena dapat dilakukan
6.	Lompat Banner ADI 6	Sudah dapat diterapkan karena dapat dilakukan
7.	Lompat Banner ADI 7	Sudah dapat diterapkan karena dapat dilakukan
8.	Lompat Banner ADI 8	Sudah dapat diterapkan karena dapat dilakukan
9.	Lompat Banner ADI 9	Sudah dapat diterapkan karena dapat dilakukan
10.	Lompat Banner ADI 10	Sudah dapat diterapkan karena dapat dilakukan
11.	Lompat Banner ADI 11	Sudah dapat diterapkan karena dapat dilakukan
12.	Lompat Banner ADI 12	Sudah dapat diterapkan karena dapat dilakukan

Berdasarkan data hasil uji coba kelompok kecil diperoleh data dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Persentase Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Indikator	Score	Persentase	Keterangan
1.	Kemudahan	20	100%	Layak digunakan
2.	Kejelasan	17	85%	Layak digunakan
3.	Ketertarikan	20	100%	Layak digunakan
4.	Keamanan	16	80%	Layak digunakan
5.	Peralatan	17	85%	Layak digunakan

Hasil Tabel 3 dapat disimpulkan bahwa model permainan layak dan dapat digunakan pada tahap uji coba kelompok besar/utama.

Uji Coba Utama

Uji coba utama (*field testing*) dilakukan oleh guru SDN 2 Puding Besar. Jumlah subjek yang digunakan dalam uji coba skala luas adalah sejumlah 20 anak. Subjek yang digunakan berbeda dari subjek sebelumnya dalam uji sekala kecil. Tabel 4 adalah analisis data yang dilakukan berdasarkan dari hasil uji coba utama (*field testing*).

Tabel 4. Hasil Uji coba Utama (n=20)

No.	Permainan	Hasil
1.	Lompat Banner ADI 1	Dapat digunakan, serta didampingi dengan diberikan contoh permainan
2.	Lompat Banner ADI 2	Dapat digunakan, serta didampingi dengan diberikan contoh permainan
3.	Lompat Banner ADI 3	Dapat digunakan, serta didampingi dengan diberikan contoh permainan
4.	Lompat Banner ADI 4	Dapat digunakan, serta didampingi dengan diberikan contoh permainan
5.	Lompat Banner ADI 5	Dapat digunakan, serta didampingi dengan diberikan contoh permainan
6.	Lompat Banner ADI 6	Dapat digunakan, serta didampingi dengan diberikan contoh permainan
7.	Lompat Banner ADI 7	Dapat digunakan, serta didampingi dengan diberikan contoh permainan
8.	Lompat Banner ADI 8	Dapat digunakan, serta didampingi dengan diberikan contoh permainan
9.	Lompat Banner ADI 9	Dapat digunakan, serta didampingi dengan diberikan contoh permainan
10.	Lompat Banner ADI 10	Dapat digunakan, serta didampingi dengan diberikan contoh permainan
11.	Lompat Banner ADI 11	Dapat digunakan, serta didampingi dengan diberikan contoh permainan
12.	Lompat Banner ADI 12	Dapat digunakan, serta didampingi dengan diberikan contoh permainan

Berdasarkan data hasil uji coba kelompok besar/utama diperoleh data dalam Tabel 5.

Tabel 5. Hasil uji coba kelompok besar/utama

No.	Indikator	Score	Persentase	Keterangan
1.	Kemudahan	20	100%	Layak digunakan
2.	Kejelasan	20	100%	Layak digunakan
3.	Ketertarikan	20	100%	Layak digunakan
4.	Keamanan	16	80%	Layak digunakan
5.	Peralatan	18	90%	Layak digunakan

Pembahasan

Berdasarkan hasil tes sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran, maka dapat diperoleh data hasil dalam uji signifikansi perbedaan rata-rata dengan menggunakan analisis data microsoft excel didapat Mean= 4.9 menunjukkan selisih dari *pretest* dan *posttest*, hasil t-hitung =4.388 sedangkan t-tabel = 2.093 artinya t-hitung > t-tabel (4.388 > 2.093), df = 19 dan p-value = 0.00 < 0.05 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah adanya perlakuan model pembelajaran lompat banner ADI berbasis permainan. Hasil penelitian jika dikaitkan dengan kajian literature terdahulu memiliki persamaan yang menjelaskan mengenai adanya pengembangan gerak dasar melompat mampu meningkatkan kemampuan dan semangat belajar siswa. model pembelajaran yang dikembangkan berpengaruh dalam peningkatan kemampuan peserta didik dalam aktivitas atletik turbo atau lempar. Pada penilaian motivasi didapatkan hasil 82% layak pada kelompok kecil dan 84,8% layak pada kelompok besar saat melakukan uji guttman untuk hasil angket diberikan kepada peserta didik sehingga dinyatakan efektif meningkatkan motivasi siswa (Shaputra et al., 2020). Maelani dan Sukriadi, (2020) menyatakan bahwa jika berdasarkan dari semua data yang diperoleh dari hasil validasi ahli serta melalui beberapa tahap validasi, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa model pembelajaran gerak dasar lari berbasis permainan tematik pada siswa tunagrahita ringan dapat dikembangkan melalui permainan (Suharnoko & Firmansyah, 2018). Pengembangan model yang diperoleh secara keseluruhan dan ahli disabilitas, ahli atletik, ahli pembelajaran, dan ahli permainan menyatakan bahwa modle yang dibuat termasuk sesuai dan layak digunakan.

Suharnoko dan Firmansyah (2018) menjelaskan jika model pembelajaran menggunakan gerak dasar dapat menjadi rujukan untuk meningkatkan kemauan semangat belajar siswa. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Guru setidaknya dapat menggunakan alat-alat yang sederhana, tetapi merupakan keharusan bagi seorang guru untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Selain dapat menggunakan alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan dalam membuat media ajar yang akan digunakan pada media yang belum tersedia (Vai et al., 2020).

Sumarsono (2017) menjelaskan jika implementasi model pembelajaran berjalan efektif, hal ini didasarkan pada proses pembelajaran antara guru dan siswa. Melalui permainan yang jelas dan terukur siswa akan mengalami berbagai macam gerakan gerak baru dalam melakukan pembelajaran atletik Sukirno dan Pratama (2020) mengungkapkan jika model pembelajaran pengembangan gerak dasar

berbasis permainan pada anak usia 7 s.d 12 mampu meningkatkan motivasi dalam pembelajaran. Lanjutnya dijelaskan dengan pengembangan ini siswa menjadi aktif saat dikelas. Berdasarkan validasi ahli terhadap empat model permainan terlihat bahwa hasil yang didapat menunjukkan nilai maksimal yaitu 100 % dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa empat model permainan ini sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran motorik (Abdillah, 2019).

Riyanto dan Kristiyanto (2017) mengungkapkan jika 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. Pembelajaran yang dilakukan melalui metode gerak dasar pada siswa dengan umur 7-9 tahun mampu meningkatkan motivasi belajar sehingga hasil pembelajaran lebih baik (Webiantoro et al., 2020). Supriatna (2018) mengungkapkan jika pengembangan model pembelajaran melalui gerak dasar mampu memberikan tingkat efektivitas yang tinggi terhadap kemampuan serta hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh, dari hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa, dengan pengembangan model pembelajaran gerak dasar melompat berbasis permainan ini dapat meningkatkan kemampuan dan semangat belajar anak sekolah dasar. Model pembelajaran gerak dasar melompat berbasis permainan (permainan lompat banner ADI) layak digunakan sebagai sumber belajar bagi anak sekolah dasar. Model pembelajaran gerak dasar melompat berbasis permainan (permainan lompat banner ADI) efektif dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar melompat anak sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian hibah ini dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Melompat Berbasis Permainan (Studi Pengembangan Pada SDN 2 Puding Besar)”. Kegiatan penelitian hibah internal dan penyusunan laporan dapat terlaksana dengan baik berkat dukungan dari banyak pihak. Untuk itu, pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terimakasih kepada Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung dan Lembaga Pengembangan Penelitian dan Pengabdian (LPPM) serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu yang telah membantu penulis baik itu secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan kegiatan penelitian hibah kampus ini. Walaupun demikian, penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan dalam laporan ini. Oleh karena itu, kami mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak guna kami jadikan sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas diri kedepannya. Akhirnya kami berharap semoga laporan kemajuan penelitian dosen ini dapat bermanfaat untuk semua orang khususnya bagi kami pribadi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A. (2019). Pengembangan model pembelajaran motorik berbasis permainan. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 8(2), 138. <https://doi.org/10.31571/jpo.v8i2.1446>
- Bahktiar, S. (2015). *Merancang pembelajaran gerak dasar anak*. Universitas Negeri Padang.
- Blegur, J., & Wasak, M. R. P. (2018). *Permainan kecil: Teori dan aplikasi*. Jusuf Aryani Learning. <https://osf.io/preprints/inarxiv/ujjka/>
- Budiwanto, S., Winarno, M., & Mardianto, M. (2012). *Asesmen pembelajaran penjaskes SMA/SMK*. Universitas Negeri Malang.
- Maelani, W., & Sukriadi, S. (2020). Model pembelajaran gerak dasar lari berbasis permainan tematik pada siswa tunagrahita ringan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Adaptif*, 02(03), 41–52. <https://doi.org/10.21009/jpja.v3i02.15759>
- Rahmat, Z. (2015). *Atletik dasar dan lanjutan*. STKIP Bina Bangsa Getsempena.
- Riyanto, I. A., & Kristiyanto, A. K. (2017). Pengembangan model pembelajaran keterampilan motorik

- berbasis permainan untuk anak sekolah dasar usia 9-10 tahun. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(1), 94. <https://doi.org/10.17509/tegar.v1i1.8679>
- Shaputra, R. Z., Flora, R., & Sukirno, S. (2020). Pengembangan model pembelajaran gerak dasar nomor lompat berbasis permainan tradisional di sekolah dasar. *Indonesian Journal of Sport Science and Coaching*, 2(3), 82–89. <https://online-journal.unja.ac.id/IJSSC/article/view/10515>
- Suharnoko, F., & Firmansyah, G. (2018). Pengembangan model pembelajaran melompat melalui permainan lompat cermin untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 4(2), 145. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v4i2.12169
- Sukirno, S., & Pratama, R. R. (2018). Pengembangan model pembelajaran atletik berbasis permainan di sekolah dasar. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 7(2), 274–282. <https://doi.org/10.36706/altius.v7i2.8095>
- Sumarsono, A. (2017). Implementasi model pembelajaran atletik melalui permainan berbasis alam. *Jurnal Magistra*, 4(2), 70–83. <https://doi.org/10.35724/magistra.v4i2.697>
- Supriatna, E. (2018). Pengembangan model pembelajaran gerak dasar bola voli untuk siswa SDN 16 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 2(2), 99–107. <https://doi.org/10.17977/um040v4i2p16-24>
- Vai, A., Slamet, S., Aspa, A. P., Rahmatullah, M. I., & Nanda, F. A. (2020). Development of lectora inspire based learning media for human body anatomy. *Jurnal Menssana*, 5(2), 146–156. <https://doi.org/10.24036/MensSana.050220.09>
- Webiantoro, E., Wiradihardja, S., & Nuraini, S. (2020). Model pembelajaran lokomotor usia 6-7 tahun berbasis permainan. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 19(1), 20–27. <https://doi.org/10.24114/jik.v19i1.18450>