

Kode/ Rumpun Ilmu: 765/Ilmu Keolahragaan

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN GURU BESAR**



PENGEMBANGAN MODEL KETERAMPILAN GERAK ANAK

TIM PENGUSUL

Prof. Dr. Phil Yanuar Kiram	195701011984031004	Ketua
Drs. Rasyidin Kam	195112141981031002	Anggota
Anton Komaini, S.Si.,M.Pd	198607122010121008	Anggota
Nuridin Widyo Pranoto, M.Or	19890228 2010121005	Anggota

**Penelitian ini dibiayai oleh:
DIPA Universitas Negeri Padang Melalui PNBPF IK UNP
Nomor: 1118/UN35/PG/2016
Tanggal 3 Agustus 2016**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016
HALAMAN PENGESAHAN**

LAPORAN AKHIR PENELITIAN GURU BESAR

1. Judul Penelitian : Pengembangan Model Keterampilan Gerak Anak
2. Bidang Penelitian : Olahraga dan Kesehatan
3. Ketua Peneliti
 - a. Nama Lengkap : Prof. Dr. Phil Yanuar Kiram
 - b. Jenis Kelamin : Laki-Laki
 - c. NIP : 195701011984031004
 - d. Disiplin Ilmu : Olahraga Kesehatan
 - e. Pangkat/Golongan : Guru Besar/IV d
 - f. Jabatan : Pembina Utama Madya
 - g. Fakultas/Jurusan : FIK/Kesehatan dan Rekreasi
 - h. Alamat : Jl. Prof. Dr. Hamka
 - i. Telepon/Faks/Email : 07517059901
 - j. Alamat Rumah : Jl Tunggul Hitam Padang
4. Jumlah Anggota Peneliti
 - Nama : Drs. Rasyidin Kam
5. Lokasi Penelitian : Kota Padang
 - Jumlah Biaya Penelitian : Rp. 20.000.000
 - Terbilang : Dua Puluh Juta Rupiah

Mengetahui/Menyetujui
Dekan FIK UNP

Padang, Desember 2016
Ketua Peneliti

Drs. Syafrizar, M.Pd
NIP. 19600919 198703 1 003

Prof. Dr. Phil Yanuar Kiram
NIP. 195701011984031004

Menyetujui,
Ketua LP2M
Universitas Negeri Padang

Dr. Alizamar, M.Pd.Kons
NIP. 195507031979031001

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

.....
.....

i

HALAMAN PENGESAHAN

.....
.....

ii

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

.....
.....

iii

DAFTAR ISI

.....
.....

iv

RINGKASAN

.....
.....

1

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

1

B. Tujuan Khusus

5

C. Urgensi (Keutamaan) Penelitian

5

D. Rencana Target Capaian Tahunan

5

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

.....
.....

6

B. Studi Pendahuluan dan *Road Map* Penelitian

.....
.....

11

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Tahapan Penelitian

13

B. Luaran

14

C. Lokasi Penelitian

15

D. Indikator Capaian

15

E. Desain Model Pembelajaran Gerak

15

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

.....
.....

19

B. Pembahasan

.....
.....

19

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

19

B. Saran

19

REFERENSI

.....
.....

20

Lampiran 1 Data Penelitian

.....
.....

21

Lampiran 2 Dukungan Sarana dan Prasarana

.....
.....

25

Lampiran 3 Susunan Organisasi Tim Pengusul

.....
.....

26

Lampiran 4 Biodata Ketua dan Anggota

.....
.....

27

RINGKASAN (*SUMMARY*)

Penelitian ini bertujuan menghasilkan model pembelajaran motorik murid TK yang telah disesuaikan dengan kurikulum dan karakteristik siswa. Diharapkan model pembelajaran motorik tersebut dapat dipergunakan guru dalam penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar siswa. Penelitian ini terdiri dari 9 langkah dengan mengadaptasi langkah-langkah penelitian pengembangan menurut Sugiyono yang langkah-langkahnya terdiri dari (1) potensi dan masalah, (2)

pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, dan (9) revisi produk. Uji coba skala kecil dilakukan terhadap 20 siswa TK Samudera Padang Utara. Uji coba skala besar dilakukan terhadap 15 siswa TK Bhayangkari dan 20 siswa TK Perwari II. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah petunjuk umum wawancara, catatan lapangan, lembar evaluasi, angket skala nilai validasi, rubrik penilaian siswa, pedoman observasi permainan, dan pedoman observasi keefektifan permainan. Hasil penelitian berupa model pembelajaran motorik kasar siswa TK kelompok A yang terdiri dari 10 permainan, yaitu: (1) permainan tebak hewan, (2) permainan ular mangsa, (3) permainan lari harimau, (4) permainan mencari hewan, (5) permainan mengambil hewan, (6) permainan loncat kangguru, (7) permainan lompat bangau, (8) permainan lubang tikus, (9) permainan ikan sapu-sapu, dan (10) permainan undur-undur. Setiap permainan terdiri dari aktivitas pemanasan, inti, dan pendinginan. Model permainan disusun dalam bentuk buku pedoman dengan judul Permainan Motorik. Berdasarkan penilaian para ahli materi dan guru dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran motorik kasar siswa Taman Kanak-kanak efektif dan telah sesuai dengan kurikulum dan karakteristik anak TK sehingga layak dipergunakan dalam pembelajaran motorik kasar siswa.

Kata Kunci: Keterampilan Gerak

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Membicarakan gerak pada anak menjadi sangat menarik, karena aktivitas atau kondisi bergerak pada anak sangat tinggi (dominan), hasil pengamatan 70-80% anak melakukan gerak pada proses belajarnya yang menggunakan pendekatan bermain. Berdasarkan pada keadaan aktivitas siswa yang begitu aktif, maka masalah gerak dan belajar gerak menjadi sangat penting dan harus mendapat perhatian khusus. Penanaman gerak /motorik yang benar sangat penting, sebab akan memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan anak.

Berdasarkan uraian di atas, salah satu komponen yang penting untuk dikembangkan bagi murid dalam pendidikan adalah kemampuan motorik. Kemampuan motorik diartikan sebagai kualitas unjuk kerja/tampilan seseorang yang dapat mempermudah dalam melakukan keterampilan gerak. Kemampuan motorik juga merupakan kualitas umum yang dapat ditingkatkan melalui aktivitas gerak. Pengembangan motorik ini dilakukan dengan bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan gerakan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan keterampilan tubuh dan koordinasi serta meningkatkan keterampilan tubuh.

Masa lima tahun pertama adalah masa emas (*golden age*) bagi perkembangan motorik anak. Masa kecil sering disebut sebagai “saat ideal” untuk mempelajari kemampuan motorik. Untuk ini ada sejumlah alasan, pertama karena tubuh anak lebih lentur ketimbang tubuh remaja atau orang

dewasa, sehingga anak lebih mudah menerima semua pelajaran, kedua, anak belum banyak memiliki keterampilan yang akan berbenturan dengan keterampilan yang baru dipelajarinya, maka bagi anak mempelajari keterampilan baru lebih mudah, ketiga, secara keseluruhan anak lebih berani pada waktu kecil ketimbang telah besar, oleh karena itu, mereka lebih berani mencoba sesuatu yang baru. Hal yang demikian menimbulkan motivasi yang diperlukan untuk belajar.

Pada usia ini anak memiliki kemampuan untuk belajar yang luar biasa khususnya pada masa kanak-kanak awal. Mengingat usia dini merupakan usia emas maka pada masa itu perkembangan anak harus dioptimalkan. Perkembangan anak usia dini sifatnya holistik, yaitu dapat berkembang optimal apabila sehat badannya, cukup gizinya dan didik secara baik dan benar. Anak berkembang dari berbagai aspek yaitu berkembang fisiknya, baik motorik kasar maupun halus, berkembang aspek kognitif, aspek sosial dan emosional.

Aspek fisik motorik merupakan standar patokan untuk merangsang perkembangan gerak dasar murid. Perangsangan yang tepat sesuai pertumbuhan dan perkembangan anak dalam proses pembelajaran akan mengoptimalkan hasil pembelajaran. Berbagai model pembelajaran fisik motorik yang diajarkan pada lembaga salah satunya adalah pembelajaran gerak dasar murid.

Pembelajaran gerak dasar adalah pembelajaran melalui aktifitas jasmani yang melibatkan otot-otot besar. Pembelajaran gerak dasar bertujuan untuk meningkatkan potensi fisik anak sehingga dapat berguna bagi kegiatan anak sehari-hari. Proses pembelajaran gerak dasar dapat dilakukan melalui

kegiatan fisik seperti seperti berlari, melompat dan meloncat. Proses pembelajaran gerak dasar pada murid dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satu cara yang efektif adalah dengan cara bermain. Bermain merupakan kegiatan yang paling disukai oleh anak-anak sebab dengan bermain anak akan merasa rileks dan tidak terbebani. Hal ini diperkuat oleh pendapat Tedjasaputra (2001:17) yang menyatakan bermain merupakan aktifitas yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan inheren anak.. Jenis permainan yang diperuntukan bagi murid haruslah sesuai dengan kemampuan anak, memberikan edukasi, dan merangsang perkembangan anak sesuai tahapan fisik. Pemberian kegiatan bermain yang tidak sesuai dengan kemampuan anak akan berdampak buruk bagi perkembangan anak baik pada fisik maupun mental.

Berdasarkan hasil penelitian Anton Komaini tahun 2016 tentang gerak dasar anak dengan hasil sebagai berikut: 5,06% gerak dasar anak TK berada dalam kategori kurang sekali, 13, 92% Kurang, 22, 15% sedang, 37,34% baik, dan 21,52% baik sekali. Hal ini menunjukkan masih banyak anak usia TK yang memiliki keterampilan gerak dasar yang berada dalam kategori sedang ke bawah. Sebagai contoh masih ada anak yang tidak bisa melompat dengan dua kaki, menangkap bola dengan dua tangan,. Berjalan jinjit, tidak mempunyai keseimbangan, dan tidak memantulkan serta menggelindingkan bola.

Permasalahan yang terjadi pada anak TK dipengaruhi berbagai faktor, seperti kurang sarana prasarana di sekolah, minimnya model pembelajaran gerak dasar murid yang diketahui guru, kurang bervariasinya

pola permainan gerak dasar, kurang mengertinya guru akan tahapan pembelajaran gerak dasar, dan kurangnya antusias murid mengikuti kegiatan gerak dasar yang dilakukan. Permasalahan pada proses pembelajaran gerak dasar murid diperkuat oleh hasil observasi peneliti yang dilakukan pada TK di Kota Padang. Berikut hasil observasi yang dilakukan.

Tabel 1. Permasalahan Pada TK di Kota Padang

No	Permasalahan	Kriteria		
		Kurang	Sedang	Baik
1	Model pembelajaran gerak dasar (fundamental motor skills)	✓		
2	Kemauan anak bergerak atas keinginan sendiri		✓	
3	Pemahaman guru terhadap tahapan pembelajaran gerak dasar	✓		
4	Standarisasi pembelajaran gerak dasar	✓		
5	Optimalisasi pembelajaran gerak dasar	✓		
6	Variasi dalam pembelajaran gerak dasar	✓		

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti memperoleh gambaran bahwa terdapat beberapa permasalahan pada proses pembelajaran gerak dasar. Permasalahan-permasalahan yang terjadi terdiri dari kurangnya model pembelajaran gerak dasar hal ini terlihat dari kesulitannya guru mencari model pembelajaran gerak dasar untuk murid. Kurangnya kemauan anak untuk bergerak hal ini terlihat dari banyak murid yang pasif saat proses pembelajaran. Kurang beraturan tahapan pembelajaran gerak dasar yang diberikan hal ini terlihat dari urutan-urutan pembelajaran yang kurang terprogram. Kurangnya standarisasi dalam pembelajaran gerak dasar hal ini terlihat dari pencapaian hasil pembelajaran motorik yang belum mencapai target yang telah ditentukan

pemerintah. Pengembangan model pembelajaran gerak dasar yang belum maksimal, hal ini terlihat dari jenis pembelajaran gerak dasar yang kurang bervariasi,

Berdasarkan permasalahan di atas penulis tertarik memberikan solusi pemecahan masalah yakni dengan membuat model pembelajaran gerak dasar (*fundamental motor skills*) berbasis permainan tradisional. Alasan mengapa menggunakan permainan tradisional, hal ini dikarenakan model ini nantinya akan lebih mudah dipahami, lebih menggembirakan anak, dan tentu saja yang paling penting dapat melestarikan budaya setempat dalam menjaga dan mempertahankan permainan tradisional. Permainan tradisional anak-anak merupakan pusaka budaya yang mengandung nilai-nilai keluhuran, nilai-nilai keluhuran tersebut tercermin dari semangat dan filosofi permainannya (Jauhari, 2010:1). Permainan tradisional merupakan permainan yang dilakukan oleh anak-anak di masa lalu, permainan tradisional memanfaatkan segala alat dan fasilitas yang diberikan alam Untuk itulah maka peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian tentang “Pengembangan Model Keterampilan gerak.”

B. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan keterampilan gerak dasar
2. Menambah model pembelajaran tentang gerak

C. Urgensi (Keutamaan) Penelitian

Adapun keutamaan dari penelitian ini adalah

1. Penelitian ini akan meningkatkan kualitas gerak dasar anak karena gerak merupakan unsur pokok kehidupan manusia. Tanpa gerak, manusia menjadi

kurang sempurna dan dapat menyebabkan kelainan dalam tubuh maupun organ-organnya. Dengan demikian usia emas (*golden age*) anak akan dapat diselamatkan.

2. Penelitian ini akan memberi warna baru dalam model pembelajaran gerak

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

Model adalah suatu pendekatan yang dipergunakan untuk membantu mencapai tujuan yang diinginkan. Penggunaan model yang tepat pada proses pembelajaran akan mempermudah murid mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Trianto (2007: 7) mengemukakan 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 para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

a. Berbagai Macam Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan disain pembelajaran yang dibuat untuk lebih mengoptimalkan proses pembelajaran. Menurut Sugiyanto (2008: 56) terdapat beberapa model yang dapat dipergunakan untuk mengoptimalkan kondisi belajar. Model pembelajaran tersebut terdiri dari

model pembelajaran kontekstual, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran kuantum, model pembelajaran terpadu dan model pembelajaran berbasis masalah.

Menurut Sujiono (2009: 140) model pembelajaran pada anak usia dini terdiri dari dua jenis, yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru dan pembelajaran yang berpusat pada anak. Pada model pembelajaran yang berpusat pada anak model pembelajaran terbagi menjadi dua model yaitu model pembelajaran kelompok dan model pembelajaran berdasarkan minat. Pada model pembelajaran kelompok murid yang memiliki kemampuan belajar rendah, sedang, dan tinggi bekerjasama untuk mencapai tujuan belajar. Kerjasama yang dilakukan murid pada model pembelajaran kelompok akan memotivasi murid yang memiliki kemampuan rendah dan sedang untuk meningkatkan kemampuan. Pada murid yang memiliki kemampuan tinggi akan menumbuhkan rasa toleransi terhadap teman kelompoknya.

Berdasarkan jenis-jenis model pembelajaran yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran gerak dasar yang dikembangkan berjenis model pembelajaran kontekstual dan berpusat pada anak. Model pembelajaran konseptual tercermin dari sistem pembelajaran yang menghubungkan materi pelajaran dengan situasi dunia nyata. Model pembelajaran berpusat pada anak tercermin dari kerjasama kelompok yang dilakukan pada permainan tradisional..

b. Tahapan Pengembangan Model Pembelajaran

Menurut Rusman (2010: 136) untuk menyusun model pembelajaran terdapat beberapa ciri yang harus diupayakan. Berikut ciri

penyusunan model pembelajaran:

- a. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
- b. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- c. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- d. Memiliki bagian-bagian model
- e. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran.
- f. Membuat persiapan mengajar (disain instruksional) dengan pedoman model

pembelajaran yang dipilihnya.

2. Kajian gerak dasar/Motorik dasar

a. Hakikat Motorik

Gerak adalah kehidupan semua yang kita lakukan dalam pekerjaan dan permainan melibatkan gerak. Memahami bagaimana kita mendapatkan kontrol gerak dan koordinasi gerak adalah dasar untuk mengerti bagaimana kita hidup (Gallahue, 2012:3). Gerak atau juga dikenal dengan motorik terjadi akibat adanya koordinasi antara organ-organ pada tubuh. Pada manusia gerak terjadi melalui rangsangan yang diterima saraf yang dikirim ke otak dan otak memerintahkan pada otot untuk bergerak. Menurut Depdiknas (2004:5) bahwa gerak merupakan ciri dan kehidupan manusia secara khusus, berfungsi untuk menyatakan diri bahwa manusia itu ada. Manusia bisa hidup karena ada gerak, misalnya gerak pernapasan, gerak peredaran darah, gerak pencernaan dan gerak fungsi anggota tubuh lainnya”.

Pembelajaran motorik memiliki banyak manfaat di antaranya berguna untuk meningkatkan keterampilan gerak dan menyempurnakan gerak yang telah dikuasai. Pembelajaran motorik tidak boleh sembarangan

dilakukan, tetapi harus mengikuti aturan yang sesuai. Terdapat fase-fase perkembangan gerak berdasarkan katagori usia. Berikut disajikan fase perkembangan gerak.

3. Pengembangan Model Pembelajaran Gerak

Masa kanak-kanak adalah masa yang seharusnya menyenangkan. Masa kanak-kanak adalah masa yang dipenuhi dengan kegembiraan, banyak waktu yang digunakan untuk bermain dengan berbagai permainan yang menyenangkan. Salah satu permainan yang dilakukan adalah permainan kecil.

B. Studi Pendahuluan dan *Road Map* Penelitian

Studi pendahuluan yang telah dilaksanakan adalah dengan melakukan penelitian, hasil penelitian yang telah dilaksanakan berkaitan dengan gerak dasar dan faktor yang mempengaruhinya disampaikan pada hasil penelitian berikut: 35 % murid TK di Kec. Padang utara masih berada pada kategori rendah dalam hal keterampilan gerak dasar. Menanggapi hal tersebut dalam ini akan dirancang sebuah model pembelajaran gerak dasar berbasis permainan tradisional Sumatera Barat. Peta jalan penelitian di tuangkan dalam skema berikut ini:



BAB III

METODE PENELITIAN

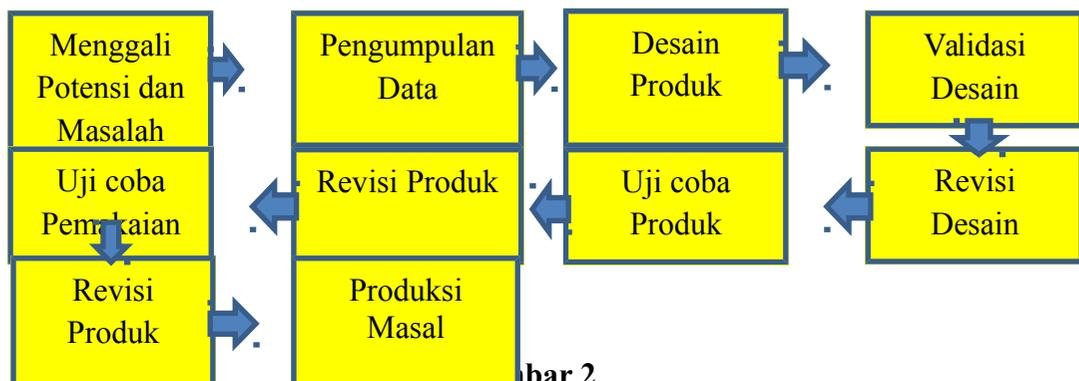
A. Model Pengembangan

Jenis penelitian yang dipergunakan pada penelitian ini adalah *research and development*. Menurut Sugiyono (2011: 297) penelitian pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sependapat dengan pendapat sebelumnya (Gall & Borg, 2003: 569) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan menggunakan temuan penelitian untuk merancang prosedur dan produk baru, kemudian secara sistematis diuji di lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai memenuhi kriteria tertentu dari unsur efektivitas, kualitas, atau standar yang sama. Pada penelitian ini pendekatan penelitian yang dipergunakan mengadopsi metode Sugiyono. Penggunaan metode Sugiyono diadopsi karena langkah-langkah pengembangan lebih mudah dipahami.

Langkah awal untuk menemukan permasalahan di lapangan adalah dengan melakukan penelitian pendahuluan melalui observasi lapangan. Hasil observasi dipergunakan untuk mendesain produk. Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini berupa buku dan CD panduan pembelajaran motorik kasar dengan pendekatan permainan bertema hewan untuk siswa TK. Pengembangan dilakukan dengan berpedoman pada tahap perkembangan anak dan pencapaian pembelajaran.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan merupakan tahapan yang harus dilalui dalam melaksanakan penelitian pengembangan. Sugiyono (2011: 298) menetapkan prosedur penelitian *research and development* terdiri atas langkah-langkah sebagai berikut: (1) menggali potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) validasi Desain, (5) revisi Desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produksi massal. Agar lebih memperjelas langkah-langkah penelitian, berikut disajikan gambar langkah-langkah pada penelitian *research and development*.



Gambar 2
Langkah-langkah penelitian
(Sumber: Sugiyono, 2011)

Berdasarkan langkah-langkah penelitian menurut Sugiyono, maka pengembangan model pembelajaran motorik kasar siswa TK akan mengadopsi langkah tersebut. Berikut dijelaskan sepuluh langkah yang akan dilakukan.

1. Potensi dan Masalah

Masalah yang ada dalam penelitian ini adalah terkendalanya guru TK untuk mencari model pembelajaran motorik kasar. Kendala yang dihadapi para guru karena minimnya sarana prasarana dan model pembelajaran motorik kasar siswa TK . Berangkat dari permasalahan yang ada maka muncullah gagasan untuk membuat model pembelajaran motorik kasar bagi siswa TK dengan bertemakan hewan dan berkonsepkan menggunakan peralatan yang ekonomis dan memanfaatkan lingkungan sekitar.

2. Pengumpulan Data

Pada penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi lapangan, dan meminta penilaian oleh para ahli pada angket observasi model dan keefektifan model.

a. Metode Observasi

Observasi merupakan cara yang dilakukan untuk memperoleh data. Observasi pada penelitian ini dilakukan dengan mengamati gejala-gejala yang terjadi pada subjek penelitian. Observasi yang dilakukan memiliki tujuan di antaranya untuk (1) memperoleh informasi tentang perilaku manusia seperti dalam kenyataan, (2) memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang kehidupan sosial, (3) mengetahui banyak keterangan tentang masalah yang diselidiki.

b. Metode Angket

Angket merupakan metode yang dipergunakan untuk memperoleh data. Pengambilan data di lakukan dengan cara meminta penilaian kepada para ahli dan keterangan kepada subjek. Metode angket dapat dilakukan dengan dua cara yaitu secara tertutup dan terbuka. Pada penelitian ini

pengambilan data angket dilakukan secara tertutup. Penggunaan metode tertutup bertujuan untuk mempermudah penghitungan data. Angket yang dibuat pada penelitian ini dikonsultasikan kepada para ahli, hal ini bertujuan untuk memperoleh angket yang baik.

3. Desain Produk

Pada penelitian ini produk yang dihasilkan berupa buku dan CD yang di dalamnya memuat panduan dan pelaksanaan pembelajaran motorik kasar yang berkonsepkan permainan bertemakan hewan. Desain yang dibuat mengarah pada panduan kurikulum 2013 dan tingkat pencapaian perkembangan siswa TK .

4. Validasi Desain

Langkah selanjutnya setelah Desain produk dibuat adalah meminta validasi pakar atau ahli yang sudah berkompeten. Validasi dilakukan oleh ahli yang berkompeten bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan produk. Pada penelitian ini peneliti meminta validasi dari tiga pakar, yaitu (1) pakar pendidikan jasmani anak usia dini, (2) pakar permainan anak usia dini, (3) pakar pendidik anak usia dini.

Pada proses validasi, para pakar menilai dan memberi masukan terhadap produk awal. Berdasarkan masukan dan kritik dari para ahli dilakukan revisi terhadap produk awal. Proses revisi terus dilakukan sampai produk awal mencapai batas nilai tertentu yang telah ditetapkan, yang menunjukkan bahwa produk awal tersebut valid dan layak diujicobakan.

5. Revisi Desain

Langkah selanjutnya setelah model divalidasi adalah uji coba produk. Pada pelaksanaan uji coba para pakar menilai kelemahan dan kelebihan dari produk yang dibuat. Kelemahan yang telah diketahui diperbaiki agar produk yang dihasilkan menjadi lebih baik.

6. Uji Coba Produk

Langkah selanjutnya setelah dilakukan revisi adalah melakukan uji coba produk skala kecil. Uji coba skala kecil merupakan uji coba lapangan dengan jumlah subjek lebih sedikit. Uji coba skala kecil berguna untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang ada pada produk. Uji coba skala kecil pada penelitian ini dilakukan pada TK Samudera dengan jumlah siswa sebanyak 20 anak.

7. Revisi Produk

Langkah selanjutnya setelah dilakukan uji coba skala kecil adalah melakukan revisi ulang pada produk yang dibuat. Revisi didasari dari pendapat dan masukan para ahli yang bertujuan memperbaiki produk sehingga layak dilakukan uji cobakan pada skala yang lebih besar.

8. Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian atau uji coba skala besar merupakan uji lapangan yang dilakukan dengan jumlah subjek yang lebih besar dari uji skala kecil. Uji coba skala besar dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan dapat dipergunakan kepada subjek yang lebih besar. Pada penelitian ini uji coba skala besar dilaksanakan pada TK Perwari Iidan TK Bhayangkari dengan jumlah keseluruhan siswa sebanyak 38 orang. Setelah

uji coba dilaksanakan kemudian dilihat efektifitas produk yang dikembangkan, sehingga diketahui tingkat efektifitas produk.

9. Revisi Produk

Langkah selanjutnya setelah dilakukan uji coba skala besar adalah memperbaiki beberapa hal yang masih dianggap kurang oleh ahli. Perbaikan dilakukan agar produk yang dihasilkan benar-benar layak dipergunakan oleh masyarakat luas.

10. Produksi

Langkah selanjutnya setelah produk yang dibuat dianggap layak dipergunakan adalah melakukan produksi massal. Produk yang dihasilkan dari pengembangan model pembelajaran motorik kasar siswa TK berupa buku dan CD panduan pembelajaran motorik kasar bertemakan hewan. Diharapkan produk yang dibuat mempermudah guru memperoleh materi pembelajaran motorik kasar bagi siswa TK .

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang pelaksanaan model dan keefektifan model yang dikembangkan. Ada tiga bentuk Desain uji lapangan yaitu, uji lapangan awal, uji lapangan utama, uji lapangan operasional. Uji coba awal dilakukan bertujuan untuk menguji produk pada subjek terbatas yang bermanfaat memberikan gambaran terhadap produk yang akan dibuat. Uji lapangan utama bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan akan model yang dibuat. Uji lapangan operasional dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan model yang dibuat. Hasil uji lapangan diperoleh dengan cara meminta penilaian para ahli yang terdiri dari ahli

olahraga, ahli usia dini, dan ahli pendidikan usia dini terhadap pelaksanaan model yang dilakukan.

2. Subjek Coba

- a. Pada tahap uji coba skala kecil peneliti melaksanakan di TK Samudera dengan melibatkan 20 orang siswa yang diajar oleh 2 orang guru.
- b. Pada tahap uji coba skala besar peneliti melaksanakan di dua TK yaitu TK bhayangkari dengan jumlah siswa sebanyak 15 anak yang diajar oleh 2 orang guru dan TK Perwari II dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang yang diajar oleh 1 orang guru.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan untuk memperoleh data. Teknik yang dipergunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan angket. Teknik pengumpulan data yang dipergunakan akan menghasilkan dua jenis data yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dengan guru TK. Data kekurangan model permainan dari ahli materi dan guru pelaku uji coba. Data masukan ahli materi dan guru pelaku uji coba. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian ahli materi terhadap permainan. Penilaian ahli materi terhadap keefektifan permainan. Penilaian ahli materi terhadap guru pelaku ujicoba.

b. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah alat ukur yang dipergunakan untuk memperoleh data penelitian. Pemilihan jenis instrumen tidak boleh sembarang dilakukan, sebab instrumen menentukan hasil dari penelitian yang

dilaksanakan. Instrumen yang dipergunakan dalam penelitian pengembangan model pembelajaran motorik kasar untuk siswa TK berupa pedoman wawancara dan angket observasi model, angket keefektifan model. Instrumen yang dipergunakan dibuat untuk menilai apakah produk yang telah dikembangkan baik dari aspek isi, tampilan dan aspek manfaat layak dipergunakan. Instrumen yang dipergunakan akan menghasilkan dua jenis data yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dengan guru TK. Data kekurangan model permainan dari ahli materi dan guru pelaku uji coba. Data masukan ahli materi dan guru pelaku uji coba. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian ahli materi terhadap permainan. Penilaian ahli materi terhadap keefektifan permainan. Penilaian ahli materi terhadap guru pelaku ujicoba. Hasil data yang diperoleh bermanfaat untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan.

Berikut kisi-kisi instrumen yang dipergunakan pada penelitian pengembangan model pembelajaran gerak motorik kasar untuk siswa TK .

a. Pedoman wawancara

Teknik pengumpulan data yang pertama dipergunakan adalah teknik penggalan informasi secara langsung melalui wawancara. Wawancara dipergunakan untuk menggali informasi-informasi yang dibutuhkan untuk mengetahui permasalahan sehingga ditemukan solusi yang tepat. Menurut Riduan (2007: 29) wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya.

Pedoman wawancara yang dibuat pada penelitian ini dipergunakan sebagai panduan wawancara dengan guru TK sehingga pertanyaan yang dilontarkan tidak menyimpang dari tujuan. Menurut Handari Nawawi & Martini Handari (2006: 103) butir-butir pedoman wawancara merupakan pegangan agar data yang dikumpulkan agar pertanyaan yang ditanyakan tidak menyimpang dari masalah yang ingin digali.

Format wawancara pada penelitian ini adalah bebas terpimpin.

Format bebas terpimpin dipilih karena dirasa paling tepat sehingga saat pewawancara melakukan pertanyaan, materi yang digali dapat dikembangkan sesuai arah jawaban dari narasumber dan penggalian informasi tidak kaku. Dalam pengembangan pertanyaan pewawancara tetap berpatokan dengan pedoman wawancara yang telah dibuat. Berikut ditampilkan pertanyaan-pertanyaan yang dipergunakan sebagai pedoman wawancara.

Tabel 2
Pedoman Wawancara Terhadap Guru TK

PEDOMAN WAWANCARA DALAM STUDI PENDAHULUAN
<p>1. Pelaksanaan pembelajaran motorik kasar:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Aktifitas apa yang dilakukan untuk membelajarkan motorik kasar siswa TK ? b. Dimana tempat melaksanakan pembelajaran motorik kasar siswa TK? c. Berapa luas tempat/ lapangan tempat pembelajaran motorik kasar siswa TK? d. Berapa banyak jumlah siswa TK ? e. Berapa lama waktu kegiatan belajar mengajar motorik kasar siswa TK ? <p>1. Pengajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Berapa jumlah tenaga pengajar siswa TK ? b. Keahlian apa yang dimiliki oleh tenaga pengajar siswa TK ? c. Bagaimana latar belakang tenaga pengajar siswa TK ? d. Sudah berapa lama tenaga pengajar mengajar siswa TK ? <p>2. Administrasi program motorik kasar:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Apakah tenaga pengajar memiliki perangkat pembelajaran? b. Apakah terdapat control dari atasan terhadap program yang dibuat? c. Apakah kegiatan pembelajaran motorik kasar dilakukan sesuai dengan rencana kegiatan harian? d. Bagaimana bentuk penilaian pembelajaran motorik kasar?

b. Catatan Lapangan

Catatan lapangan berfungsi untuk mendeskripsikan hasil pengamatan pada pelaksanaan pembelajaran. Deskripsi dilakukan dengan cara menulis hal-hal yang terjadi di lapangan yang terkait dengan permasalahan penelitian. Hasil catatan yang diperoleh dipergunakan untuk merefleksikan fenomena yang terjadi di lapangan sehingga memperoleh solusi dari permasalahan yang terjadi.

c. Angket Skala Nilai

Angket dipergunakan untuk menilai draf model permainan yang dikembangkan pada uji skala kecil, dan uji skala besar. Pada uji coba skala kecil dan besar terdapat dua macam angket, yaitu angket model pelaksanaan pembelajaran dan angket penilaian keefektifan model. Pengisian angket oleh ahli dilakukan dengan cara menunjukkan dokumentasi kegiatan di dalam DVD. Hasil peninjauan kemudian dituangkan melalui penilaian dengan menggunakan skala 4. Penilaian skala 4 atau dikenal dengan skala likert terdiri dari katagori: (1) tidak sesuai, (2) cukup sesuai, (3) sesuai, (4) sangat sesuai. Berikut ditampilkan kisi-kisi validasi draf model dan observasi model pembelajaran motorik kasar siswa TK

1) Kisi-kisi validasi draf model dan observasi

Kisi-kisi validasi draf model dan observasi dipergunakan untuk mengetahui penilaian draf dan observasi model pembelajaran motorik kasar siswa TK oleh para pakar dan ahli materi. Penilaian bertujuan untuk mengetahui hasil pelaksanaan model yang dilaksanakan. Berikut ditampilkan kisi-kisi validasi draf model dan observasi untuk para ahli.

Tabel 3
Kisi-Kisi Validasi Draf Terhadap Model Pembelajaran Motorik Kasar Dengan Pendekatan Bermain

No	Indikator	Item Nomor
1	Kesesuai dengan kurikulum TK.	1, 2, 3
2	Kesesuaian dengan TPP siswa TK .	4
3	Keamanan model pembelajaran.	5
4	Penjelasan pelaksanaan permainan dapat dimengerti.	6, 7, 8, 9
5	Permainan mendorong siswa aktif bergerak.	10

Tabel 4
Kisi-Kisi Observasi Terhadap Model Pembelajaran Motorik Kasar Dengan Pendekatan Bermain

No	Indikator	Item Nomor
1	Sesuai dengan kurikulum TK.	1, 2, 3
2	Permainan mengandung tingkat pencapaian perkemangan motorik kasar siswa TK .	4
3	Permainan sesuai dengan karakteristik Siswa TK .	5
4	Penjelasan pelaksanaan permainan dapat dimengerti.	6, 7, 8, 9
5	Permainan mendorong siswa aktif bergerak.	10

d. Kisi-kisi Observasi Keefektifan

Kisi-kisi observasi keefektifan dipergunakan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran. Keefektifan bertujuan untuk menilai apakah model yang dibuat efektif dilaksanakan pada siswa TK . Berikut disajikan kisi-kisi observasi keefektifan model pembelajaran motorik kasar siswa TK untuk para pakar dan ahli materi.

Tabel 5
Kisi-Kisi Instrumen Pedoman Observasi Keefektifan Model Pembelajaran Motorik Kasar Siswa TK Dalam Uji Coba Skala Kecil Dan Besar Pada Permainan Tebak Hewan

No	Indikator	Item
----	-----------	------

		Nomor
1	Permainan sesuai dengan isi kurikulum TK .	1,4
2	Permainan mengembangkan kesadaran tubuh.	2
3	Permainan terkait dengan motorik kasar.	3
4	Permainan aman dilakukan.	5
5	Permainan mendorong siswa aktif.	6,7,8,9,10

Tabel 6
Kisi-Kisi Instrumen Pedoman Observasi Keefektifan Model Pembelajaran
Motorik Kasar Siswa TK Dalam Uji Coba Skala Kecil
Dan Besar Pada Permainan Ular Mencari Makan

No	Indikator	Item Nomor
1	Permainan sesuai dengan isi kurikulum TK .	1,5
2	Permainan terkait dengan motorik kasar.	2,3
3	Permainan mengembangkan kesadaran tubuh.	4
4	Permainan aman dilakukan	6
5	Permainan mendorong siswa aktif.	7,8,9,10

Tabel 7
Kisi-Kisi Instrumen Pedoman Observasi Keefektifan Model Pembelajaran
Motorik Kasar Siswa TK Dalam Uji Coba Skala Kecil
Dan Besar Pada Permainan Lari Citah

No	Indikator	Item Nomor
1	Permainan sesuai dengan isi kurikulum TK .	1,5
2	Permainan terkait dengan motorik kasar.	2,3,9
3	Permainan mengembangkan kesadaran tubuh.	4
4	Permainan aman dilakukan	6
5	Permainan mendorong siswa mentaati peraturan.	7,8,10

Tabel 8
Kisi-Kisi Instrumen Pedoman Observasi Keefektifan Model Pembelajaran
Motorik Kasar Siswa TK Dalam Uji Coba Skala Kecil
Dan Besar Pada Permainan Mencari Hewanku

No	Indikator	Item
-----------	------------------	-------------

		Nomor
1	Permainan sesuai dengan isi kurikulum TK .	1,5
2	Permainan terkait dengan motorik kasar.	2,3,9
3	Permainan mengembangkan kesadaran tubuh.	4
4	Permainan aman dilakukan	6
5	Permainan mendorong siswa aktif.	7,8,10

Tabel 9

Kisi-Kisi Instrumen Pedoman Observasi Keefektifan Model Pembelajaran Motorik Kasar Siswa TK Dalam Uji Coba Skala Kecil Dan Besar Pada Permainan Mencari Mengambil Hewan

No	Indikator	Item Nomor
1	Permainan sesuai dengan isi kurikulum TK .	1,5
2	Permainan terkait dengan motorik kasar.	2,3,9
3	Permainan mengembangkan kesadaran tubuh.	4
4	Permainan aman dilakukan	6
5	Permainan mendorong siswa aktif.	7,8,10

Tabel 10

Kisi-Kisi Instrumen Pedoman Observasi Keefektifan Model Pembelajaran Motorik Kasar Siswa TK Dalam Uji Coba Skala Kecil Dan Besar Pada Permainan Loncat Kangguru

No	Indikator	Item Nomor
1	Permainan sesuai dengan isi kurikulum TK .	1,5
2	Permainan terkait dengan motorik kasar.	2,3,9,6
3	Permainan mengembangkan kesadaran tubuh.	4
4	Permainan aman dilakukan	10
5	Permainan mendorong siswa aktif.	7,8

Tabel 11

Kisi-Kisi Instrumen Pedoman Observasi Keefektifan Model Pembelajaran Motorik Kasar Siswa TK Dalam Uji Coba Skala Kecil Dan Besar Pada Permainan Lompat Bangau

No	Indikator	Item
-----------	------------------	-------------

		Nomor
1	Permainan sesuai dengan isi kurikulum TK .	1,5
2	Permainan terkait dengan motorik kasar.	2,3,9,6
3	Permainan mengembangkan kesadaran tubuh.	4
4	Permainan aman dilakukan	10
5	Permainan mendorong siswa aktif.	7,8

Tabel 12
Kisi-Kisi Instrumen Pedoman Observasi Keefektifan Model Pembelajaran
Motorik Kasar Siswa TK Dalam Uji Coba Skala Kecil
Dan Besar Pada Permainan Lubang Tikus

No	Indikator	Item Nomor
1	Permainan sesuai dengan isi kurikulum TK .	1,5
2	Permainan terkait dengan motorik kasar.	2,3,6
3	Permainan mengembangkan kesadaran tubuh.	4
4	Permainan aman dilakukan	10
5	Permainan mendorong siswa aktif.	7,8,9

Tabel 13
Kisi-Kisi Instrumen Pedoman Observasi Keefektifan Model Pembelajaran
Motorik Kasar Siswa TK Dalam Uji Coba Skala Kecil
Dan Besar Pada Permainan Ikan Sapu-Sapu

No	Indikator	Item Nomor
1	Permainan sesuai dengan isi kurikulum TK .	1
2	Permainan terkait dengan motorik kasar.	2,3,5,6
3	Permainan mengembangkan kesadaran tubuh.	4
4	Permainan aman dilakukan	10
5	Permainan mendorong siswa aktif.	7,8,9

Tabel 14
Kisi-Kisi Instrumen Pedoman Observasi Keefektifan Model Pembelajaran
Motorik Kasar Siswa TK Dalam Uji Coba Skala Kecil
Dan Besar Pada Permainan Undur-Undur

No	Indikator	Item
-----------	------------------	-------------

		Nomor
1	Permainan sesuai dengan isi kurikulum TK .	1,4
2	Permainan terkait dengan motorik kasar.	3,6
3	Permainan mengembangkan kesadaran tubuh.	2
4	Permainan aman dilakukan	5
5	Permainan mendorong siswa aktif.	7,8,9,10

e. Angket Pernyataan Untuk Siswa

Instrumen pengumpul data yang keempat yaitu pernyataan siswa.

Pernyataan siswa digunakan untuk mengetahui respon dari peserta didik terhadap produk model yang dikembangkan. Terdapat tujuh pertanyaan yang dibuat untuk mengetahui respon siswa. Tujuh pernyataan tersebut mencakup perasaan dan tanggapan siswa akan permainan yang dilakukan.

Format pernyataan siswa dilakukan dengan cara guru bertanya langsung terhadap siswa akan respon yang siswa rasakan pada saat proses pembelajaran. Format ini dipergunakan untuk mempermudah siswa menjawab pertanyaan. Pada pertanyaan yang diajukan terdapat dua pilihan atau tanggapan yang disediakan, pilihan itu terdiri dari tanggapan ya yang diwakili *icon* senyum dan tidak yang diwakili *icon* tidak suka.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu rangkaian dalam kegiatan penelitian.

Pada tahap analisis, semua data yang telah ada dikumpulkan dan dianalisis menggunakan teknik analisis yang tepat. Teknik analisis data yang dipergunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan untuk menganalisis beberapa data, berikut data yang dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif: (1) data skala nilai hasil penilaian para ahli materi terhadap draf awal model

sebelum pelaksanaan uji coba di lapangan, (2) data hasil observasi oleh para ahli materi terhadap model, (3) data hasil observasi oleh para ahli materi terhadap keefektifan model, dan (4) data kuesioner siswa.

Rentang skor yang dipergunakan untuk menilai angket validasi, observasi model, dan observasi keefektifan model menggunakan empat skala. Berikut skala yang dipergunakan: (1) skor 1 untuk penilaian tidak sesuai, (2) skor 2 untuk penilaian cukup sesuai, (3) skor 3 untuk penilaian sesuai, (4) skor 4 untuk penilaian sangat sesuai. Hasil penilaian terhadap item-item observasi dijumlahkan, lalu total nilai dikonversi untuk mengetahui kategori. Pengkonversian nilai dilakukan dengan mengacu pada standar Penilaian Acuan Patokan (PAP). Menurut Azwar (2005: 109) dalam menginterpretasikan skor mentah menjadi nilai menggunakan pendekatan PAP. Berikut norma katagorisasi yang dipergunakan.

Tabel 15
Pedoman Konversi Nilai

Formula	Batasan	Kategori
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 25$	Kurang/Tidak Efektif
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$25 \leq X < 35$	Cukup/Cukup Efektif
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$35 \leq X$	Sesuai/Efektif

(Saifuddin Azwar, 2005: 109)

Keterangan:

X = jumlah skor subjek

μ = mean ideal tiga katagori	= rentang minimum x 3
σ = standar devisiasi idea	= luas jarak sebaran/6 (jarak sebaran 6 satuan setandar deviasi)
Luas jarak sebaran	= rentang maksimal-rentang minimum
Rentang maksimum	= jumlah soal x bobot maksimal
Rentang minimum	= jumlah soal x bobot minimum

Teknik analisis deskriptif kualitatif dilakukan terhadap: (1) data hasil wawancara dengan guru TK pada studi pendahuluan, (2) data masukan dari para ahli materi terhadap model permainan baik sebelum uji coba maupun setelah uji coba di lapangan. Aktivitas analisis data pada penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan data.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Pengembangan

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan cara yang dilakukan untuk mengurai pokok masalah melalui peninjauan langsung di lapangan. Pada penelitian pengembangan model pembelajaran motorik murid TK analisis kebutuhan dilakukan dengan meninjau pembelajaran di TK yang ada di Padang Utara Kota Padang. Tinjauan dilakukan dengan beberapa metode seperti wawancara terhadap guru dan orang tua dan melihat langsung metode pembelajaran motorik yang diajarkan kepada anak.

Berdasarkan observasi yang dilakukan diperoleh beberapa informasi di antaranya, murid TK merasa bosan akan jenis permainan yang dipergunakan dalam pembelajaran motorik . Guru mengalami kesulitan untuk menemukan model pembelajaran motorik bagi murid TK . Kurangnya model pembelajaran motorik yang memanfaatkan lingkungan. Berdasarkan permasalahan yang ada maka akan dikembangkan model pembelajaran motorik murid TK. Pembuatan model pembelajaran motorik bagi murid TK disesuaikan dengan TPP dan kurikulum sehingga anak tidak akan merasa terbebani dengan model pembelajaran yang diciptakan.

2. Deskripsi Draf Produk Awal

Deskripsi produk awal merupakan draf rencana awal dari pengembangan model yang akan dilakukan. Pada pengembangan model pembelajaran motorik murid TK draf yang dibuat terdiri dari 10 model permainan motorik bertemakan hewan. Berikut 10 model permainan motorik murid TK : (1) permainan tebak hewan, (2) permainan ular mencari makan, (3) permainan lari *cheetah*, (4) permainan mencari hewan, (5) permainan menganbil hewan, (6) permainan loncat kangguru, (7) permainan lompat bangau, (8) permainan lubang tikus, (9) permainan ikan sapu-sapu, (10) permainan undur-undur.

a. Permainan Tebak Hewan

Model permainan tebak hewan berkonsepkan membelajarkan gerak berjalan dan berbagai gerak hewan kepada murid. Pada permainan ini murid berjalan sesuai rute yang telah ditentukan sambil bernyanyi di antara dua tangan teman yang diangkat ke atas dan saling berpegangan. Saat lagu selesai murid yang berada di antara kedua tangan teman ditangkap. Murid yang tertangkap memilih gambar pada kertas yang telah disediakan, kemudian murid memperagakan gerak hewan yang ada pada gambar.

1) Tujuan pembelajaran

Tujuan umum

a) Mengembangkan kemampuan murid untuk memiliki kesadaran tubuh,

kesadaran ruang, dan kesadaran akan arah.

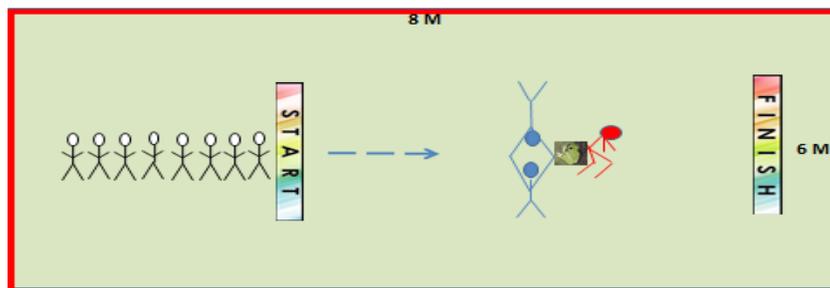
b) Meningkatkan konsentrasi murid.

c) Membelajarkan murid jenis-jenis hewan.

Tujuan khusus

- a) Membelajarkan murid melakukan gerakan hewan dan pohon tertiuap angin.
- 2) Peralatan
 - a) Garis *start* dan *finish* menggunakan bener/lakban/kapur.
 - b) Gambar hewan.
- 3) Pengaturan Peralatan

Guru mengatur tempat permainan dengan menyediakan ruangan yang berukuran 8 x 6 M. Ruangan disterilkan dari barang-barang yang beresiko menimbulkan cedera. Setelah ruangan aman guru menyusun peralatan permainan yang terdiri dari garis *start* dengan panjang 1,5 M yang dapat dibuat dari bener, lakban atau kapur kemudian guru mempersiapkan berbagai gambar hewan untuk murid tebak dan peragakan. Berikut disajikan gambaran pengaturan tempat permainan.

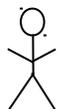


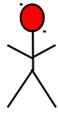
Gambar 2

Pengaturan Lapangan dan Peralatan Permainan Tebak Hewan

Ket Gambar:

: Murid berbaris berbanjar berpegangan pada pinggang





: Murid yang tertangkap

: Bentuk



lapangan



: Garis *start*



: Garis *finish*

Ket Kegiatan:

- a) Guru memberikan aba-aba.
 - b) Murid berjalan sambil bernyanyi.
 - c) Apabila lagu yang dinyanyikan selesai murid yang berada di dalam tangan kedua temannya atau tertangkap menebak gambar yang diperlihatkan guru.
 - d) Setelah menebak dengan benar murid memperagakan gerak hewan yang ada pada gambar menuju garis *finish*.
 - e) Setelah memperagakan murid tersebut masuk ke dalam barisan teman yang bertugas menangkap murid.
 - f) Murid yang belum masuk kotak memulai permainan kembali.
- 1) Durasi Permainan
Durasi permainan tebak hewan yaitu 10 menit.
 - 2) Skenario Pelaksanaan Pembelajaran
 - a) Pendahuluan
Guru membariskan peserta didik untuk melakukan doa dan pemanasan. Tahap selanjutnya guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dan memberikan contoh. Dalam memberikan contoh guru mempersilahkan anak untuk bertanya dan memberikan motivasi kepada anak.
 - b) Inti
 - 1) Murid berbaris di belakang garis *start* dengan tangan memegang pinggang teman di depannya.

- 2) Pada saat guru memberikan aba-aba mulai, murid mulai berjalan sambil bernyanyi dengan tetap memegang pinggang teman di depannya pada rute yang telah ditentukan.
- 3) Setelah lagu berhenti murid yang berada di dalam kedua tangan teman atau yang tertangkap oleh penjaga mengambil salah satu gambar yang dipegang guru, kemudian murid menebak gambar yang diambil dan menirukan gerakan hewan yang ada pada gambar sampai batas yang telah ditentukan.
- 4) Murid yang telah memperagakan gerakan hewan menuju barisan belakang teman yang bertugas menangkap.
- 5) Permainan dimulai kembali oleh murid yang belum tertangkap.

c). Penutup

Setelah proses pembelajaran selesai murid melakukan pendinginan dengan berjalan mengitari ruangan disertai dengan bernyanyi. Selanjutnya guru memberi apresiasi kepada murid dan melakukan perbaikan apabila terjadi kesalahan pada saat permainan. Guru mempersilahkan murid untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti. Setelah diberikan penjelasan guru menutup kegiatan dengan berdoa.

b. Permainan Ular Mencari Makan

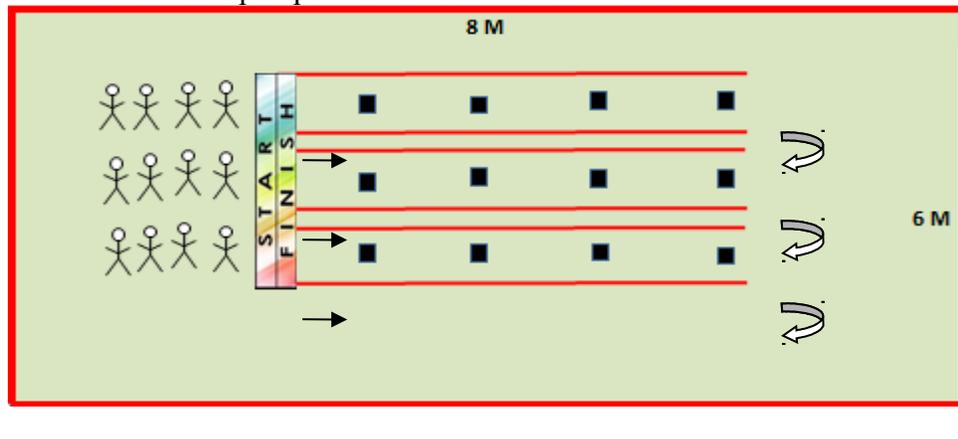
Permainan ular mencari makan berkonsepkan membelajarkan gerak berjalan dan lari yang terkoordinasi antar teman. Pada permainan ular murid saling berpegangan pada pinggang teman satu tim dan kepala ular berusaha meraih gambar yang telah disediakan pada setiap pos dan kembali ke sarang.

- 1) Tujuan pembelajaran
 - Tujuan umum
 - a) Mengembangkan kemampuan gerak yang terkordinasi.
 - b) Mengembangkan kemampuan murid untuk memiliki kesadaran arah, kesadaran ruang, dan kesadaran gerak.
 - c) Membelajarkan bentuk dan nama hewan kepada murid.
 - Tujuan khusus
 - a) Membelajarkan kerjasama antar murid.

- 2) Peralatan
 - a) Garis *start* dan *finish* menggunakan benar, lakban, atau kapur.
 - b) Garis pembatas lokasi permainan.
 - c) Gambar hewan.

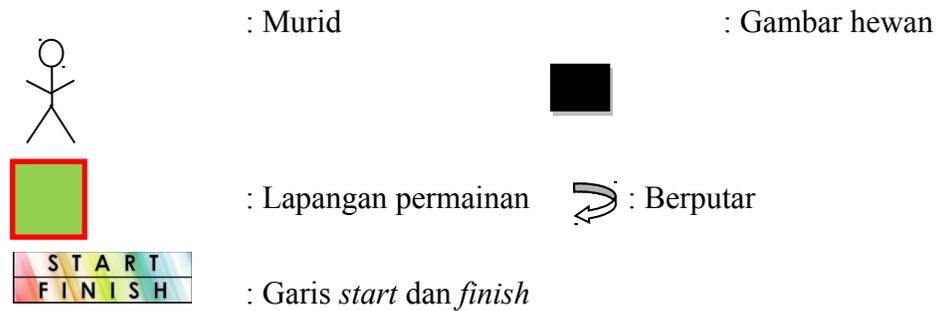
- 3) Pengaturan Peralatan

Guru mengatur tempat permainan dengan menyediakan ruangan yang berukuran 8 x 6 M. Ruangan yang telah ada disterilkan dari barang-barang yang beresiko menimbulkan cedera. Setelah ruangan aman guru menyusun peralatan permainan yang terdiri dari garis *start*, garis pembatas permainan dan gambar hewan. Berikut disajikan gambaran pengaturan tempat permainan dan tahapan permainan ular mencari makan.



Gambar 3
Pengaturan Lapangan dan Peralatan Permainan Ular Mencari Makan

Ket Gambar:



Ket Kegiatan:

- a) Murid berbaris berbanjar dengan berpegangan pada pinggang teman di depannya.
 - b) Murid memperhatikan aba-aba berlari dari guru.
 - c) Saat aba-aba telah berbunyi murid berlari atau berjalan mengambil gambar hewan yang ada di dalam rute.
 - d) Murid yang telah mendapat gambar menuju barisan paling belakang.
 - e) Apabila gambar telah habis murid berputar kembali ke garis *finish*.
- 4) Durasi Permainan
Durasi permainan ular mencari makan yaitu 10 menit.
- 5) Skenario Pelaksanaan Pembelajaran
- a) Pendahuluan
Guru membariskan peserta didik untuk melakukan doa dan pemanasan. Tahap selanjutnya guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dan memberikan contoh. Dalam memberikan contoh guru mempersilahkan anak untuk bertanya dan memberikan motivasi kepada anak.
 - b) Inti
 - 1) Murid dibagi menjadi tiga kelompok.
 - 2) Murid baris berbanjar dengan memegang pinggang teman didepannya.
 - 3) Pada saat guru memberi aba-aba murid berlari atau berjalan mengambil gambar yang ada di rute.
 - 4) Murid yang telah mengambil gambar menuju barisan belakang.

- 5) Murid pada barisan depan bergerak maju dan meraih gambar kembali.
 - 6) Setelah gambar habis murid menuju garis *finish*.
- c) Penutup
- Setelah proses pembelajaran selesai murid melakukan pendinginan dengan berjalan mengitari ruangan disertai dengan bernyanyi. Selanjutnya guru memberi apresiasi kepada murid dan melakukan perbaikan apabila terjadi kesalahan pada saat permainan. Guru mempersilahkan murid untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti. Setelah diberikan penjelasan guru menutup kegiatan dengan berdoa.█

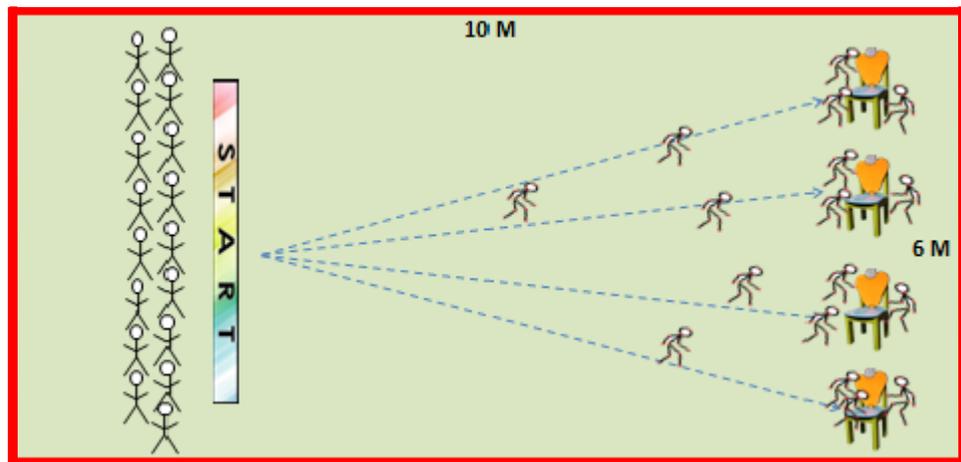
c. Permainan Lari *Cheetah*

Permainan lari *Cheetah* berkonsepkan membelajarkan gerakan lari yang terarah kepada murid. Pada permainan ini murid dituntut berlari secepat-cepatnya menuju tempat yang ditentukan dan mengantisipasi apabila tujuan awal gagal diperoleh.

- 1) Tujuan pembelajaran
 - Tujuan umum
 - a) Membelajarkan lari terarah.
 - b) Mengembangkan kemampuan murid untuk memiliki kesadaran tubuh, kesadaran ruang, dan kesadaran arah.
 - c) Mengembangkan kemampuan gerak antisipasi murid.
 - d) Melatih keseimbangan murid.
 - e) Meningkatkan konsentrasi murid.
 - Tujuan khusus
 - a) Membelajarkan murid berlari secara terarah.
- 2) Peralatan

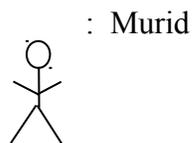
- a) Garis *start* terbuat dari lakban/kapur.
 - b) Lokasi *finish* atau target, memanfaatkan meja/kursi/dinding.
- 3) Pengaturan Peralatan

Guru mengatur tempat permainan dengan menyediakan ruangan yang berukuran 10 x 6 M. Ruangan yang telah ada disterilkan dari barang-barang yang beresiko menimbulkan cedera. Setelah ruangan aman guru menyusun peralatan permainan yang terdiri dari garis *start* dan tempat *finish* atau target lari. Berikut disajikan gambaran pengaturan tempat permainan dan tahapan permainan lari *cheetah*.

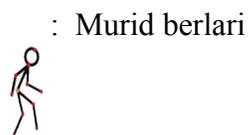


Gambar 4
Pengaturan Lapangan dan Peralatan Permainan Lari *Cheetah*

Ket Gambar:



: Lapangan permainan



: Kursi sebagai tujuan



: Arah gerakan lari



: Garis *start*

Ket Kegiatan:

- a) Murid berdiri di belakang garis *start*.
 - b) Murid memperhatikan aba-aba berlari dari guru.
 - c) Murid berlari menuju target yang diinginkan.
 - d) Murid berdiam pada target.
- 4) Durasi Permainan
Durasi permainan menirukan gerak lari *cheetah* yaitu 6 menit.
- 5) Skenario Pelaksanaan Pembelajaran
- a) Pendahuluan
Guru membariskan peserta didik untuk melakukan doa dan pemanasan. Tahap selanjutnya guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dan memberikan contoh. Dalam memberikan contoh guru mempersilahkan anak untuk bertanya dan memberikan motivasi kepada anak.
 - b) Inti
 - 1) Murid berbaris di belakang garis *start* dengan posisi siap untuk berlari.
 - 2) Pada saat guru memberikan aba-aba murid berlari secepat mungkin menuju tempat yang telah ditentukan.
 - 3) Setiap tempat hanya boleh di isi oleh 3 orang murid.
 - 4) Murid yang telah mendapat tempat yang ada gambar menyebutkan nama hewan pada gambar.
 - 5) Murid yang tidak mendapatkan tempat mendapat hadiah bernyanyi atau menirukan gerakan hewan yang teman-temannya instruksikan.
 - 6) Permainan dimulai kembali sampai semua murid melaksanakan permainan.
 - c) Penutup

Setelah proses pembelajaran selesai murid melakukan pendinginan dengan berjalan mengitari ruangan disertai dengan bernyanyi. Selanjutnya guru memberi apresiasi kepada murid dan melakukan perbaikan apabila terjadi kesalahan pada saat permainan. Guru mempersilahkan murid untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti. Setelah diberikan penjelasan guru menutup kegiatan dengan berdoa.

d. Permainan Mencari Hewan

Permainan mencari hewan berkonsepkan membelajarkan gerak lari kepada murid. Pada permainan ini murid diajarkan berlari dan mencari hewan yang diinstruksikan dan memperagakan gerak hewan menuju garis *start* kembali.

1) Tujuan pembelajaran

Tujuan umum

a) Mengembangkan kemampuan murid untuk memiliki kesadaran tubuh,

kesadaran ruang, dan kesadaran arah.

b) Melatih keseimbangan murid.

c) Meningkatkan konsentrasi murid.

d) Membelajarkan murid berbagai bentuk hewan.

Tujuan khusus

a) Membelajarkan murid berlari.

2) Peralatan

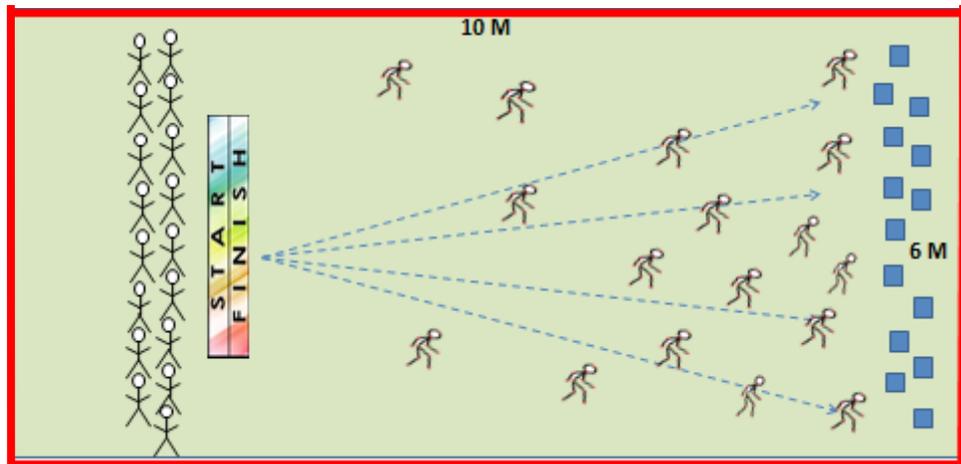
a) Garis *start* terbuat dari lakban/kapur.

b) Gambar hewan.

3) Pengaturan Peralatan

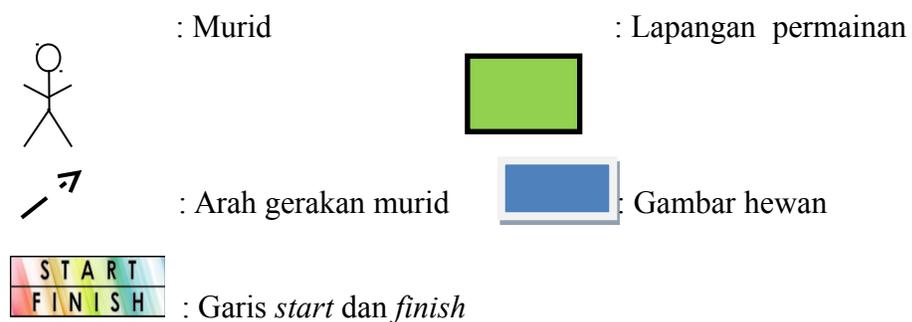
Guru mengatur tempat permainan dengan menyediakan ruangan yang berukuran 10 x 6 M. Ruangan yang telah ada disterilkan dari barang-barang yang beresiko menimbulkan cedera. Setelah ruangan aman guru menyusun

peralatan permainan yang terdiri dari garis *start* dan gambar hewan sebagai target yang dituju. Berikut disajikan gambaran pengaturan tempat permainan dan tahapan permainan mencari hewan.



Gambar 5
Pengaturan Lapangan dan Peralatan Permainan Mencari Hewan

Ket Gambar:



Ket Kegiatan:

- Murid berdiri di belakang garis *start*.
 - Murid memperhatikan aba-aba berlari dari guru.
 - Murid berlari meraih salah satu gambar.
 - Murid kembali ke garis *finish* dengan menirukan gerak hewan pada gambar yang dipilih.
- 4) Durasi Permainan

Durasi permainan mencari hewan yaitu 10 menit.

5) Skenario Pelaksanaan Pembelajaran

a) Pendahuluan

Guru membariskan peserta didik untuk melakukan doa dan pemanasan. Tahap selanjutnya guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dan memberikan contoh. Dalam memberikan contoh guru mempersilahkan anak untuk bertanya dan memberikan motivasi kepada anak.

b) Inti

1) Murid berbaris di belakang garis *start* dengan posisi badan siap untuk berlari.

2) Pada saat guru memberi aba-aba murid berlari secepat mungkin menuju gambar hewan yang telah ditentukan.

3) Setelah mendapat gambar yang benar murid kembali pada garis *start* sambil menirukan gerak hewan yang ada pada gambar.

4) Permainan dimulai kembali.

c) Penutup

Setelah proses pembelajaran selesai murid melakukan pendinginan dengan berjalan mengitari ruangan disertai dengan bernyanyi. Selanjutnya guru memberi apresiasi kepada murid dan melakukan perbaikan apabila terjadi kesalahan pada saat permainan. Guru mempersilahkan murid untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti. Setelah diberikan penjelasan guru menutup kegiatan dengan berdoa.

e. Permainan Mengambil Hewan

Permainan mengambil hewan berkonsepkan membelajarkan gerak meloncat. Pada permainan ini murid berlari menuju gambar yang telah tergantung dan mengambil gambar tersebut dengan cara meloncat.

1) Tujuan pembelajaran

Tujuan umum

- a) Membelajarkan murid jenis hewan.
- b) Melatih keseimbangan murid.
- c) Membelajarkan konsentrasi.

Tujuan khusus

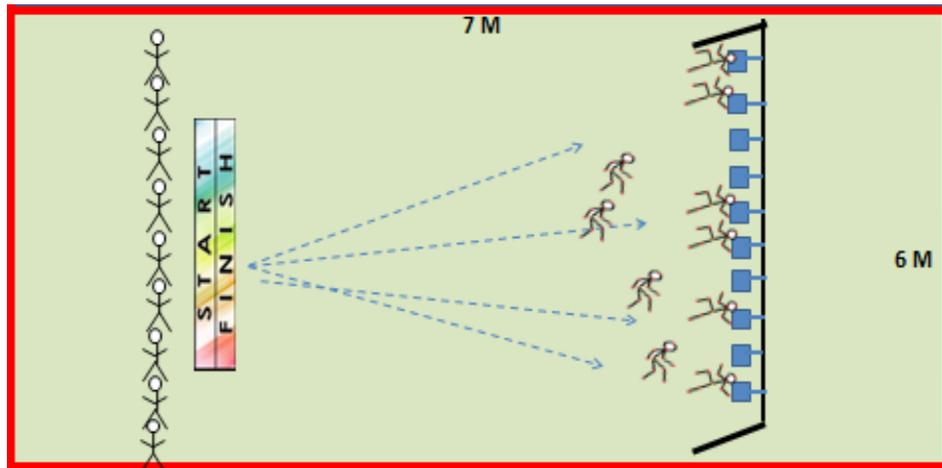
- a) Membelajarkan gerakan meloncat.

2) Peralatan

- a) Garis *start*.
- b) Tali.
- c) Gambar hewan.

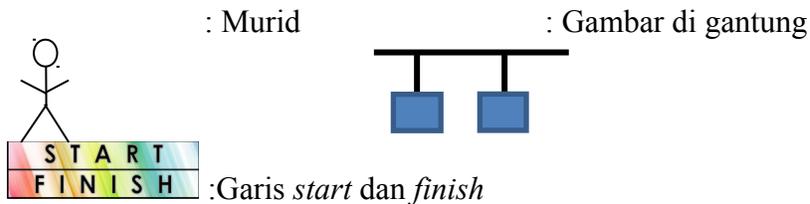
3) Pengaturan Peralatan

Guru mengatur tempat permainan dengan menyediakan ruangan yang berukuran 7 x 6 M. Ruangan yang telah ada disterilkan dari barang-barang yang beresiko menimbulkan cedera. Setelah ruangan aman guru menyusun peralatan permainan yang terdiri dari beberapa garis dan tali sebagai tempat menggantungkan gambar hewan.



Gambar 6
Pengaturan Lapangan dan Peralatan Permainan Mengambil Hewan

Ket Gambar:



Keterangan Kegiatan:

- a) Murid berdiri pada garis *start*.
 - b) Saat guru memberi aba-aba murid berlari menuju gambar.
 - c) Murid berusaha meraih gambar dengan melompat/meloncar.
 - d) Setelah memperoleh gambar murid kembali ke garis *start*.
- 4) Durasi Permainan

Durasi permainan mengambil hewan yaitu 6 menit.

5) Skenario Pelaksanaan Pembelajaran

a) Pendahuluan

Guru membariskan murid untuk melakukan doa dan pemanasan.

Tahap selanjutnya guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dan memberikan contoh. Dalam memberikan contoh guru

mempersilahkan anak untuk bertanya dan memberikan motivasi kepada anak.

b) Inti

1) Murid berbaris di belakang garis *start*.

2) Pada saat guru memberikan aba-aba mulai murid berlari menuju gambar yang tergantung dan berusaha mengambil gambar hewan.

3) Murid yang telah mendapa gambar yang benar menuju garis *start*.

4) Sesampainya di garis *start* guru menanyakan nama hewan pada gambar yang murid ambil.

c) Penutup

Setelah proses pembelajaran selesai murid melakukan pendinginan dengan berjalan mengitari ruangan disertai dengan bernyanyi. Selanjutnya guru memberi apresiasi kepada murid dan melakukan perbaikan apabila terjadi kesalahan pada saat permainan. Guru mempersilahkan murid untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti. Setelah diberikan penjelasan guru menutup kegiatan dengan berdoa.

f. Permainan Loncat Kangguru

Permainan loncat kangguru berkonsepkan membelajarkan gerak meloncat. Pada permainan ini murid meloncat pada tempat yang telah disediakan dan pada akhir kotak murid mengambil bola dan melemparkan pada kotak yang telah tersedia sebanyak satu kali.

1) Tujuan pembelajaran

Tujuan umum

a) Mengembangkan kemampuan murid untuk memiliki kesadaran tubuh, kesadaran ruang, dan kesadaran arah.

b) Melatih keseimbangan murid.

- c) Membelajarkan konsentrasi.
 - d) Mengenalkan murid gerak kangguru.
- Tujuan khusus

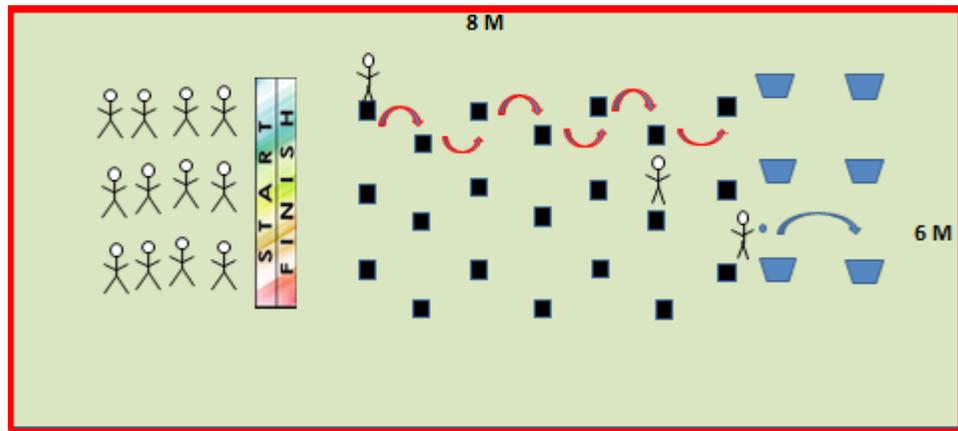
- a) Membelajarkan gerak meloncat dan melempar secara terarah.
- b) Membelajarkan gerak melempar terarah.

2)Peralatan

- a) Garis berbentuk kotak/lingkaran.
- b) Gambar hewan.

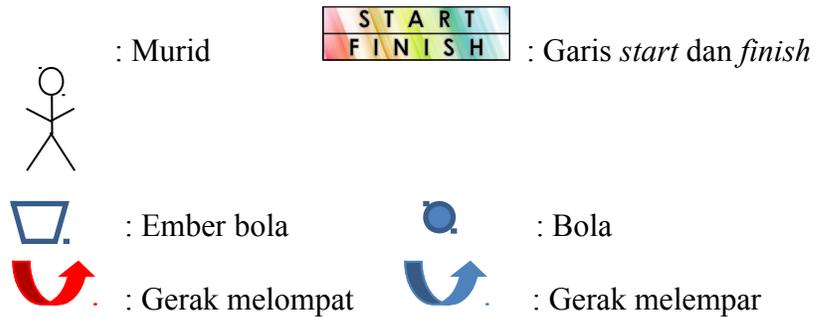
c) Pengaturan Peralatan

Guru mengatur tempat permainan dengan menyediakan ruangan yang berukuran 8 x 6 M. Ruangan yang telah ada disterilkan dari barang-barang yang beresiko menimbulkan cedera. Setelah ruangan aman guru menyusun peralatan permainan yang terdiri dari beberapa garis yang berbentuk kotak. Berikut disajikan gambaran pengaturan tempat permainan dan tahapan permainan loncat kangguru.



Gambar 7

Pengaturan Lapangan dan Alat Permainan Loncat Kangguru
Ket Gambar:



Ket Kegiatan:

- a) Murid berbaris di belakang garis *start*.
 - b) Murid memperhatikan aba-aba mulai dari guru.
 - c) Setelah guru memberi aba-aba murid mulai melompat seperti kangguru pada tempat yang telah disediakan.
 - d) Pada tempat terakhir murid mengambil bola yang telah disediakan dan melempar pada ember.
 - e) Setelah melempar murid kembali melompat ke garis *finish* dan dilanjutkan teman paling depan.
- 4) Durasi Permainan

Durasi permainan menirukan gerak kangguru yaitu 10 menit.

5) Skenario Pelaksanaan Pembelajaran

a) Pendahuluan

Guru membariskan peserta didik untuk melakukan doa dan pemanasan. Tahap selanjutnya guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dan memberikan contoh. Dalam memberikan contoh guru mempersilahkan anak untuk bertanya dan memberikan motivasi kepada anak.

b) Inti

- 1) Murid dibagi menjadi beberapa kelompok.
- 2) Setelah kelompok terbagi murid berbaris di belakang garis *start* dan bersiap-siap mendengarkan instruksi dari guru.

- 3) Pada saat guru memberikan aba-aba mulai murid yang berada paling depan dalam barisan mulai meloncat pada tempat yang telah disediakan.
 - 4) Pada tempat terakhir murid mengambil bola yang berada di kotak dan melemparnya pada kotak di depannya yang telah disediakan.
 - 5) Setelah melempar murid kembali melompat menuju garis *finish* dan dilanjutkan kawan yang berada di barisan paling depan.
 - 6) Kelompok yang tercepat dan mengumpulkan bola paling banyak memenagkan permainan.
- c) Penutup
- Setelah proses pembelajaran selesai murid melakukan pendinginan dengan berjalan mengitari ruangan disertai dengan bernyanyi. Selanjutnya guru memberi apresiasi kepada murid dan melakukan perbaikan apabila terjadi kesalahan pada saat permainan. Guru mempersilahkan murid untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti. Setelah diberikan penjelasan guru menutup kegiatan dengan berdoa.

g. Permainan Lompat Bangau

Permainan lompat bangau berkonsepkan membelajarkan gerak melompat kepada murid. Pada permainan ini murid melompat pada tempat yang disediakan dan pada kotak terakhir murid menendang bola ke arah gawang sebanyak satu kali.

- 1) Tujuan pembelajaran
Tujuan umum

a) Mengembangkan kemampuan murid untuk memiliki kesadaran tubuh,

kesadaran ruang, dan kesadaran akan arah.

b) Melatih keseimbangan murid.

c) Membelajarkan konsentrasi.

Tujuan khusus

a) Membelajarkan gerakan melompat.

b) Membelajarkan menendang secara terarah.

2) Peralatan

a) Garis *start*.

b) Ubin yang telah diberi tanda.

c) Bola.

d) Gawang.

3) Pengaturan Peralatan

Guru mengatur tempat permainan dengan menyediakan ruangan yang

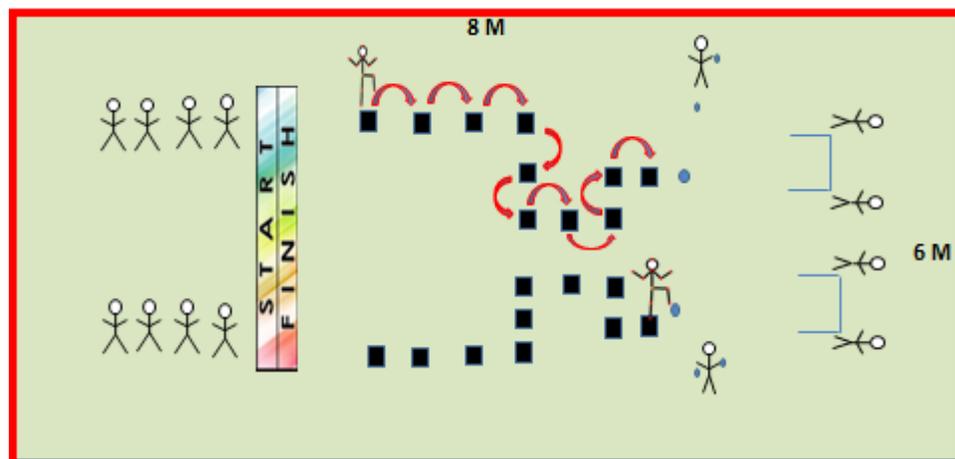
berukuran 10 x 8 M. Ruangan yang telah ada disterilkan dari barang-barang

yang beresiko menimbulkan cedera. Setelah ruangan aman guru menyusun

peralatan permainan yang terdiri dari beberapa garis yang berbentuk kotak,

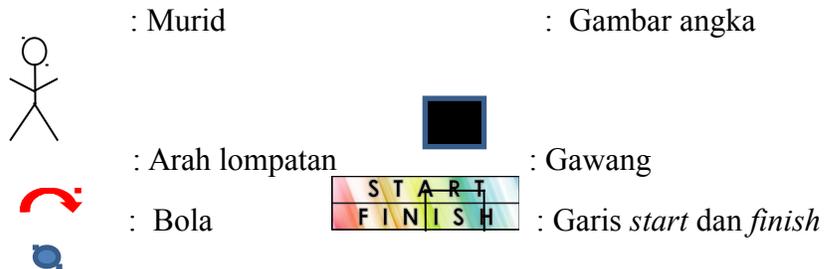
bola, dan gawang. Berikut disajikan gambaran pengaturan tempat

permainan dan tahapan permainan lompat bangau.



Gambar 8
Pengaturan Lapangan dan Peralatan Permainan Lompat Bangau

Ket Gambar:



Ket Kegiatan:

- Murid berdiri di belakang garis *start*.
 - Guru memberi aba-aba mulai.
 - Murid yang berada di barisan depan mulai melompat seperti bangau pada kotak yang telah disediakan.
 - Setelah sampai pada kotak terakhir murid menendang bola ke gawang.
 - Murid yang telah menendang bola menuju belakang gawang.
- d) Durasi Permainan

Durasi permainan menirukan gerak bangau yaitu 15 menit.

5) Skenario Pelaksanaan Pembelajaran

a) Pendahuluan

Guru membariskan peserta didik untuk melakukan doa dan pemanasan. Tahap selanjutnya guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dan memberikan contoh. Dalam memberikan contoh guru mempersilahkan anak untuk bertanya dan memberikan motivasi kepada anak.

b) Inti

- Murid berbaris berbanjar di belakang garis *start*.
- Pada saat guru memberikan aba-aba/membunyikan peluit, murid mulai melompat pada tempat yang telah disediakan.
- Setelah sampai pada kotak terakhir murid menendang bola ke arah gawang.
- Murid yang telah menendang bola bertugas menjaga gawang.

- 5) Permainan dimulai kembali oleh murid yang berada pada barisan depan.
- 6) Kelompok pemenang merupakan kelompok yang paling cepat dan paling banyak memasukan bola.

c) Penutup

Setelah proses pembelajaran selesai murid melakukan pendinginan dengan berjalan mengitari ruangan disertai dengan bernyanyi. Selanjutnya guru memberi apresiasi kepada murid dan melakukan perbaikan apabila terjadi kesalahan pada saat permainan. Guru mempersilahkan murid untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti. Setelah diberikan penjelasan guru menutup kegiatan dengan berdoa.

h. Permainan Lubang Tikus

Permainan lubang tikus berkonsepkan membelajarkan murid gerak merangkak. Pada permainan ini murid merangkak masuk ke dalam lubang yang dibentuk dari kaki yang dilebarkan.

1) Tujuan Permainan

Tujuan umum

- a) Mengembangkan kemampuan murid untuk memiliki kesadaran tubuh, kesadaran ruang, dan kesadaran arah.

- b) Meningkatkan konsentrasi murid.

Tujuan khusus

- a) Mengembangkan gerak hewan merangkak.
- b) Mengembangkan kekuatan tangan sebagai dasar gerak menggelayut.

2) Peralatan

- a) Gambar hewan.
- b) Garis pembatas dari kapur/tali.

3) Pengaturan Peralatan

- b) Saat guru memberi aba-aba mulai murid yang berada pada barisan terdepan mulai merangkak dan membuat barisan.

4) Durasi Permainan

Durasi permainan menirukan gerak ikan sapu-sapu yaitu 7 menit.

5) Skenario Pelaksanaan Pembelajaran

a) Pendahuluan

Guru membariskan peserta didik untuk melakukan doa dan pemanasan. Tahap selanjutnya guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dan memberikan contoh. Dalam memberikan contoh guru mempersilahkan anak untuk bertanya dan memberikan motivasi kepada anak.

b) Inti

- 1) Murid berbaris berbanjar di belakang garis *start*.
- 2) Murid yang berada pada barisan terdepan berdiri dan melebarkan kaki.
- 3) Pada saat guru memberikan aba-aba murid yang berada pada baris kedua merangkak melewati sela-sela kaki kedua temannya.
- 4) Saat murid kedua telah selesai merangkak, murid tersebut berdiri membentuk barisan.
- 5) Murid yang berada pada barisan belakang selanjutnya melakukan

hal yang serupa sampai kelompok mencapai garis *finish*.

c) Penutup

Setelah proses pembelajaran selesai murid melakukan pendinginan dengan berjalan mengitari ruangan disertai dengan bernyanyi. Selanjutnya guru memberi apresiasi kepada murid dan melakukan perbaikan apabila terjadi kesalahan pada saat permainan. Guru mempersilahkan murid untuk bertanya apabila ada yang tidak

dimengerti. Setelah diberikan penjelasan guru menutup kegiatan dengan berdoa.

i. Permainan Ikan Sapu-Sapu

Permainan menirukan gerak ikan sapu-sapu berkonsepkan membelajarkan murid gerakan mendorong. Pada permainan ini murid mendorong kain seperti gerakan membersihkan lantai.

1) Tujuan permainan

Tujuan umum

- a) Mengembangkan kemampuan murid untuk memiliki kesadaran tubuh, kesadaran ruang.

- b) Meningkatkan konsentrasi murid.

Tujuan khusus

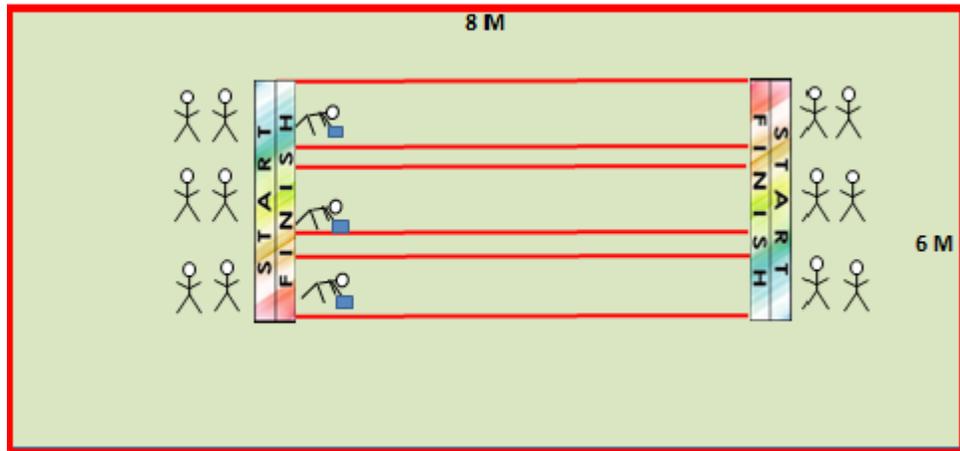
- a) Meningkatkan kekuatan tangan sebagai dasar gerakan menggelantung.

2) Peralatan

- a) Ubin keramik yang telah diberi tanda.
- b) Garis *start*.

3) Pengaturan Peralatan

Guru mengatur tempat permainan dengan menyediakan ruangan yang berukuran 6 x 5 M. Ruangan yang telah ada disterilkan dari barang-barang yang beresiko menimbulkan cedera. Setelah ruangan aman guru menyusun peralatan permainan yang terdiri dari ubin keramik yang telah diberi tanda sebagai rute permainan. Berikut disajikan gambaran pengaturan tempat permainan dan tahapan permainan ikan sapu-sapu.



Gambar 10
Pengaturan Lapangan dan Peralatan Permainan Ikan Sapu-Sapu

Ket Gambar:



: Murid berdiri



: Murid mendorong kain



: Garis *start* dan *finish*

Ket Kegiatan:

- a) Murid berdiri di belakang garis *start*.
 - b) Murid membentuk posisi pus up pada jalur yang telah disediakan dengan tangan memegang kain pel.
 - c) Saat guru memberikan aba-aba yak, murid mulai mendorong kain pel menuju teman di depannya.
 - d) Apa bila murid telah sampai di ujung garis, maka teman yang berada di sisi lainnya melanjutkan kegiatan yang serupa.
- 4) Durasi Permainan

Durasi permainan menirukan gerak ikan sapu-sapu yaitu 10 menit.

- 5) Skenario Pelaksanaan Pembelajaran
 - a) Pendahuluan

Guru membariskan peserta didik untuk melakukan doa dan pemanasan. Tahap selanjutnya guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dan memberikan contoh. Dalam memberikan contoh guru mempersilahkan anak untuk bertanya dan memberikan motivasi kepada anak.

b) Inti

- 1) Murid berbaris di kedua sisi garis dan saling berhadapan.
- 2) Murid yang berada pada barisan paling depan membentuk posisi pus up dengan tangan memegang kain pel/keset.
- 3) Pada saat guru memberikan aba-aba murid mulai mendorong kain pel/keset sampai batas rute.
- 4) Murid yang berada pada barisan di depannya melanjutkan kegiatan yang sama.
- 5) Kegiatan dilakukan sampai semua murid telah melaksanakan kegiatan permainan.

c) Penutup

Setelah proses pembelajaran selesai murid melakukan pendinginan dengan berjalan mengitari ruangan disertai dengan bernyanyi. Selanjutnya guru memberi apresiasi kepada murid dan melakukan perbaikan apabila terjadi kesalahan pada saat permainan. Guru mempersilahkan murid untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti. Setelah diberikan penjelasan guru menutup kegiatan dengan berdoa.

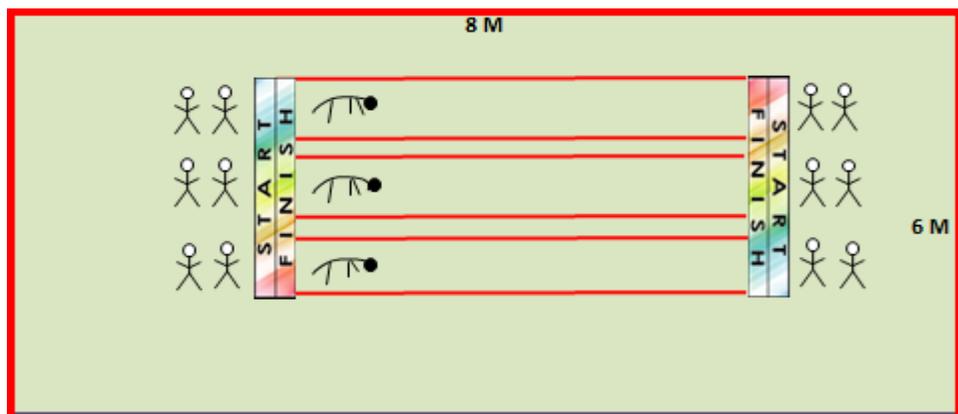
j. Permainan Undur-Undur

Permainan gerak undur-undur berkonsepkan membelajarkan murid mengangkat beban tubuh mereka sendiri. Pada permainan ini murid

membentuk posisi tubuh seperti kayang kemudian bergerak pada rute yang telah ditentukan.

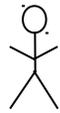
- 1) Tujuan permainan
 - Tujuan umum
 - a) Mengembangkan kemampuan murid untuk memiliki kesadaran arah.
 - Tujuan khusus
 - a) Mengembangkan kekuatan tangan dan tungkai kaki sebagai dasar gerak menggelayung.
- 2) Peralatan
 - a) Ubin keramik yang telah diberi tanda.
 - b) Garis *start*.
- 3) Pengaturan Peralatan

Guru mengatur tempat permainan dengan menyediakan ruangan yang berukuran 6 x 5 M. Ruangan yang telah ada disterilkan dari barang-barang yang beresiko menimbulkan cedera. Setelah ruangan aman guru menyusun peralatan permainan yang terdiri dari ubin keramik yang telah diberi tanda sebagai rute permainan. Berikut disajikan gambaran pengaturan tempat permainan dan tahapan permainan gerak undur-undur.



Gambar 1
Pengaturan Lapangan dan Peralatan Permainan Undur-Undur

Ket Gambar:



: Murid



: Posisi undur-undur



: Garis *start* dan *finish*

Ket Kegiatan:

- a) Murid berdiri di belakang garis *start*.
- b) Murid memperhatikan aba-aba dari guru.
- c) Murid membentuk posisi undur-undur pada jalur yang telah disediakan.
- d) Saat guru memberikan aba-aba mulai murid mulai bergerak dengan posisi undur-undur.
- e) Apa bila murid telah sampai di ujung garis, maka teman yang berada di sisi lainnya melanjutkan kegiatan yang serupa.

4) Durasi Permainan

Durasi permainan menirukan gerak undur-undur yaitu 10 menit.

5) Skenario Pelaksanaan Pembelajaran

a) Pendahuluan

Guru membariskan peserta didik untuk melakukan doa dan pemanasan. Tahap selanjutnya guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dan memberikan contoh. Pada saat memberikan contoh guru mempersilahkan anak untuk bertanya dan memberikan motivasi kepada anak.

b) Inti

- 1) Murid berbaris berbanjar di ujung kedua garis *start*.
- 2) Murid yang berada pada barisan paling depan pada salah satu bagian membentuk sikap undur-undur.

- 3) Pada saat guru memberikan aba-aba, murid mulai bergerak seperti undur-undur sampai batas rute dan melakukan tos dengan teman di depannya.
 - 4) Murid yang berada pada barisan di depannya melanjutkan kegiatan yang sama.
 - 5) Kegiatan dilakukan sampai semua murid telah melaksanakan kegiatan permainan.
- c) Penutup
- Setelah proses pembelajaran selesai murid melakukan pendinginan dengan berjalan mengitari ruangan disertai dengan bernyanyi. Selanjutnya guru memberi apresiasi kepada murid dan melakukan perbaikan apabila terjadi kesalahan pada saat permainan. Guru mempersilahkan murid untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti. Setelah diberikan penjelasan guru menutup kegiatan dengan berdoa.

3. Data Saran Perbaikan dari Ahli

Langkah selanjutnya setelah membuat draf dan merekan bentuk draf dalam CD adalah meminta pendapat dan saran dari para ahli. Pendapat dan saran para ahli dipergunakan untuk memperbaiki kualitas produk yang dibuat. Berikut pendapat dan saran dari para ahli terhadap draf model pembelajaran motorik murid TK .

Tabel 2
Masukan Ahli Terhadap Draft Awal Model Pembelajaran Motorik Murid TK

No	Ahli Materi	Masukan Terhadap Model Pembelajaran
1	Pakar 1 (Prof. Gusril, M.Pd)	1. Instruksi pelaksanaan perlu diperjelas.

2	Pakar 2 (Prof. Dr. Sayuti Syahara)	1. Instrumen perlu diperjelas. 2. Tujuan pembelajaran di pertajam.
3	Guru TK (Yet)	1. Instruksi pelaksanaan kegiatan perlu diperjelas.

Berdasarkan masukan para ahli maka model pembelajaran motorik murid TK mengalami beberapa perbaikan. Perbaikan dilakukan pada, instruksi pelaksanaan kegiatan, instrumen dan tujuan pembelajaran. Langkah selanjutnya setelah draf awal diperbaiki adalah melakukan uji coba produk. Berikut ditampilkan hasil uji coba produk.

B. Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan tahapan mengujicobakan produk yang telah di desain kepada subjek. Uji coba produk pada model pembelajaran mototik murid TK dilakukan sebanyak tiga tahap. Pertama uji coba draf dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak dan efektif diujicobakan. Uji coba draf pada penelitian ini dilaksanakan di TK Samudera dengan melibatkan 15 murid dengan diajar dua orang guru. Kedua uji skala kecil dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak dipergunakan pada lingkup yang sebenarnya. Uji skala kecil pada penelitian ini dilaksanakan di TK Samudera dengan melibatkan 20 murid dengan diajar dua orang guru. Ketiga uji skala besar dilakukan pada lingkup yang lebih besar. Uji skala besar dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan dapat dipergunakan dan efektif pada lingkup yang lebih luas. Uji coba skala besar pada penelitian ini dilaksanakan di dua tempat pertama TK Bhayangkari dengan melibatkan 15 murid yang diajar

oleh dua orang guru kedua di TK Perwari II dengan melibatkan 20 murid yang diajar oleh dua orang guru.

Rentang skor penilaian pada instrumen menggunakan skala empat yang kemudian dianalisis sehingga mendapatkan data yang diinginkan. Berikut disajikan data uji coba produk model pembelajaran motorik murid TK :

1. Data Uji Coba Produk

Tabel 3
Data Hasil Validasi Ahli dan Guru Terhadap Uji Draft

Kode Permainan	Kode Ahli	Nomor Pernyataan										Σ
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
		Hasil Penilaian										
P 1	A1	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	37
	A2	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	37
	G	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	38
P 2	A1	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	35
	A2	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	36
	G	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	36
P 3	A1	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	36
	A2	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	36
	G	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	36
P 4	A1	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	37
	A2	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	37
	G	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	38
P 5	A1	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	35
	A2	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	36
	G	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	36
P 6	A1	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	36
	A2	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	35
	G	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	36
P 7	A1	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	37
	A2	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	37
	G	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	38
P 8	A1	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	36
	A2	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	35
	G	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	36
P 9	A1	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	37
	A2	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	37
	G	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	38
P 10	A1	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	35
	A2	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	37

	G	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	38
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Keterangan:

P1: Permainan Tebak Hewan

P6: Permainan Loncat Kangguru

P2: Permainan Ular Mencari Makna

P7: Permainan Lompat Bangau

P3: Permainan Lari *Cheetah*

P8: Permainan Lubang Tikus

P4: Permainan Mencari Hewan

P9: Permainan Ikan Sapu-Sapu

P5: Permainan Mengambil Hewan

P10: Permainan Undur-Undur

A1: Ahli 1

G1: Guru 1

A2: Ahli 2

Tabel 4

Perhitungan Normatif Katagorisasi Kesesuaian Oleh Ahli dan Guru Pada Setiap Permainan Dalam Uji Coba Draf

Formula	Interval	Kategori
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 25$	Kurang Sesuai
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$25 \leq X < 35$	Cukup Sesuai
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$35 \leq X$	Sesuai

Keterangan:

X: Jumlah skor subyek μ : Mean ideal σ : Standar devisiasi ideal

Berdasarkan perhitungan normatif katagorisasi kesesuaian, maka dapat diketahui distribusi frekuensi penilaian oleh para ahli dan guru. Pada tabel selanjutnya akan disajikan distribusi frekuensi penilaian.

Tabel 5

Distribusi Frekuensi Penilaian Kesesuaian Uji Draf Oleh Ahli dan Guru Pada Setiap Model Pembelajaran Motorik Murid TK

Permainan		Kategori		
		Kurang Sesuai	Cukup Sesuai	Sesuai
P1	F	0	0	3
	%	0	0	100
P2	F	0	0	3
	%	0	0	100
P3	F	0	0	3
	%	0	0	100
P4	F	0	0	3
	%	0	0	100
P5	F	0	0	3
	%	0	0	100
P6	F	0	0	3

	%	0	0	100
P7	F	0	0	3
	%	0	0	100
P8	F	0	0	3
	%	0	0	100
P9	F	0	0	3
	%	0	0	100
P10	F	0	0	3
	%	0	0	100

Keterangan:

F: Frekuensi %: Persen

Berdasarkan perhitungan distribusi frekuensi diketahui bahwa model pembelajaran motorik murid TK yang disusun berada pada interval $X < 35$ dengan katagori sesuai. Katagori yang diperoleh menjadi dasar peneliti untuk melakukan uji coba pembelajaran motorik murid TK pada skala kecil.

2. Data Uji Coba Skala Kecil

Setelah draf awal model pembelajaran motorik murid TK tervalidasi. Langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba skala kecil. Pada penelitian ini uji coba skala kecil dilakukan di TK Samudera dengan jumlah murid sebanyak 20 anak yang diajar oleh dua guru. Dari pelaksanaan uji coba skala kecil peneliti memperoleh tiga data yaitu (1) data hasil observasi model pembelajaran motorik murid TK , (2) data hasil observasi keefektifan model pembelajaran motorik murid TK , (3) data masukan terhadap model pembelajaran motorik murid TK .

Data uji coba skala kecil diperoleh dari 10 item pertanyaan yang diajukan kepada ahli. Dalam item pertanyaan terdapat empat skala penilaian yang berbeda. Data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan skala likert sehingga diperoleh penilaian model yang dilakukan. Berikut disajikan data validasi dan

distribusi frekuensi penilaian kesesuaian oleh ahli pada uji coba skala kecil model pembelajaran motorik murid TK .

Tabel 6
Data Hasil Validasi Ahli dan Guru Terhadap Keseluruhan Permainan Skala Kecil

Kode Permainan	Kode Ahli	Nomor Pernyataan										Σ
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
		Hasil Penilaian										
P 1	A1	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	35
	A2	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	36
	G	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	37
P 2	A1	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	35
	A2	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	35
	G	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	36
P 3	A1	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	36
	A2	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	35
	G	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	35
P 4	A1	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	36
	A2	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	37
	G	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	37
P 5	A1	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	36
	A2	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	35
	G	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	36
P 6	A1	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	36
	A2	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	35
	G	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	36
P 7	A1	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	36
	A2	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	36
	G	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	38
P 8	A1	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	35
	A2	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	35
	G	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	36
P 9	A1	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	37
	A2	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	36
	G	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	38
P 10	A1	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	35
	A2	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	36
	G	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	37

Keterangan:

P1: Permainan Tebak Hewan

P6: Permainan Loncat Kangguru

P2: Permainan Ular Mencari Makna

P7: Permainan Lompat Bangau

P3: Permainan Lari *Cheetah*
 P4: Permainan Mencari Hewan
 P5: Permainan Mengambil Hewan
 A1: Ahli 1
 A2: Ahli 2

P8: Permainan Lubang Tikus
 P9: Permainan Ikan Sapu-Sapu
 P10: Permainan Undur-Undur
 G1: Guru 1

Tabel 7
 Perhitungan Normatif Katagorisasi Kesesuaian oleh Ahli dan Guru
 Pada Setiap Permainan Dalam Uji Coba Skala Kecil

Formula	Interval	Kategori
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 25$	Kurang Sesuai
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$25 \leq X < 35$	Cukup Sesuai
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$35 \leq X$	Sesuai

Keterangan:

X: jumlah skor subyek μ : mean ideal σ : standar devisiasi ideal

Berdasarkan perhitungan normatif katagorisasi kesesuaian, dapat diketahui distribusi frekuensi penilaian oleh para ahli dan guru. Berikut disajikan data distribusi frekuensi penilaian kesesuaian dalam uji coba skala kecil.

Tabel 8
 Distribusi Frekuensi Penilaian Kesesuaian Oleh Ahli dan Guru
 Pada Setiap Permainan Dalam Uji Coba Skala Kecil

Permainan		Kategori		
		Kurang Sesuai	Cukup Sesuai	Sesuai
P1	F	0	0	3
	%	0	0	100
P2	F	0	0	3
	%	0	0	100
P3	F	0	0	3
	%	0	0	100
P4	F	0	0	3
	%	0	0	100
P5	F	0	0	3
	%	0	0	100
P6	F	0	0	3
	%	0	0	100
P7	F	0	0	3
	%	0	0	100
P8	F	0	0	3
	%	0	0	100

P9	F	0	0	3
	%	0	0	100
P10	F	0	0	3
	%	0	0	100

Keterangan:

F : Frekuensi %: Persen

Berdasarkan data pada tabel frekuensi diketahui bahwa jumlah nilai pada uji coba skala kecil berada pada interval $35 \leq X$. Data interval kemudian didistribusikan pada frekuensi penilaian. Pada tabel distribusi penilaian interval, skor $35 \leq X$ masuk dalam katagori sesuai. Berdasarkan katagori tersebut maka secara tidak langsung *observer* berpendapat model pembelajaran motorik murid TK sesuai diajarkan pada murid TK .

Langkah selanjutnya setelah mengetahui kesesuaian *observer* adalah melihat keefektifan model pembelajaran motorik murid TK . Penilaian keefektifan model pembelajaran dilakukan menggunakan skala likert dengan rentang 1-4. Keefektifan yang dinilai pada permainan ini adalah keefektifan psikomotor yang disesuaikan dengan kurikulum murid TK . Berikut disajikan penilaian keefektifan permodel pembelajaran motorik murid TK .

a. Data Keefektifan Permainan Tebak Hewan

Tabel 9
Data Hasil Observasi Keefektifan Uji Coba Skala Kecil
Model Pembelajaran Motorik Permainan Tebak Hewan

Permainan	Kode Ahli	Nomor Pernyataan										Σ
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tebak Hewan	A1	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	35
	A2	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	35
	G1	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	36

Keterangan:

A1: Ahli 1

A2: Ahli 2

G1: Guru 1

Tabel 10
Perhitungan Normatif dan Distribusi Frekuensi Katagorisasi Penilaian
Ahli dan Guru Terhadap Keefektifan Permainan Tebak Hewan
Dalam Uji Coba Skala Kecil

Formula	Interval	Kategori	F	%
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 25$	Kurang Efektif	0	0
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$25 \leq X < 35$	Cukup Efektif	0	0
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$35 \leq X$	Efektif	3	100
Jumlah			3	100

Keterangan:

X: jumlah skor subyek

μ : mean ideal

σ : standar deviasi ideal

Tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah nilai yang diberikan ketiga *observer* berada pada interval $35 \leq X$. Angka tersebut berarti masuk dalam kategori efektif. Ketiga *observer* (100%) menilai permainan tebak hewan dalam uji coba skala kecil efektif dilaksanakan dalam pembelajaran.

b. Data Keefektifan Permainan Ular Mencari Makan

Tabel 11
Data Hasil Observasi Keefektifan Uji Coba Skala Kecil
Model Pembelajaran Motorik Permainan Ular Mencari Makan

Permainan	Kode Ahli	Nomor Pernyataan										Σ
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
		Hasil Penilaian										
Ular Makan	A1	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	36
	A2	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	35
	G	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	37

Keterangan:

A1: Ahli 1

A2: Ahli 2

G1: Guru 1

Tabel 12
Perhitungan Normatif dan Distribusi Frekuensi Katagorisasi Penilaian
Ahli dan Guru Terhadap Keefektifan Permainan Ular Mencari Makan
Dalam Uji Coba Skala Kecil

Formula	Interval	Kategori	F	%
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 25$	Kurang Efektif	0	0
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$25 \leq X < 35$	Cukup Efektif	0	0
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$35 \leq X$	Efektif	3	100
Jumlah			3	100

Keterangan:

X : jumlah skor subyek μ : mean ideal σ : standar deviasi ideal

Tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah nilai yang diberikan ketiga *observer* berada pada interval $35 \leq X$. Angka tersebut berarti masuk dalam kategori efektif. Ketiga *observer* (100%) menilai permainan ular mencari makan dalam uji coba skala kecil efektif dilaksanakan dalam pembelajaran.

c. Data Keefektifan Permainan Lari *Cheetah*

Tabel 13
Data Hasil Observasi Keefektifan Uji Coba Skala Kecil
Model Pembelajaran Motorik Permainan Lari *Cheetah*

Permainan	Kode Ahli	Nomor Pernyataan										Σ
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
		Hasil Penilaian										
Lari <i>Cheetah</i>	A1	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	36
	A2	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	35
	G	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3

Keterangan:

A1: Ahli 1

A2: Ahli 2

G1: Guru 1

Tabel 14
Perhitungan Normatif dan Distribusi Frekuensi Katagorisasi Penilaian
Ahli dan Guru Terhadap Keefektifan Permainan Lari *Cheetah*
Dalam Uji Coba Skala Kecil

Formula	Interval	Kategori	F	%
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 25$	Kurang Efektif	0	0
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$25 \leq X < 35$	Cukup Efektif	0	0
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$35 \leq X$	Efektif	3	100
Jumlah			3	100

Keterangan:

X : jumlah skor subyek μ : mean ideal σ : standar deviasi ideal

Tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah nilai yang diberikan ketiga *observer* berada pada interval $35 \leq X$. Angka tersebut berarti masuk dalam kategori efektif. Ketiga *observer* (100%) menilai permainan lari *cheetah* dalam uji coba skala kecil efektif dilaksanakan dalam pembelajaran.

d. Data Keefektifan Permainan Mencari Hewan

Tabel 15
Data Hasil Observasi Keefektifan Uji Coba Skala Kecil
Model Pembelajaran Motorik Permainan Mencari Hewan

Permainan	Kode Ahli	Nomor Pernyataan										Σ
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
		Hasil Penilaian										
Mencari Hewan	A1	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	37
	A2	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	35
	G	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	36

Keterangan:

A1: Ahli 1

A2: Ahli 2

G1: Guru 1

Tabel 16
Perhitungan Normatif dan Distribusi Frekuensi Katagorisasi Penilaian
Ahli dan Guru Terhadap Keefektifan Permainan Mencari Hewan
Dalam Uji Coba Skala Kecil

Formula	Interval	Kategori	F	%
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 25$	Kurang Efektif	0	0
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$25 \leq X < 35$	Cukup Efektif	0	0
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$35 \leq X$	Efektif	3	100
Jumlah			3	100

Keterangan:

X : jumlah skor subyek μ : mean ideal σ : standar deviasi ideal

Tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah nilai yang diberikan ketiga *observer* berada pada interval $35 \leq X$. Angka tersebut berarti masuk dalam kategori efektif. Ketiga *observer* (100%) menilai permainan mencari hewan dalam uji coba skala kecil efektif dilaksanakan dalam pembelajaran.

e. Data Keefektifan Permainan Mengambil Hewan

Tabel 17
Data Hasil Observasi Keefektifan Uji Coba Skala Kecil
Model Pembelajaran Motorik Permainan Mengambil Hewan

Permainan	Kode Ahli	Nomor Pernyataan										Σ
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
		Hasil Penilaian										
Loncat Kangguru	A1	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	37
	A2	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	35
	G	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	36

Keterangan:

A1: Ahli 1

A2: Ahli 2

G1: Guru 1

Tabel 18
Perhitungan Normatif dan Distribusi Frekuensi Katagorisasi Penilaian
Ahli dan Guru Terhadap Keefektifan Permainan Mengambil Hewan
Dalam Uji Coba Skala Kecil

Formula	Interval	Kategori	F	%
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 25$	Kurang Efektif	0	0
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$25 \leq X < 35$	Cukup Efektif	0	0
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$35 \leq X$	Efektif	3	100
Jumlah			3	100

Keterangan:

X : jumlah skor subyek μ : mean ideal σ : standar deviasi ideal

Tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah nilai yang diberikan ketiga *observer* berada pada interval $35 \leq X$. Angka tersebut berarti masuk dalam kategori efektif. Ketiga *observer* (100%) menilai permainan loncat kangguru dalam uji coba skala kecil efektif dilaksanakan dalam pembelajaran.

f. Data Keefektifan Permainan Loncat Kangguru

Tabel 19
Data Hasil Observasi Keefektifan Uji Coba Skala Kecil
Model Pembelajaran Motorik Permainan Loncat Kangguru

Permainan	Kode Ahli	Nomor Pernyataan										Σ
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
		Hasil Penilaian										
Loncat Kangguru	A1	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	38
	A2	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	35
	G	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	36

Keterangan:

A1: Ahli 1

A2: Ahli 2

G1: Guru 1

Tabel 20
Perhitungan Normatif dan Distribusi Frekuensi Katagorisasi Penilaian
Ahli dan Guru Terhadap Keefektifan Permainan Loncat Kangguru
Dalam Uji Coba Skala Kecil

Formula	Interval	Kategori	F	%
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 25$	Kurang Efektif	0	0
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$25 \leq X < 35$	Cukup Efektif	0	0
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$35 \leq X$	Efektif	3	100
Jumlah			3	100

Keterangan:

X : jumlah skor subyek μ : mean ideal σ : standar deviasi ideal

Tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah nilai yang diberikan ketiga *observer* berada pada interval $35 \leq X$. Angka tersebut berarti masuk dalam kategori efektif. Ketiga *observer* (100%) menilai permainan loncat kangguru dalam uji coba skala kecil efektif dilaksanakan dalam pembelajaran.

g. Data Keefektifan Permainan Lompat Bangau

Tabel 21
Data Hasil Observasi Keefektifan Uji Coba Skala Kecil
Model Pembelajaran Motorik Permainan Lompat Bangau

Permainan	Kode Ahli	Nomor Pernyataan										Σ
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
		Hasil Penilaian										
Lompat Bangau	A1	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	37
	A2	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	35
	G	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	36

Keterangan:

A1: Ahli 1

A2: Ahli 2

G1: Guru 1

Tabel 22
Perhitungan Normatif dan Distribusi Frekuensi Katagorisasi Penilaian
Ahli dan Guru Terhadap Keefektifan Permainan Lompat Bangau
Dalam Uji Coba Skala Kecil

Formula	Interval	Kategori	F	%
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 25$	Kurang Efektif	0	0
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$25 \leq X < 35$	Cukup Efektif	0	0
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$35 \leq X$	Efektif	3	100
Jumlah			3	100

Keterangan:

X : jumlah skor subyek μ : mean ideal σ : standar deviasi ideal

Tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah nilai yang diberikan ketiga *observer* berada pada interval $35 \leq X$. Angka tersebut berarti masuk dalam kategori efektif. Ketiga *observer* (100%) menilai permainan lompat bangau dalam uji coba skala kecil efektif dilaksanakan dalam pembelajaran.

h. Data Keefektifan Permainan Lubang Tikus

Tabel 23
Data Hasil Observasi Keefektifan Uji Coba Skala Kecil
Model Pembelajaran Motorik Permainan Lubang Tikus

Permainan	Kode Ahli	Nomor Pernyataan										Σ
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
		Hasil Penilaian										
Lubang Tikus	A1	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	35
	A2	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	35
	G	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	35

Keterangan:

A1: Ahli 1

A2: Ahli 2

G1: Guru 1

Tabel 24
Perhitungan Normatif dan Distribusi Frekuensi Katagorisasi Penilaian
Ahli dan Guru Terhadap Keefektifan Permainan Lubang Tikus
Dalam Uji Coba Skala Kecil

Formula	Interval	Kategori	F	%
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 25$	Kurang Efektif	0	0
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$25 \leq X < 35$	Cukup Efektif	0	0
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$35 \leq X$	Efektif	3	100
Jumlah			3	100

Keterangan:

X : jumlah skor subyek μ : mean ideal σ : standar deviasi ideal

Tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah nilai yang diberikan ketiga *observer* berada pada interval $35 \leq X$. Angka tersebut berarti masuk dalam kategori efektif. Ketiga *observer* (100%) menilai permainan lubang tikus dalam uji coba skala kecil efektif dilaksanakan dalam pembelajaran.

i. Data Keefektifan Permainan Ikan Sapu-Sapu

Tabel 25
Data Hasil Observasi Keefektifan Uji Coba Skala Kecil
Model Pembelajaran Motorik Permainan Ikan Sapu-Sapu

Permainan	Kode Ahli	Nomor Pernyataan										Σ
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
		Hasil Penilaian										
Ikan Sapu2	A1	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	36
	A2	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	35
	G	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	36

Keterangan:

A1: Ahli 1

A2: Ahli 2

G1: Guru 1

Tabel 26
Perhitungan Normatif dan Distribusi Frekuensi Katagorisasi Penilaian
Ahli dan Guru Terhadap Keefektifan Permainan Ikan Sapu-Sapu
Dalam Uji Coba Skala Kecil

Formula	Interval	Kategori	F	%
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 25$	Kurang Efektif	0	0
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$25 \leq X < 35$	Cukup Efektif	0	0
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$35 \leq X$	Efektif	3	100
Jumlah			3	100

Keterangan:

X : jumlah skor subyek μ : mean ideal σ : standar deviasi ideal

Tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah nilai yang diberikan ketiga *observer* berada pada interval $35 \leq X$. Angka tersebut berarti masuk dalam kategori efektif. Ketiga *observer* (100%) menilai permainan ikan sapu-sapu dalam uji coba skala kecil efektif dilaksanakan dalam pembelajaran.

j. Data Keefektifan Permainan Undur-Undur

Tabel 27
Data Hasil Observasi Keefektifan Uji Coba Skala Kecil
Model Pembelajaran Motorik Permainan Undur-Undur

Permainan	Kode Ahli	Nomor Pernyataan										Σ
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
		Hasil Penilaian										
Undur-Undur	A1	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	38
	A2	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	35
	G	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	36

Keterangan:

A1: Ahli 1

A2: Ahli 2

G1: Guru 1

Tabel 28
Perhitungan Normatif dan Distribusi Frekuensi Katagorisasi Penilaian
Ahli dan Guru Terhadap Keefektifan Permainan Undur-Undur
Dalam Uji Coba Skala Kecil

Formula	Interval	Kategori	F	%
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 25$	Kurang Efektif	0	0
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$25 \leq X < 35$	Cukup Efektif	0	0
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$35 \leq X$	Efektif	3	100
Jumlah			3	100

Keterangan:

X : jumlah skor subyek μ : mean ideal σ : standar deviasi ideal

Tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah nilai yang diberikan ketiga *observer* berada pada interval $35 \leq X$. Angka tersebut berarti masuk dalam kategori efektif. Ketiga *observer* (100%) menilai permainan undur-undur dalam uji coba skala kecil efektif dilaksanakan dalam pembelajaran.

Dari hasil uji coba skala kecil yang telah dilaksanakan. Para ahli memberi masukan terhadap hasil uji coba yang dilakukan. Saran yang diberikan bertujuan untuk memperbaiki produk pada uji coba skala besar. Berikut masukan para ahli terhadap pelaksanaan uji coba skala kecil.

Tabel 29
Masukan Ahli Materi Terhadap Keseluruhan Model Pembelajaran
Motorik Pada Uji Coba Skala Kecil

Ahli Materi	Masukan Model Pembelajaran Motorik dengan Permainan Formula Segitiga Emas
Pakar 1 (Shj)	Hasil video di perbaiki
Pakar 2 (Psc)	Sudah Baik

Guru Penjas (Spj)	Sudah Baik
-------------------	------------

Pengembangan model pembelajaran harus memperhatikan beberapa sudut pandang salah satunya tanggapan dari murid. Tanggapan dari murid penting diperhatikan karena murid yang menjadi objek sasaran dari produk yang dibuat. Berikut tanggapan murid akan model pembelajaran motorik pada uji coba skala kecil.

Tabel 30
Data Rekapitulasi Kuesioner Untuk Murid Pada Uji Coba Skala Kecil

No	Pertanyaan	Jumlah Jawaban		Persentase (%)	
		Ya 	Tidak 	Ya 	Tidak 
1	Apakah murid senang melakukan permainan motorik ?	20	0	100%	0%
2	Apakah permainan mudah dilaksanakan?	19	1	95%	5%
3	Apakah murid semangat dalam melakukan permainan?	19	1	95%	5%
4	Apakah peralatan yang dipergunakan dalam permainan menarik?	18	2	90%	10%
5	Apakah peralatan yang dipergunakan aman?	19	1	95%	5%
6	Apakah peraturan permainan mudah di mengerti?	18	2	90%	10%
7	Apakah permainan yang dilakukan aman?	19	2	95%	5%

Berdasarkan rekapitulasi tabel kuesioner murid diketahui bahwa respon murid terhadap model permainan motorik sangat baik. Katagori ini terlihat dari

persentase pada setiap pertanyaan. Berikut deskripsi persentase murid pada setiap item. Pada pertanyaan pertama yang menanyakan apakah murid senang melakukan aktivitas pembelajaran melalui model permainan motorik bertemakan hewan menunjukkan bahwa 100% murid menjawab senang atau memilih ikon senyum dan 0% murid menjawab tidak senang atau memilih ikon kecewa. Pada pertanyaan kedua yang menanyakan apakah murid mudah melaksanakan aktivitas permainan motorik bertemakan hewan menunjukkan bahwa 95% murid menjawab senang atau memilih ikon senyum dan 5% murid menjawab tidak senang atau memilih ikon kecewa. Pada pertanyaan ketiga yang menanyakan apakah murid semangat melaksanakan aktivitas pembelajaran melalui model permainan motorik bertemakan hewan menunjukkan bahwa 95% murid menjawab senang atau memilih ikon senyum dan 5% murid menjawab tidak senang atau memilih ikon kecewa. Pada pertanyaan keempat yang menanyakan apakah peralatan yang dipergunakan menarik, menunjukkan bahwa 90% murid menjawab senang atau memilih ikon senyum dan 10% murid menjawab tidak senang atau memilih ikon kecewa. Pada pertanyaan kelima yang menanyakan apakah peralatan yang dipergunakan aman, menunjukkan bahwa 95% murid menjawab senang atau memilih ikon senyum dan 5% murid menjawab tidak senang atau memilih ikon kecewa. Pada pertanyaan keenam yang menanyakan apakah peraturan permainan mudah di mengerti, menunjukkan bahwa 90% murid menjawab senang atau memilih ikon senyum dan 10% murid menjawab tidak senang atau memilih ikon kecewa.

Pada pertanyaan ketuju yang menanyakan apakah permainan yang dilakukan aman, menunjukkan bahwa 95% murid menjawab senang atau memilih ikon senyum dan 5% murid menjawab tidak senang atau memilih ikon kecewa.

3. Data Uji Coba Skala Besar

Setelah dilakukan uji coba skala kecil dan revisi dari masukan para ahli terhadap draf model. Langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba skala besar. Uji coba skala besar merupakan pengujian model dengan subjek yang lebih besar. Tujuan uji coba skala besar adalah untuk mengetahui apakah produk yang dibuat dapat dipergunakan terhadap subjek yang lebih luas. Uji coba skala besar pada model pembelajaran motorik murid TK dilaksanakan di dua tempat yaitu pada TK Bhayangkari dan TK Perwari II. Pada TK Bhayangkari II pengujian dilakukan pada 15 murid yang diajar oleh dua guru. Pada TK Perwari pengujian dilakukan pada 20 murid yang diajar oleh satu guru.

Berdasarkan hasil uji coba skala besar diperoleh tiga data dari ahli materi dan ahli pembelajaran. Tiga data yang diperoleh terdiri dari, (1) data hasil observasi model pembelajaran motorik murid TK, (2) data hasil observasi keefektifan model pembelajaran motorik murid TK, (3) data masukan terhadap model pembelajaran motorik murid TK. Data uji coba skala besar diperoleh dari item pertanyaan yang diajukan kepada para ahli. Data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan skala likert. Berikut disajikan data uji coba skala besar pada pengembangan model pembelajaran motorik murid TK.

Tabel 31
Data Hasil Validasi Ahli dan Guru Terhadap Keseluruhan Permainan Skala Besar

Kode Permainan	Kode Ahli	Nomor Pernyataan										Σ
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
		Hasil Penilaian										
P1	A1	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	37
	A2	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	35
	G1	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	38
	G2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	37
P2	A1	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	36
	A2	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	35
	G1	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	36
	G2	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	37
P3	A1	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	38
	A2	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	35
	G1	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	36
	G2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	38
P4	A1	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	37
	A2	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	35
	G1	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	37
	G2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	38
P5	A1	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	37
	A2	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	35
	G1	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	36
	G2	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	36
P6	A1	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	37
	A2	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	35
	G1	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	37
	G2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	37
P7	A1	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	37
	A2	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	35
	G1	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	38
	G2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	37
P8	A1	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	36
	A2	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	35
	G1	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	37
	G2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	38
P9	A1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	38
	A2	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	35
	G1	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	38
	G2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	38

P10	A1	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	36
	A2	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	35
	G1	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	37
	G2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	38

Tabel 32
Perhitungan Normatif Katagorisasi Penilaian
Ahli dan Guru Pada Setiap Permainan Uji Coba Skala Besar

Formula	Interval	Kategori
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 25$	Kurang Sesuai
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$25 \leq X < 35$	Cukup Sesuai
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$35 \leq X$	Sesuai

Keterangan:

X : jumlah skor subyek μ : mean ideal σ : standar deviasi ideal

Berdasarkan rumus perhitungan normatif katagorisasi kesesuaian, maka dapat diketahui katagori penilaian oleh para ahli dan guru. Pada tabel selanjutnya disajikan tabel distribusi frekuensi permainan dalam uji coba skala besar.

Tabel 33
Distribusi Frekuensi Penilaian Kesesuaian Model Oleh Ahli dan Guru
Pada Setiap Permainan Dalam Uji Coba Skala Besar

Permainan		Kategori		
		Kurang Sesuai	Cukup Sesuai	Sesuai
P1	F	0	0	4
	%	0	0	100
P2	F	0	0	4
	%	0	0	100
P3	F	0	0	4
	%	0	0	100
P4	F	0	0	4
	%	0	0	100
P5	F	0	0	4
	%	0	0	100
P6	F	0	0	4
	%	0	0	100
P7	F	0	0	4
	%	0	0	100
P8	F	0	0	4
	%	0	0	100
P9	F	0	0	4

	%	0	0	100
P10	F	0	0	4
	%	0	0	100

Keterangan:

F : Frekuensi %: Persen

Berdasarkan data pada tabel frekuensi diketahui bahwa jumlah nilai pada uji coba skala besar berada pada interval $35 \leq X$. Data interval kemudian didistribusikan pada frekuensi penilaian. Pada tabel distribusi penilaian interval, skor $35 \leq X$ masuk dalam katagori sesuai. Berdasarkan katagori tersebut maka secara tidak langsung *observer* berpendapat model pembelajaran motorik murid TK sesuai di ajarkan pada murid TK .

Langkah selanjutnya setelah mengetahui kesesuaian *observer* adalah melihat keefektifan model pembelajaran motorik murid TK . Penilaian keefektifan model pembelajaran dilakukan menggunakan skala likert dengan rentang 1-4. Keefektifan yang dinilai pada permainan ini adalah keefektifan psikomotor yang disesuaikan dengan kurikulum murid TK . Berikut disajikan penilaian keefektifan permodel pembelajaran motorik murid TK .

a. Data Keefektifan Permainan Tebak Hewan

Tabel 34
Data Hasil Observasi Keefektifan Uji Coba Skala Besar
Model Pembelajaran Motorik Permainan Tebak Hewan

Permainan	Kode Ahli	Nomor Pernyataan										Σ
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
		Hasil Penilaian										
Tebak Hewan	A1	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	35
	A2	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	35
	G1	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	36
	G2	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	37

Keterangan:

A1: Ahli 1

A2: Ahli 2

G1: Guru 1

G2: Guru 2

Tabel 35
Perhitungan Normatif dan Distribusi Frekuensi Katagorisasi Penilaian
Ahli dan Guru Terhadap Keefektifan Permainan Tebak Hewan
Dalam Uji Coba Skala Besar

Formula	Interval	Kategori	F	%
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 25$	Kurang Efektif	0	0
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$25 \leq X < 35$	Cukup Efektif	0	0
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$35 \leq X$	Efektif	4	100
Jumlah			4	100

Keterangan:

X : jumlah skor subyek

μ : mean ideal

σ : standar deviasi ideal

Tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah nilai yang diberikan keempat *observer* berada pada interval $35 \leq X$. Angka tersebut berarti masuk dalam kategori efektif. Keempat *observer* (100%) menilai permainan tebak hewan dalam uji coba skala besar efektif dilaksanakan dalam pembelajaran.

b. Data Keefektifan Permainan Ular Mencari Makan

Tabel 52
Data Hasil Observasi Keefektifan Uji Coba Skala Besar
Model Pembelajaran Motorik Permainan Ular Mencari Makan

Permainan	Kode Ahli	Nomor Pernyataan										Σ
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
		Hasil Penilaian										
Ular Makan	A1	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	36
	A2	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	35
	G1	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	37
	G2	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	36

Keterangan:

A1: Ahli 1

A2: Ahli 2

G1: Guru 1

G2: Guru2

Tabel 36
Perhitungan Normatif dan Distribusi Frekuensi Katagorisasi Penilaian
Ahli dan Guru Terhadap Keefektifan Permainan Ular Mencari Makan
Dalam Uji Coba Skala Besar

Formula	Interval	Kategori	F	%
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 25$	Kurang Efektif	0	0
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$25 \leq X < 35$	Cukup Efektif	0	0
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$35 \leq X$	Efektif	4	100
Jumlah			4	100

Keterangan:

X : jumlah skor subyek μ : mean ideal σ : standar deviasi ideal

Tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah nilai yang diberikan keempat *observer* berada pada interval $35 \leq X$. Angka tersebut berarti masuk dalam kategori efektif. Keempat *observer* (100%) menilai permainan ular mencari makan dalam uji coba skala besar efektif dilaksanakan dalam pembelajaran.

c. Data Keefektifan Permainan Lari *Cheetah*

Tabel 37
Data Hasil Observasi Keefektifan Uji Coba Skala Besar
Model Pembelajaran Motorik Permainan Lari *Cheetah*

Permainan	Kode Ahli	Nomor Pernyataan										Σ
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
		Hasil Penilaian										
Lari <i>Cheetah</i>	A1	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	36
	A2	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	35
	G1	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	36
	G2	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	37

Keterangan:

A1: Ahli 1

A2: Ahli 2

G1: Guru 1

G2: Guru2

Tabel 38
Perhitungan Normatif dan Distribusi Frekuensi Katagorisasi Penilaian
Ahli dan Guru Terhadap Keefektifan Permainan Lari *Cheetah*
Dalam Uji Coba Skala Besar

Formula	Interval	Kategori	F	%
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 25$	Kurang Efektif	0	0
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$25 \leq X < 35$	Cukup Efektif	0	0
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$35 \leq X$	Efektif	4	100
Jumlah			4	100

Keterangan:

X : jumlah skor subyek μ : mean ideal σ : standar deviasi ideal

Tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah nilai yang diberikan keempat *observer* berada pada interval $35 \leq X$. Angka tersebut berarti masuk dalam kategori efektif. Keempat *observer* (100%) menilai permainan lari *cheetah* dalam uji coba skala besar efektif dilaksanakan dalam pembelajaran.

d. Data Keefektifan Permainan Mencari Hewan

Tabel 39
Data Hasil Observasi Keefektifan Uji Coba Skala Besar
Model Pembelajaran Motorik Permainan Mencari Hewan

Permainan	Kode Ahli	Nomor Pernyataan										Σ
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
		Hasil Penilaian										
Mencari Hewan	A1	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	37
	A2	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	35
	G1	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	36
	G2	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	37

Keterangan:

A1: Ahli 1

A2: Ahli 2

G1: Guru 1

G2: Guru2

Tabel 40
Perhitungan Normatif dan Distribusi Frekuensi Katagorisasi Penilaian Ahli dan Guru Terhadap Keefektifan Permainan Mencari Hewan Dalam Uji Coba Skala Besar

Formula	Interval	Kategori	F	%
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 25$	Kurang Efektif	0	0
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$25 \leq X < 35$	Cukup Efektif	0	0
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$35 \leq X$	Efektif	4	100
Jumlah			4	100

Keterangan:

X : jumlah skor subyek μ : mean ideal σ : standar deviasi ideal

Tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah nilai yang diberikan keempat *observer* berada pada interval $35 \leq X$. Angka tersebut berarti masuk dalam kategori efektif. Keempat *observer* (100%) menilai permainan mencari hewan dalam uji coba skala besar efektif dilaksanakan dalam pembelajaran.

e. Data Keefektifan Permainan Mengambil Hewan

Tabel 41
Data Hasil Observasi Keefektifan Uji Coba Skala Besar Model Pembelajaran Motorik Permainan Mengambil Hewan

Permainan	Kode Ahli	Nomor Pernyataan										Σ
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
		Hasil Penilaian										
Loncat Kangguru	A1	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	37
	A2	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	35
	G1	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	36
	G2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	37

Keterangan:

A1: Ahli 1

A2: Ahli 2

G1: Guru 1

G2: Guru 2

Tabel 42
Perhitungan Normatif dan Distribusi Frekuensi Katagorisasi Penilaian Ahli dan Guru Terhadap Keefektifan Permainan Mengambil Hewan Dalam Uji Coba Skala Besar

Formula	Interval	Kategori	F	%
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 25$	Kurang Efektif	0	0
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$25 \leq X < 35$	Cukup Efektif	0	0
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$35 \leq X$	Efektif	4	100
Jumlah			4	100

Keterangan:

X : jumlah skor subyek

μ : mean ideal

σ : standar deviasi ideal

Tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah nilai yang diberikan keempat *observer* berada pada interval $35 \leq X$. Angka tersebut berarti masuk dalam kategori efektif. Keempat *observer* (100%) menilai permainan loncat kangguru dalam uji coba skala besar efektif dilaksanakan dalam pembelajaran.

f. Data Keefektifan Permainan Loncat Kangguru

Tabel 43
Data Hasil Observasi Keefektifan Uji Coba Skala Besar Model Pembelajaran Motorik Permainan Loncat Kangguru

Permainan	Kode Ahli	Nomor Pernyataan										Σ
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Loncat Kangguru	A1	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	37
	A2	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	35
	G1	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	36
	G2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	37

Keterangan:

A1: Ahli 1

A2: Ahli 2

G1: Guru 1

G2: Guru 2

Tabel 44
Perhitungan Normatif dan Distribusi Frekuensi Katagorisasi Penilaian
Ahli dan Guru Terhadap Keefektifan Permainan Loncat Kangguru
Dalam Uji Coba Skala Besar

Formula	Interval	Kategori	F	%
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 25$	Kurang Efektif	0	0
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$25 \leq X < 35$	Cukup Efektif	0	0
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$35 \leq X$	Efektif	4	100
Jumlah			4	100

Keterangan:

X : jumlah skor subyek

μ : mean ideal

σ : standar deviasi ideal

Tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah nilai yang diberikan keempat *observer* berada pada interval $35 \leq X$. Angka tersebut berarti masuk dalam kategori efektif. Keempat *observer* (100%) menilai permainan loncat kangguru dalam uji coba skala besar efektif dilaksanakan dalam pembelajaran.

g. Data Keefektifan Permainan Lompat Bangau

Tabel 45
Data Hasil Observasi Keefektifan Uji Coba Skala Besar
Model Pembelajaran Motorik Permainan Lompat Bangau

Permainan	Kode Ahli	Nomor Pernyataan										Σ
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Lompat Bangau	A1	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	37
	A2	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	35
	G1	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	36
	G2	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	35

Keterangan:

A1: Ahli 1

A2: Ahli 2

G1: Guru 1

G2: Guru 2

Tabel 46
Perhitungan Normatif dan Distribusi Frekuensi Katagorisasi Penilaian
Ahli dan Guru Terhadap Keefektifan Permainan Lompat Bangau
Dalam Uji Coba Skala Besar

Formula	Interval	Kategori	F	%
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 25$	Kurang Efektif	0	0
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$25 \leq X < 35$	Cukup Efektif	0	0
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$35 \leq X$	Efektif	4	100
Jumlah			4	100

Keterangan:

X : jumlah skor subyek

μ : mean ideal

σ : standar deviasi ideal

Tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah nilai yang diberikan keempat *observer* berada pada interval $35 \leq X$. Angka tersebut berarti masuk dalam kategori efektif. Keempat *observer* (100%) menilai permainan lompat bangau dalam uji coba skala besar efektif dilaksanakan dalam pembelajaran.

h. Data Keefektifan Permainan Lubang Tikus

Tabel 47
Data Hasil Observasi Keefektifan Uji Coba Skala Besar
Model Pembelajaran Motorik Permainan Lubang Tikus

Permainan	Kode Ahli	Nomor Pernyataan										Σ
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Lubang Tikus	A1	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	35
	A2	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	35
	G1	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	35
	G2	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	35

Keterangan:

A1: Ahli 1

A2: Ahli 2

G1: Guru 1

G2: Guru 2

Tabel 48
Perhitungan Normatif dan Distribusi Frekuensi Katagorisasi Penilaian
Ahli dan Guru Terhadap Keefektifan Permainan Lubang Tikus
Dalam Uji Coba Skala Besar

Formula	Interval	Kategori	F	%
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 25$	Kurang Efektif	0	0
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$25 \leq X < 35$	Cukup Efektif	0	0
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$35 \leq X$	Efektif	4	100
Jumlah			4	100

Keterangan:

X : jumlah skor subyek

μ : mean ideal

σ : standar deviasi ideal

Tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah nilai yang diberikan keempat *observer* berada pada interval $35 \leq X$. Angka tersebut berarti masuk dalam kategori efektif. Keempat *observer* (100%) menilai permainan lubang tikus dalam uji coba skala besar efektif dilaksanakan dalam pembelajaran.

i. Data Keefektifan Permainan Ikan Sapu-Sapu

Tabel 49
Data Hasil Observasi Keefektifan Uji Coba Skala Besar
Model Pembelajaran Motorik Permainan Ikan Sapu-Sapu

Permainan	Kode Ahli	Nomor Pernyataan										Σ
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Ikan Sapu2	A1	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	36
	A2	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	35
	G1	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	36
	G2	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	36

Keterangan:

A1: Ahli 1

A2: Ahli 2

G1: Guru 1

G2: Guru2

Tabel 50
Perhitungan Normatif dan Distribusi Frekuensi Katagorisasi Penilaian
Ahli dan Guru Terhadap Keefektifan Permainan Ikan Sapu-Sapu
Dalam Uji Coba Skala Besar

Formula	Interval	Kategori	F	%
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 25$	Kurang Efektif	0	0
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$25 \leq X < 35$	Cukup Efektif	0	0
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$35 \leq X$	Efektif	4	100
Jumlah			4	100

Keterangan:

X : jumlah skor subyek

μ : mean ideal

σ : standar deviasi ideal

Tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah nilai yang diberikan keempat *observer* berada pada interval $35 \leq X$. Angka tersebut berarti masuk dalam kategori efektif. Keempat *observer* (100%) menilai permainan ikan sapu-sapu dalam uji coba skala besar efektif dilaksanakan dalam pembelajaran.

j. Data Keefektifan Permainan Undur-Undur

Tabel 51
Data Hasil Observasi Keefektifan Uji Coba Skala Besar
Model Pembelajaran Motorik Permainan Undur-Undur

Permainan	Kode Ahli	Nomor Pernyataan										Σ
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Undur-Undur	A1	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	38
	A2	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	35
	G1	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	36

	G2	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	36
--	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Keterangan:

A1: Ahli 1

A2: Ahli 2

G1: Guru 1

G2: Guru 2

Tabel 52
Perhitungan Normatif dan Distribusi Frekuensi Katagorisasi Penilaian
Ahli dan Guru Terhadap Keefektifan Permainan Undur-Undur
Dalam Uji Coba Skala Besar

Formula	Interval	Kategori	F	%
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 25$	Kurang Efektif	0	0
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$25 \leq X < 35$	Cukup Efektif	0	0
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$35 \leq X$	Efektif	4	100
Jumlah			4	100

Keterangan:

X : jumlah skor subyek

μ : mean ideal

σ : standar deviasi ideal

Tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah nilai yang diberikan keempat *observer* berada pada interval $35 \leq X$. Angka tersebut berarti masuk dalam kategori efektif. Keempat *observer* (100%) menilai permainan undur-undur dalam uji coba skala besar efektif dilaksanakan dalam pembelajaran.

Dari hasil uji coba skala besar yang pelaksanaannya direkam pada CD diperoleh tanggapan para ahli. Berikut tanggapan para ahli terhadap pelaksanaan uji coba skala besar.

Tabel 53
Masukan Ahli Materi Terhadap Keseluruhan Model Pembelajaran
Motorik Pada Uji Coba Skala Besar

Ahli Materi	Masukan Model Pembelajaran Motorik dengan
--------------------	--

	Permainan Formula Segitiga Emas
Pakar 1 (Shj)	Sudah Baik
Pakar 2 (Psc)	Sudah Baik
Guru 1	Sudah Baik
Guru 2	Sudah Baik

Tabel 54
Data Rekapitulasi Kuesioner Untuk Murid Pada Uji Coba Skala Besar

No	Pertanyaan	Jumlah Jawaban		Persentase (%)	
		Ya 	Tidak 	Ya 	Tidak 
1	Apakah murid senang melakukan permainan motorik ?	35	0	100%	0%
2	Apakah permainan mudah dilaksanakan?	35	0	100%	0%
3	Apakah murid semangat dalam melakukan permainan?	33	2	94%	6%
4	Apakah peralatan yang dipergunakan dalam permainan menarik?	32	3	91%	9%
5	Apakah peralatan yang dipergunakan aman?	34	1	97%	3%
6	Apakah peraturan permainan mudah di mengerti?	35	0	100%	0%
7	Apakah permainan yang dilakukan aman?	33	2	94%	6%

Berdasarkan rekapitulasi tabel kuesioner murid pada skala besar diketahui bahwa respon murid terhadap model permainan motorik sangat baik. Katagori ini terlihat dari persentase pada setiap pertanyaan. Berikut deskripsi persentase murid pada setiap item. Pada pertanyaan pertama yang menanyakan apakah murid senang melakukan aktivitas pembelajaran melalui model permainan

motorik bertemakan hewan menunjukkan bahwa 100% murid menjawab senang atau memilih ikon senyum dan 0% murid menjawab tidak senang atau memilih ikon kecewa. Pada pertanyaan kedua yang menanyakan apakah murid mudah melaksanakan aktivitas permainan motorik bertemakan hewan menunjukkan bahwa 100% murid menjawab senang atau memilih ikon senyum dan 0% murid menjawab tidak senang atau memilih ikon kecewa. Pada pertanyaan ketiga yang menanyakan apakah murid semangat melaksanakan aktivitas pembelajaran melalui model permainan motorik bertemakan hewan menunjukkan bahwa 94% murid menjawab senang atau memilih ikon senyum dan 6% murid menjawab tidak senang atau memilih ikon kecewa. Pada pertanyaan keempat yang menanyakan apakah peralatan yang dipergunakan menarik, menunjukkan bahwa 91% murid menjawab senang atau memilih ikon senyum dan 9% murid menjawab tidak senang atau memilih ikon kecewa. Pada pertanyaan kelima yang menanyakan apakah peralatan yang dipergunakan aman, menunjukkan bahwa 97% murid menjawab senang atau memilih ikon senyum dan 3% murid menjawab tidak senang atau memilih ikon kecewa. Pada pertanyaan keenam yang menanyakan apakah peraturan permainan mudah di mengerti, menunjukkan bahwa 100% murid menjawab senang atau memilih ikon senyum dan 0% murid menjawab tidak senang atau memilih ikon kecewa. Pada pertanyaan ketujuh yang menanyakan apakah permainan yang dilakukan aman, menunjukkan bahwa 94% murid menjawab senang atau memilih ikon senyum dan 6% murid menjawab tidak senang atau memilih ikon kecewa.

C. Revisi Produk

Revisi produk merupakan cara yang dilakukan untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada produk. Pada produk model pembelajaran motorik murid TK revisi dilakukan sebanyak tiga kali yang terdiri dari: (1) revisi draf produk awal, (2) revisi produk uji coba skala kecil, dan (3) revisi produk uji coba skala besar. Berikut dijelaskan revisi yang dilakukan pada produk pembelajaran motorik murid TK .

2. Revisi Produk Setelah Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan analisis data observasi dan masukan dari para ahli diketahui bahwa perlu adanya sedikit revisi pada produk yang dikembangkan. Revisi dilakukan pada jarak permainan lari *cheetah*. Jarak lapangan pada permainan lari *cheetah* dianggap ahli terlalu dekat sehingga anak terlalu cepat mencapai target yang ditentukan. Masukan yang diberikan ahli kemudian dipergunakan untuk memperbaiki model.

Dari masukan para ahli dan guru pada draf awal dan uji skala kecil maka peneliti melakukan revisi terhadap model. Berikut hasil revisi pembelajaran motorik murid TK pada draf awal dan uji coba skala kecil.

3. Revisi Produk Setelah Uji Coba Skala Besar

Berdasarkan analisis data oleh para ahli, diketahui bahwa produk model pengembangan pembelajaran motorik murid TK klompok A pada uji coba skala besar yang terdiri dari 10 permainan dianggap baik dan efektif untuk dipergunakan pada pembelajaran motorik murid TK .

D. Kajian Produk Akhir

Pada penelitian pengembangan model pembelajara motorik murid TK produk yang dihasilkan berupa buku pembelajaran motorik dan CD (*Compact Disk*) yang berisi sepuluh permainan motorik murid TK dilengkapi rubrik penilaian murid. Sepuluh permainan motori terdiri dari (1) permainan tebak hewan, (2) permainan ular mencari makan, (3) permainan lari *cheetah*, (4) permainan mencari hewan, (5) permainan mengambil hewan, (6) permainan loncat kangguru, (7) permainan lompat bangau, (8) permainan lubang tikus, (9) permainan ikan sapu-sapu, (10) permainan undur-undur. Total waktu permainan motorik yaitu 120 menit, yang terdiri dari 15 menit untuk kegiatan berbaris, doa, dan pemanasan 90 menit untuk 10 permainan motorik dan 15 menit untuk pendinginan dan doa. Berikut penjelasan kesesuaian model permainan motorik murid terhadap kurikulum dan karakteristik murid.

E. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian merupakan hal-hal atau variabel yang sebenarnya tercakup di dalam keluasan lingkup penelitian tapi karena kesulitan-kesulitan metodologis atau prosedural tertentu sehingga tidak dapat dicakup di dalam penelitian dan di luar kendali peneliti. Pada penelitian pengembangan model pembelajaran motorik murid TK keterbatasan yang dihadapi antara lain:

- a. Sampel yang dipergunakan pada penelitian ini hanya diambil di daerah Padang Utara. Kendatipun jumlah ini telah memenuhi persyaratan dalam melakukan penelitian, namun sampel dalam lingkup kecil tidak bisa memberikan suatu gambaran lengkap tentang kondisi yang lebih besar.

- b. Faktor kompetensi guru yang berbeda-beda menyebabkan saat mempraktekkan model permainan mendapat respon yang berbeda dari murid.
- c. Produk akhir penelitian dan pengembangan berupa buku pedoman dan CD pembelajaran, sehingga belum bias disosialisasikan ke wilayah yang lebih luas.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk

Simpulan produk merupakan inti yang ada pada produk. Pada penelitian pengembangan model pembelajaran motorik siswa TK terdapat beberapa kesimpulan. Berikut kesimpulan pengembangan model pembelajaran motorik siswa TK:

1. Pengembangan model pembelajaran motorik kasar melalui pendekatan bermain bertemakan hewan dengan metode *research and development* menghasilkan sepuluh permainan yaitu (1) permainan tebak hewan, (2) permainan ular mencari makan, (3) permainan lari citah, (4) permainan mencari hewan, (5) permainan mengambil hewan, (6) permainan loncat kangguru, (7) permainan lompat bangau, (8) permainan lubang tikus, (9) permainan ikan sapu-sapu, (10) permainan undur-undur.
2. Pengembangan model pembelajaran motorik kasar dengan pendekatan bermain menirukan gerak hewan efektif dipergunakan untuk pembelajaran motorik siswa TK .
3. Pengembangan model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menirukan gerak hewan mendapatkan respon yang baik dari siswa TK.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk merupakan usulan yang dapat dipertimbangkan saat pemakaian produk. Berikut beberapa usulan pemanfaatan produk:

1. Produk ini disarankan dipergunakan pada pembelajaran motorik siswa TK.
2. Guru TK disarankan untuk melaksanakan model pembelajaran secara bertahap dari aktifitas yang mudah menuju aktifitas yang kompleks.
3. Alat yang dipergunakan dalam proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi sekolah.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Diseminasi adalah suatu kegiatan yang ditujukan kepada kelompok target atau individu agar memperoleh informasi sehingga timbul kesadaran, menerima, dan akhirnya memanfaatkan informasi tersebut. Diseminasi produk ini dapat dilakukan melalui memperbanyak cetakan buku dan CD produk. Mensosialisasikan produk pada forum musyawarah guru TK, memperluas sebaran produk melalui media internet.

Pengembangan produk lebih lanjut merupakan langkah yang dilakukan untuk menyempurnakan produk yang telah ada. Berikut beberapa saran apabila produk yang ada ingin dikembangkan:

1. Perlu memperdalam kajian yang berkaitan dengan pembuatan video tutorial.
2. Mengembangkan jenis permainan yang telah ada.

Lampiran

Foto Dokumentasi Penelitian







DAFTAR PUSTAKA

- Allen, Eilee. *Profil Perkembangan Anak*. Jakarta. Erlangga, 2010.
- Andriyani, F.D (2011). *Model permainan aktifitas jasmani yang terintegrasi bagi siswa taman kanak-kanak*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ariyana, R.D. & Rini, S.N. 2 maret 2009. Hubungan pengetahuan ibu tentang perkembangan anak dengan perkembangan motorik kasar dan motorik halus anak usia 4-5 tahun di tk aisyiyah bustanul athfal 7 semarang. *Jurnal Keperawatan*, 1, 235-524.
- Asmani, J.M. (2009). *Manajemen strategis pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Azwar, S. (2005). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dale A, Alurich. (2000) *Test of Gross Motor Development*. Texas: Pro Ed
- Depdikbud, (1998) *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Depdikbud
- Depdiknas, (2004) *Model Latihan Jasmani* (Jakarta: Depdiknas Pusat pengembangan Kualitas Jasmani)
- Decaprio, R. (2013). *Aplikasi teori pembelajaran motorik di sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Depdiknas. (2002). *Undang-undang RI No 23, tahun 2002, tentang sistem pendidikan nasional*. Jakarta: Balitbang.
- _____ (2003). *Undang-undang RI No 20, tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional*. Jakarta: Balitbang.
- _____ (2009). *Peraturan pemerintah RI No 59, tahun 2009, tentang standar nasional pendidikan*. Jakarta: Balitbang.
- Dharmamulya, S dkk. (2008). *Permainan tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Gusril. (2009) *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak*. Padang: UNP Press.
- Gallahue, (2012) David L., Ozmun, John C dan Goodway, Jacqueline D. *Understanding Motor Development*. New York: Mc Graw Hill, Seventh Edition.
- Gall, J.P., & Borg, W.R. (2003). *Educational research: an introduction (7th ed)*. Boston: Pearson Inc.

- Golinkoff, R.M. (2005). *Benefits of play*. Diambil pada tanggal 1 Januari 2014. <http://udel.edu/~roberta/play/benefits.html>.
- Hadari, N & Martini, H. (2006). *Instrumen penelitian bidang sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Hughes, F.P. (2010). *Children, play, and development* (4th ed.). California: SAGE Publications, Inc.
- Jumesam. (2010). *Pengembangan model pembelajaran motorik untuk anak SD*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Magill, R.A. (2007). *Motor learning and control: Concepts and applications* (8th ed.). New York: McGraw-Hill.
- McCall & Craft. (2000). *Moving with a purpose developing programs for preschoolers of all abilities*. New York: Human Kinetics.
- Mills. (2001). *Principles of meat science*. Kendal: Hunt Publishing Company
Lowa.Morrison, G.S. (2012). *Dasar-dasar anak usia dini*. Jakarta: Indeks.
- Kiram, Yanuar. (2000) *Belajar Motorik*. Padang: FIK UNP.
- Partini. (2010). *Pengantar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.
- Pica. (20 Juli 2008). Why motor skills matter. Diambil pada tanggal 20 Juli 2013, dari <http://journal.naeyc.org/about/permissions.asp>.
- Purwadarminta. (2012) *Kamus umum bahasa indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rahyubi, H. (2012). *Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Riduwan. (2007). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2011). *Model-model pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2011). *Model-model pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rahmawati, Eka (2010) *Bermain Asyik Permainan Tradisional*. Jakarta: Multi Kreasi satudelapan.

- Rakhimawati. (2003) *Buletin Pembelajaran Universitas Negeri Padang (Pelaksanaan Kurikulum Taman Kanak-Kanak di Kecamatan Padang Utara)*. Padang: UNP Press.
- Sugiyanto. (2008). *Model-model pembelajarn inovativ*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y.N. (2009). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*, Jakarta: Indeks
- Sagala, S. (2012). *Konsep dan makna pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sidaway, B., *et al.* (2012). Interaction of feedback frequency and task difficulty in children's motor skill learning [Versi elektronik]. *Journal of Physical Therapy*, 92, 948-957.
- Siskandar. (2006). *Pedoman teknis penyelenggaraan kelompok bermain*. Jakarta: Dirjen PLS Direktorat PAUD.
- Sugiyanto. (2008). *Model-model pembelajarn inovativ*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y.N. (2009). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*, Jakarta: Indeks
- Sukamti, E.R. (2007). *Perkembangan motorik*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- _____ (2007). *Diktat perkembangan motorik*. Yogyakarta: FIK Yogyakarta.
- Tedjasaputra, M. (2001). *Bermain mainan dan permainan*. Jakarta: Gramedia.
- Wuest, D.A. & Bucher, C.A. (2009). *Foundation of physical education, exercise, science, and sport*. New York: Mc Graw Hill.
- Yuliani, N.S. (2011). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: PT Indeks.

Lampiran 1

DESAIN PERMAINAN MOTORIK KASAR MELALUI PENDEKATAN PERMAINAN GERAK HEWAN

1. PERMAINAN TEBAK

a. Permainan tebak hewan

Model permainan tebak hewan berkonsepkan membelajarkan gerak berjalanan berbagai gerak hewan kepada siswa. Pada permainan ini siswa berjalan sesuai rute yang telah ditentukan sambil bernyanyi diantara dua tangan teman yang diangkat keatas dan saling berpegangan. Saat lagu selesai siswa yang berada di antara kedua tangan teman ditangkap. Siswa yang tertangkap memilih gambar pada kertas yang telah disediakan, setelah itu siswa memperagakan gerak hewan yang ada pada gambar.

b. Tujuan pembelajaran

Tujuan umum

- 1) Mengembangkan kemampuan siswa untuk memiliki kesadaran tubuh, kesadaran ruang, dan kesadaran akan arah.
- 2) Meningkatkan konsentrasi siswa.
- 3) Membelajarkan siswa jenis-jenis hewan.

Tujuan khusus

- 1) Membelajarkan siswa melakukan gerakan hewan dan pohon tertiuip angin.

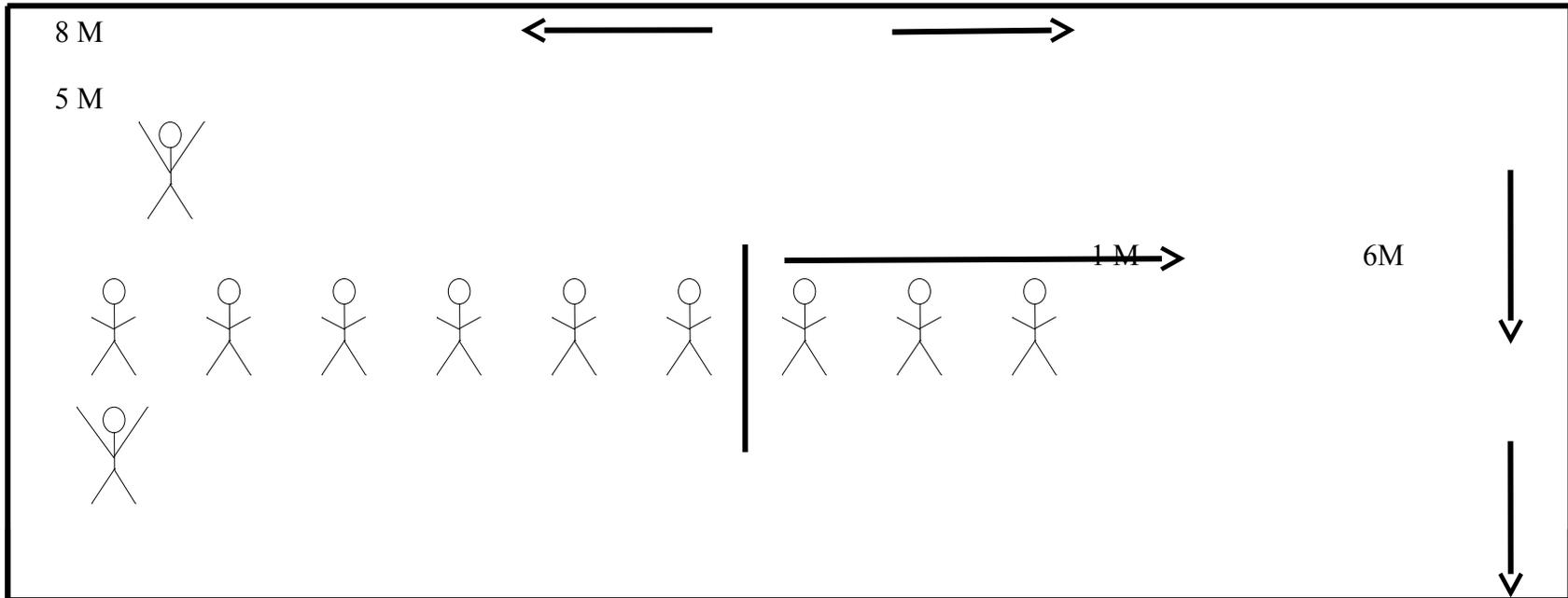
c. Peralatan

- 1) Lakban/ kapur sebagai pembatas.
- 2) Gambar hewan.

d. Pengaturan Peralatan

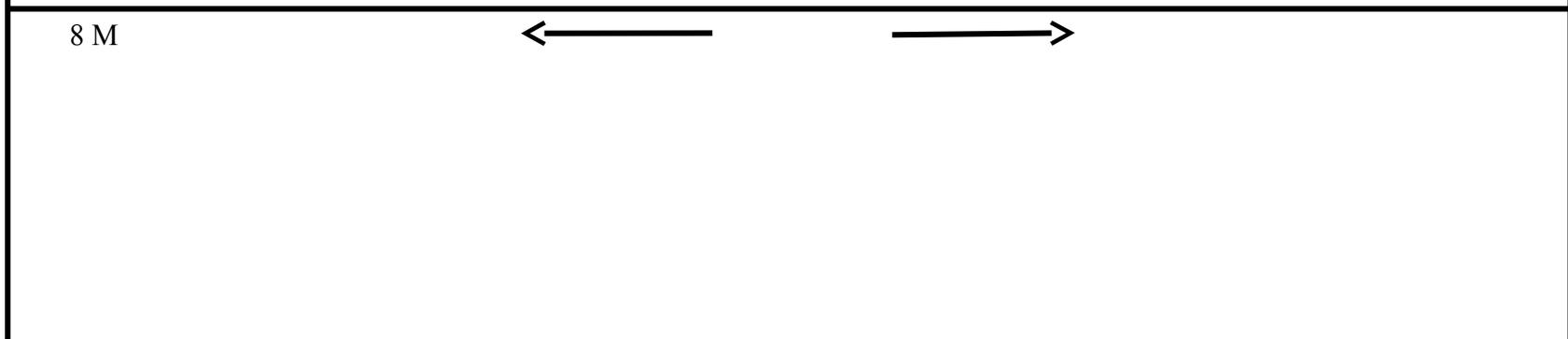
Guru mengatur tempat permainan dengan menyediakan ruangan yang berukuran 8 x 6 M. Ruangan yang telah ada disterilkan dari barang-barang yang beresiko menimbulkan cedera. Setelah ruangan aman guru menyusun peralatan permainan yang terdiri dari garis start yang dibuat dari lakban atau kapur dan berbagai gambar hewan. Berikut disajikan gambaran pengaturan tempat permainan dan tahapan permainan tebak hewan.

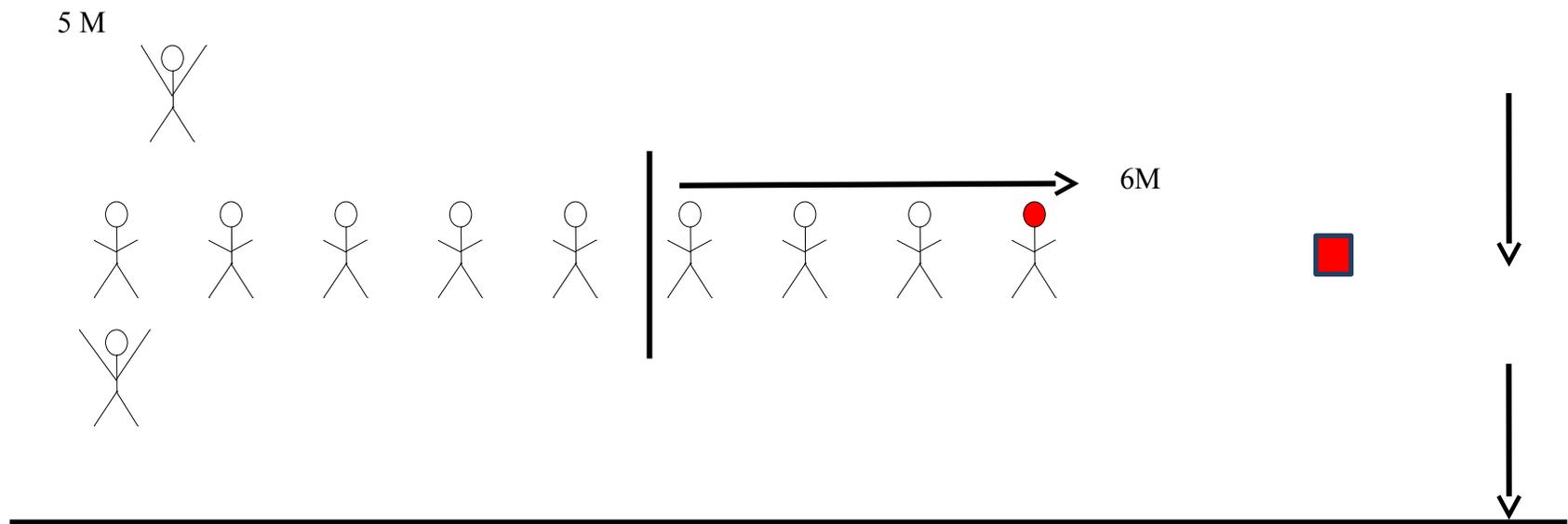
Tahap Awal



Gambar
Tahap Awal Permainan Tebak Hewan

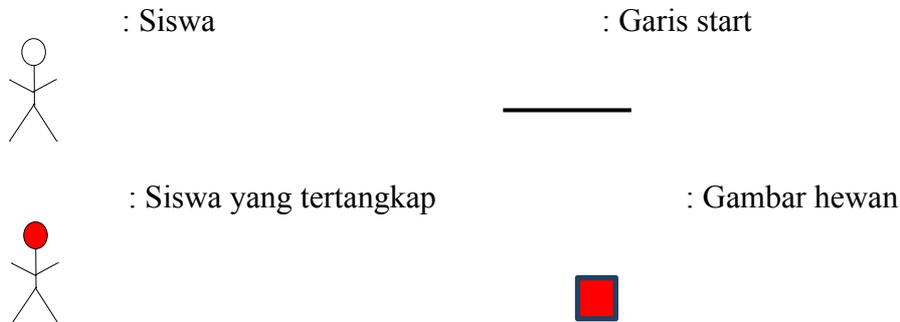
Tahap Pelaksanaan





Gambar
Tahap Pelaksanaan Permainan Tebak Hewan

Ket Gambar :



Ket Kegiatan: - Guru memberikan aba-aba.

- Siswa berjalan sambil bernyanyi.
- Apabila lagu yang dinyanyikan selesai siswa yang berada didalam tangan kedua temannya atau tertangkap menebak gambar yang diperlihatkan guru.
- Setelah menebak dengan benar siswa memperagakan gerak hewan yang ada pada gambar.
- Setelah memperagakan siswa tersebut masuk kedalam barisan teman yang bertugas menagkap siswa.
- Siswa yang belum masuk kotak memulai permainan kembali.

e. Durasi Permainan

Durasi permainan tebak hewan yaitu 10 menit.

f. Skenario Pelaksanaan Pembelajaran

1) Pendahuluan

Guru membariskan peserta didik untuk melakukan doa dan pemanasan.

Tahap selanjutnya guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dan

memberikan contoh. Dalam memberikan contoh guru mempersilahkan anak untuk bertanya dan memberikan motivasi kepada anak.

2) Inti

- a. Siswa berbaris di belakang garis start dengan tangan memegang pundak teman didepannya.
- b. Pada saat guru memberikan aba-aba mulai, siswa mulai berjalan sambil bernyanyi dan memegang pundak teman dengan menggerakkan badan kekiri dan kekanan pada rute yang telah disiapkan.
- c. Setelah lagu berhenti siswa yang berada didalam kedua tangan teman yang bertugas menangkap menebak gambar dan melakukan gerakan hewan yang ada pada gambar tersebut.
- d. Siswa yang telah memperagakan gerakan menuju barisan belakang teman yang bertugas menangkap.
- e. Permainan dimulai kembali oleh siswa yang belum tertangkap.

3. Penutup

Setelah proses pembelajaran selesai siswa melakukan pendinginan dengan berjalan mengitari ruangan disertai dengan bernyanyi. Selanjutnya guru memberi apresiasi kepada siswa dan melakukan perbaikan apabila terjadi kesalahan pada saat permainan. Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti. Setelah diberikan penjelasan guru menutup kegiatan dengan berdoa.

2. PERMAINAN ULAR

a. Permainan mengejar ular

Permainan ular mencari makan berkonsepkan membelajarkan gerak berjalan dan lari yang terkordinasi antar teman. Pada permainan ular siswa saling berpegangan pada pinggang teman satu tim dan kepala ular berusaha meraih gambar yang telah disediakan pada setiap pos dan kembali kesarang.

b. Tujuan pembelajaran

Tujuan umum

- 1) Mengembangkan kemampuan gerak lari.
- 2) Mengembangkan kemampuan siswa untuk memiliki kesadaran arah.
- 3) Melatih keseimbangan siswa.
- 4) Meningkatkan kerjasama siswa.
- 5) Membelajarkan bentuk dan nama hewan kepada siswa.

Tujuan khusus

- 1) Membelajarkan gerak antisipasi.

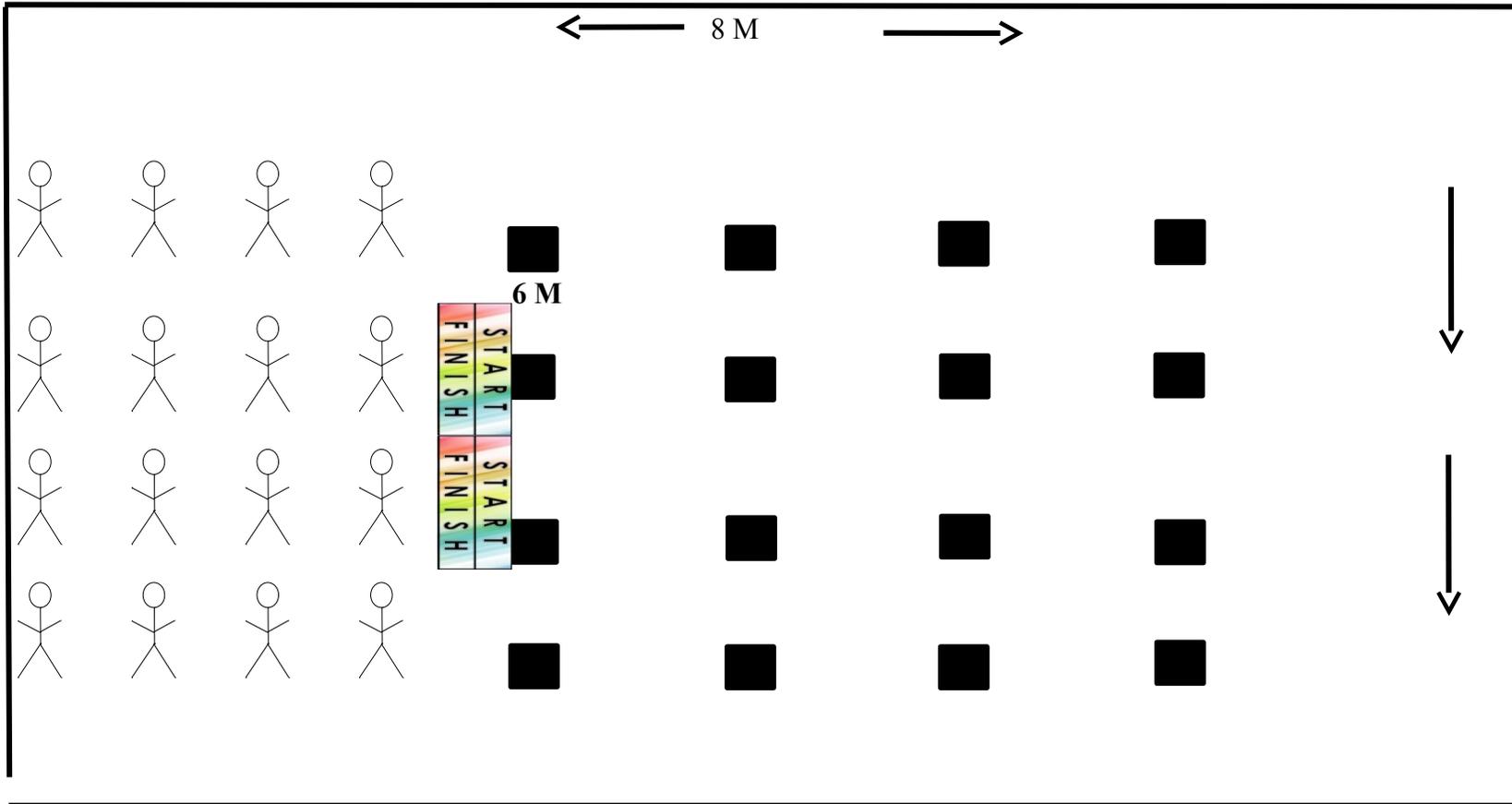
c. Peralatan

- 1) Garis start.
- 2) Garis pembatas lokasi permainan.
- 3) Gambar hewan.

d. Pengaturan Peralatan

Guru mengatur tempat permainan dengan menyediakan ruangan yang berukuran 8 x 6 M. Ruangan yang telah ada disterilkan dari barang-barang yang beresiko menimbulkan cedera. Setelah ruangan aman guru menyusun peralatan permainan yang terdiri dari garis pembatas permainan dan gambar hewan. Berikut disajikan gambaran pengaturan tempat permainan dan tahapan permainan mengejar ular.

Tahap Awal



Gambar
Tahap Permainan Ular Mencari Makan

- c. Pada saat guru memberi aba-aba siswa mengejar barisan paling belakang kelompok lawan.
- d. Setelah tertangkap siswa tersebut mengambil gambar yang ada pada punggung siswa yang ditangkap.
- e. Kelompok siswa yang menangkap menyebutkan nama hewan yang ada pada gambar
- f. Siswa yang terpegang menjadi kelompok siswa yang menangkapnya.
- g. Permainan dimulai kembali saat ada tim lawan yang tertangkap.

3) Penutup

Setelah proses pembelajaran selesai siswa melakukan pendinginan dengan berjalan mengitari ruangan disertai dengan bernyanyi. Selanjutnya guru memberi apresiasi kepada siswa dan melakukan perbaikan apabila terjadi kesalahan pada saat permainan. Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti. Setelah diberikan penjelasan guru menutup kegiatan dengan berdoa.

3. PERMAINAN LARI

a. Permainan lari cita

Permainan lari cita berkonsepkan membelajarkan gerakan lari yang terarah kepada siswa. Pada permainan ini siswa dituntut berlari secepat-cepatnya menuju tempat yang ditentukan dan mengantisipasi apabila tujuan awal gagal diperoleh.

b. Tujuan pembelajaran

Tujuan umum

- 1) Mengembangkan kemampuan siswa untuk memiliki kesadaran tubuh, kesadaran ruang, dan kesadaran arah.
- 2) Mengembangkan kemampuan gerak antisipasi siswa.
- 3) Melatih keseimbangan siswa.
- 4) Meningkatkan konsentrasi siswa.

Tujuan khusus

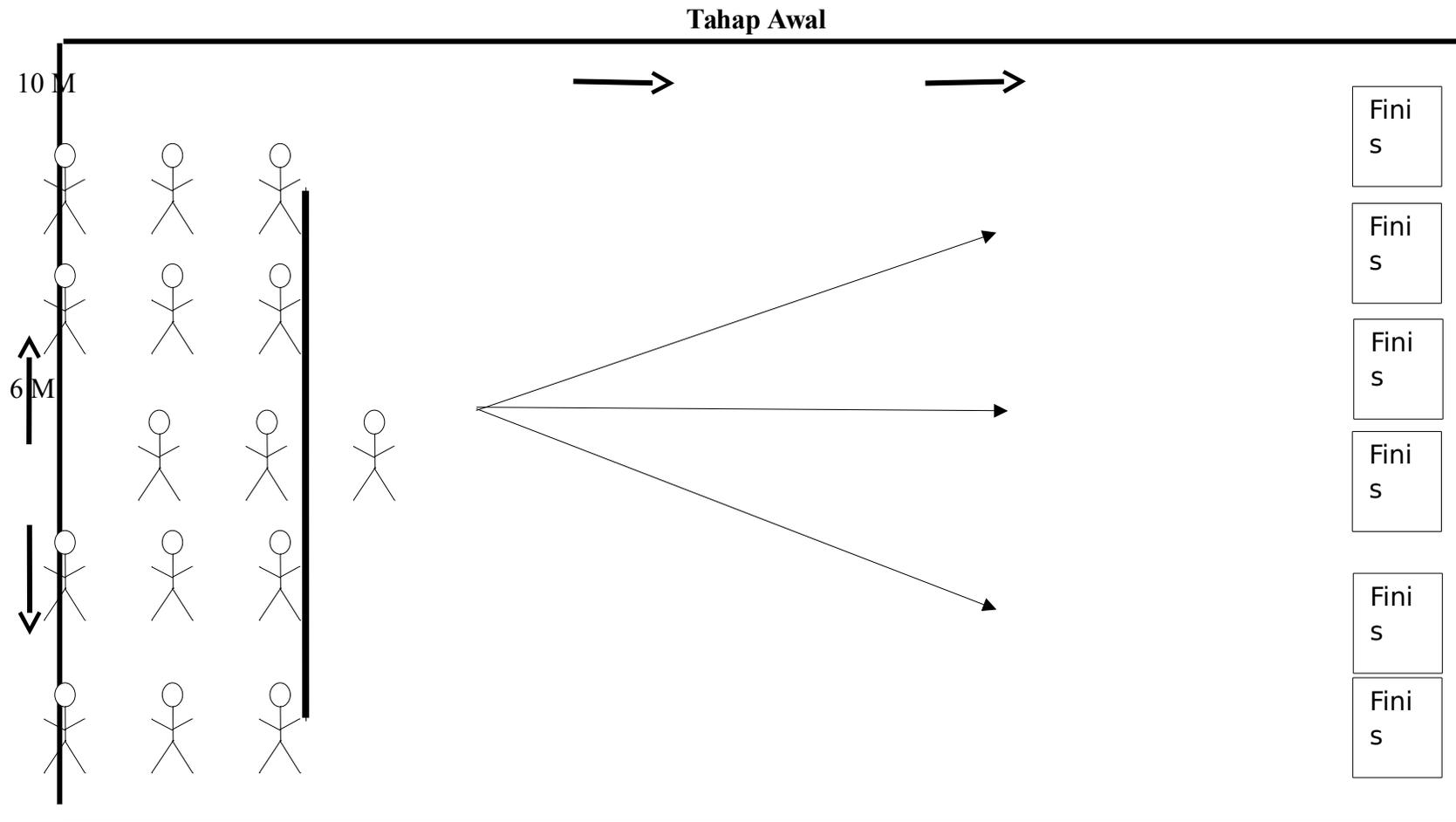
- 1) Membelajarkan siswa berlari secara terarah.

c. Peralatan

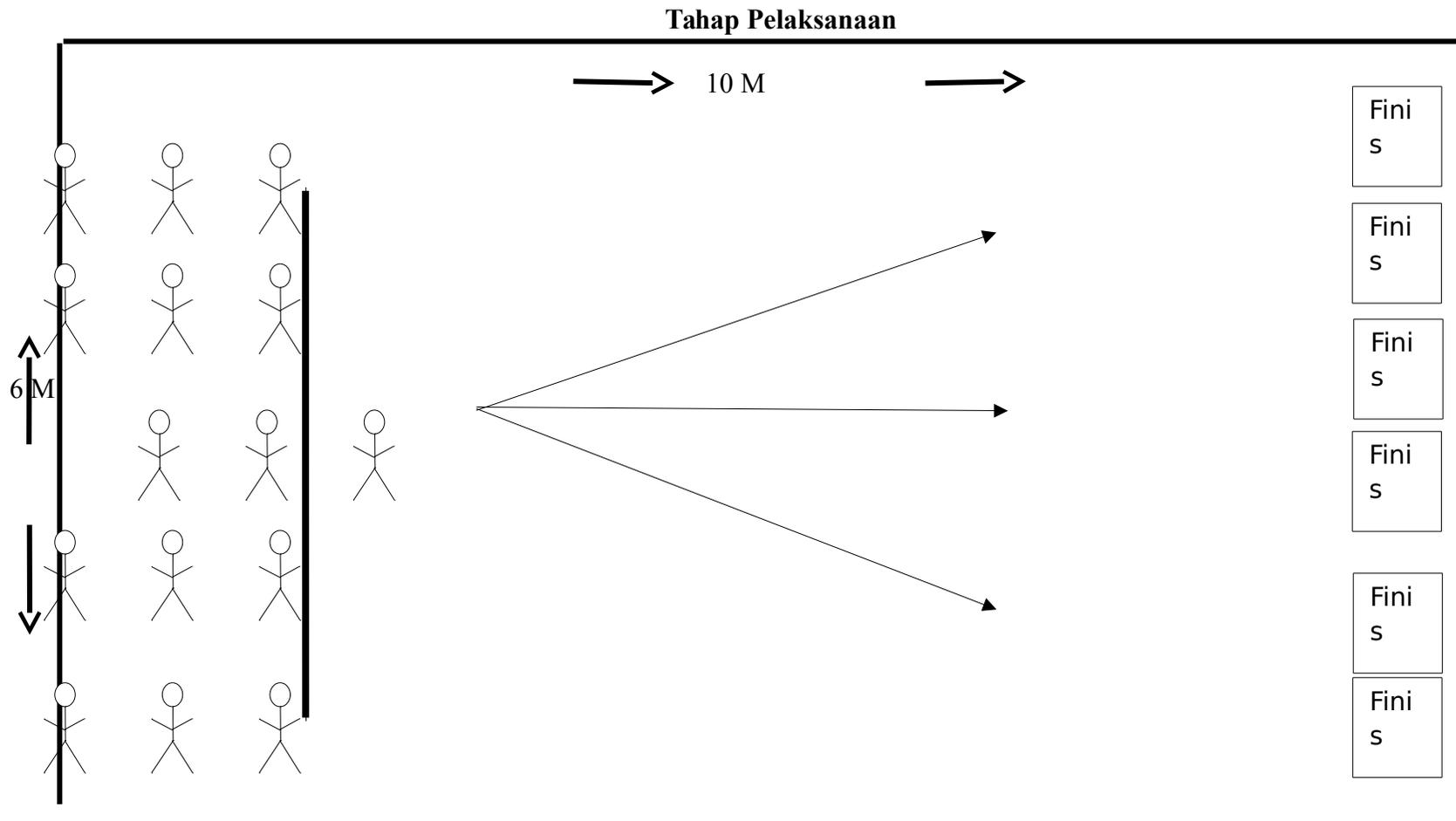
- 1) Garis start terbuat dari lakban/ kapur.
- 2) Lokasi finish atau target, memanfaatkan meja/ kursi/ dinding.

d. Pengaturan Peralatan

Guru mengatur tempat permainan dengan menyediakan ruangan yang berukuran 10 x 6 M. Ruangan yang telah ada disterilkan dari barang-barang yang beresiko menimbulkan cedera. Setelah ruangan aman guru menyusun peralatan permainan yang terdiri dari garis start dan tempat finish atau target lari. Berikut disajikan gambaran pengaturan tempat permainan dan tahapan permainan lari cita.

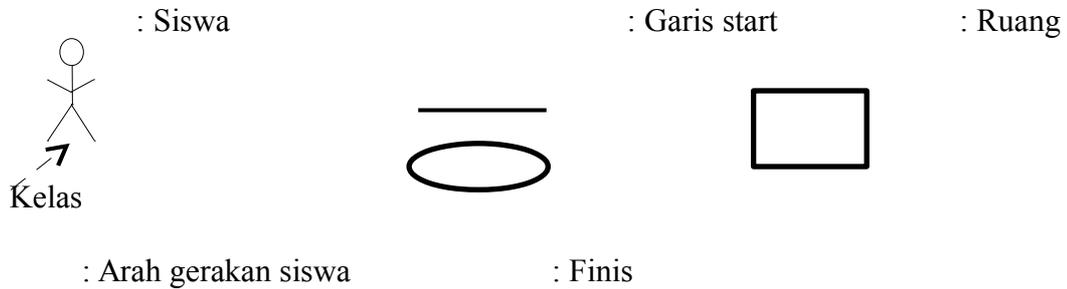


Gambar
Tahap Awal Permainan Gerak Cita



Gambar
Tahap Pelaksanaan Permainan Gerak Cita

Ket Gambar : -



Ket Kegiatan: - Siswa berdiri dibelakang garis start.

- Siswa memperhatikan aba-aba berlari dari guru.
- Siswa berlari menuju target yang diinginkan
- Siswa berdiam pada target.

e. Durasi Permainan

Durasi permainan menirukan gerak lari cita yaitu 6 menit.

f. Skenario Pelaksanaan Pembelajaran

1) Pendahuluan

Guru membariskan peserta didik untuk melakukan doa dan pemanasan.

Tahap selanjutnya guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dan memberikan contoh. Dalam memberikan contoh guru mempersilahkan anak untuk bertanya dan memberikan motivasi kepada anak.

2) Inti

- Siswa berbaris di belakang garis start dengan posisi siap untuk berlari.
- Pada saat guru memberilan aba-aba siswa berlari secepat mungkin menuju tempat yang telah ditentukan.

- c. Setiap tempat hanya boleh diisi oleh 2 orang siswa.
- d. Siswa yang tidak mendapatkan tempat mendapat hadiah menirukan gerakan hewan yang teman-temannya instruksikan.
- f. Permainan dimulai kembali sampai semua siswa melaksanakan permainan.

3) Penutup

Setelah proses pembelajaran selesai siswa melakukan pendinginan dengan berjalan mengitari ruangan disertai dengan bernyanyi. Selanjutnya guru memberi apresiasi kepada siswa dan melakukan perbaikan apabila terjadi kesalahan pada saat permainan. Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti. Setelah diberikan penjelasan guru menutup kegiatan dengan berdoa.

4. PERMAINAN MENCARI

a. Permainan mencari hewan

Permainan mencari hewan berkonsepkan membelajarkan gerak lari kepada siswa. Pada permainan ini siswa diajarkan berlari dan mencari hewan yang diinstruksikan dan memperagakan gerak hewan menuju garis start kembali.

b. Tujuan pembelajaran

Tujuan umum

- 1) Mengembangkan kemampuan siswa untuk memiliki kesadaran tubuh, kesadaran ruang, dan kesadaran arah.
- 2) Melatih keseimbangan siswa.
- 3) Meningkatkan konsentrasi siswa.
- 4) Membelajarkan siswa berbagai bentuk hewan.

Tujuan khusus

- 1) Membelajarkan siswa berlari dan antisipasi.

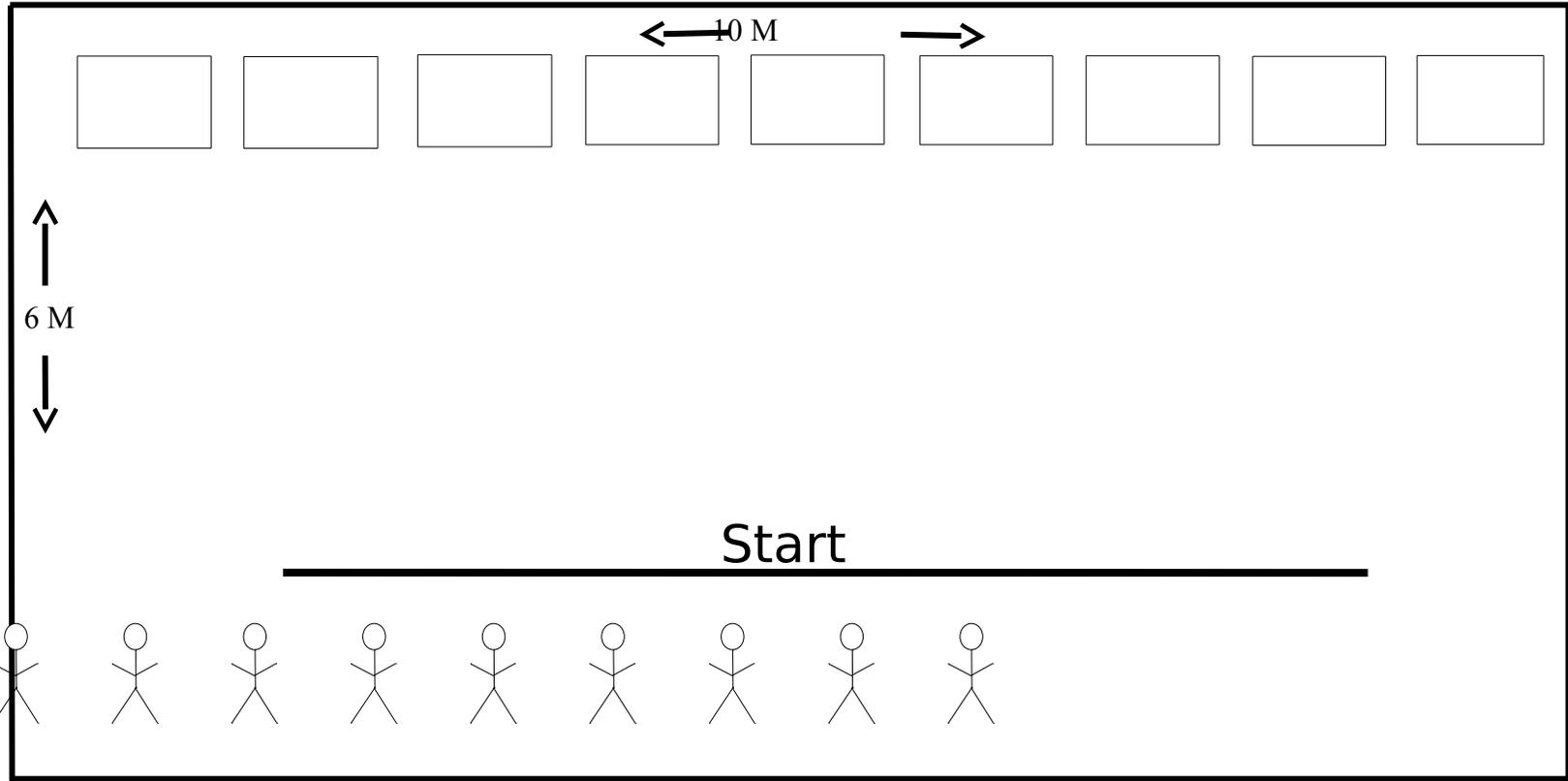
c. Peralatan

- 1) Garis start terbuat dari lakban/kapur.
- 2) Gambar hewan.

d. Pengaturan Peralatan

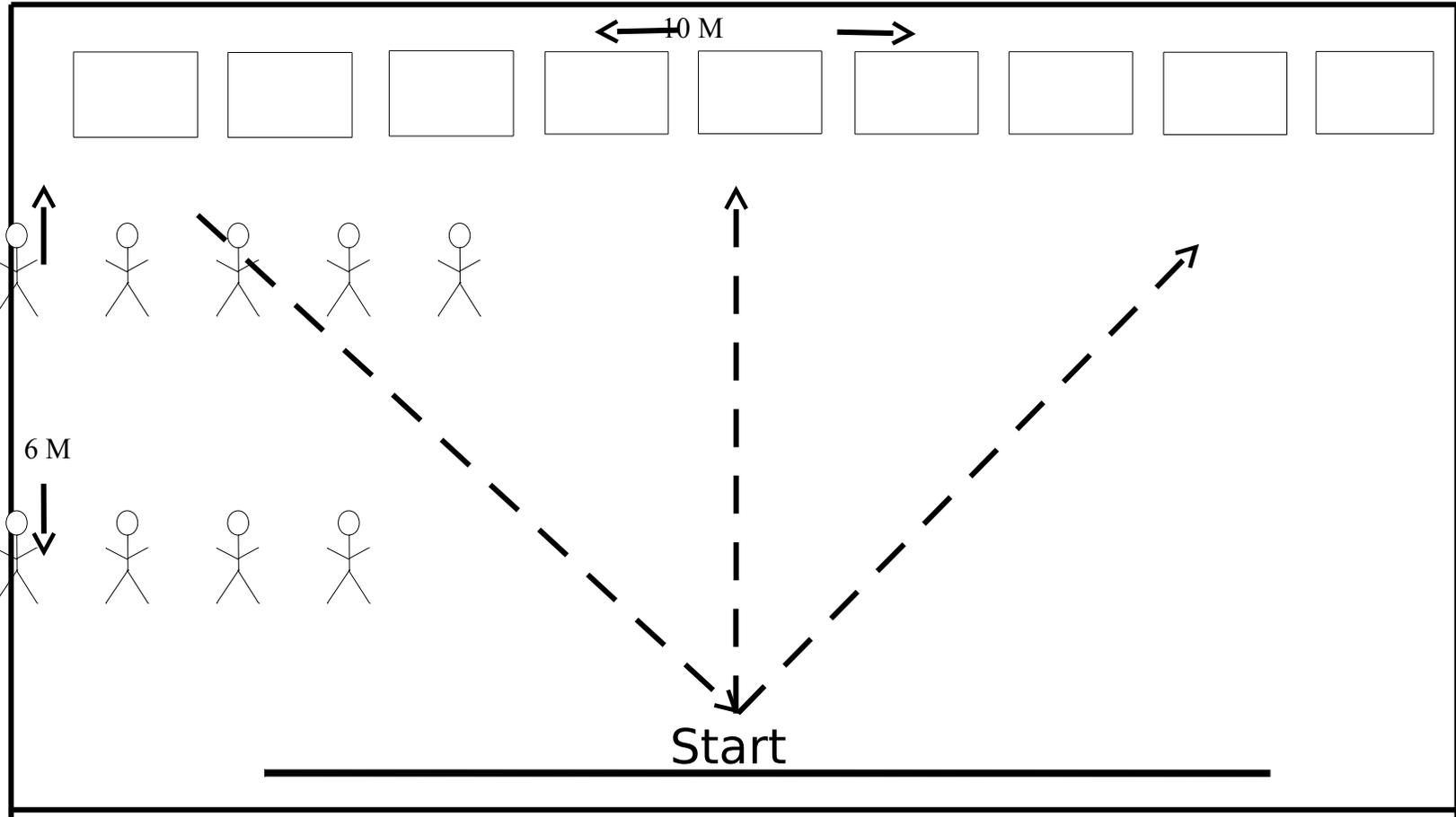
Guru mengatur tempat permainan dengan menyediakan ruangan yang berukuran 10 x 6 M. Ruangan yang telah ada disterilkan dari barang-barang yang beresiko menimbulkan cedera. Setelah ruangan aman guru menyusun peralatan permainan yang terdiri dari garis start dan gambar hewan sebagai target yang dituju. Berikut disajikan gambaran pengaturan tempat permainan dan tahapan permainan mencari hewan.

Tahap Awal



Awalan Pelaksanaan Permainan Mencari Hewan

Tahap Pelaksanaan



Awalan Pelaksanaan Permainan Mencari Hewan

2) Inti

- a. Siswa berbaris di belakang garis start dengan posisi badan siap untuk berlari.
- b. Pada saat guru memberi aba-aba siswa berlari secepat mungkin menuju gambar hewan yang telah ditentukan.
- c. Setelah mendapat gambar yang benar siswa kembali pada garisstart sambil menirukan gerak hewan yang ada pada gambar.
- d. Permainan dimulai kembali.

3) Penutup

Setelah proses pembelajaran selesai siswa melakukan pendinginan dengan berjalan mengitari ruangan disertai dengan bernyanyi. Selanjutnya guru memberi apresiasi kepada siswa dan melakukan perbaikan apabila terjadi kesalahan pada saat permainan. Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti. Setelah diberikan penjelasan guru menutup kegiatan dengan berdoa.

5. PERMAINAN MENGAMBIL HEWAN

a. Permainan mengambil hewan

Permainan mengambil hewan berkonsepkan membelajarkan gerak meloncat. Pada permainan ini siswa berlari menuju gambar yang telah tersedia dan mengambil gambar yang digantung pada tali dengan cara meloncat.

b. Tujuan pembelajaran

Tujuan umum

- 1) Membelajarkan siswa jenis hewan berkaki empat dan dua.
- 2) Melatih keseimbangan siswa.
- 3) Membelajarkan konsentrasi.

Tujuan khusus

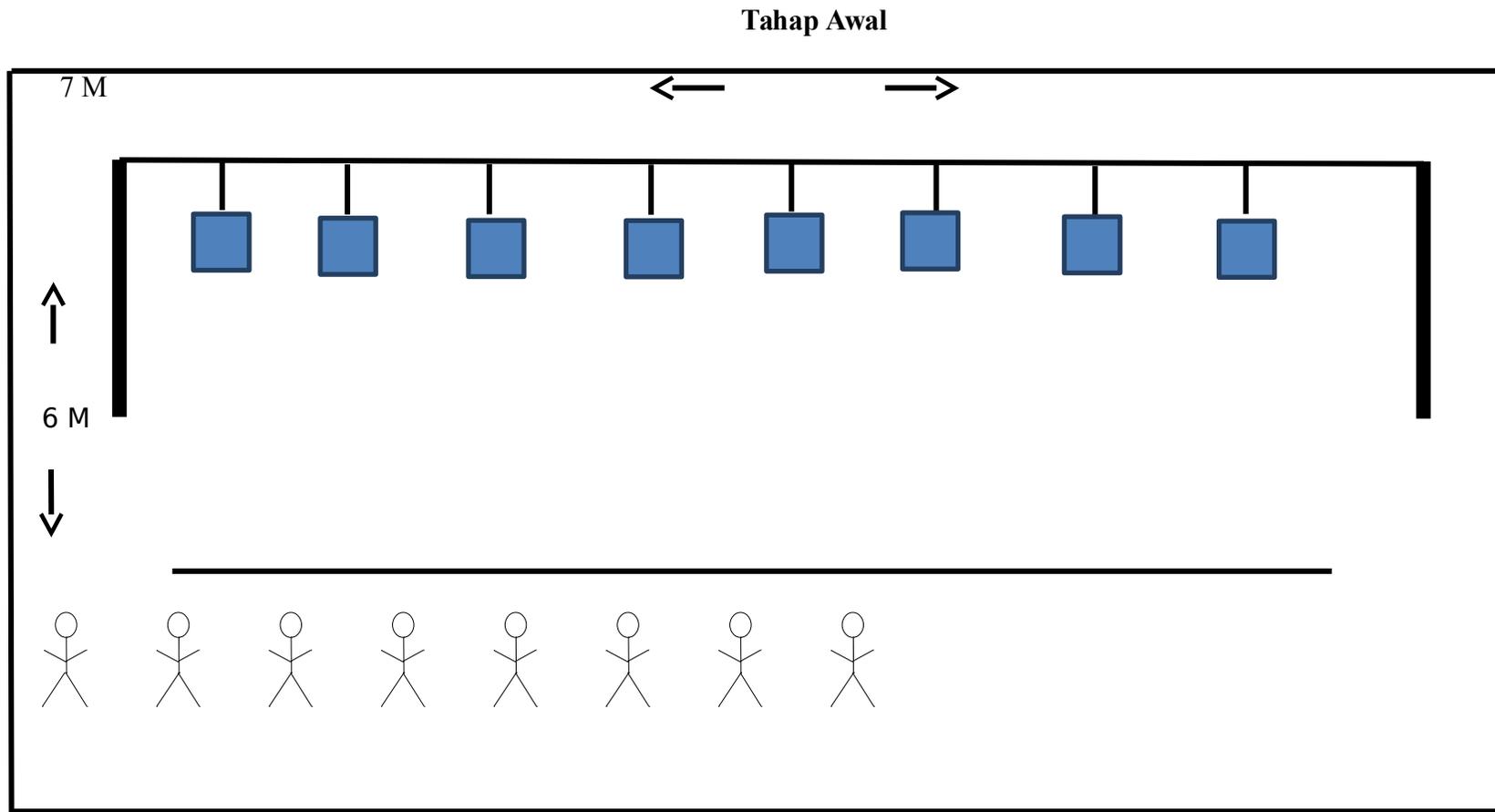
- 1) Membelajarkan gerakan meloncat.

c. Peralatan

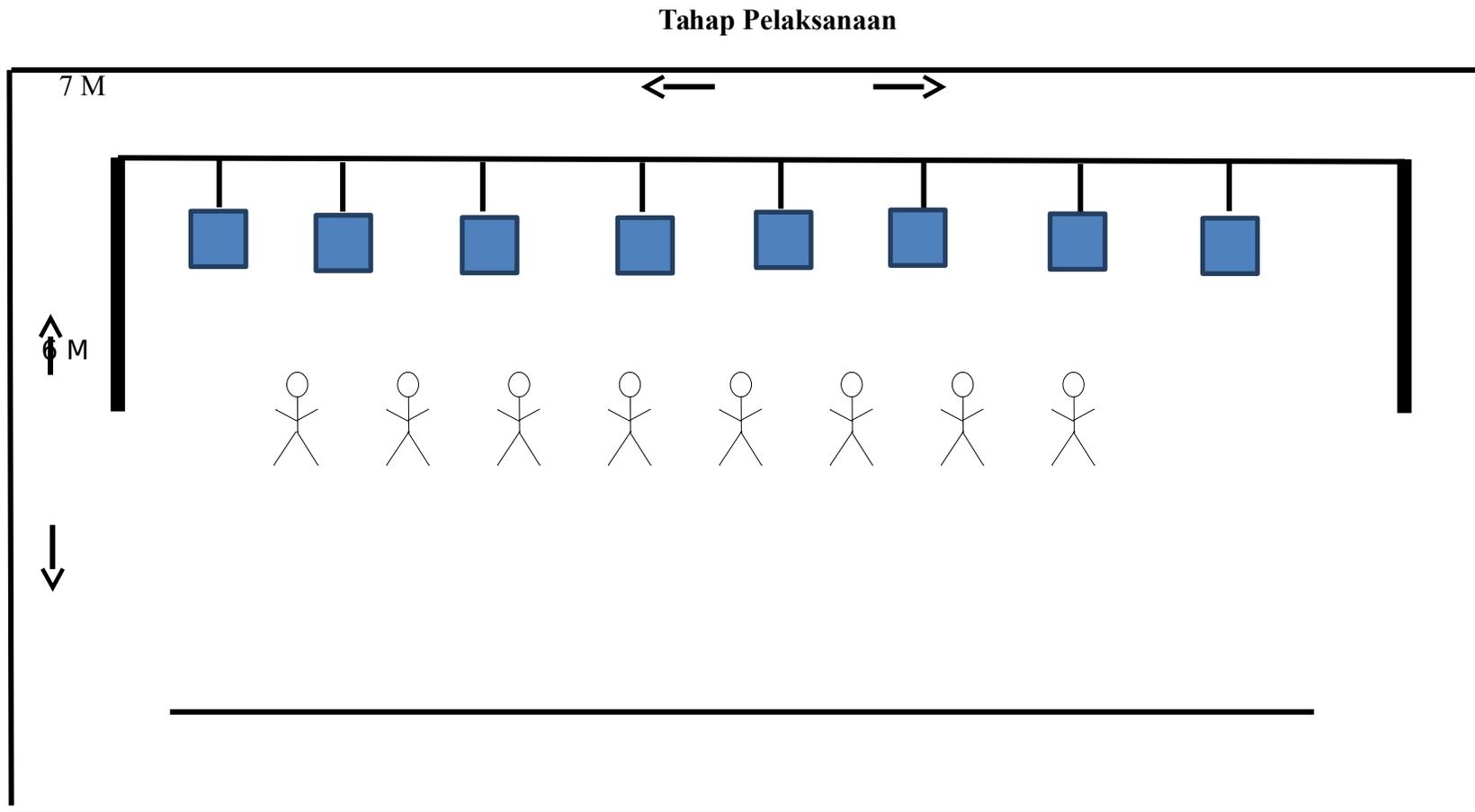
- 1) Garis start.
- 2) Tali.
- 3) Gambar hewan berkaki dua dan empat.

d. Pengaturan Peralatan

Guru mengatur tempat permainan dengan menyediakan ruangan yang berukuran 7 x 6 M. Ruangan yang telah ada disterilkan dari barang-barang yang beresiko menimbulkan cedera. Setelah ruangan aman guru menyusun peralatan permainan yang terdiri dari beberapa garis dan tali sebagai tempat menggantungkan gambar hewan.



Gambar
Tahap Awal Permainan Mengambil Hewan



Gambar
Tahap Pelaksanaan Permainan Mengambil Hewan

2) Inti

- a. Siswa dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok hewan berkaki empat dan hewan berkaki dua.
- b. Setelah kelompok terbagi siswa berbaris di belakang garis start dan bersiap-siap mendengarkan instruksi dari guru.
- c. Pada saat guru memberikan aba-aba mulai setiap kelompok berusaha mengambil gambar hewan yang tergantung.
- d. Siswa yang telah mendapa gambar yang benar menuju garis start.
- e. Kelompok yang tercepat memenagkan permainan.

3) Penutup

Setelah proses pembelajaran selesai siswa melakukan pendinginan dengan berjalan mengitari ruangan disertai dengan bernyanyi. Selanjutnya guru memberi apresiasi kepada siswa dan melakukan perbaikan apabila terjadi kesalahan pada saat permainan. Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti. Setelah diberikan penjelasan guru menutup kegiatan dengan berdoa.

6. PERMAINAN LONCAT

a. Permainan loncat kangguru

Permainan loncat kangguru berkonsepkan membelajarkan gerak meloncat. Pada permainan ini siswa meloncat pada tempat yang telah disediakan dan pada akhir kotak siswa mengambil bola dan melemparkan pada kotak yang telah tersedia sebanyak tiga kali.

b. Tujuan pembelajaran

Tujuan umum

- 1) Mengembangkan kemampuan siswa untuk memiliki kesadaran tubuh, kesadaran ruang, dan kesadaran arah.
- 2) Melatih keseimbangan siswa.
- 3) Membelajarkan konsentrasi.
- 4) Mengenalkan siswa gerak kangguru.

Tujuan khusus

- 1) Membelajarkan gerak meloncat terarah.
- 2) Membelajarkan gerak melempar secara terarah.

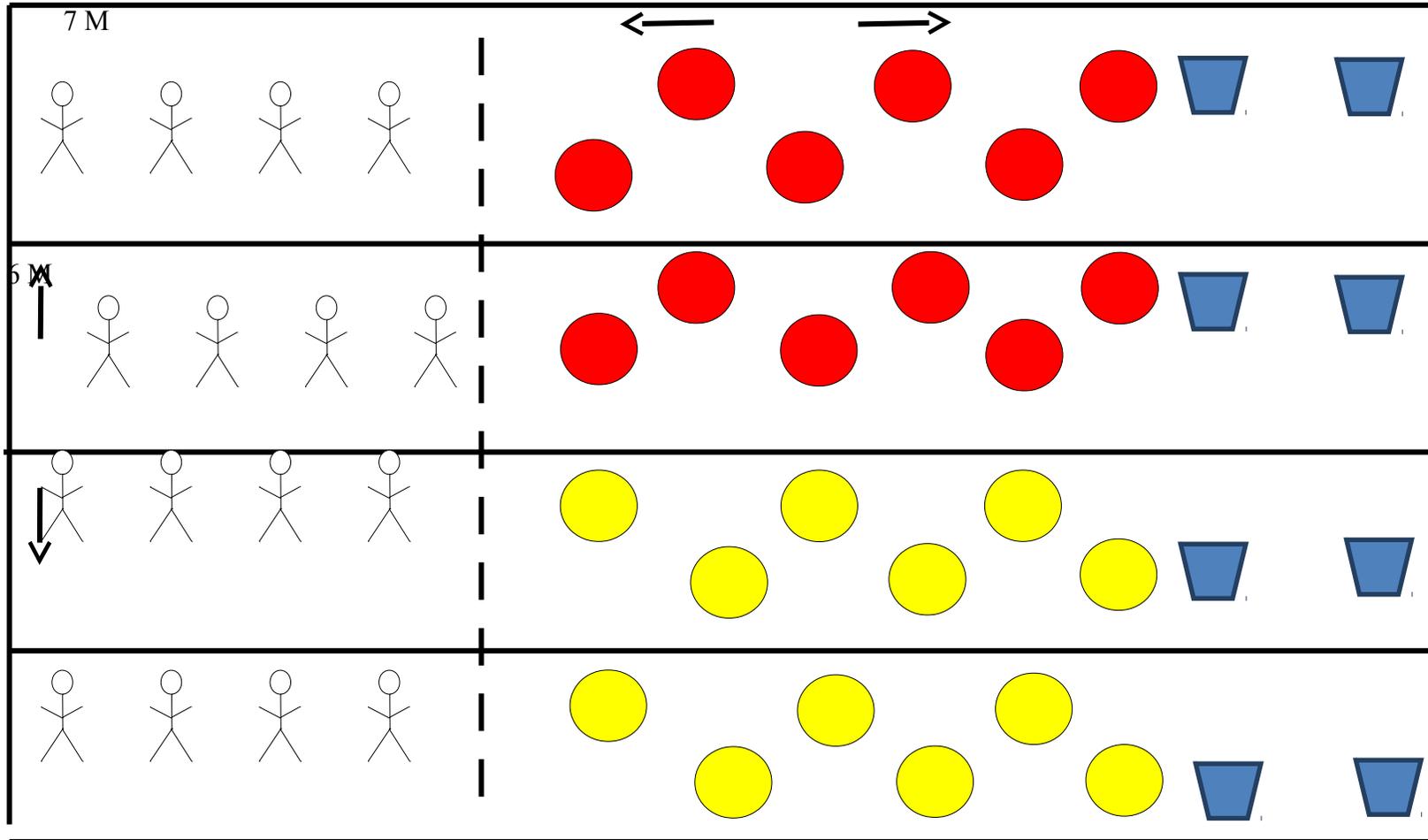
c. Peralatan

- 1) Garis berbentuk kotak/ lingkaran.
- 2) Gambar hewan.

d. Pengaturan Peralatan

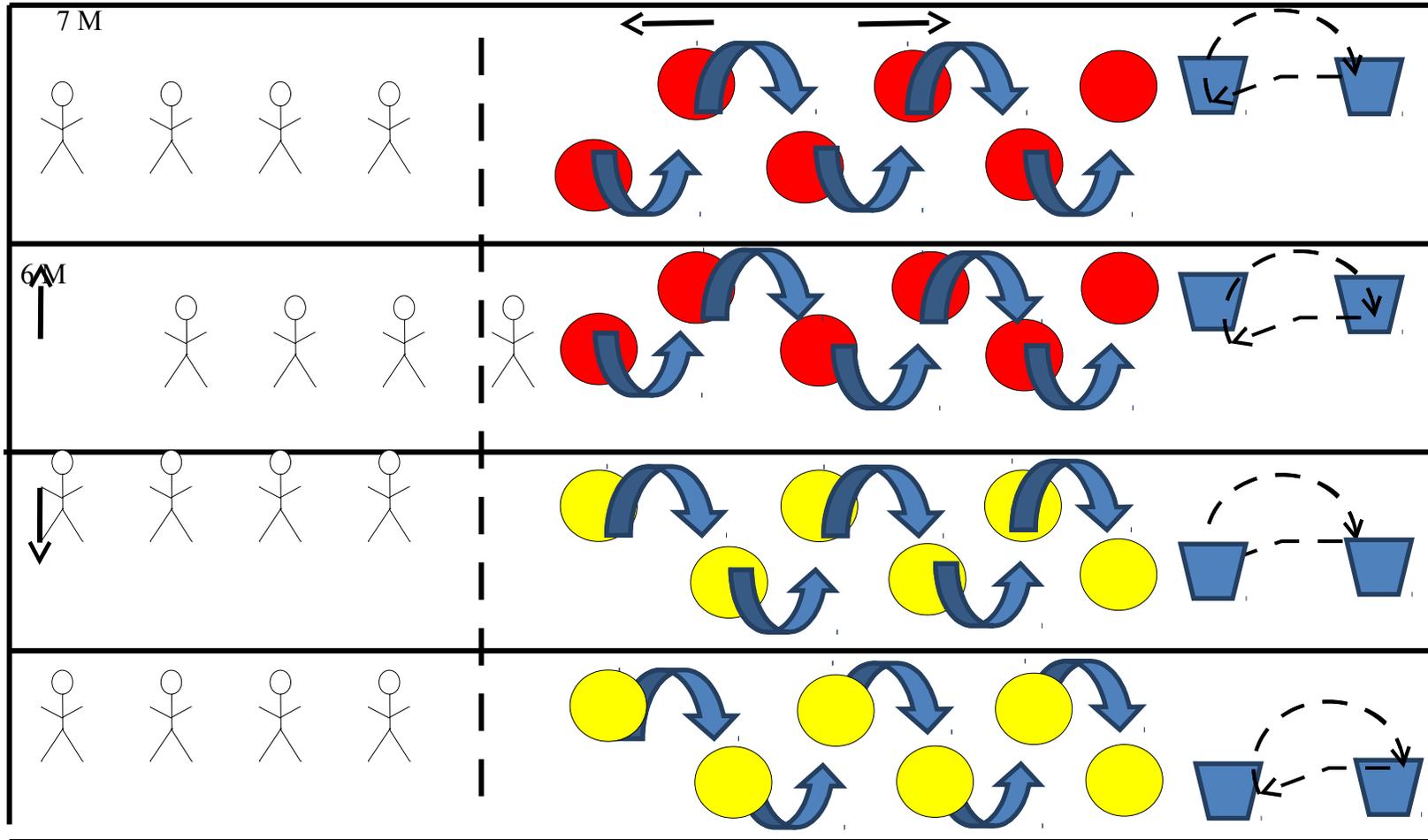
Guru mengatur tempat permainan dengan menyediakan ruangan yang berukuran 7 x 5 M. Ruangan yang telah ada disterilkan dari barang-barang yang beresiko menimbulkan cedera. Setelah ruangan aman guru menyusun peralatan permainan yang terdiri dari beberapa garis yang berbentuk kotak. Berikut disajikan gambaran pengaturan tempat permainan dan tahapan permainan loncat kangguru.

Tahap Awal



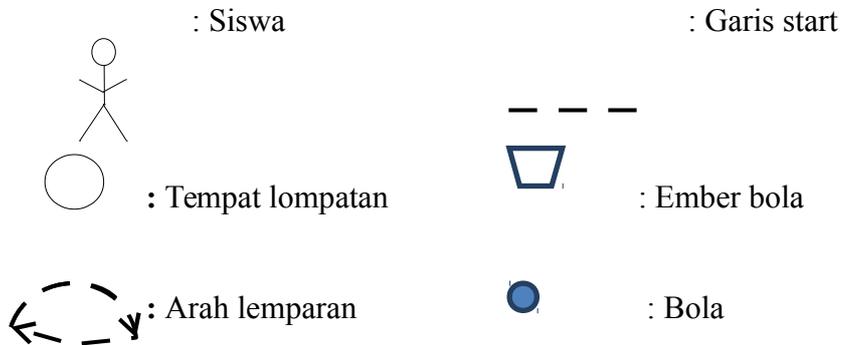
Gambar
Tahap Awal Permainan Menirukan Loncat Kangguru

Tahap Pelaksanaan



Gambar
Tahap Pelaksanaan Permainan Menirukan Loncat Kangguru

Ket Gambar : -



Ket Kegiatan: - Siswa dibagi menjadi dua kelompok dan berbaris di belakang garis start.

- Siswa memperhatikan aba-aba mulai dari guru.
- Setelah guru memberi aba-aba siswa mulai melompat seperti kangguru pada tempat yang telah disediakan.
- Pada tempat terakhir siswa mengambil bola yang telah disediakan dan melempar pada ember.
- Setelah melempar siswa menuju tempat pemberhentian.

e. Durasi Permainan

Durasi permainan menirukan gerak hewan terbang yaitu 10 menit.

f. Skenario Pelaksanaan Pembelajaran

1) Pendahuluan

Guru membariskan peserta didik untuk melakukan doa dan pemanasan.

Tahap selanjutnya guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dan memberikan contoh. Dalam memberikan contoh guru mempersilahkan anak untuk bertanya dan memberikan motivasi kepada anak.

2) Inti

- a. Siswa dibagi menjadi dua kelompok.
- b. Setelah kelompok terbagi siswa berbaris di belakang garis start dan bersiap-siap mendengarkan instruksi dari guru.
- c. Pada saat guru memberikan aba-aba mulai siswa pertama dalam barisan mulai melompat pada tempat yang telah disediakan.
- d. Pada tempat terakhir siswa mengambil bola yang berada di lantai dan melemparnya pada ember yang telah disediakan.
- e. Setelah melempar siswa menuju tempat pemberhentia.
- f. Apabila siswa telah berada pada tempat pemberhentian siswa yang berada di barisan terdepan mengulangi permainan.
- g. Kelompok yang tercepat dan mengumpulkan bola paling banyak memenagkan permainan.

3) Penutup

Setelah proses pembelajaran selesai siswa melakukan pendinginan dengan berjalan mengitari ruangan disertai dengan bernyanyi. Selanjutnya guru memberi apresiasi kepada siswa dan melakukan perbaikan apabila terjadi kesalahan pada saat permainan. Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti. Setelah diberikan penjelasan guru menutup kegiatan dengan berdoa.

7. PERMAINAN LOMPAT

a. Permainan lompat bangau

Permainan lompat bangu berkonsepkan membelajarkan gerak melompat kepada siswa. Pada permainan ini siswa melompat pada tempat yang disediakan dan pada kotak terakhir siswa menendang bola kearah gawang sebanyak tiga kali.

b. Tujuan pembelajaran

Tujuan umum

- 1) Mengembangkan kemampuan siswa untuk memiliki kesadaran tubuh, kesadaran ruang, dan kesadaran akan arah.
- 2) Melatih keseimbangan siswa.
- 3) Membelajarkan konsentrasi.

Tujuan khusus

- 1) Membelajarkan gerakan melompat.
- 2) Membelajarkan menendang secara terarah.

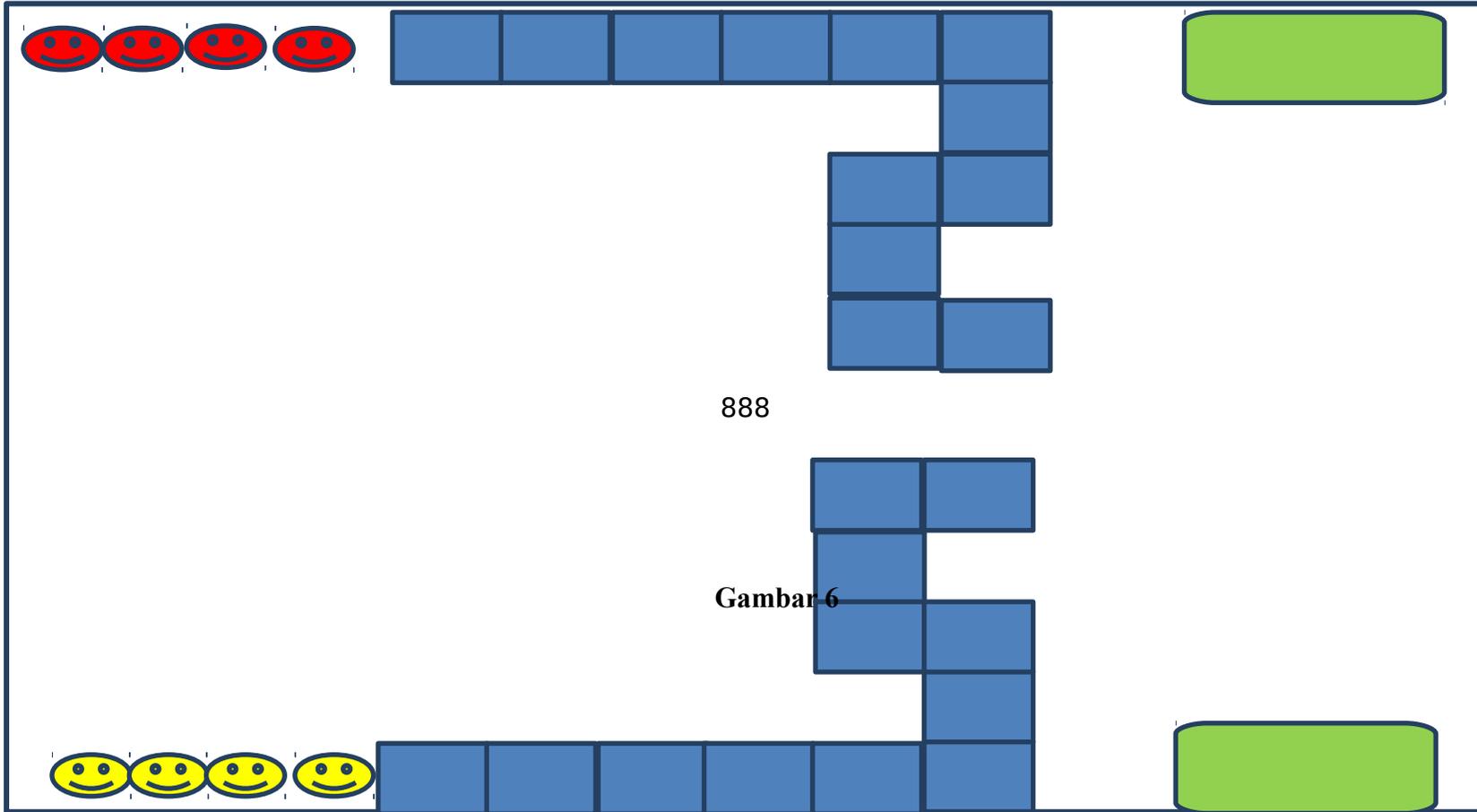
c. Peralatan

- 1) Garis start.
- 2) Ubin yang telah ditandai.
- 3) Bola.
- 4) Gawang.

d. Pengaturan Peralatan

Guru mengatur tempat permainan dengan menyediakan ruangan yang berukuran 10 x 8 M. Ruangan yang telah ada disterilkan dari barang-barang yang beresiko menimbulkan cedera. Setelah ruangan aman guru menyusun peralatan permainan yang terdiri dari beberapa garis yang berbentuk kotak, bola, dan gawang. Berikut disajikan gambaran pengaturan tempat permainan dan tahapan permainan lompat bangau.

Tahap Awal



888

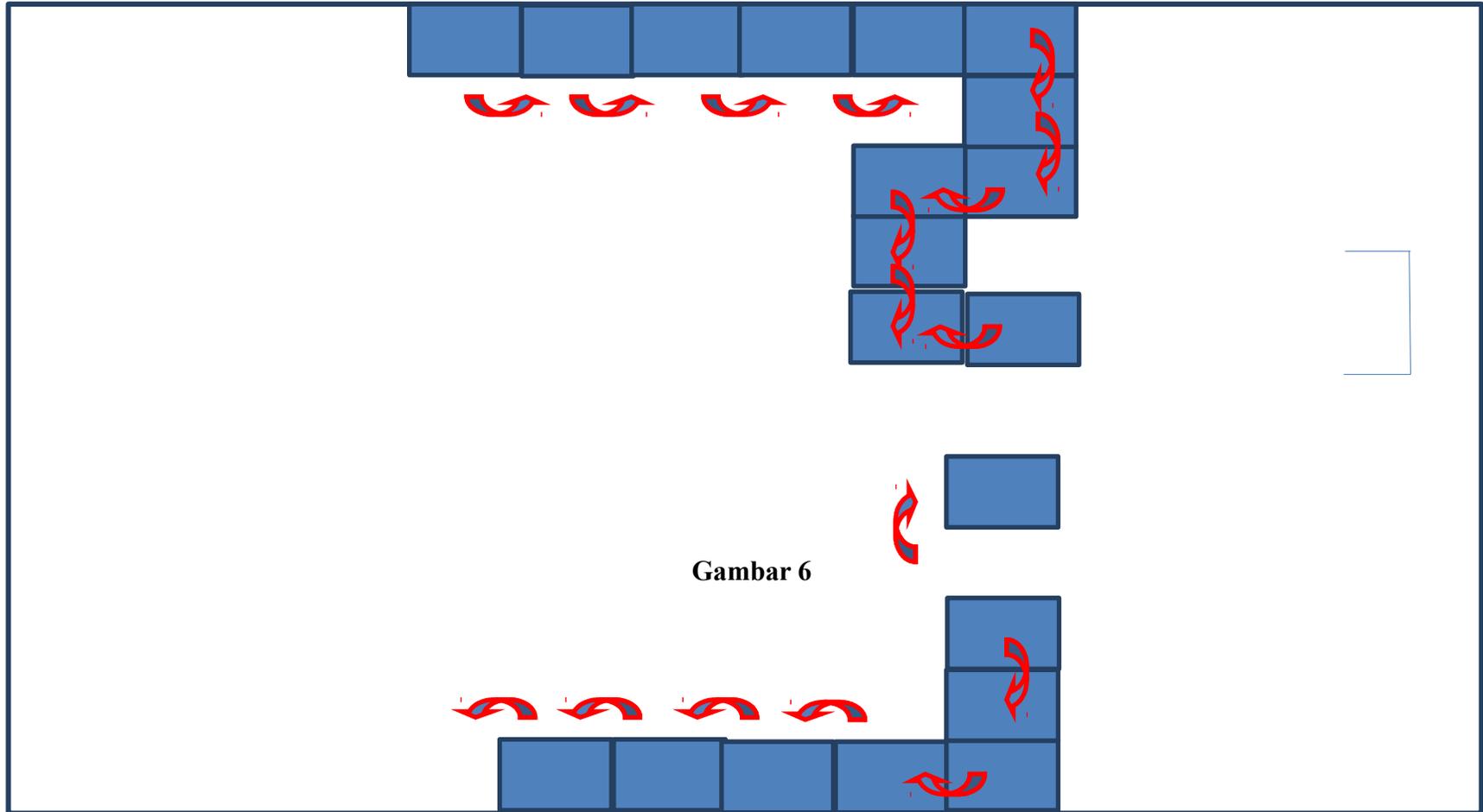
Gambar 6

← 10 →

Gambar

Tahap Awal Permainan Menirukan Lompat Bangau

Tahap Pelaksanaan



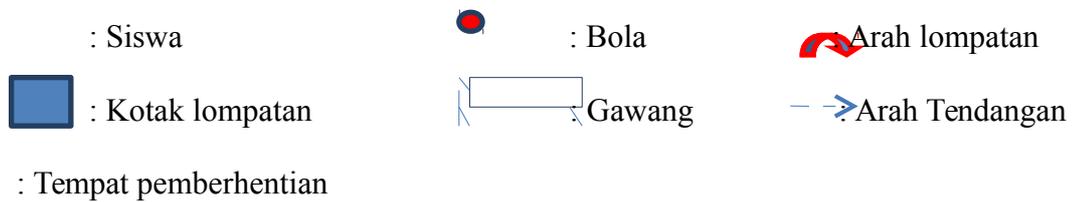
Gambar 6

← 10 →

Gambar

Pelaksanaan Permainan Menirukan Lompat Bangau

Ket Gambar :



Ket Kegiatan: - Siswa berdiri di belakang garis start.

- Siswa memperhatikan aba-aba mulai dari guru.
- Guru memberi aba-aba mulai.
- Siswa yang berada di barisan depan mulai melompat seperti bangau pada kotak yang telah disediakan.
- Setelah sampai pada kotak terakhir siswa menendang bola ke gawang.
- Siswa yang telah menendang bola menuju tempat pemberhentian.

e. Durasi Permainan

Durasi permainan menirukan gerak bangau yaitu 15 menit.

f. Szenario Pelaksanaan Pembelajaran

1) Pendahuluan

Guru membariskan peserta didik untuk melakukan doa dan pemanasan.

Tahap selanjutnya guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dan memberikan contoh. Dalam memberikan contoh guru mempersilahkan anak untuk bertanya dan memberikan motivasi kepada anak.

2) Inti

- a. Siswa berbaris berbanjar di belakang garis start dengan rapih.
- b. Pada saat guru memberikan aba-aba mulai, siswa mulai melompat pada tempat yang telah disediakan.
- c. Setelah sampai pada kotak terakhir siswa menendang bola kedalam gawang.
- d. Siswa yang telah menendang bola bertugas menjaga gawang.
- e. Permainan dimulai kembali oleh siswa yang berada pada barisan depan.
- f. Kelompok pemenang merupakan kelompok yang paling cepat dan paling banyak memasukan bola.

3. Penutup

Setelah proses pembelajaran selesai siswa melakukan pendinginan dengan berjalan mengitari ruangan disertai dengan bernyanyi. Selanjutnya guru memberi apresiasi kepada siswa dan melakukan perbaikan apabila terjadi kesalahan pada saat permainan. Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti. Setelah diberikan penjelasan guru menutup kegiatan dengan berdoa.

8. PERMAINAN LUBANG

a. Permainan lubang tikus

Permainan lubang tikus berkonsepkan membelajarkan siswa gerak merangkak. Pada permainan ini siswa merangkak masuk kedalam lubang yang dibentuk dari kaki yang dilebarkan.

b. Tujuan Permainan

Tujuan umum

- 1) Mengembangkan kemampuan siswa untuk memiliki kesadaran tubuh, kesadaran ruang, dan kesadaran arah.
- 2) Meningkatkan konsentrasi siswa.

Tujuan khusus

- 1) Mengembangkan gerak hewan merangkak.
- 2) Mengembangkan kekuatan tangan sebagai dasar gerak menggantung.

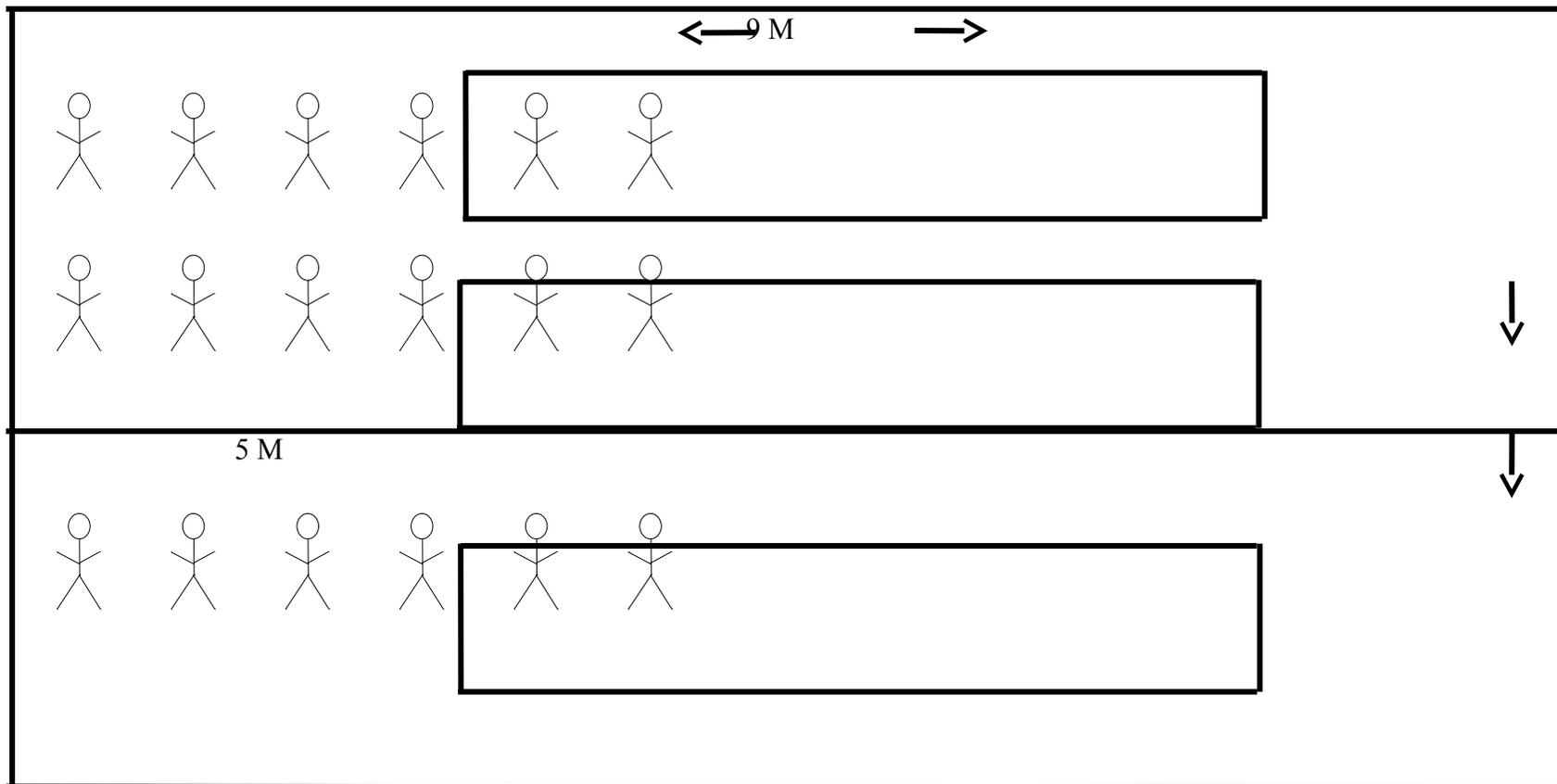
c. Peralatan

- 1) Gambar hewan.
- 2) Garis dari kapur/tali.

d. Pengaturan Peralatan

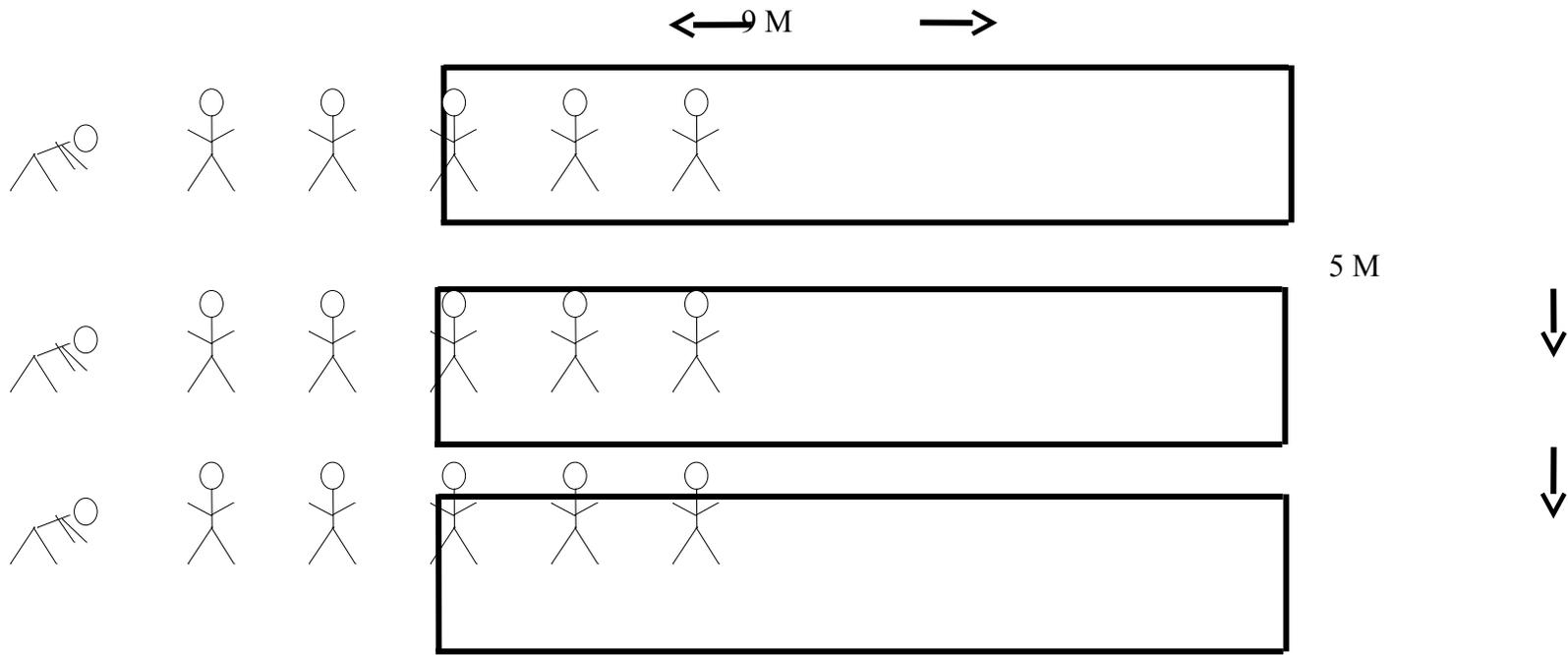
Guru mengatur tempat permainan dengan menyediakan ruangan yang berukuran 6 x 5 M. Ruangan yang telah ada disterilkan dari barang-barang yang beresiko menimbulkan cedera. Setelah ruangan aman guru menyusun peralatan permainan yang terdiri dari ubin keramik yang telah diberi tanda sebagai rute permainan. Berikut disajikan gambaran pengaturan tempat permainan dan tahapan permainan lubang tikus.

Tahap Awal



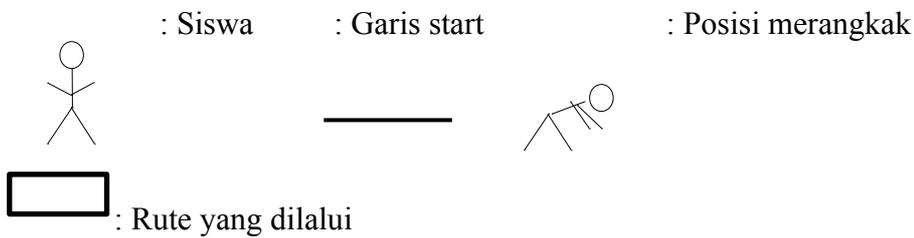
**Gambar
Tahap Awal Permainan Lubang Tikus**

Tahap Pelaksanaan



Gambar
Tahap Pelaksanaan Permainan Lubang Tikus

Ket Gambar:



Ket Kegiatan:

- Siswa berdiri pada pada garis start
- Saat guru memberi aba-aba mulai siswa mulai merangkak dan membuat barisan.

e. Durasi Permainan

Durasi permainan menirukan gerak ikan sapu-sapu yaitu 7 menit.

f. Szenario Pelaksanaan Pembelajaran

1) Pendahuluan

Guru membariskan peserta didik untuk melakukan doa dan pemanasan. Tahap selanjutnya guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dan memberikan contoh. Dalam memberikan contoh guru mempersilahkan anak untuk bertanya dan memberikan motivasi kepada anak.

2) Inti

- a. Siswa berbaris berbanjar di belakang garis start.
- b. Siswayang berada pada barisan paling belakang membentuk posisi merangkak.
- c. Pada saat guru memberikan aba-aba siswa merangkak melewati sela-sela kaki kedua temannya.

- d. Siswa yang berada pada barisan belakang melanjutkan kegiatan yang sama.
- e. Kegiatan dilakukan sampai semua siswa telah melaksanakan kegiatan permainan.

3. Penutup

Setelah proses pembelajaran selesai siswa melakukan pendinginan dengan berjalan mengitari ruangan disertai dengan bernyanyi. Selanjutnya guru memberi apresiasi kepada siswa dan melakukan perbaikan apabila terjadi kesalahan pada saat permainan. Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti. Setelah diberikan penjelasan guru menutup kegiatan dengan berdoa.

9. PERMAINAN IKAN

a. Permainan ikan sapu-sapu

Permainan menirukan gerak ikan sapu-sapu berkonsepkan membelajarkan siswa gerakan mendorong. Pada permainan ini siswa mendorong kain seperti gerakan membersihkan lantai.

b. Tujuan permainan

Tujuan umum

- 1) Mengembangkan kemampuan siswa untuk memiliki kesadaran tubuh, kesadaran ruang.
- 2) Meningkatkan konsentrasi siswa.

Tujuan khusus

- 1) Meningkatkan kekuatan tangan sebagai dasar gerakan menggelantung.

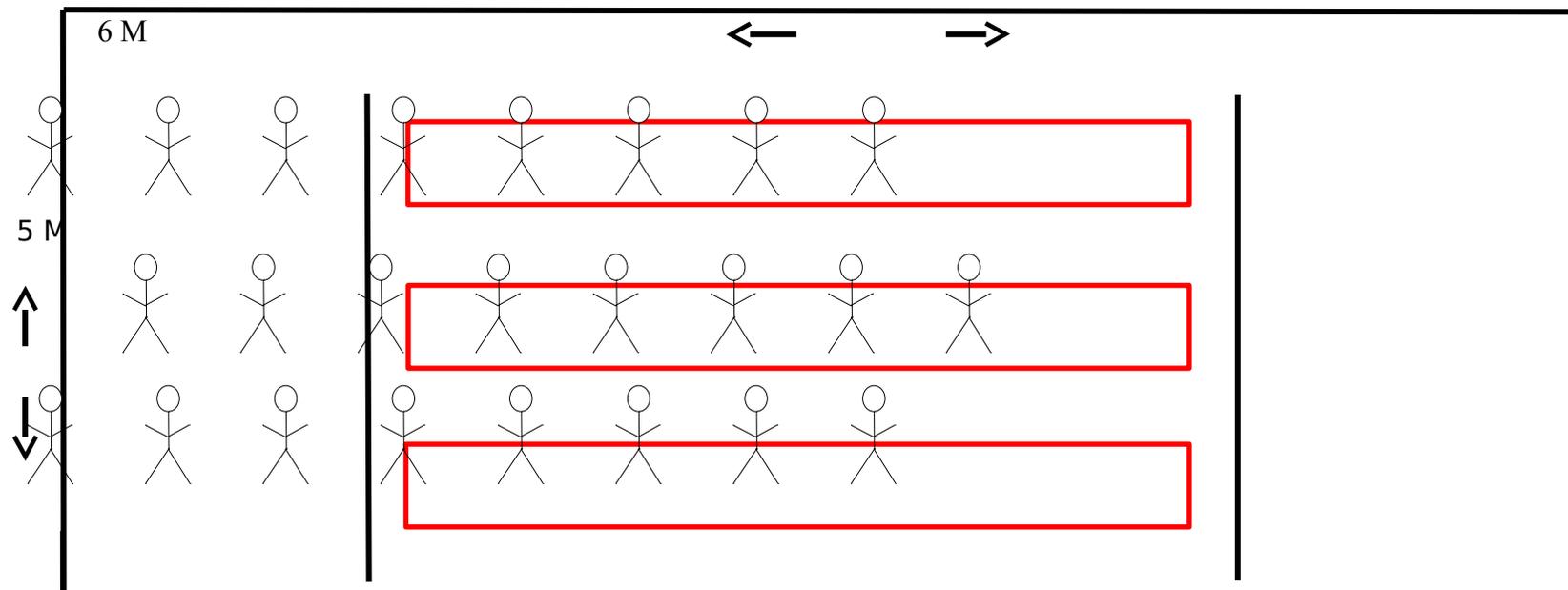
c. Peralatan

- 1) Ubin keramik yang telah di beri tanda.

d. Pengaturan Peralatan

Guru mengatur tempat permainan dengan menyediakan ruangan yang berukuran 6 x 5 M. Ruangan yang telah ada disterilkan dari barang-barang yang beresiko menimbulkan cedera. Setelah ruangan aman guru menyusun peralatan permainan yang terdiri dari ubin keramik yang telah diberi tanda sebagai rute permainan. Berikut disajikan gambaran pengaturan tempat permainan dan tahapan permainan hewan terbang.

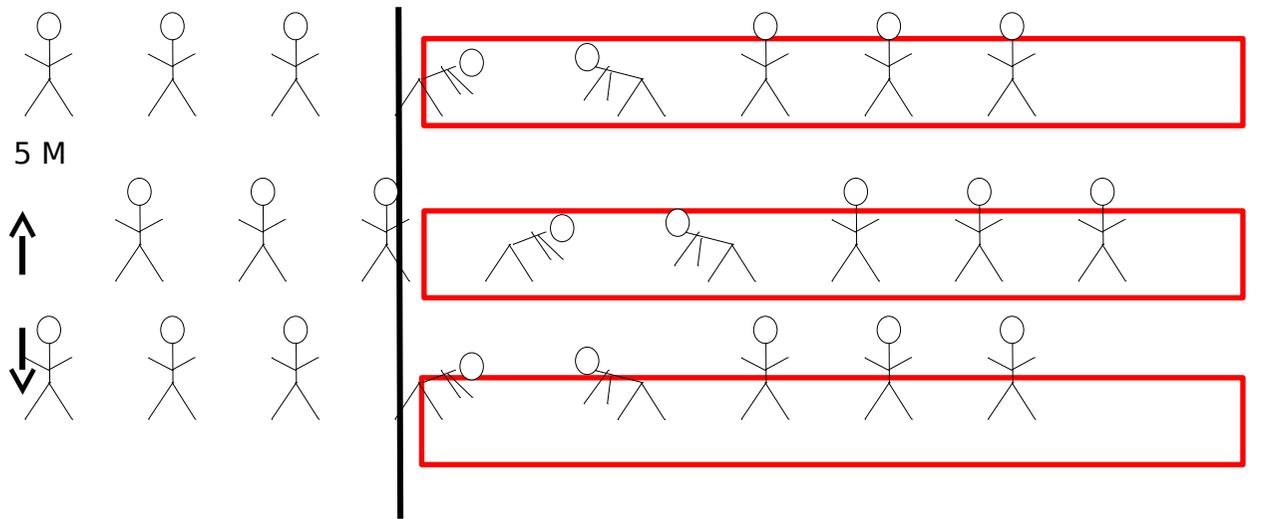
Tahap Awal



Gambar
Tahap Awal Permainan Menirukan Ikan Sapu-Sapu

Tahap Pelaksanaan
6 M





Gambar
Tahap Pelaksanaan Permainan Menirukan Ikan Sapu-Sapu

Ket Gambar : -

: Siswa



: Garis start



: Posisi



pus up



: Rute yang dilalui



: Ruang kelas

Ket Kegiatan:

- Siswa berdiri di belakang garis start.
- Siswa membentuk posisi pus up pada jalur yang telah disediakan dengan tangan memegang kain pel.
- Saat guru memberikan aba-aba yak, siswa mulai mendorong kain pel menuju teman di depannya.
- Apa bila siswa telah sampai di ujung garis, maka teman yang berada di sisi lainnya melanjutkan kegiatan yang serupa

e. Durasi Permainan

Durasi permainan menirukan gerak ikan sapu-sapu yaitu 10 menit.

f. Skenario Pelaksanaan Pembelajaran

1) Pendahuluan

Guru membariskan peserta didik untuk melakukan doa dan pemanasan.

Tahap selanjutnya guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dan memberikan contoh. Dalam memberikan contoh guru mempersilahkan anak untuk bertanya dan memberikan motivasi kepada anak.

2) Inti

- a. Siswa berbaris berbanjar di belakang garis start.
- b. Siswayang berada pada barisan paling depan membentuk sikap pus up dengan tangan memegang kain pel/keset.
- c. Pada saat guru memberikan aba-aba siswa mulai mendorong kain pel/keset sapai batas rute.

- d. Siswa yang berada pada barisan di depannya melanjutkan kegiatan yang sama.
- e. Kegiatan dilakukan sampai semua siswa telah melaksanakan kegiatan permainan.

3. Penutup

Setelah proses pembelajaran selesai siswa melakukan pendinginan dengan berjalan mengitari ruangan disertai dengan bernyanyi. Selanjutnya guru memberi apresiasi kepada siswa dan melakukan perbaikan apabila terjadi kesalahan pada saat permainan. Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti. Setelah diberikan penjelasan guru menutup kegiatan dengan berdoa.

10. PERMAINAN JALAN

a. Permainan jalan undur-undur

Permainan gerak undur-undur berkonsepkan membelajarkan siswa mengangkat beban tubuh mereka sendiri. Pada permainan ini siswa membentuk posisi tubuh seperti kayang kemudian bergerak pada rute yang telah ditentukan.

b. Tujuan permainan

Tujuan umum

- 1) Mengembangkan kemampuan siswa untuk memiliki kesadaran akan arah.

Tujuan khusus

1) Mengembangkan kekuatan tangan dan tungkai kaki sebagai dasar gerak menggelantung.

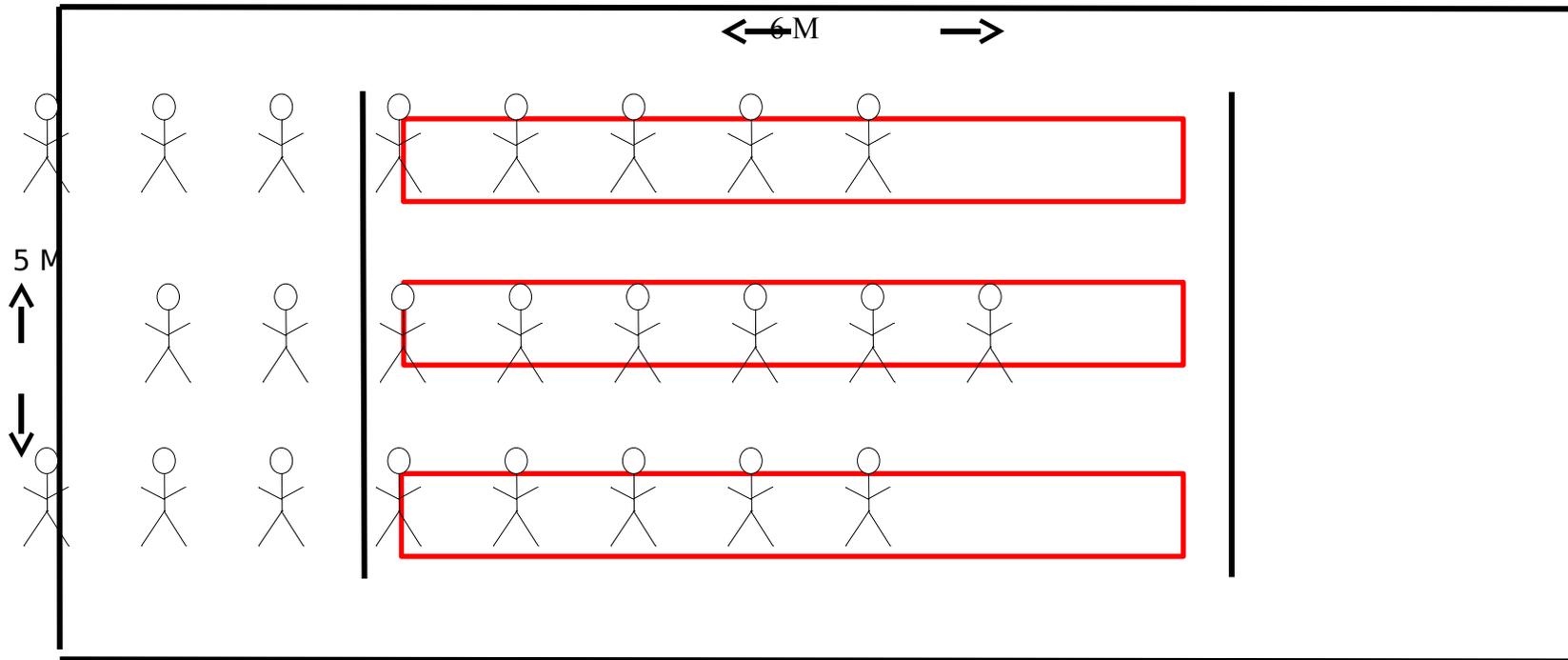
c. Peralatan

1) Ubin keramik yang telah di beri tanda.

d. Pengaturan Peralatan

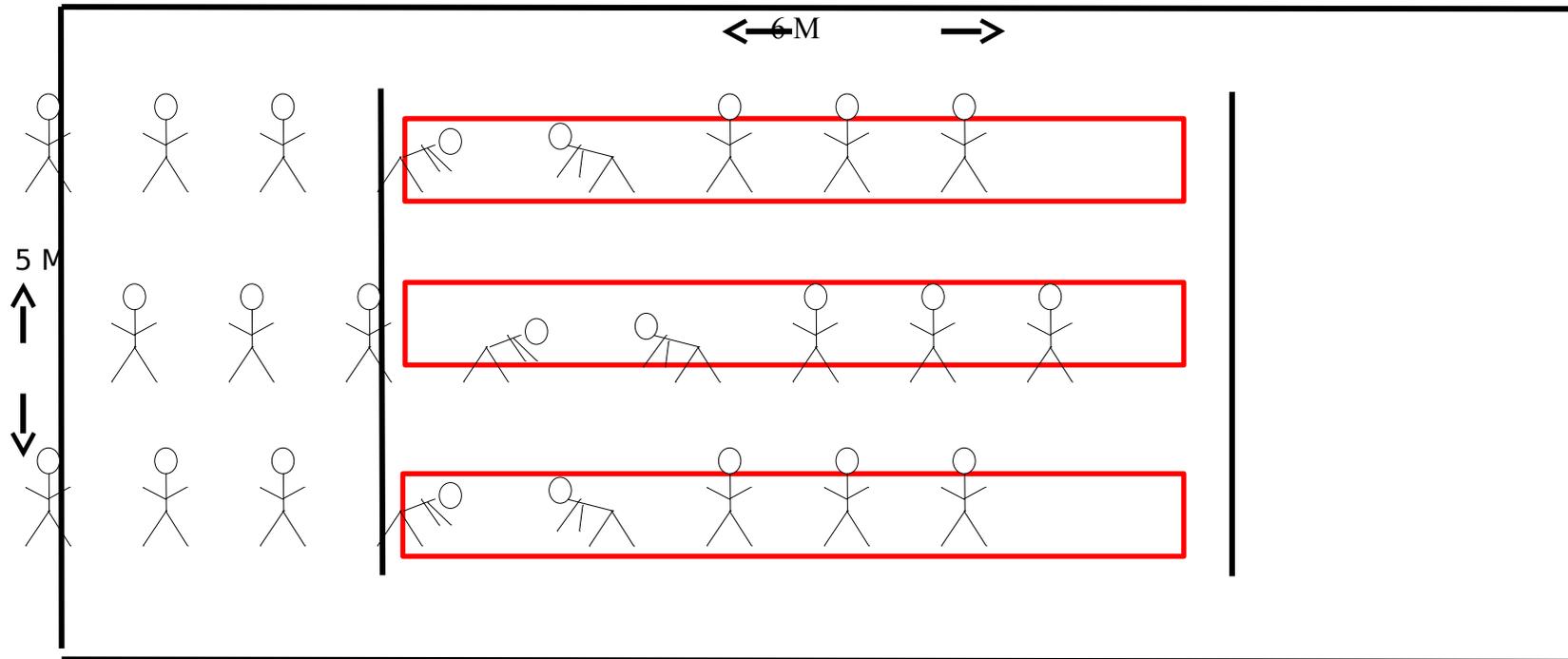
Guru mengatur tempat permainan dengan menyediakan ruangan yang berukuran 6 x 5 M. Ruangan yang telah ada disterilkan dari barang-barang yang beresiko menimbulkan cedera. Setelah ruangan aman guru menyusun peralatan permainan yang terdiri dari ubin keramik yang telah diberi tanda sebagai rute permainan. Berikut disajikan gambaran pengaturan tempat permainan dan tahapan permainan gerak undur-undur.

Tahap Awal



**Gambar
Tahap Awal Permainan Undur-Undur**

Tahap Pelaksanaan



Gambar
Tahap Pelaksanaan Permainan Undur-Undur

2. Inti

- a. Siswa berbaris berbanjar di belakang garis start.
- b. Siswa yang berada pada barisan paling depan membentuk sikap undur-undur.
- c. Pada saat guru memberikan aba-aba, siswa mulai bergerak seperti undur-undur sapa batas rute.
- d. Siswa yang berada pada barisan di depannya melanjutkan kegiatan yang sama.
- e. Kegiatan dilakukan sampai semua siswa telah melaksanakan kegiatan permainan.

3. Penutup

Setelah proses pembelajaran selesai siswa melakukan pendinginan dengan berjalan mengitari ruangan disertai dengan bernyanyi. Selanjutnya guru memberi apresiasi kepada siswa dan melakukan perbaikan apabila terjadi kesalahan pada saat permainan. Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti. Setelah diberikan penjelasan guru menutup kegiatan dengan berdoa.

**ANGKET SKALA NILAI VALIDASI UNTUK VALIDATOR
TERHADAP DRAF MODEL PEMBELAJARAN MOTORIK KASAR
SISWA TK KELOMPOK A**

Oleh: Nuridin Widya Pranoto

1. Pada halaman berikut ini merupakan angket skala nilai validasi untuk menilai draf model pembelajaran motorik kasar siswa TK kelompok A.
2. Model pengembangan gerak motorik kasar siswa TK kelompok A terdiri dari 10 permainan. Penilaian pada setiap permainan dilakukan pada masing-masing tabel penilaian kualitas permainan.
3. Setiap angket skala nilai validasi terdiri dari 10 item pernyataan.
4. Rentang skala nilai mulai dari “tidak sesuai” sampai dengan “sangat sesuai” dengan memberikan **TANDA SILANG (X)** pada angka dalam kolom yang tersedia. Silahkan Bapak/Ibu melakukan penilaian sesuai keadaan sebenarnya. Terdapat empat alternatif jawaban beserta skor penilaian, sebagai berikut:
 - a. TS = Tidak Sesuai = 1
 - b. CS = Cukup Sesuai = 2
 - c. S = Sesuai = 3
 - d. SS = Sangat Sesuai = 4
5. Bapak/Ibu dimohon menuliskan tanggal pengisian, nama lengkap, tandatangan, dan NIP di tempat yang telah disediakan.

Tabel...
Lembar Validasi Permainan Tebak Hewan
Untuk Para Pakar

No	Klasifikasi	Alternatif Penilaian			
		TS	CS	S	SS
1	Model permainan sesuai dengan kopetensi inti siswa TK kelompok A				
2	Model permainan sesuai dengan kopetensi dasar siswa Tk kelompok A				
3	Model permainan sesuai dengan ketepatan indikator dengan isi kurikulum				
4	Model permainan mengembangkan keterampilan motorik kasar siswa TK kelompok A				
5	Model permainan sesuai dengan tahapan perkembangan anak				
6	Model aktifitas permainan mudah dilakukan siswa TK kelompok A				
7	Model permainan memiliki peraturan yang jelas				
8	Model permainan dapat dipahami siswa TK kelompok A				
9	Model permainan aman dilakukan siswa TK kelompok A				
10	Model permainan menarik siswa untuk berpartisipasi aktif				

Padang,
 Validator

.....
 NIP

Saran Perbaikan

No	Bagian Yang Salah	Saran Perbaikan

Komentar/ Saran

.....
.....
.....
.....

Kesimpulan

Model pembelajaran motorik ini

- Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi
- Layak untuk diuji cobakan dengan revisi

Yogyakarta,
Pakar Pembelajaran

.....

Tabel...
Lembar Validasi Permainan Mengejar Ular
Untuk Para Pakar

No	Klasifikasi	Alternatif Penilaian			
		TS	CS	S	SS
1	Model permainan sesuai dengan kopetensi inti siswa TK kelompok A				
2	Model permainan sesuai dengan kopetensi dasar siswa Tk kelompok A				
3	Model permainan sesuai dengan ketepatan indikator dengan isi kurikulum				
4	Model permainan mengembangkan keterampilan motorik kasar siswa TK kelompok A				
5	Model permainan sesuai dengan tahapan perkembangan anak				
6	Model aktifitas permainan mudah dilakukan siswa TK kelompok A				
7	Model permainan memiliki peraturan yang jelas				
8	Model permainan dapat dipahami siswa TK kelompok A				
9	Model permainan aman dilakukan siswa TK kelompok A				
10	Model permainan menarik siswa untuk berpartisipasi aktif				

Padang,
 Validator

.....
 NIP

Saran Perbaikan

No	Bagian Yang Salah	Saran Perbaikan

Komentar/ Saran

.....
.....
.....
.....

Kesimpulan

Model pembelajaran motorik ini

- Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi
- Layak untuk diuji cobakan dengan revisi
-

Yogyakarta,
Pakar Pembelajaran

.....

Tabel...

**Lembar Validasi Permainan Lari Cita
Untuk Para Pakar**

No	Klasifikasi	Alternatif Penilaian			
		TS	CS	S	SS
1	Model permainan sesuai dengan kopetensi inti siswa TK kelompok A				
2	Model permainan sesuai dengan kopetensi dasar siswa Tk kelompok A				
3	Model permainan sesuai dengan ketepatan indikator dengan isi kurikulum				
4	Model permainan mengembangkan keterampilan motorik kasar siswa TK kelompok A				
5	Model permainan sesuai dengan tahapan perkembangan anak				
6	Model aktifitas permainan mudah dilakukan siswa TK kelompok A				
7	Model permainan memiliki peraturan yang jelas				
8	Model permainan dapat dipahami siswa TK kelompok A				
9	Model permainan aman dilakukan siswa TK kelompok A				
10	Model permainan menarik siswa untuk berpartisipasi aktif				

Padang,
Validator

.....
NIP

Saran Perbaikan

No	Bagian Yang Salah	Saran Perbaikan

Komentar/ Saran

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Model pembelajaran motorik ini

- Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi
- Layak untuk diuji cobakan dengan revisi
-

Yogyakarta,
Pakar Pembelajaran

.....

Untuk Para Pakar

No	Klasifikasi	Alternatif Penilaian			
		TS	CS	S	SS
1	Model permainan sesuai dengan kopetensi inti siswa TK kelompok A				
2	Model permainan sesuai dengan kopetensi dasar siswa Tk kelompok A				
3	Model permainan sesuai dengan ketepatan indikator dengan isi kurikulum				
4	Model permainan mengembangkan keterampilan motorik kasar siswa TK kelompok A				
5	Model permainan sesuai dengan tahapan perkembangan anak				
6	Model aktifitas permainan mudah dilakukan siswa TK kelompok A				
7	Model permainan memiliki peraturan yang jelas				
8	Model permainan dapat dipahami siswa TK kelompok A				
9	Model permainan aman dilakukan siswa TK kelompok A				
10	Model permainan menarik siswa untuk berpartisipasi aktif				

Padang,
Validator

.....
NIP

Saran Perbaikan

No	Bagian Yang Salah	Saran Perbaikan

Komentar/ Saran

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Model pembelajaran motorik ini

- Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi
- Layak untuk diuji cobakan dengan revisi
-

Yogyakarta,
Pakar Pembelajaran

.....

Tabel...
Lembar Validasi Permainan Mengambil Hewan
Untuk Para Pakar

No	Klasifikasi	Alternatif Penilaian			
		TS	CS	S	SS
1	Model permainan sesuai dengan kopetensi inti siswa TK kelompok A				
2	Model permainan sesuai dengan kopetensi dasar siswa Tk kelompok A				
3	Model permainan sesuai dengan ketepatan indikator dengan isi kurikulum				
4	Model permainan mengembangkan keterampilan motorik kasar siswa TK kelompok A				
5	Model permainan sesuai dengan tahapan perkembangan anak				
6	Model aktifitas permainan mudah dilakukan siswa TK kelompok A				
7	Model permainan memiliki peraturan yang jelas				
8	Model permainan dapat dipahami siswa TK kelompok A				
9	Model permainan aman dilakukan siswa TK kelompok A				
10	Model permainan menarik siswa untuk berpartisipasi aktif				

Padang,
Validator

.....
NIP

Saran Perbaikan

No	Bagian Yang Salah	Saran Perbaikan

Komentar/ Saran

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Model pembelajaran motorik ini

- Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi
- Layak untuk diuji cobakan dengan revisi
-

Yogyakarta,
Pakar Pembelajaran

.....

Tabel...
**Lembar Validasi Permainan Loncat Kangguru
 Untuk Para Pakar**

No	Klasifikasi	Alternatif Penilaian			
		TS	CS	S	SS
1	Model permainan sesuai dengan kopetensi inti siswa TK kelompok A				
2	Model permainan sesuai dengan kopetensi dasar siswa Tk kelompok A				
3	Model permainan sesuai dengan ketepatan indikator dengan isi kurikulum				
4	Model permainan mengembangkan keterampilan motorik kasar siswa TK kelompok A				
5	Model permainan sesuai dengan tahapan perkembangan anak				
6	Model aktifitas permainan mudah dilakukan siswa TK kelompok A				
7	Model permainan memiliki peraturan yang jelas				
8	Model permainan dapat dipahami siswa TK kelompok A				
9	Model permainan aman dilakukan siswa TK kelompok A				
10	Model permainan menarik siswa untuk berpartisipasi aktif				

Padang,
 Validator

.....
 NIP

Saran Perbaikan

No	Bagian Yang Salah	Saran Perbaikan

Komentar/ Saran

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Model pembelajaran motorik ini

- Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi
- Layak untuk diuji cobakan dengan revisi
-

Yogyakarta,
Pakar Pembelajaran

.....

Tabel...
**Lembar Validasi Permainan Lompat Bangau
Untuk Para Pakar**

No	Klasifikasi	Alternatif Penilaian			
		TS	CS	S	SS
1	Model permainan sesuai dengan kopetensi inti siswa TK kelompok A				
2	Model permainan sesuai dengan kopetensi dasar siswa Tk kelompok A				
3	Model permainan sesuai dengan ketepatan indikator dengan isi kurikulum				
4	Model permainan mengembangkan keterampilan motorik kasar siswa TK kelompok A				
5	Model permainan sesuai dengan tahapan perkembangan anak				
6	Model aktifitas permainan mudah dilakukan siswa TK kelompok A				
7	Model permainan memiliki peraturan yang jelas				
8	Model permainan dapat dipahami siswa TK kelompok A				
9	Model permainan aman dilakukan siswa TK kelompok A				
10	Model permainan menarik siswa untuk berpartisipasi aktif				

Padang,
Validator

.....
NIP

Saran Perbaikan

No	Bagian Yang Salah	Saran Perbaikan

Komentar/ Saran

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Model pembelajaran motorik ini

- Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi
- Layak untuk diuji cobakan dengan revisi
-

Yogyakarta,
Pakar Pembelajaran

.....

Tabel...
**Lembar Validasi Permainan Lubang Tikus
Untuk Para Pakar**

No	Klasifikasi	Alternatif Penilaian			
		TS	CS	S	SS
1	Model permainan sesuai dengan kopetensi inti siswa TK kelompok A				
2	Model permainan sesuai dengan kopetensi dasar siswa Tk kelompok A				
3	Model permainan sesuai dengan ketepatan indikator dengan isi kurikulum				
4	Model permainan mengembangkan keterampilan motorik kasar siswa TK kelompok A				
5	Model permainan sesuai dengan tahapan perkembangan anak				
6	Model aktifitas permainan mudah dilakukan siswa TK kelompok A				
7	Model permainan memiliki peraturan yang jelas				
8	Model permainan dapat dipahami siswa TK kelompok A				
9	Model permainan aman dilakukan siswa TK kelompok A				
10	Model permainan menarik siswa untuk berpartisipasi aktif				

Padang,
Validator

.....
NIP

Saran Perbaikan

No	Bagian Yang Salah	Saran Perbaikan

Komentar/ Saran

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Model pembelajaran motorik ini

- Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi
- Layak untuk diuji cobakan dengan revisi
-

Yogyakarta,
Pakar Pembelajaran

.....

Tabel...
**Lembar Validasi Permainan Ikan Sapu-Sapu
Untuk Para Pakar**

No	Klasifikasi	Alternatif Penilaian			
		TS	CS	S	SS
1	Model permainan sesuai dengan kopetensi inti siswa TK kelompok A				
2	Model permainan sesuai dengan kopetensi dasar siswa Tk kelompok A				
3	Model permainan sesuai dengan ketepatan indikator dengan isi kurikulum				
4	Model permainan mengembangkan keterampilan motorik kasar siswa TK kelompok A				
5	Model permainan sesuai dengan tahapan perkembangan anak				
6	Model aktifitas permainan mudah dilakukan siswa TK kelompok A				
7	Model permainan memiliki peraturan yang jelas				
8	Model permainan dapat dipahami siswa TK kelompok A				
9	Model permainan aman dilakukan siswa TK kelompok A				
10	Model permainan menarik siswa untuk berpartisipasi aktif				

Padang
Validator

.....
NIP

Saran Perbaikan

No	Bagian Yang Salah	Saran Perbaikan
----	-------------------	-----------------

--	--	--

Komentar/ Saran

.....
.....
.....
.....

Kesimpulan

Model pembelajaran motorik ini

- Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi
- Layak untuk diuji cobakan dengan revisi
-

Yogyakarta,
Pakar Pembelajaran

.....

Tabel...
Lembar Validasi Permainan Undur-Undur
Untuk Para Pakar

No	Klasifikasi	Alternatif Penilaian			
		TS	CS	S	SS

1	Model permainan sesuai dengan kompetensi inti siswa TK kelompok A				
2	Model permainan sesuai dengan kompetensi dasar siswa Tk kelompok A				
3	Model permainan sesuai dengan ketepatan indikator dengan isi kurikulum				
4	Model permainan mengembangkan keterampilan motorik kasar siswa TK kelompok A				
5	Model permainan sesuai dengan tahapan perkembangan anak				
6	Model aktifitas permainan mudah dilakukan siswa TK kelompok A				
7	Model permainan memiliki peraturan yang jelas				
8	Model permainan dapat dipahami siswa TK kelompok A				
9	Model permainan aman dilakukan siswa TK kelompok A				
10	Model permainan menarik siswa untuk berpartisipasi aktif				

Padang.....
Validator

.....
NIP

Saran Perbaikan

No	Bagian Yang Salah	Saran Perbaikan
----	-------------------	-----------------

--	--	--

Komentar/ Saran

.....

Kesimpulan

Model pembelajaran motorik ini

- Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi
- Layak untuk diuji cobakan dengan revisi
-

Yogyakarta,
 Pakar Pembelajaran

.....

**Penilaian Keefektifan Permainan Tebah Hewan
 Siswa TK Kelompok A**

Kode	Nomer Pernyataan	Σ
------	------------------	---

Ahli	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	Hasil Penilaian										
A1											
A2											
G1											

Keterangan:

A1: Ahli 1

A2: Ahli 2

G1: Guru 1

**Penghitungan Normatif dan Distribusi Frekuensi Kategorisasi Penilaian
Observer Terhadap Keefektifan Permainan Tebak Hewan**

Formula	Interval	Katagori	F	%
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 23$	Kurang efektif		
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$23 \leq X < 37$	Cukup efektif		
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$37 \leq X$	Efektif		
Jumlah				

Keterangan:

f : Frekuensi

% : Persen

**Penilaian Keefektifan Permainan Mengejar Ular
Siswa TK Kelompok A**

Kode	Nomer Pernyataan	Σ
-------------	-------------------------	----------------------------

Ahli	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	Hasil Penilaian										
A1											
A2											
G1											

Keterangan:

A1: Ahli 1

A2: Ahli 2

G1: Guru 1

**Penghitungan Normatif dan Distribusi Frekuensi Kategorisasi Penilaian
Observer Terhadap Keefektifan Permainan Mengejar Ular**

Formula	Interval	Katagori	F	%
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 23$	Kurang efektif		
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$23 \leq X < 37$	Cukup efektif		
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$37 \leq X$	Efektif		
Jumlah				

Keterangan:

f : Frekuensi

% : Persen

**Penilaian Keefektifan Permainan Lari Cita
Siswa TK Kelompok A**

Kode	Nomer Pernyataan	Σ
-------------	-------------------------	----------------------------

Ahli	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	Hasil Penilaian										
A1											
A2											
G1											

Keterangan:

A1: Ahli 1

A2: Ahli 2

G1: Guru 1

**Penghitungan Normatif dan Distribusi Frekuensi Kategorisasi Penilaian
Observer Terhadap Keefektifan Permainan Lari Cita**

Formula	Interval	Katagori	F	%
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 23$	Kurang efektif		
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$23 \leq X < 37$	Cukup efektif		
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$37 \leq X$	Efektif		
Jumlah				

Keterangan:

f : Frekuensi

% : Persen

**Penilaian Keefektifan Permainan Mencari Hewanku
Siswa TK Kelompok A**

Kode	Nomer Pernyataan	Σ
-------------	-------------------------	----------------------------

Ahli	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	Hasil Penilaian										
A1											
A2											
G1											

Keterangan:

A1: Ahli 1

A2: Ahli 2

G1: Guru 1

**Penghitungan Normatif dan Distribusi Frekuensi Kategorisasi Penilaian
Observer Terhadap Keefektifan Permainan Mencari Hewanku**

Formula	Interval	Katagori	F	%
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 23$	Kurang efektif		
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$23 \leq X < 37$	Cukup efektif		
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$37 \leq X$	Efektif		
Jumlah				

Keterangan:

f : Frekuensi

% : Persen

**Penilaian Keefektifan Permainan Mengambil Hewan
Siswa TK Kelompok A**

Kode	Nomer Pernyataan	Σ
-------------	-------------------------	----------------------------

Ahli	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	Hasil Penilaian										
A1											
A2											
G1											

Keterangan:

A1: Ahli 1

A2: Ahli 2

G1: Guru 1

**Penghitungan Normatif dan Distribusi Frekuensi Kategorisasi Penilaian
Observer Terhadap Keefektifan Permainan Mengambil Hewan**

Formula	Interval	Katagori	F	%
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 23$	Kurang efektif		
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$23 \leq X < 37$	Cukup efektif		
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$37 \leq X$	Efektif		
Jumlah				

Keterangan:

f : Frekuensi

% : Persen

**Penilaian Keefektifan Permainan Loncat Kangguru
Siswa TK Kelompok A**

Kode	Nomer Pernyataan	Σ
-------------	-------------------------	----------------------------

Ahli	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	Hasil Penilaian										
A1											
A2											
G1											

Keterangan:

A1: Ahli 1

A2: Ahli 2

G1: Guru 1

**Penghitungan Normatif dan Distribusi Frekuensi Kategorisasi Penilaian
Observer Terhadap Keefektifan Permainan Loncat Kangguru**

Formula	Interval	Katagori	F	%
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 23$	Kurang efektif		
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$23 \leq X < 37$	Cukup efektif		
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$37 \leq X$	Efektif		
Jumlah				

Keterangan:

f : Frekuensi

% : Persen

**Penilaian Keefektifan Permainan Lompat Bangau
Siswa TK Kelompok A**

Kode	Nomer Pernyataan	Σ
-------------	-------------------------	----------------------------

Ahli	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	Hasil Penilaian										
A1											
A2											
G1											

Keterangan:

A1: Ahli 1

A2: Ahli 2

G1: Guru 1

**Penghitungan Normatif dan Distribusi Frekuensi Kategorisasi Penilaian
Observer Terhadap Keefektifan Permainan Lompat Bangau**

Formula	Interval	Katagori	F	%
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 23$	Kurang efektif		
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$23 \leq X < 37$	Cukup efektif		
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$37 \leq X$	Efektif		
Jumlah				

Keterangan:

f : Frekuensi

% : Persen

**Penilaian Keefektifan Permainan Lubang Tikus
Siswa TK Kelompok A**

Kode	Nomer Pernyataan	Σ
-------------	-------------------------	----------------------------

Ahli	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	Hasil Penilaian										
A1											
A2											
G1											

Keterangan:

A1: Ahli 1

A2: Ahli 2

G1: Guru 1

**Penghitungan Normatif dan Distribusi Frekuensi Kategorisasi Penilaian
Observer Terhadap Keefektifan Permainan Lubag Tikus**

Formula	Interval	Katagori	F	%
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 23$	Kurang efektif		
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$23 \leq X < 37$	Cukup efektif		
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$37 \leq X$	Efektif		
Jumlah				

Keterangan:

f : Frekuensi

% : Persen

**Penilaian Keefektifan Permainan Ikan Sapu-Sapu
Siswa TK Kelompok A**

Kode	Nomer Pernyataan	Σ
------	------------------	----------

Ahli	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	Hasil Penilaian										
A1											
A2											
G1											

Keterangan:

A1: Ahli 1

A2: Ahli 2

G1: Guru 1

Penghitungan Normatif dan Distribusi Frekuensi Kategorisasi Penilaian Observer Terhadap Keefektifan Permainan Ikan Sapu-Sapu

Formula	Interval	Katagori	F	%
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 23$	Kurang efektif		
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$23 \leq X < 37$	Cukup efektif		
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$37 \leq X$	Efektif		
Jumlah				

Keterangan:

f : Frekuensi

% : Persen

Penilaian Keefektifan Permainan Jalan Undur-Undur Siswa TK Kelompok A

Kode	Nomer Pernyataan	Σ
------	------------------	----------

Ahli	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	Hasil Penilaian										
A1											
A2											
G1											

Keterangan:

A1: Ahli 1

A2: Ahli 2

G1: Guru 1

**Penghitungan Normatif dan Distribusi Frekuensi Kategorisasi Penilaian
Observer Terhadap Keefektifan Permainan Jalan Undur-Undur**

Formula	Interval	Katagori	F	%
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 23$	Kurang efektif		
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$23 \leq X < 37$	Cukup efektif		
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$37 \leq X$	Efektif		
Jumlah				

Keterangan:

f : Frekuensi

% : Persen

**Lembar Saran Perbaikan Model Permainan Motorik Kasar
Bertemakan Hewan Untuk Siswa TK Kelompok A**

Petunjuk

- Lembar saran ini diisi oleh ahli.
- Tujuan lembar saran ini adalah untuk memberikan saran sebagai pedoman perbaikan akan model yang dibuat.
- Pemberian saran diberikan dengan ketentuan sebagai berikut:
 1. Apabila model permainan motorik kasar perlu direvisi, silahkan dituliskan pada kolom 1.
 2. Mohon dituliskan alasan diperlukannya revisi pada kolom 2.
 3. Mohon dituliskan saran perbaikan secara singkat dan jelas pada kolom 3.
 4. Apabila model dianggap sudah baik diberi tanda ceklis pada kolom 4.

Jenis Permainan	Revisi (1)	Alasan Direvisi (2)	Saran (3)	Bai k (4)
Tebak Hewan				
Mengejar Ular				
Lari Cita				
Mencari Hewanku				
Mengambil Hewan				
Loncat kangguru				
Lompat Bangau				
Lubang Tikus				
Ikan Sapu-Sapu				
Jalan Undur-Undur				

Lampiran 2. Dukungan Sarana dan Prasarana Penelitian

No	Sarana dan Prasarana	Daya Dukung	Kontribusi Terhadap Penelitian	Mekanisme Pengaturan
1	Labor micro Teaching	Lengkap	Uji Coba Model Pembelajaran	Free Akses
2	Labor Tes Pengukuran	Lengkap	Pengukuran Validitas dan reliabilitas	Free Akses
3	Gedung Olahraga	Lengkap	Sarana Bermain	Berizin
4	Labor Anatomi Fisiologi	Lengkap	Telah Fisiologis Anak	Berizin
5	Kolam Renang	Lengkap	Sarana Bermain anak	Berizin

Lampiran 2. Susunan Organisasi Tim Peneliti Dan Pembagian Tugas

No	Nama Lengkap	Jabatan Fungsional	Program Studi/Fakultas	Alokasi Waktu (Jam/Minggu)
1.	Prof. Dr. Phil Yanuar Kiram	Guru Besar	Kepelatihan/FIK	30 Jam
2.	Rasyidin Kam	Lektor	Ilmu Keolahragaan/FIK	20 Jam

Lampiran 4. Biodata Ketua dan Anggota Peneliti

A. Ketua Pelaksana

CURICULUM VITAE



Nama : Prof. Dr. Phill. YanuarKiram
Tempat/TglLahir : Rengat/Riau/01 Januari 1955
NegeriAsal : Pekandangan/Pariaman/Sumatera Barat
Agama : Islam
JenisKelamin : Laki-Laki
NIP : 19570101 198403 1 004
Pangkat/Golongan : Pembina UtamaMadya /IVd
Fakultas : IlmuKeolahragaan
Jurusan : PendidikanKepelatihanOlahraga
SpesialisasiBidangIlmu : *Motor Learning*
JabatanSekarang : RektorUniversitasNegeri Padang

RiwayatPendidikan

Tingkat	Tempat	Fak/Jurusan	Ijazah/Tahun	Ke t
Doktor S3	THD-Darmstadt Jerman	Sport Wissenschaft	1989	
PascaSarjana (S2)	-	-	-	
Sarjana (S1)	FPOK-IKIP Padang	OlahragadanKesehatan	1983	

SLTA	Taman Siswa Padang	Paspal	1977	
SLTP	SMPN I Tambilahan		1974	
SD	PekanHeranRengat/Riau		1970	

KegiatanPelatihan/Kursus

NamaPelatihan/ Kursus	Periode/Ta nggal	Sertifikat/Ijazah Tahun	Tempat	Ket
Sport Pedagogik	18 Bulan	1986	Jerman	
IlmuMelatih	18 Bulan	1986	Jerman	
Sport Sosiologi	18 Bulan	1986	Jerman	
Sport Filosofie	18 Bulan	1986	Jerman	

DaftarPublikasiIlmiahNasional/International

Nama	Judul	NamaJurnal	Tahun
Buku	BelajarMotorik	DirjenDikti	1991
Buku	NapakTilasAlamFikiranManusia	Forum	1998
Jurnal	Tingkat BelajarMotorik	Forum	1996
Jurnal	Model PembelajaranKeterampilanGera k	Forum	2001
Buku	BelajarMotorikEdisiRevie (Buku Ajar UNP)	UNP	2001
Buku	BelajarMotorikLanjutan	PenerbitSukabina	2009

Mata Kuliah yang Dibimbing/diasuh

Mata Kuliah	SKS	Jenjang (S1/S2/S3)
BelajarMotorik	3	S1
FilsafatOlahraga	3	S1 dan S2

Sosiologi Olahraga	3	S1 dan S2
Analisis Proses Belajar Motorik		

Pengalaman Organisasi

Tahun	Nama Organisasi
1977-1980	Wakil Sekretaris Pengurus Panahan Sumatera Barat
1979-1980	Sekretaris Umum Senat Mahasiswa Fakultas Pendidikan Olahragadan Kesehatan IKIP Padang
1980-1983	Sekretaris Pengurus Daerah Panahan Sumatera Barat
1980-1984	Anggota Resimen Mahasiswa IKIP Padang
1981-1984	Anggota Provos Resimen Mahasiswa IKIP Padang
1981-1982	Ketua Umum Senat Mahasiswa Fakultas Pendidikan Olahragadan Kesehatan IKIP Padang
1982-1983	Ketua Badan Legislatif Himpunan Senat Mahasiswa Fakultas Pendidikan Olahragadan Kesehatan Se-Indonesia
1982-1983	Ketua Ikatan Penerima Beasiswa Supersemar IKIP Padang
1990-1994	Wakil Ketua Litbang KONI Provinsi Sumatera Barat
1990-1994	Ketua Umum Pengurus Daerah Boxer/Tarung Derajat Sumatera Barat
1990-1994	Ketua I Pengurus Daerah Panahan Sumatera Barat
1991-1995	Wakil Ketua I Pengurus Daerah Panahan Sumatera Barat
1992-1996	Pembina Pengurus Daerah Persatuan Tinju Indonesia Sumatera Barat
1994-1998	Ketua Litbang KONI Provinsi Sumatera Barat
1994-1999	Ketua Umum Pengurus Daerah Boxer/tarungderajat Sumatera Barat (Periode II)
1998-2003	Ketua Bidang Pembinaan Prestasi (Binpres) KONI Sumatera Barat
2011-2015	Ketua Umum Pengurus Daerah Persatuan Panahan Sumatera Barat

Pengalaman Jabatan/Pekerjaan

Tahun	Jabatan/Pekerjaan
1981	Mahasiswa teladan IKIP Padang
1983	Panitia Penyelenggara MTQ Nasional Ke XIII di Padang
1990-1992	Tim Pengembang Pendidikan Guru Sekolah dasar (Guru Kelas), Dirjen Dikti
1991	Dosen Teladan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNP Padang
1991-1992	Tim Penyusun Kurikulum Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Dirjen Dikti
1991-1993	Ketua Jurusan PGSD Penjas Fakultas Pendidikan Olahragadan Kesehatan IKIP Padang
1992-1993	TIM Pengembang Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar, Dirjen Dikti
1992-1993	Tim Pengembang Dirjen Dikti Penyusunan Kurikulum Fakultas Ilmu Keolahragaan
1993-1994	Tim Penyusunan Kurikulum Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar, Dirjen Dikti
1993-1996	Kepala Pusat Jasa Ketenagakerjaan IKIP Padang
1993-1995	Tim Pengembangan Dirjen Dikti Penyusunan Standar Minimal Laboratorium Fakultas Ilmu Keolahragaan
1994	Penanggung Jawab Komisi Teknis Pekan Olahraga Daerah Sumatera Barat
1993-2003	Tim Pengembang <i>Student Support Services Carries Planing and Developmemt</i> (3SCPD) Dirjen Dikti
1997-1999	Anggota Badan Perencanaan IKIP Padang
1999-2003	Dekan FIK UNP
2000	Ilmuwan Olahraga Terbaik Sumatera Barat
2001-2002	Ketua Konsentrasi Manajemen Pendidikan Olahraga Pasca Sarjana UNP Padang
2003-2007	Dekan FIK UNP (Periode II)
2004-2008	Pembantu Rektor I Bidang Akademik UNP Padang (Periode I)

2007	Ketua Panitia Lokal Padang, Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN)
2009	Ketua Panitia Lokal Padang, Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN)
2009-2012	Pembantu Rektor I Bidang Akademik UNP Padang (Periode II)
2009	Wakil Koordinator II, Panitia Penyelenggara Ujian Nasional, SMP, MTs, SMPLB, SMA, MA, SMALB dan SMK Provinsi Sumatera Barat Tahun 2009-2010
2009	Wakil Koordinator II, Panitia Penyelenggara Ujian Nasional, SMP, MTs, SMPLB, SMA, MA, SMALB dan SMK Provinsi Sumatera Barat Tahun 2010-2011
2010	Wakil Ketua Panitia Panitia Lokal Padang, Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN)
2010-2015	Ketua umum Ikatan Sarjana Olahraga Indonesia Sumatera Barat
2010-2014	Ketua umum Asosiasi Guru Besar Keolahragaan Republik Indonesia
2011	Ketua Panitia Lokal Padang, Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN)
2011	Komite Manajemen <i>Research Institute</i> Program Kerjasama Deakin University Australian, Universitas Negeri Padang dan Universitas Andalas
2011	Wakil Direktur, <i>Project Manajemen Unit (PMU)</i> Pengelolaan Bantuan <i>Islamic Development Bank</i> Universitas Negeri Padang
2012	Koordinator Kelompok Kerja Tes Keterampilan Panitia Pusat Seleksi Nasional Masuk Perguruan tinggi Negeri (SNMPTN)
2012	Wakil Ketua Panitia Lokal Padang, Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN)
2012-2016	Rektor Universitas Negeri Padang

Seminar Nasional/Internasional

Tahun	Seminar Nasional/Internasional
1986	Pemakalah Pada Seminar Internasional Negara-Negara Berkembang dengan Jerman Barat di Berlin, di Sponsori Oleh GTZ dan

	DAAD
1987	Pemakalah Pada Seminar Internasional Kerjasama Negara-Negara Berkembang dengan Jerman Barat, dengan Topik “Kondisi Pendidikan di Negara-Negara Berkembang dan Alternatif Pemecahan Masalah Melalui Kerjasama dengan GTZ dan DAAD”
1988	Pemakalah Pada Seminar International Pendidikan Jasmani dan Olahraga di Mainz (Jerman) dengan Topik “Pendekatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Indonesia”
1998	Pemakalah pada Seminar Internasional <i>Motor Learning</i> dengan Topik “Peranan Umpan Balik Internal dalam pembelajaran Gerak”, Institut Fur Sportwissenschaft, Technische Hoch Schule Darmstad Jerman
1997	Pemakalah Utama Seminar Nasional tentang Wider mandate IKIP Menjadi Universitas dengan Topik “Kajian Ilmu Olahraga dalam Pohon Keilmuan (Science Trees)”, Jakarta 1998
2001	Pemakalah Utama pada Seminar Nasional Undang-Undang Keolahragaan Nasional dengan Topik “Posisi Undang-Undang Keolahragaan dalam pembangunan Olahraga Nasional”, Jakarta 2002. Penyelenggara Kantor Kementrian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia
2002	Pemakalah Utan pada Seminar Keolahragaan Nasional dengan Topik “Manusia sebagai Mahkluk <i>Bio-Psycho=Socio cultural</i> Padang Penyelenggara fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang
2003	Pimpinan Delegasi Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) se-Indonesia pada seminar International Pengembangan Kerjasama dengan Pemerintah Jerman Boon 2003
2003	Pemakalah Utama Pada Seminar Nasional Pekan Olahraga Nasional ke XIII di Jakarta dengan Topik “Kondisi Infrastruktur Olahraga Indonesia”
2003	Pemakalah Utama Seminar Olahraga Nasional tentang Penerapan IPTEK dalam Pembinaan Olahraga dengan Topik “ Penerapan IPTEK dalam Pembinaan Prestasi Olahraga Sebagai Suatu Keharusan”, Jakarta Kantor Menpora 2004
2004	Pemakalah Utama pada Seminar Pekan Olahraga Nasional (PON ke) Palembang Penyelenggara Panitia PON di 1984 di Palembang.

2005	NarasumberUtama Seminar SeminarkepelatihanOlahragaNasional, denganTopikSosiologiOlahragadalamkawasanIlmuKeolahrgaan. Penyelenggara Kantor KementrianPemudadanOlahragaRepublik Indonesia
2006	PemakalahUtamaPada Seminar KeolahragaanNasional di Solo denganTopik “FilsafatOlahragadanPosisinyadalamLingkunganKeolahragaan”. PenyelenggaraKementrianPemudadanOlahragaRepublik Indonesia
2007	PemakalahUtamapada Seminar NasionalPendidikanJasmanidenganTopik “PotensiPendidikanJasmanidanOlahragasebagaiInstrumenPendidikan yang Handal” PenyelenggaraKomisiNasionalPendidikanJasmai Indonesia.
2008	PemakalahPada Seminar NasionalpelatihOlahraga Tingkat Madys, denganTopikPerananUmpanbalik (Feed Back) dalamPembelajaranKeterampilanGerak” Penyelenggara Kantor KementrianPemudadanOlahragaRepublik Indonesia.
2009	Peserta Seminar PendidikanAnakUsia Dini di Gullin University, Cina
2010	Pemakalah Seminar Nasional“ Pengembangan Grand DesaignKeolahragaanNasional. PenyelenggaraKementrianPemudadanOlahragaRepublik Indonesia.
2010	Peserta International Convergence on Governace and Development, Deakin University Australia
2010	PemakalahpadaPelatihanIlmiahKepribadianUnggul. PenyelenggarauniversitasNegeri Padang
2011	Peserta Seminar PeluangKerjasamadengan Beijing University, Cina
2011	Peserta Seminar PengembanganPenelitiandenganDeakin University, Australia
2011	Guest Speaker pada Seminar international “The Development of Sport Sciences in Effort to Improve Sport Achivement”. PenyelengaraFakultasIlmukeolahragaanuniversitasNegeri Padang
2012	Narasumberpada Seminar PengembanganKurikulumUniversitasNegeri Padang.

Padang, Agustus 2016
Tertanda,

Prof. Dr. Phill. YanuarKiram
NIP. 19570101 198403 1 004

B. Anggota Pelaksana

A. Identitas Diri

1	Nama	Drs. Rasyidin Kam
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Gol/Pangkat/Jabatan/Fungsional	IIIC/Penata/Lektor
4	NIP	19511214 198103 1002
5	NIDN	0014125103
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Padang, 14 Desember 1951
7	E-mail	-
8	Nomor Telefon/HP	0813 6321 8951
9	Alamat Kantor	Jln. Hamka Air Tawar Padang
10	Nomor Telefon/Faks	(0751) 7059901
11	Mata Kuliah yang diampu	1. Belajar Motorik
		2. Ilmu Melatih
		3. Permainan Bola Basket
		4. Olahraga Adaptif

	5. Olahraga Rekreasi
--	----------------------

B. Riwayat Pendidikan

	S1
Nama Perguruan Tinggi	IKIP PADANG
Bidang Ilmu	Olahraga Kesehatan
Tahun Masuk – Lulus	1979-1983
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	

C. Pelatihan/Penataran/Workshop dalam dan Luar negeri 5 tahun terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	International Seminar " The Development of Sport Sciences in Effort to Improve Sport Achievement"	Peserta	Padang, 15-16 Maret 2011
2	Seminar dan Workshop Nasional	Peserta	Padang, 10-11 November 2012
3	Konvensi Nasional Pendidikan Indonesia ke-7 tahun 2012	Peserta	Yogyakarta, 31 Oktober - 3 November 2013
4	Seminar antar Bangsa Pendidikan Serumpun ke-6	Peserta	Kualalumpur 22-23 Mei 2013
5	International Seminar " Sport Sciences	Peserta	Kualalumpur, 12-13 September 2013
6	Seminar International " Peningkatan Karakter Bangsa Melalui Implementasi Kurikulum 2013"	Peserta	Batam, 16 Februari 2014

Mata Kuliah yang dibina :

1. Bolabasket
2. Belajar Motorik
3. Rekreasi
4. Olahraga Adaptif

