

**MODEL GERAK DASAR MELALUI PENDEKATAN BERMAIN  
BERBASIS APLIKASI UNTUK ANAK USIA 9 TAHUN**



**VICKI AHMAD KARISMAN  
7217167528**

**Disertasi yang Ditulis untuk Memenuhi Persyaratan  
guna Mendapatkan Gelar Doktor**

**PASCASARAJANA  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2021**

## MODEL GERAK DASAR MELALUI PENDEKATAN BERMAIN BERBASIS APLIKASI UNTUK ANAK USIA 9 TAHUN

Vicki Ahmad Karisman

7217167528

e-mail: vickiahmad\_por16s3@mahasiswa.unj.ac.id

### Abstrak

Keterampilan gerak dasar penting dimiliki semua anak-anak guna menunjang aktivitas fisik di masa yang akan datang. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat pendekatan bermain berbasis aplikasi. Penelitian ini menggunakan *Research and Development (RnD)* melalui model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement and Evaluate*). Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 64 orang. Pendekatan statistika yang digunakan dalam penelitian ini adalah rata-rata, simpangan baku, normalitas, homogenitas dan *paired sample t-test* melalui SPSS 21. Proses penelitian ini menghasilkan variasi gerakan berdasarkan model yang dikembangkan yaitu: 1) Permainan nonlokomotor yaitu: Lempar Paket, Gulat Semut, Tarik Tambang, Cerita Pendek, Lewati Lorong, Merayap Menggelinding, Menghindari Roket, Menghindari Komet, Hindari Kucing, Jadi Pesawat, Jadi Bangau, Kereta Api Satu Kaki, Kuli Panggul, Kereta Api, Jalan di Atas Balok, 2) Permainan Lokomotor yaitu: Cerita Jalan Hewan, Putar-Putar, Ular-ularan, Halang Rintang, Kucing Tikus, Mengambil Bintang, Lompat Balok, Tumpuk Lompat, Balok Berjalan, Ambil Bintang, Tangkap Burung, Tangkap Nyamuk, Lewati Sungai, Jadi Katak, Lompat Garis, Jinjit Pesawat, Jalan Satu Kaki, Satu Garis, Parasut, Lingkaran Binatang, Jalan Menyamping, Menjadi Rusa dan Bangau, Jadi Patung, Lewati Balok, Lompat ditempat, Lompat Tali dan Lompat Tali Berjalan. 3) Permainan Manipulatif yaitu: Jalan Lurus, Jatuhkan Benteng, Bola Pantul, Lempar Bulan, Lempar Bintang, Tangkap Bulan, Tangkap Bintang, Saling Serang, Rolling Traping, Tendang Kejar Tahan, Bolak Balik, Pukul Lari, Segitiga, Mini Softball, Pantul Warna, Ambil Bola dari Lawan, Dribble Zig-zag, Melayang, Lempar Bumi dan Mini Volley. Model yang dibuat menunjukkan bahwa model gerak dasar melalui pendekatan bermain berbasis aplikasi *Asik* secara efektif meningkatkan keterampilan gerak dasar.

Kata kunci: Gerak Dasar, Bermain, Model Pembelajaran, Aplikasi.

# THE MODEL OF FUNDAMENTAL MOVEMENT SKILLS THROUGH APPLICATION-BASED GAME APPROACH FOR CHILDREN 9 YEARS

Vicki Ahmad Karisman  
7217167528  
e-mail: vickiahmadpor16s3@mahasiswa.unj.ac.id





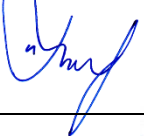

## *Abstract*

*Fundamental movement skills mastery is essentially important for every child to support their physical activity in their future life. As its importance, this study is aiming at developing the fundamental movement models through playing activities and examining its effectiveness. In this study, the researcher applied and developed the ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement and Evaluate) model of Research and Development (RnD) research design. It involved 64 students as research participants. The statistical approach of the test of average, standard deviation, normality, homogeneity and paired sample t-test were calculated by utilizing SPSS 21. This study process brought about the variety of movements based on the developed models, namely: 1) non-locomotor games; including Lempar Paket, Gulat Semut, Tarik Tambang, Cerita Pendek, Lewati Lorong, Merayap Menggelinding, Menghindari Roket, Menghindari Komet, Hindari Kucing, Jadi Pesawat, Jadi Bangau, Kereta Api Satu Kaki, Kuli Panggul, Kereta Api, Jalan di Atas Balok., 2) locomotor games; including Cerita Jalan Hewan, Putar-Putar, Ular-ularan, Halang Rintang, Kucing Tikus, Mengambil Bintang, Lompat Balok, Tumpuk Lompat, Balok Berjalan, Ambil Bintang, Tangkap Burung, Tangkap Nyamuk, Lewati Sungai, Jadi Katak, Lompat Garis, Jinjit Pesawat, Jalan Satu Kaki, Satu Garis, Parasut, Lingkaran Binatang, Jalan Menyamping, Menjadi Rusa dan Bangau, Jadi Patung, Lewati Balok, Lompat ditempat, Lompat Tali dan Lompat Tali Berjalan. 3) manipulative games; including Jalan Lurus, Jatuhkan Benteng, Bola Pantul, Lempar Bulan, Lempar Bintang, Tangkap Bulan, Tangkap Bintang, Saling Serang, Rolling Traping, Tendang Kejar Tahan, Bolak Balik, Pukul Lari, Segitiga, Mini Softball, Pantul Warna, Ambil Bola dari Lawan, Dribble Zig-zag, Melayang, Lempar Bumi dan Mini Voli. Based on the development of models conducted, it revealed that the fundamental movement models development through playing activities effectively promote students' fundamental movement skills.*





*Keywords: Fundamental movement skills, playing, model development, Application.*

**BUKTI PERSETUJUAN HASIL PERBAIKAN DISERTASI  
SETELAH UJIAN TERTUTUP**

Nama Mahasiswa : Vicki Ahmad Karisman  
No. Registrasi : 7217167528  
Program Studi : Pendidikan Jasmani

No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Prof. Dr. Dedi Purwana, M.Bus. (Ketua)		25-08-2021
2.	Prof. Dr. Firmansyah Dlis, M.Pd (Sekretaris/Koordinator Program Studi S3 Pendidikan Jasmani)		12-08-2021
3.	Prof. Dr. Moch. Asmawi, M.Pd. (Promotor)		12-08-2021
4.	Dr. Samsudin, M.Pd. (Kopromotor)		10-08-2021
5.	Prof. Dr. Widiastuti, M.Pd. (Penguji)		12-08-2021
6.	Prof. Dr. Adang Suherman, MA. (Penguji Luar)		02-08-2021

**PERSETUJUAN PANITIA UJIAN DIPERSYARATKAN UNTUK UJIAN TERBUKA DISERTASI PROMOSI DOKTOR**

Promotor	Kopromotor	
		
Prof. Dr. Moch. Asmawi, M.Pd. Tanggal. <u>12-08-2021</u> .....	Dr. Samsudin, M.Pd. Tanggal. <u>10-08-2021</u> .....	
NAMA	TANDA TANGAN	TANGGAL
Prof. Dr. Dedi Purwana, M.Bus.  (Ketua) <sup>1</sup>	.....	25-08-2021
Prof. Dr. Firmansyah Dlis, M.Pd (Sekretaris) <sup>2</sup>	 .....	<u>12-08-2021</u> .....
Nama : Vicki Ahmad Karisman No. Registrasi : 7217167528 Tgl. Lulus : .....		

<sup>1</sup> Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

<sup>2</sup> Koordinator Program Studi S3 Pendidikan Jasmani Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Disertasi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Doktor dari Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Disertasi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Disertasi ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Jakarta, Juni 2021



Vicki Ahmad Karisman



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : VICKI AHMAD KARISMAN  
NIM : 7217167528  
Fakultas/Prodi : PENDIDIKAN JASMANI  
Alamat email : vicki4karisman@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi     Tesis     Disertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul :

**“MODEL GERAK DASAR MELALUI PENDEKATAN BERMAIN  
BERBASIS APLIKASI UNTUK ANAK USIA 9 TAHUN”**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 30 Oktober 2021

( VICKI AHMAD KARISMAN )

## Kata Pengantar

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kelancaran dalam penyelesaian penulisan disertasi. Disertasi yang berjudul “*Model Gerak Dasar melalui Pendekatan Bermain Berbasis Aplikasi untuk Anak Usia 9 Tahun*”. Penelitian ini dilaksanakan dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Doktor di Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini didasarkan pada ketertarian penulis tentang pentingnya keterampilan gerak dasar pada siswa sekolah dasar. Keterampilan gerak dasar penting untuk dasar keterampilan cabang olahraga. Harapannya dengan keterampilan gerak dasar yang baik maka siswa akan dengan mudah melakukan berbagai cabang olahraga. Ketika dapat melakukan cabang olahraga diharapkan dapat menjalani gaya hidup sehat.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang perlu dilengkapi dan kelemahan yang harus diperkuat. Penulis mengharapkan saran dan kritik guna meningkatkan kualitas penelitian ini. Akhir kata semoga penelitian ini menjadi sumbangan bagi ilmu pengetahuan dan dapat berguna bagi dunia pendidikan khususnya pendidikan dasar.



## *Acknowledgement*

Dengan selesainya penulisan disertasi ini penulis mengucapkan terkasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Nadiroh, MPd., selaku Direktur Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Jakarta.
2. Prof. Dr. Firmansyah Dlis, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani PPs UNJ,
3. Prof. Dr. Moch. Asmawi, M.Pd., selaku Promotor Disertasi yang telah senantiasa membantu dan membimbing selama proses penyelesaian disertasi ini.
4. Dr. Samsudin, M.Pd., selaku Co Promotor Disertasi yang telah senantiasa membimbing dan membantu selama proses penyelesaian disertasi ini.
5. Prof. Dr. Widiastuti, M.Pd. Selaku Pemberi Validasi terkait dengan Instrumen Penelitian.
6. Prof. Dr. Yudha Munaja Syaputra, selaku pemberi validasi terkait dengan model bermain pada aspek keterampilan gerak dasar.
7. Dr. Agi Ginanjar, selaku pemberi validasi terkait dengan model bermain.
8. Yth. Kepala Sekolah SDN Nengkelan Kab. Bandung beserta guru Penjas yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
9. Direktur Jendral Pendidikan Tinggi yang telah memberikan Beasiswa BPPDN.

Kepada seluruh keluarga terutama istri tercinta Alviaderi Novianti dan Dixie Cairo yang senantiasa memberikan dorongan moril maupun materil selama penulis menyelesaikan disertasi ini. Akhir kata semoga penelitian ini dapat berguna bagi dunia pendidikan khususnya aktivitas fisik yang berkaitan dengan peningkatan keterampilan gerak dasar.

## Daftar Isi

	hal
Kata Pengantar .....	i
<i>Acknowledgement</i> .....	ii
Abstrak .....	iii
Daftar Isi .....	v
Daftar Tabel .....	ix
Daftar Gambar .....	xi
Daftar Lampiran .....	xv
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Pembatasan Penelitian .....	10
C. Rumusan Masalah .....	10
D. Tujuan Penelitian .....	10
E. <i>State of the Art</i> .....	11
F. <i>Road Map</i> Penelitian .....	12
<b>BAB II</b>	
<b>KAJIAN TEORI</b>	
A. Kajian Teori .....	14
1. Model Pembelajaran .....	14
2. Model Penelitian dan Pengembangan .....	17
3. Jenis-jenis Model Penelitian dan pengembangan .....	20
a. Model ADDIE .....	20
b. Model Borg and Gall .....	26
c. Model Dick and Carrey .....	29
d. Model Bella H. Banathy .....	31
e. Model IDFL .....	32

f. Model IDI. ....	33
g. Model Kemp. ....	34
4. Pembelajaran Gerak Anak. ....	36
5. Gerak Dasar pada Anak-anak. ....	41
a. Jenis Keterampilan Gerak Dasar. ....	46
1) Keterampilan Nonlokomotor. ....	46
2) Keterampilan Lokomotor. ....	51
3) Keterampilan Manipulatif. ....	60
6. Pendekatan Bermain. ....	67
7. Aplikasi Media Pembelajaran (Android). ....	80
8. Karakteristik Anak Sekolah Dasar. ....	86
B. Rancangan Model. ....	88

### BAB III

#### METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian. ....	95
B. Desain Penelitian. ....	95
C. Langkah-Langkah Perancangan Model. ....	96
1. Analisis. ....	96
2. Desain. ....	98
3. Develop. ....	100
4. Implementasi. ....	105
5. Evaluasi. ....	107
D. Sampel Penelitian. ....	108
E. Penyusunan Instrumen Penelitian. ....	108
F. Data dan Analisis Data. ....	112

### BAB IV

#### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian. ....	113
1. Hasil Rancangan Model. ....	113
a. Analisis. ....	113

1) Mencermati Kesenjangan Kinerja.....	113
2) Menentukan Tujuan Pembelajaran.....	116
3) Memastikan Peserta yang Diharapkan.....	116
4) Mengidentifikasi Sumber Daya yang diinginkan.....	118
5) Membuat Sebuah Rencana Proyek Menejemen.....	118
b. Desain.....	118
1) Melakukan Inventarisasi Tugas.....	119
2) Menulis Tujuan Kinerja.....	120
c. Develop.....	121
1) Membuat Konten.....	121
2) Memilih atau Mengembangkan Media Pendukung.....	180
3) Mengembangkan Panduan untuk Siswa.....	184
4) Mengembangkan Panduan untuk Guru.....	184
5) Melakukan Revisi Formatif dan Uji Coba.....	187
d. Implement.....	188
1) Menyiapkan Guru.....	188
2) Menyiapkan Siswa.....	188
3) Menerapkan.....	188
e. Evaluate.....	189
1) Evaluasi Keterampilan Siswa.....	189
B. Pembahasan.....	191
C. Keterbatasan Penelitian.....	195
<b>BAB V</b>	
<b>KESIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI</b>	
A. Kesimpulan.....	196
B. Implikasi.....	197
C. Rekomendasi.....	197
DAFTAR PUSTAKA.....	199
LAMPIRAN.....	209

## DAFTAR TABEL

Tabel	hal
1.1 Kebaruan Penelitian. . . . .	10
2.1 Kategori Keterampilan Gerak Dasar. . . . .	89
2.2 Rancangan model nonlokomotor. . . . .	92
2.3 Rancangan model lokomotor. . . . .	93
2.4 Rancangan model Manipulatif . . . . .	94
3.1 Prosedur Desain Pembelajaran Umum yang Diselenggarakan oleh ADDIE. . . . .	95
3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Keterampilan Gerak Dasar dan Model. . . . .	105
3.3 Instrumen Nonlokomotor . . . . .	109
3.4 Instrumen Locomotor. . . . .	109
3.5 Instrumen Manipulatif . . . . .	110
4.1 Penilaian Kinerja . . . . .	113
4.2 Tujuan Pembelajaran . . . . .	116
4.3 Analisis Pembelajaran. . . . .	116
4.4 Sumber Daya yang Diperlukan. . . . .	118
4.5 Jadwal Penelitian . . . . .	118
4.6 Inventarisasi Tugas. . . . .	119
4.7 Tujuan Kinerja . . . . .	120
4.8 Perencanaan Pembelajaran . . . . .	121
4.9 Saran dan Tindak Lanjut dari Validator. . . . .	178
4.10 Hasil Keterampilan Gerak Dasar pada Uji Coba. . . . .	187
4.11 Rata-rata dan Simpangan Baku pretest-posttest Kelompok Eksperimen dan Kontrol. . . . .	189
4.12 Hasil Uji Normalitas Persepsi Siswa Pretest Posttest Kelompok Eksperimen dan Kontrol. . . . .	189
4.13 Tes Homogenitas . . . . .	190
4.14 Uji Pired Sample Test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol. . . . .	190

## DAFTAR GAMBAR

Gambar		hal
1.1	<i>Road Map</i> Penelitian. ....	12
2.1	Model Borg and Gall. ....	28
2.2	Model Dick and Carrey. ....	31
2.3	Model Bella H Banaty . ....	32
2.4	Model IDI . ....	33
2.5	Model Kemp. ....	35
2..6	Klasifikasi Syaraf. ....	37
2.7	Tahapan Teori Belajar Gerak . ....	38
2.8	Proses Penerimaan Informasi dan Tindakan yang akan di lakukan. ....	40
2.9	Representasi Visual Dari Empat Fase Dan Tahapannya Yang Sesuai. ....	45
2.10	Axial Movement. ....	48
2.11	Body Rolling. ....	49
2.12	Dodging. ....	49
2.13	One foot balance. ....	50
2.14	Beam walking. ....	50
2.15	Inverted Support. ....	51
2.16	Walking. ....	55
2.17	Running . ....	55
2.18	Jump from a Height. ....	56
2.19	Verticat Jumping. ....	56
2.20	Horizontal jumping. ....	57
2.21	Hopping . ....	58
2.22	Sliding . ....	58
2.23	leaping. ....	59
2.24	Body skiping . ....	60
2.25	Ball rolling. ....	63
2.26	Overhand Throwing. ....	63
2.27	Catching . ....	64

2.28	Kicking .....	64
2.29	Traping.....	65
2.30	Striking .....	65
2.31	Dribbling .....	66
2.32	Volleying .....	66
2.33	Rancangan Permainan.....	89
3.1	Tes lari.....	109
3.2	Tes Putar Kiri kanan.....	109
3.3	Tes lempar Bola.....	110
3.4	Tes tangkap Bola.....	111
4.1	Jalan Bolak Balik.....	123
4.2	Lompat Corong.....	123
4.3	Lewati gawang.....	124
4.4	Lari Lompat menghindar.....	125
4.5	Pindahkan Bola.....	125
4.6	Lempar Paket .....	126
4.7	Gulat Semut.....	127
4.8	Tarik Tambang.....	127
4.9	Cerita Pendek.....	129
4.10	Lewati Lorong.....	129
4.11	Merayap Menggelinding.....	130
4.12	Menghindari Roket.....	130
4.13	Menghindari Komet.....	131
4.14	Hindari Kucing.....	131
4.15	Jadi Pesawat.....	132
4.16	Jadi Bangau.....	133
4.17	Kereta Api Satu Kaki.....	134
4.18	Kuli Panggul.....	134
4.19	Kereta Api.....	135
4.20	Jalan di Atas Balok.....	135
4.21	Dorong Gerobak.....	136
4.22	Jalan Terbalik.....	137

4.23	Sentuh dengan Kaki . . . . .	137
4.24	Cerita Jalan Hewan. . . . .	139
4.25	Putar-Putar. . . . .	140
4.26	Ular-ularan. . . . .	140
4.27	Halang Rintang. . . . .	141
4.28	Kucing Tikus. . . . .	141
4.29	Mengambil Bintang. . . . .	142
4.30	Lompat Balok. . . . .	144
4.31	Tumpuk Lompat. . . . .	145
4.32	Balok Berjalan. . . . .	146
4.33	Ambil Bintang. . . . .	147
4.34	Tangkap Burung. . . . .	147
4.35	Tangkap Nyamuk. . . . .	148
4.36	Lewati Sungai. . . . .	149
4.37	Jadi Katak. . . . .	149
4.38	Lompat Garis. . . . .	150
4.39	Jinjit Pesawat. . . . .	151
4.40	Jalan Satu Kaki. . . . .	151
4.41	Satu Garis. . . . .	152
4.42	Parasut. . . . .	153
4.43	Lingkaran Binatang. . . . .	154
4.44	Jalan Kepiting. . . . .	155
4.45	Menjadi Rusa dan Bangau. . . . .	155
4.46	Jadi Patung. . . . .	156
4.47	Lewati Balok. . . . .	157
4.48	Lompat ditempat. . . . .	157
4.49	Lompat Tali . . . . .	158
4.50	Lompat Tali Berjalan. . . . .	159
4.51	Jalan Lurus. . . . .	160
4.52	Jatuhkan Benteng. . . . .	161
4.53	Bola Pantul. . . . .	162
4.54	Lempar Tangkap Bulan. . . . .	163



4.55	Lempar Tangkap Bintang . . . . .	164
4.56	Saling Serang. . . . .	164
4.57	Rolling Traping. . . . .	165
4.58	Tendang Kejar Tahan. . . . .	166
4.59	Bolak Balik . . . . .	167
4.60	Pukul Lari. . . . .	168
4.61	Segitiga. . . . .	169
4.62	Mini Softball. . . . .	170
4.63	Pantul Warna. . . . .	171
4.64	Ambil Bola dari Lawan. . . . .	172
4.65	Dribble Zig-zag. . . . .	172
4.66	Melayang . . . . .	173
4.67	Lempar Bumi . . . . .	174
4.68	Mini Volley. . . . .	177
4.69	Hasil Validasi Ahli. . . . .	178
4.70	Perubahan Gambar Berdasarkan Saran. . . . .	179
4.71	Media Bintang . . . . .	180
4.72	Media Lingkaran warna warni. . . . .	180
4.73	Media Kotak Warna Warni. . . . .	181
4.74	Media Bola Besar. . . . .	181
4.75	Media Piring Terbang. . . . .	181
4.76	Media Bola Kecil. . . . .	182
4.77	Media Pemukul dan Tiang Bola. . . . .	182
4.78	Media Corong . . . . .	182
4.79	Media Net. . . . .	183
4.80	Media Parasut. . . . .	183
4.81	Media Bola Sepak. . . . .	183
4.82	Menu Utama. . . . .	184
4.83	Tampilan Materi Gerak Dasar. . . . .	185
4.84	Tampilan Materi Gerak Dasar Nonlokomotor . . . . .	185
4.85	Tampilan Materi Gerak dasar Lokomotor . . . . .	186
4.86	Tampilan Gerak Dasar Manipulatif . . . . .	186

4.87	Tampilan Menu Bantuan. ....	186
4.88	Tampilan Menu Profil Penulis. ....	187
4.89	Desain Penelitian. ....	188



## DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Penelitian
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
3. Instrumen Penelitian
4. Hasil Validasi dari Validator
5. Surat Keterangan Hasil Uji Kemiripan Naskah
6. Daftar Publikasi
7. Riwayat Hidup

