

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keikutsertaan dalam olahraga membawa segala macam efek yang menguntungkan, termasuk kesehatan yang lebih baik. Oleh karena itu, berbagai kebijakan olahraga dan kesehatan bertujuan untuk meningkatkan tingkat partisipasi olahraga. Dalam penerapan praktis dari kebijakan ini, sering dianggap bahwa meningkatkan keterampilan gerak dasar anak-anak (dalam konteks sekolah) adalah penting, atau bahkan cukup, untuk meningkatkan dan peningkatan partisipasi olahraga (Almond, 2014). Dapat dikatakan bahwa mempelajari keterampilan gerakan tertentu hanya dapat menjadi bermakna bila diajarkan dalam konteks yang dapat digunakannya. Misalnya, memukul hanya dapat diajarkan secara bermakna jika dipelajari dalam konteks permainan atau olahraga.

Keterampilan gerak dasar hakikatnya menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Keterampilan gerak dasar penting guna meningkatkan keterlibatan anak dalam melakukan aktivitas fisik. “Motorik halus maupun motorik kasar sangat penting untuk kesehatan dan prestasi akademik anak di masa depan. Kompetensi gerak dasar pada anak-anak sangat penting bagi perkembangan fisik dan sosial yang sehat serta dalam kehidupan sehari-hari. Tsangaridou, “kontribusi positif yang diberikan dari keterampilan gerak dasar dalam mendukung kompetensi keterampilan sosial, kognitif dan afektif” (Evridiki, Liukkonen, Pickup, & Tsangaridou, 2012). Dengan memiliki keterampilan gerak dasar yang baik maka seseorang dapat melakukan berbagai cabang olahraga dengan baik sehingga partisipasi anak akan meningkat dan akan menuju gaya hidup aktif.

Keterampilan gerak dasar dipengaruhi oleh berbagai factor, baik social ekonomi, aktivitas fisik di sekolah maupun dilingkungan masyarakat serta asupan gizi. (Cohen, Morgan, Plotnikoff, Callister, & Lubans, 2014) menyatakan bahwa intervensi kegiatan fisik di masa depan harus di dorong pada peningkatan keterampilan gerak dasar. Memberikan peluang aktivitas fisik baik di sekolah maupun di luar sekolah. Keterampilan gerak dasar ini akan diperoleh jika didukung oleh beberapa faktor yaitu keluarga, sekolah, dan lingkungan. Peserta didik akan menjadi pribadi yang kuat jika ketiga aspek ini saling mendukung. Penelitian

membuktikan bahwa anak berusia 9-13 tahun cenderung terlibat dalam aktivitas fisik selama waktu senggang ketika anak-anak merasa aman, mempunyai ruang gerak untuk beraktivitas, dan memiliki orang tua yang ikut serta dalam aktivitas fisik tersebut dengan anak-anak mereka” (Heitzler, 2006 dalam (John, 2011). Hal ini memperlihatkan bahwa keluarga menjadi pendukung utama dalam aktivitas fisik anak-anak. Aktivitas fisik yang rutin dilakukan dapat mengembangkan keterampilan gerak dasar.

Lingkungan sekitar hendaknya menyediakan fasilitas bermain. melalui berbagai permainan baik kecabangan atau tradisional dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar anak. (Zeng, Johnson, Boles, & Bellows, 2019) Korelasi sosial-ekologis yang terkait dengan keterampilan gerakan mendasar anak-anak adalah multidimensi dan berbeda sesuai dengan kategori keterampilan di tingkat anak, keluarga, dan lingkungan. Artinya, kesempatan yang diperoleh setiap individu untuk melakukan aktivitas fisik akan semakin banyak. Dengan demikian anak akan terampil dalam melakukan aktivitas fisik karena didukung dengan keterampilan gerak dasar yang baik.

Sekolah merupakan tempat menyediakan program untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar. Program pendidikan jasmani yang dilaksanakan di sekolah dilaksanakan untuk membantu proses pertumbuhan dan perkembangan anak agar dapat tumbuh secara serasi, selaras dan seimbang. Menurut (Breslin, Murphy, McKee, Delaney, & Dempster, 2012) mengungkapkan bahwa:

penelitian di masa yang akan datang harus mengeksplorasi pengaruh guru yang telah memiliki pengetahuan tentang keterampilan gerak dasar dan mengimplementasikannya kepada anak-anak. Serta kompetensi motorik anak-anak dan persepsi diri yang positif, dan apakah guru yang telah memiliki pengetahuan tentang keterampilan gerak dasar mempengaruhi tingkat aktivitas fisik anak-anak dan/atau memiliki efek positif secara keseluruhan pada kesehatan.

Ini menandakan bahwa sekolah menjadi salah satu penentu dalam keterampilan gerak dasar siswanya. Sekolah juga harus dapat mengakomodir dan mengembangkan gerak dasar yang dimiliki siswa melalui berbagai aktivitas fisik. Sehingga siswa tidak akan mengalami kesulitan dalam melakukan berbagai materi

dalam pendidikan jasmani seperti aktivitas aquatik, ritmik, permainan bola kecil, permainan bola besar dan aktivitas luar ruangan.

Ketiga faktor ini sangatlah penting. Proses sosialisasi yang terjadi dalam setiap faktor akan menunjang perkembangan anak-anak. Menurut (Cools, De Martelaer, Samaey, & Andries, 2011) mengungkapkan bahwa:

The socialization process, including individuals who are influential in the process, is one of the major environmental mechanisms constraining children's movement skill performance (Haywood & Getchell, 2005). Significant others (influential or important people) that act as socializing agents are possible constraints because they have the potential to encourage or discourage certain motor behaviours. Socializing situations (places where socialization takes place such as school, home, and playground) form another part of the socialization process and may affect children's movement skill performance as well.

Proses sosialisasi, merupakan salah satu hal yang berpengaruh dalam prosesnya, adalah salah satu yang menghambat penampilan keterampilan gerak anak. Hambatan sosialisasi anak dengan lingkungan baik di keluarga, lingkungan serta sekolah dapat berpengaruh dalam keterampilan gerak dasar anak. Keluarga yang overprotektif pada anak mengakibatkan anak jarang bergaul dan mengurangi aktivitas di luar ruangan. lingkungan sosial masyarakat yang tidak menyediakan ruang bermain dan keadaan yang tidak kondusif juga dapat menjadi penghambat gerak dasar anak. Dan sekolah yang kurang berfokus pada aktivitas belajar di ruangan tanpa menyediakan aktivitas olahraga dan bermain sangat mungkin menjadi penghambat gerak dasar pada peserta didiknya. (McGrane, Belton, Powell, & Issartel, 2017) mengungkapkan bahwa “anak-anak dari usia 6 hingga 16 tahun memiliki tingkat kemahiran keterampilan gerakan dasar yang relatif rendah.” Ini memperlihatkan bahwa pada rentang usia ini siswa masih harus mendapatkan berbagai aktivitas yang menunjang keterampilan gerak dasarnya. Bahkan persentase tertinggi hanya berada pada kategori sedang. (Kelly, O'Connor, Harrison, & Ní Chéilleachair, 2020) menunjukkan bahwa “sebagian besar dari anak-anak ini memiliki kesempatan terbatas untuk mengembangkan keterampilannya. Keterlibatan dalam aktivitas fisik dan olahraga menurun seiring bertambahnya usia anak-anak.” dimana keterampilan yang rendah berkontribusi

pada persepsi kompetensi fisik yang rendah dan tingkat aktivitas fisik yang rendah, sehingga pada akhirnya meningkatkan risiko obesitas (Liong, Ridgers, & Barnett, 2015). Penelitian (Eather et al., 2018) menemukan bahwa:

Keterampilan gerak dasar secara positif berkaitan dengan kesehatan, dan merupakan predictor seumur hidup dalam kegiatan fisik dan olahraga. Namun tingkat kemahiran keterampilan gerak dasar yang rendah pada anak-anak, khususnya di kalangan anak perempuan pada keterampilan *object skill* (misalnya, menendang, menangkap). Sehingga perlu adanya intervensi yang tepat dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar pada siswa perempuan.

Penelitian (Mitchell et al., 2013) menemukan bahwa proporsi anak-anak Selandia Baru berusia 5-12 tahun yang menunjukkan penguasaan tidak melebihi 65% untuk 8 dari 10 keterampilan yang dinilai melalui TGMD (lari dan *slide* menjadi dua pengecualian), dengan menendang (21%), melempar (31%) dan memukul (40%) di antara keterampilan yang paling tidak mahir. Selain itu, kurang dari 40% anak Inggris berusia 6-11 tahun, mencapai penguasaan dalam 8 keterampilan serupa (lari cepat, melompat, berpacu, menyeimbangkan, melompat, menangkap, melempar, dan menendang) yang dinilai menggunakan alat penilaian '*Move It Groove It*'. (Bryant, Duncan, & Birch, 2014). Penelitian ini menandakan bahwa di negara maju juga mengalami hal yang tidak terlalu baik pada keterampilan gerak dasarnya. Pengembangan keterampilan gerakan dasar yang mahir tidak otomatis; itu membutuhkan waktu, instruksi, dan penguatan yang cukup (Gursel, 2014).

Keterampilan gerak dasar harus dibentuk sejak dini. Pembentukan ini dilakukan dengan aktivitas fisik yang sesuai dengan perkembangan anak baik secara fisik, psikologis dan sosialnya. Pada hakikatnya manusia adalah makhluk bermain. Begitu pula anak-anak yang sangat gemar bermain. Permainan selain harus menyenangkan tetapi juga harus mampu mengembangkan segala potensi yang dimilikinya. Menurut (Education, 2013) pengalaman bermain, “mengikuti permainan dan berolahraga cenderung lebih sulit untuk anak-anak dengan keterampilan gerak dasar yang buruk, oleh karena itu minat dalam aktivitas fisik berkurang.” (Loprinzi, Davis, & Fu, 2015) mengungkapkan bahwa, “anak-anak dengan keterampilan gerak dasar yang lebih buruk dapat kehilangan kepercayaan

diri dan motivasi untuk terus berpartisipasi dalam aktivitas fisik dan olahraga secara teratur.” Hal ini berarti bahwa penting sejak dini memiliki keterampilan gerak dasar.

Pendidikan jasmani untuk anak-anak berfokus pada pengajaran keterampilan motorik dasar untuk memfasilitasi perkembangan fisik dan fungsional. Keterampilan motorik sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, dan mereka sangat penting untuk pembelajaran keterampilan gerak yang kompleks di kemudian hari. Setelah dipelajari, keterampilan ini dipertahankan untuk seumur hidup (Evridiki et al., 2012).

Studi yang dilakukan (Hardy, King, Espinel, Cosgrove, & Bauman, 2010) mengenai aktivitas Fisik dan Gizi Sekolah, menyoroti bahwa “sebagian besar anak-anak seharusnya telah menguasai keterampilan gerakan dasar yang penting pada usia 9-10 sebelum transisi sukses ke keterampilan yang lebih maju dalam tahap khusus olahraga. Keterampilan gerakan fundamental dapat dipelajari dengan cermat, dipraktikkan dan diperkuat selama pendidikan jasmani”. Untuk dapat melakukan aktivitas fisik dengan baik dan menuju ke cabang olahraga anak-anak perlu memiliki kompetensi motorik kasar. “Kompetensi keterampilan motorik kasar pada anak-anak sangat penting untuk perkembangan fisik dan sosial yang sehat serta berguna untuk melakukan berbagai aktivitas fisik dalam kehidupan sehari-hari” (Burns, Fu, Fang, Hannon, & Brusseau, 2017).

Menurut (Maina, Maina, & Hunt, 2016), Schwab dan Dustin (2014), “partisipasi dalam permainan dan aktivitas non-tradisional mempromosikan rekreasi sepanjang hayat, pengambilan keputusan, pemecahan masalah, dan keterampilan komunikasi”. Mercer, Sariscsany, Abourezk, dan Romack (2012) menunjukkan bahwa “kegiatan non-tradisional dapat memiliki efek positif pada minat, kognisi, dan tingkat aktivitas siswa dalam pendidikan jasmani”. “Jika guru menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pendidikan jasmani, siswa dapat berpartisipasi dalam pengalaman bermakna yang dapat diterapkan dalam berbagai situasi dan keadaan” (Lodewyk, 2009). Melalui berbagai permainan banyak kompetensi yang dapat dikembangkan oleh anak-anak. Pengalaman-pengalaman selama menjalani permainan baik secara fisik, mental dan sosial akan berguna bagi mereka di masa yang akan datang.

Namun demikian, pembelajaran penjas masih bertumpu pada pengajaran teknik yang cenderung mengurangi permainan dalam pelaksanaannya. *Direct teaching* yang dilakukan mengakibatkan permainan menjadi diabaikan. Satu penelitian (Roberts & Fairclough, 2011) yang menguji hubungan antara harapan guru dan ALT-PE dalam pengaturan bola basket mengamati bahwa “25 persen waktu pelajaran didedikasikan untuk pengetahuan mata pelajaran, khususnya, teknik dan keterampilan motorik, 53 persen dari waktu pelajaran didedikasikan untuk motor subyek, yang termasuk peluang latihan (44,9 persen) dan permainan (2,1 persen)”. Akhirnya, 22 persen waktu pelajaran terlibat dalam konten umum, yang termasuk transisi antara kegiatan, manajemen, dan istirahat. Hal ini menunjukkan bahwa ketika banyak waktu terbuang pada pembelajaran penjas. Jika diasumsikan waktu belajar 90 menit maka 24,44 menit menjadi tidak bermakna dalam pembelajaran.

Selain itu dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa ada beberapa fokus penting yang harus diperhatikan. Kritik pertama, Keterampilan itu dipelajari dengan melakukan bukan dari belajar. (L. Barnett, Hinkley, Okely, & Salmon, 2013) setuju bahwa “seseorang dapat memperoleh tingkat dasar dari beberapa keterampilan gerak dasar melalui eksplorasi dan memiliki kesempatan untuk melakukannya, terlibat, dan memiliki lingkungan yang sesuai dengan ruang, peralatan dan penguatan positif yang memungkinkan kami untuk berlatih dan belajar”. Namun demikian tidak setiap anak memiliki akses ke kondisi yang akan mendorong pembelajaran pada tingkat yang sesuai atau memiliki kemampuan untuk belajar secara mandiri bahkan ketika kondisi lingkungan mendukung. (Goodway, Robinson, & Heather, 2013) menyatakan bahwa sejumlah program intervensi anak usia dini menunjukkan bahwa ketika anak-anak muda diberikan waktu bermain bebas, mereka tidak secara signifikan meningkatkan keterampilan gerak dasar, dan hanya dalam kondisi yang diinstruksikan dan dirancang terdapat perubahan yang signifikan pada keterampilan gerak dasar.

Kritik Kedua, bahwa keterampilan gerak dasar adalah “pendekatan keterampilan dan latihan”. Hal ini berkaitan dengan kompetensi pedagogi guru dalam mengajar. keterampilan gerak dasar dapat diajarkan dan dipraktikkan dalam lingkungan seperti permainan, di mana permainan bermain, baik terstruktur atau

tidak terstruktur diintegrasikan dalam kurikulum atau praktik lingkungan. Menurut (L. M. Barnett et al., 2016) Model Praktek Bermain peserta didik menunjukkan keahlian dalam keterampilan dapat diajarkan dalam konteks permainan. Yang lain juga menekankan bahwa guru yang menunjukkan pemahaman yang mendalam tentang pedagogi yang berpusat pada permainan mampu menyeimbangkan pengajaran keterampilan/taktik dalam konteks permainan game. Poin pentingnya adalah ketika keterampilan motorik diajarkan Bersama dalam komponen permainan adalah bahwa keterampilan gerak dasar berkontribusi terhadap pengembangan dan menyediakan kerangka kerja untuk instruksi dalam model pembelajaran terpadu.

Kritik ketiga, bahwa ada sedikit data yang mendukung asosiasi antara kompetensi gerak dan aktivitas fisik. Pertentangan utama yang ditujukan pada fokus penelitian kami adalah bahwa ada sedikit data yang mendukung hubungan antara keterampilan gerak dasar dan aktivitas fisik. Kami merasa menarik bahwa aktivitas fisik adalah satu-satunya faktor yang berhubungan dengan kesehatan yang disebutkan, karena kami tidak hanya menolak premis bahwa ada bukti yang lemah bahwa kompetensi keterampilan gerakan dan aktivitas fisik terkait, tetapi kami juga mencatat ada bukti kuat yang mendukung asosiasi antara keterampilan gerak dasar dan berbagai aspek kebugaran yang berhubungan dengan kesehatan, termasuk komposisi tubuh. Tinjauan sistematis (Cattuzzo et al., 2016) telah menemukan bukti kuat untuk hubungan positif antara keterampilan gerak dasar dan aktivitas fisik dan kebugaran, dan hubungan terbalik dengan status berat bada. Secara khusus, (Holfelder & Schott, 2014) menunjukkan bahwa 12/23 studi menemukan hubungan antara keterampilan gerak dasar atau bentuk lain dari kompetensi motorik dan aktivitas fisik. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas fisik dapat menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam peningkatan keterampilan gerak dasar.

Salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah melakukan pembelajaran melalui berbagai permainan atau *Game Based Approaches* (GBA). Dalam pelajaran GBA (Jarrett & Light, 2018), secara teori bahwa konstruksi pengetahuan terjadi melalui keterlibatan siswa yang aktif dalam permainan dan permainan yang menimbulkan masalah, pertanyaan, dan diskusi, dan refleksi pada permainan dan perkembangan pada permainan untuk mengembangkan ini. Melalui ini, siswa terus membangun dan merekonstruksi pengetahuan tentang masalah yang disajikan.

Selain itu juga permainan harus dirancang dengan media yang mendukung permainan. (Rovegno & Bandhauer, 2013) mengungkapkan bahwa “struktur permainan melibatkan komponen seperti peralatan, jumlah pemain yang diperlukan untuk memainkan permainan, batasan, aturan, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menjadi sukses di permainan.”

Penelitian (Wick et al., 2017) mengungkapkan bahwa “keterbatasan penelitian dimasa yang akan datang belum memiliki strategi dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar.” Dalam penelitian ini peneliti mencoba untuk membuat model bermain dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa. Selain itu (Foulkes et al., 2017) menganjurkan bahwa durasi permainan yang dilakukan harus lebih lama atau dengan frekuensi yang sering sehingga menjadi lebih efektif. Selain itu “penelitian dimasa depan harus focus pada intervensi yang efektif dengan durasi yang tepat guna meningkatkan keterampilan gerak dasar.” “Keterampilan gerak dasar sangat dipengaruhi oleh berbagai factor salah satunya adalah aktivitas fisik yang dilakukan” (Chan, Ha, Ng, & Lubans, 2018). Selain itu (Behan, Belton, Peers, O’Connor, & Issartel, 2019) mengungkapkan bahwa:

penelitian di masa depan harus berusaha untuk mengeksplorasi keterampilan gerak dasar melalui aktivitas fisik anak-anak, serta secara bersamaan meningkatkan kebugaran jasmani. Selain itu penelitian juga peneliti harus memahami apa yang memotivasi anak untuk berpartisipasi dalam aktivitas fisik.

Penelitian ini mencoba menerapkan pengembangan model bermain sebagai intervensi yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar. Berdasarkan penelitian (Bolger et al., 2017) menyatakan bahwa:

pengetahuan tentang tingkat keterampilan anak-anak sekolah dasar diharapkan dapat membantu seluruh komponen seperti orang tua, sekolah, guru, dan pemerintah dalam mengidentifikasi permasalahan. Serta, menargetkan aktivitas fisik di lingkungan sekolah, waktu luang, serta jumlah waktu bermain. Peningkatan tingkat aktivitas fisik, peningkatan keahlian guru dan intervensi sekolah tentang keterampilan gerak dasar yang ditargetkan.

“Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menginvestigasi pelatihan resistensi yang mungkin dimainkan dalam peningkatan keterampilan gerak dasar

dan harus ada fokus pada proses dan hasil yang berorientasi pada produk” (Collins, Booth, Duncan, & Fawkner, 2019). Strategi ini menjadi potensi untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar di antara anak-anak sekolah dasar. Permainan yang di desain dipadukan dengan media yang mendukung untuk peningkatan keterampilan gerak dasar. permainan dapat berupa permainan bola kecil, permainan bola besar, permainan net, permainan di lapangan, memanjat dan lain-lain. Selain itu permainan yang dibuat haruslah menyenangkan guna meningkatkan partisipasi siswa dalam aktifitas fisik. Seperti dalam program *long-term athlete development* (LTAD) (Balyi, Way, & Higgs, 2010) mengungkapkan bahwa partisipasi dan jalur berorientasi kinerja dalam olahraga dan aktivitas fisik, didahului oleh pengembangan literasi fisik berbasis kesenangan (yaitu, menjadi kompeten dalam keterampilan gerakan dasar dan keterampilan olahraga dasar). Kerangka tersebut memberikan panduan untuk meningkatkan kualitas olahraga dan aktivitas fisik dengan membantu semua anak menjadi melek fisik. Hal ini yang melatarbelakangi penelitian mengenai pembuatan pendekatan bermain berbasis aplikasi. Selain itu siswa dengan berbagai latar belakang yang berbeda dapat mendapatkan kesempatan yang sama untuk meningkatkan keterampilan gerak dasarnya.

B. Pembatasan Penelitian

1. Variabel dalam penelitian ini adalah
 - a. Variabel bebas: model gerak dasar melalui pendekatan bermain berbasis aplikasi *Asik*.
 - b. Variabel terikat: gerak dasar.
2. Metode penelitian dalam penelitian ini adalah Research and Development (R & D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analisis, Desain, Develop, Implementation, and Evaluate*).
3. Subjek penelitian adalah peserta didik Sekolah Dasar di Kab. Bandung
4. Penelitian ini dilakukan selama 1 tahun dimulai dari bulan Januari hingga November 2019.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut yaitu:

1. Bagaimanakah proses pengembangan model gerak dasar melalui pendekatan bermain berbasis aplikasi untuk anak usia 9 tahun?
2. Apakah model gerak dasar melalui pendekatan bermain berbasis aplikasi efektif untuk meningkatkan gerak dasar untuk anak usia 9 tahun?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan memiliki target capaian yang harus dipenuhi. Target yang ingin dicapai akan diuji dengan alat ukur sehingga tujuan akhir dapat dicapai atau tidak. Berdasarkan identifikasi masalah dan rumusan masalah penelitian tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan model gerak dasar melalui pendekatan bermain berbasis aplikasi untuk anak usia 9 tahun.
2. Untuk mengetahui sejauhmana efektivitas proses pengembangan model gerak dasar melalui pendekatan bermain berbasis aplikasi untuk anak usia 9 tahun.

Selain meningkatkan keterampilan gerak dasar penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan kebugaran jasmani para siswa dan menjadi gaya hidup aktif melalui berbagai aktifitas fisik.

E. State of the Art

Kebaruan dalam penelitian merupakan sesuatu yang harus dilakukan guna menemukan hal yang baru. Selain itu kebaruan penelitian bisa menjadi solusi dalam berbagai permasalahan khususnya dalam keterampilan gerak dasar. Penelitian yang dilakukan sebelumnya, aktivitas bermain dilakukan hanya bermain saja tanpa menggunakan berbagai peralatan yang menarik. Kebaruan dalam penelitian ini adalah:

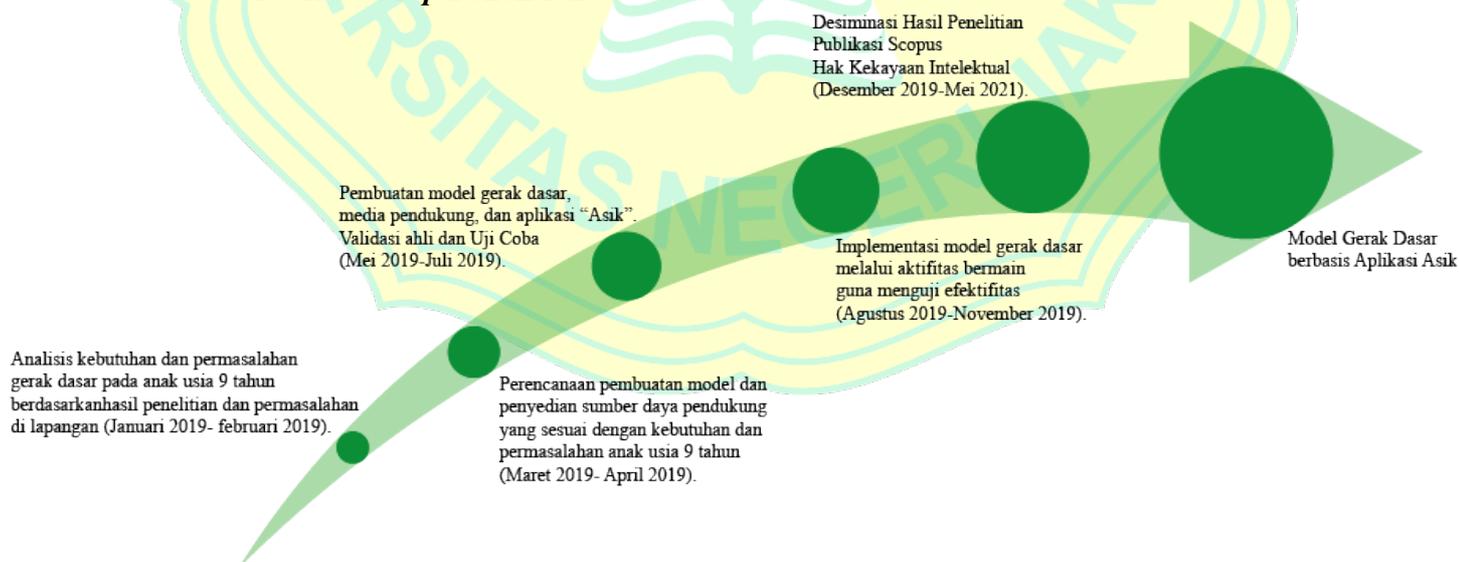
Tabel 1.1
State of the Art

Penelitian Terdahulu	Kebaruan Penelitian
Penelitian (Nugroho, Kristyanto, & Purnama, 2016) tentang penggunaan media visual (Ahmad Karisman,	Kebaruan Penelitian ini adalah model pembelajaran gerak dasar melalui aktivitas bermain yaitu sebagai berikut:

<p>Febria Friskawati, & Supriadi, 2018) tentang media pembelajaran edukatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap keterampilan motoric dasar siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan media permainan papan ulartangga untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian akan menggunakan media yang di kembangkan oleh peneliti. 2. Penelitian akan mengembangkan pembelajaran gerak dsar melalui variasi permainan yang di kembangkan peneliti. 3. Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa: <ol style="list-style-type: none"> a. Buku panduan cetak untuk guru. b. Buku panduan cetak untuk siswa. c. Petunjuk pelaksanaan pembelajaran dalam bentuk digital yaitu aplikasi yang diberi nama “Asik”
<p>Penelitian (Yulingga Nanda Hanief, 2015)(Dedi, 2019) (Setiawan & Santoso, 2019) mengenai permainan tradisional terhadap keterampilan gerak dasar siswa. Peningkatan keterampilan gerak dasar dilakukan menggunakan permainan tradisional. (Ali & Hartati, 2018) menggunakan permainan bola kecil untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar.</p>	

Tabel diatas menunjukkan kebaruan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Melalui model ini diharapkan gerak dasar siswa dapat ditingkatkan. Peningkatan gerak dasar ini diharapkan dapat meningkatkan gaya hidup aktif melalui praktik berbagai cabang olahraga.

F. Road Map Penelitian



Gambar 1.1
Roadmap penelitian

Penelitian diawali dengan analisi kebutuhan dan permasalahan pada anak usia 9 tahun berdasarkan hasil penelitian, kajian teori, dan permasalahan di lapangan yang dilakukan pada periode januari 2019 sampai dengan februari 2019.

Bulan Maret 2019 sampai dengan April 2019 dilakukan perencanaan pembuatan model dan penyediaan sumber daya pendukung yang disesuaikan dengan kebutuhan dan permasalahan di lapangan. Tahapan ini menginventarisir keseluruhan kebutuhan untuk pembuatan model gerak dasar, media pendukung dan aplikasi “Asik”.

Tahap selanjutnya yaitu pembuatan model gerak dasar, mulai dari desain gambar, instruksi gambar. Selain itu, dibuat juga media pendukung yang sesuai dengan karakteristik anak usia 9 tahun dan terakhir pembuatan Aplikasi “Asik”. Setelah semua dibuat selanjutnya dilakukan validasi keada ahli dan dilakukan uji coba produk yang dibuat Pembuatan kebutuhan penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2019 sampai dengan Juli 2019.

Tahap implementasi merupakan tahap mengimplementasikan produk setelah uji coba dan revisi. Hal ini dilakukan guna menguji tingkat efektifitas produk yang dibuat. Tahap implementasi dilakukan pada bulan Agustus 2019 sampai dengan November 2019.

Tahap selanjutnya merupakan tahap publikasi hasil penelitian. Hasil penelitian dipresentasikan pada seminar Internasional dan di publikasi pada jurnal berreputasi tinggi terindeks Scopus. Selain itu, produk penelitian juga di catat pada Hak kekayaan Intelektual (HAKI) yang dilakukan pada bulan Desember 2019 sampai dengan Bulan Mei 2021. Dan peneltian ini menghasilkan produk “Model gerak dasar berbasi aplikasi”.