

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Model

Hasil dari model aktivitas fisik pada anak usia 6–8 tahun, ditulis dalam bentuk buku panduan model bermain. Buku tersebut menyajikan berbagai model aktivitas fisik yang telah diurutkan tingkat kesulitannya dari model pertama sampai dengan yang terakhir.

Model aktivitas fisik dilakukan secara berkelompok maupun perorangan di setiap modelnya. Setiap model bermain disajikan dalam bentuk yang sama tetapi langkah-langkah yang berbeda di setiap model bermain serta mudah diterapkan dalam proses berlatih aktivitas fisik agar nantinya diharapkan dapat mencapai tujuan yang sesuai.

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan pada penelitian model aktivitas fisik pada anak usia 6 – 8 tahun bertujuan untuk menganalisis seberapa penting model bermain untuk dikembangkan.

Adapun hasil analisis kebutuhan dalam penelitian ini menggunakan data wawancara dengan guru pendidikan jasmani pada SDN Duri Utara 06Pt tersebut pada tanggal 14 Juli 2017. Berikut dijabarkan mengenai hasil analisis kebutuhan yang diperoleh peneliti.

Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan

No	Butir Pernyataan	Temuan
1	Berapa kali dalam seminggu siswa melakukan aktivitas fisik diluar kelas?	Dalam semingguhnya 1 kali, karena memang belum adanya ekskul tambahan.
2	Media atau alat apa yang digunakan saat aktivitas fisik berlangsung ?	Biasanya hanya media sederhana seperti bola, tali, hulahup dan sebagainya.
3	Bagaimana proses pelaksanaan aktivitas fisik yang diberikan kepada siswa?	Berjalan seperti biasa, ada yang antusias dan ada yang kurang antusias.
4	Apakah guru pernah menerapkan model bermain aktivitas fisik kepada siswa?	Pernah, tapi tidak pada setiap pertemuan.
5	Apakah guru setuju jika dikembangkan model-model bermain aktivitas fisik untuk anak usia dini? Apa alasannya?	Setuju sekali, karena materi aktivitas fisik untuk anak usia 6-8 Tahun masih mendasar. Diberikan permainan agar tidak merasa bosan, sehingga harus diselingi oleh materi yang ringan (fun).

2. Model *Draft* Awal

- | | |
|--|--------------------|
| 1) Model Permainan Aktivitas Fisik 1 | : Bola Terakhir |
| 2) Model Permainan Aktivitas Fisik 2 | : Lompat Aku |
| 3) Model Permainan Aktivitas Fisik 3 | : Balok Bergoyang |
| 4) Model Permainan Aktivitas Fisik 4 | : Lemparan Maut |
| 5) Model Permainan Aktivitas Fisik 5 | : Menara Warna |
| 6) Model Permainan Aktivitas Fisik 6 | : Dimana Sepatuku |
| 7) Model Permainan Aktivitas Fisik 7 | : Langka Kadal |
| 8) Model Permainan Aktivitas Fisik 8 | : Keranjang Cantik |
| 9) Model Permainan Aktivitas Fisik 9 | : Kasti Liar |
| 10) Model Permainan Aktivitas Fisik 10 | : Akurasi Angka |
| 11) Model Permainan Aktivitas Fisik 11 | : Sepak Taplak |
| 12) Model Permainan Aktivitas Fisik 12 | : Pukulan Gantung |
| 13) Model Permainan Aktivitas Fisik 13 | : Bola Gebok |
| 14) Model Permainan Aktivitas Fisik 14 | : Lingkaran Undian |

3. Model *Draft* Akhir

1.) Bola Terakhir

a. Tujuan bermain :

- ❖ Melatih kecepatan
- ❖ Melatih kelincahan
- ❖ Mengajarkan anak mengenal warna.

b. Sarana dan Prasarana :

- ❖ Lapangan
- ❖ Peluit
- ❖ Tali
- ❖ *Cones*
- ❖ Bola warna-warni
- ❖ Kartu

c. Cara bermain :

- ❖ Para peserta harus berdiri dibelakang garis start
- ❖ Peneliti meniup peluit untuk menandakan peserta memulai permainan tersebut
- ❖ Peserta harus mengambil kartu untuk menentukan *cones* warna apa yang harus diambil.
- ❖ Peserta harus mengambil *cones*, dan menyusun di garis start dengan warna yang sama
- ❖ Setelah *cones* tersusun dengan rapih dan sesuai, peserta harus mengambil bola dan meletakan nya di atas *cones* yang sudah tersusun tersebut.

d. Peraturan :

- ❖ Permainan ini dilakukan dengan cara berkompetisi
- ❖ Waktu dalam permainan ini selama 5 menit.
- ❖ Setiap kelompok harus mengumpulkan *cones* sebanyak 5 buah.

- ❖ Masing-masing cones tersebut bernilai 20 point
- ❖ Kelompok yang paling cepat mengumpulkan *cones*, kelompok tersebutlah dinyatakan menang dalam permainan ini.



Gambar 4.1 Bola terakhir
Sumber : Dokumentas Pribadi

2.) Keranjang Cantik

a. Tujuan Permainan :

- ❖ Mengajarkan anak mengenal warna
- ❖ Melatih akurasi
- ❖ Melatih konsentrasi

b. Sarana dan Prasarana :

- ❖ Lapangan
- ❖ Bola warna-warni
- ❖ Keranjang plastic

❖ Tali

c. Cara Bermain :

- ❖ Peserta harus berdiri di belakang garis yang sudah dibuat
- ❖ Peserta di beri bola dengan warna yang berbeda
- ❖ Peserta harus melempar bola dibelakang garis yang sudah dibuat.
- ❖ Peserta harus melempar bola dengan gerakan lemparan atas
- ❖ Peserta harus melempar bola ke arah keranjang sesuai dengan warna bola yang akan dilemparkan.

d. Peraturan :

- ❖ Permainan ini dilakukan dengan cara berkelompok, antara kelompok A dan kelompok B
- ❖ Peserta harus melempar bola secara bergantian
- ❖ Permainan ini menggunakan selama 2 menit
- ❖ Kelompok yang paling banyak mengumpulkan bola, kelompok tersebutlah pemenangnya.



Gambar 4.2 Keranjang cantik
Sumber : Dokumentasi Pribadi

3.) Bola gebok

a. Tujuan Permainan :

- ❖ Melatih konsentrasi
- ❖ Melatih akurasi
- ❖ Belajar mengenal warna

b. Sarana dan Prasarana :

- ❖ Lapangan
- ❖ Tali
- ❖ Gelas *plastic* berwarna
- ❖ Bola tennis lapangan.
- ❖ *Cones*

c. Cara Bermain :

- ❖ Peserta harus berdiri di belakang garis..
- ❖ Peserta yang memegang bola harus melempar bola untuk mengarahkan ke arah cones.
- ❖ Cones yang berada di ujung memiliki warna dan nilai yang berbeda.

d. Peraturan :

- ❖ Permainan ini dilakukan dengan cara berkelompok, antara kelompok A dan kelompok B
- ❖ Permainan ini menggunakan waktu selama 2 menit.

- ❖ Para peserta harus menjatuhkan cones yang mempunyai nilai.
- ❖ Kelompok yang mengumpulkan nilai paling tinggi kelompok tersebutlah pemenangnya.



Gambar 4.3 Bola gebok
Sumber : Dokumentasi Pribadi.

4.) Dimana sepatuku

a. Tujuan Permainan :

- ❖ Melatih kecepatan pada saat lari
- ❖ Melatih kecepatan jari-jari pada saat menggunakan sepatu

b. Sarana dan Prasarana :

- ❖ Lapangan
- ❖ Tali
- ❖ Tong ukuran besar

c. Cara Bermain :

- ❖ Peserta dibagi menjadi 2 kelompok

- ❖ Masing-masing kelompok terdiri atas 5 orang
- ❖ Sebelum permainan di mulai sepatu dan kaoskaki peserta dikumpulkan didalam 1 tong besar.
- ❖ Peneliti akan memberikan aba-aba berupa peluit
- ❖ Setelah peluit dibunyikan, peserta berlomba untuk mencapai tong besar tersebut.
- ❖ Setelah sampai di tong tersebut peserta mencari sepatu dan menggunakannya.
- ❖ Kemudian peserta berlomba untuk kembali ke garis start lalu disambung oleh peserta berikutnya.

d. Peraturan :

- ❖ Permainan ini dilakukan dengan cara berkelompok.
- ❖ Kelompok yang berhasil menggunakan sepatu secara lengkap dialah kelompok tersebutlah pemenangnya.
- ❖ Permainan ini menggunakan waktu selama 5 menit.



Gambar 4.4 Dimana Sepatuku
Sumber : Dokumentasi Pribadi

5.) Lemparan maut

a. Tujuan Permainan :

- ❖ Melatih konsentrasi
- ❖ Melatih akurasi
- ❖ Melatih kerjasama

b. Sarana dan Prasarana :

- ❖ Lapangan
- ❖ Tali
- ❖ Bola basket ukuran kecil.

c. Cara Bermain :

- ❖ Para peserta harus berdiri didalam lingkaran yang sudah dibuat.
- ❖ Peserta harus melempar bola basket ke teman lain nya yang berada di dalam lingkaran. (leparan atas)
- ❖ Peserta harus melempar bola basket secara silang

- ❖ Setelah peserta terakhir menerima bola, bola tersebut harus di lempar kembali kepada teman yang berada di posisi awal.

d. Peraturan :

- ❖ Permainan ini dilakukan dengan cara berkelompok, antara kelompok A dan kelompok B.
- ❖ Para peserta harus berdiri dengan cara membelakangi peserta lainnya.
- ❖ Peserta harus melempar bola dengan cara membelakngi peserta yang lainnya.
- ❖ Kelompok yang sampai duluan bolannya ke titik awal, kelompok tersebutlah pemenangnya.



Gambar 4.5 Lemparan maut
Sumber : Dokumentasi Pribadi

6.) Balok bergoyang

a. Tujuan Permainan :

- ❖ Melatih keseimbangan tubuh
- ❖ Melatih konsentrasi
- ❖ Mengajarkan anak mengenal huruf

b. Sarana dan Prasarana :

- ❖ Lapangan
- ❖ Pluit
- ❖ Tali
- ❖ Balok
- ❖ Huruf *plastic*

c. Cara Bermain :

- ❖ Peserta harus berdiri di atas 1 balok
- ❖ Peserta harus memindahkan balok yang lainnya ke posisi depan
- ❖ Peserta harus berpindah tempat dari balok satu ke balok yang lainnya.
- ❖ Peserta harus membawa 1 huruf untuk menyusun di garis finish.
- ❖ Peserta tidak boleh menginjak atau jatuh ke tanah.
- ❖ Peserta harus berjalan di atas balok sampai garis finish.

d. Peraturan :

- ❖ Permainan ini dilakukan dengan cara berkelompok, antara kelompok A dan kelompok B

- ❖ 1 kelompok terdiri dari 5 anak.
- ❖ Masing-masing anak harus memegang 2 balok.
- ❖ Apabila satu peserta dari satu kelompok ada yang terjatuh atau menginjak tanah, maka peserta tersebut harus mengulang dari garis start
- ❖ Kelompok yang sampai garis finis duluan dialah pemenangnya.



Gambar 4.6 Balok bergoyang
Sumber : Dokumentasi Pribadi

7.) Lompat aku

a. Tujuan Permainan :

- ❖ Melatih kekuatan tungkai
- ❖ Melatih keseimbangan
- ❖ Mengajarka anak mengenal warna

b. Sarana dan Prasarana :

- ❖ Lapangan
- ❖ Bola
- ❖ Kardus
- ❖ Keranjang plastik
- ❖ Bambu
- ❖ Pluit
- ❖ Tali

c. Cara Bermain :

- ❖ Peserta harus melompati beberapa kardus dengan menggunakan 2 kaki.
- ❖ Setelah melompati kardus peserta harus memutar cones yang berada diujung.
- ❖ Setelah memutar cones, peserta harus mengambil 1 buah bola
- ❖ Kemudian peserta harus melompati beberapa bilah bambu dengan menggunakan 1 kaki.
- ❖ Setelah melompati bambu peserta harus melempar bola di keranjang yang sudah di tentukan.

d. Peraturan :

- ❖ Permainan ini dilakukan dengan cara berkelompok, antara kelompok A dan kelompok B
- ❖ Permainan ini dimainkan dengan waktu 5 menit

- ❖ Kelompok yang paling banyak memasukan bola, maka kelompok tersebutlah pemenangnya.



Gambar 4.7 Lompatan aku
Sumber : Dokumentasi Pribadi

8.) Akurasi angka

a. Tujuan Permainan :

- ❖ Melatih akurasi
- ❖ Melatih konsentrasi
- ❖ Mengajarkan anak mengenal angka

b. Sarana dan Prasarana :

- ❖ Lapangan
- ❖ Kartu
- ❖ Bola plastik besar
- ❖ Tali
- ❖ Pluit
- ❖ Gawang kecil

c. Cara Bermain :

- ❖ Peserta membuat satu barisan panjang ke belakang
- ❖ Sebelum menendang bola peserta diharuskan mengambil kartu terlebih dahulu,
- ❖ kartu tersebut berisi angka yang sesuai dengan jumlah gawang,
- ❖ apabila peserta mendapatkan kartu dengan angka 5 maka peserta harus menendang bola ke gawang nomor 5.

d. Peraturan :

- ❖ Permainan ini dilakukan dengan cara berkelompok, antara kelompok A dan kelompok B.
- ❖ Peserta harus mengambil kartu yang disediakan secara acak.
- ❖ Peserta harus menendang bola secara bergantian.
- ❖ Pemenang dari permainan ini ditentukan dari banyak poin yang dikumpulkan.
- ❖ Kelompok yang mengumpulkan poin paling banyak, kelompok tersebutlah pemenangnya.



Gambar 4.8 Akurasi angka
Sumber : Dokumentasi Pribadi

9.) Menara warna

a. Tujuan permainan :

- ❖ Melatih kecepatan
- ❖ Melatih daya ingat anak
- ❖ Mengajarkan anak mengenal warna

b. Sarana dan Prasarana :

- ❖ Lapangan
- ❖ Gelas berwarna
- ❖ Tali
- ❖ Pluit

c. Cara bermain :

- ❖ Peserta harus melihat gambar yang ditunjukkan oleh peneliti.
- ❖ Peserta harus mengambil gelas berwarna yang terletak di ujung sejauh 10m.
- ❖ Peserta harus mengumpulkan serta menyusun gelas berwarna dalam bentuk *pyramid* sesuai dengan warna yang sudah ditentukan dalam gambar yang ditunjukkan oleh peneliti.

d. Peraturan :

- ❖ Permainan ini dilakukan dengan cara berkelompok, antara kelompok A dan kelompok B.
- ❖ Peserta harus menyusun gelas berwarna tersebut dalam bentuk *pyramid*.

- ❖ Permainan ini menggunakan waktu selama 5 menit.
- ❖ Kelompok yang menyusun dengan rapih dan sesuai dengan warna yang ditentukan, maka kelompok tersebutlah dinyatakan pemenangnya.



Gambar 4.9 Menara warna
Sumber : Dokumentasi Pribadi.

10.) Kasti liar

a. Tujuan Permainan :

- ❖ Melatih kecepatan
- ❖ Melatih kelincahan
- ❖ Mengajarkan anak mengenal warna

b. Sarana dan Prasarana :

- ❖ Lapangan
- ❖ Pluit
- ❖ Bola plastik besar
- ❖ Bendera

❖ Tali

c. Cara bermain :

- ❖ Peserta dibagi menjadi 2 kelompok yakni kelompok A dan B
- ❖ Setiap kelompok terdiri dari 5 orang atau lebih
- ❖ Kelompok A harus memukul bola ke arah kelompok B
- ❖ Setelah 1 dari peserta kelompok A memukul bola, peserta tersebut harus berlari dan mengambil bendera sesuai dengan warna yang sudah di tentukan yang berada di ujung yang sudah disiapkan.
- ❖ Apabila kelompok B melempar bola dan mengenai kelompok A yang sudah memukul bola tersebut, maka 2 kelompok tersebut harus bertukar posisi

d. Peraturan :

- ❖ Permainan ini dilakukan dengan cara berkelompok, antara kelompok A dan kelompok B
- ❖ Peserta dari kelompok A yang sudah memukul bola, harus mengambil bendera yang ditempatkan di pos A dan pos B
- ❖ Permainan ini menggunakan waktu selama 5 menit
- ❖ Kelompok yang paling banyak mengumpulkan bendera, kelompok tersebutlah pemenangnya.



Gambar 4.10 Kasti liar
Sumber : Dokumentasi Pribadi.

11.) Pukulan gantung

a. Tujuan permainan :

- ❖ Melatih kekuatan tungkai
- ❖ Melatih kelincahan
- ❖ Melatih kekuatan tangan
- ❖ Mengajarkan anak mengenal angka

b. Sarana dan Prasarana :

- ❖ Lapangan
- ❖ *Cones*
- ❖ Gawang futsal
- ❖ Bola plastic ukuran sedang
- ❖ Papan berwarna

❖ Alat pemukul

c. Cara Bermain :

- ❖ Peserta harus melompat dan menapak di papan warna tersebut.
- ❖ Peserta harus melewati beberapa cones dengan cara *zig-zag*.
- ❖ Setelah melewati rintangan tersebut peserta harus memukul bola yang menggantung di gawang dan sudah memiliki poinnya masing-masing.

d. Peraturan :

- ❖ Permainan ini dilakukan dengan cara berkelompok, antara kelompok A dan kelompok B.
- ❖ Pemenang dalam permainan ini ditentukan dengan kelompok yang lebih banyak mengumpulkan poin.
- ❖ Permainan ini menggunakan waktu selama 5 menit.



Gambar 4.11 Pukulan gantung
Sumber : Dokumentasi Pribadi

12.) Sepak taplak

a. Tujuan Permainan :

- ❖ Melatih kekuatan tungkai
- ❖ Melatih akurasi
- ❖ Mengajarkan anak mengenal warna dan angka

b. Sarana dan prasarana :

- ❖ Lapangan
- ❖ Tali
- ❖ Bola plastik
- ❖ Papan berwarna
- ❖ Gawang futsal

c. Cara bermain :

- ❖ Peserta berdiri dibelakang garis start,
- ❖ Aba-aba dalam permainan ini berupa peluit dari peneliti
- ❖ Setelah aba-aba peluit dari peneliti, peserta melakukan gerakan berjalan mundur.
- ❖ Setelah itu peserta harus melompat dan menapak di kain warna yang sudah disiapkan,
- ❖ Kemudian peserta harus menendang bola dan memasukan ke gawang kecil.

d. Peraturan :

- ❖ Permainan ini dilakukan dengan cara berkelompok, antara kelompok A dan kelompok B
- ❖ Pemenang dalam permainan ini ditentukan dengan jumlah point yang paling banyak dikumpulkan.
- ❖ Permainan ini menggunakan waktu selama 5 menit.



Gambar 4.12 Sepak taplak
Sumber : Dokumentasi Pribadi

13.) Lingkaran Undian

a. Tujuan Permainan :

- ❖ Melatih kepemimpinan
- ❖ Melatih kerjasama
- ❖ Melatih anak mengenal huruf dan warna.

b. Sarana dan Prasarana :

- ❖ Lapangan

- ❖ Tali
- ❖ Pluit
- ❖ Huruf *plastic*.

c. Cara bermain :

- ❖ Peserta harus bersiap dibelakang garis start
- ❖ Kelompok tersebut menunjuk satu orang untuk mengarahkan jalan menuju finish
- ❖ Setiap peserta harus ditutup matanya dengan kain.
- ❖ Peserta harus mengambil beberapa huruf yang sudah disediakan di dalam lingkaran-lingkaran tersebut.
- ❖ Peserta berbaris dan memegang pundak teman yang ada di depannya dan mendengarkan instruksi dari leaders yang telah ditunjuk
- ❖ Leaders tersebut memberi arahan kepada rekan-rekannya agar berjalan secara beriringan dan tidak keluar dari lingkaran webbing yang sudah dibuat.
- ❖ Kemudian leaders mengarahkan rekan-rekannya untuk menuju garis finish dengan syarat pegangan tidak boleh terlepas.

d. Peraturan :

- ❖ Permainan ini dilakukan dengan cara berkelompok antara kelompok A dan kelompok B
- ❖ Peserta tidak boleh menyentuh rintangan tali

- ❖ Apabila salah satu kelompok ada yang menyentuh tali maka kelompok tersebut harus mengulang dari awal
- ❖ Kelompok yang sampai di garis finish duluan kelompok tersebutlah pemenangnya.



Gambar 4.13 Lingkaran Undian
Sumber : Dokumentasi Pribadi

14.) Langkah Kadal

a. Tujuan Permanan :

- ❖ Melatih kekuatan tangan
- ❖ Melatih keseimbangan
- ❖ Mengajarkan mengenal warna
- ❖ Mengajarkan mengenal huruf

b. Sarana dan Prasarana :

- ❖ Lapangan
- ❖ Huruf *plastic*
- ❖ Pluit

❖ Solatip berwarna

c. Cara bermain :

- ❖ Peserta harus menapak di setiap potongan-potongan warna yang sudah menempel di tanah.
- ❖ Peserta harus saling berpegangan.
- ❖ Peserta harus memegang kaki teman yang berada di depannya.
- ❖ Peserta harus membawa potongan-potongan kertas huruf ke arah garis *finish*.
- ❖ Peserta harus menyusun kata dengan beberapa potongan huruf yang dibawa.

d. Peraturan :

- ❖ Permainan ini dilakukan dengan cara berkelompok, antara kelompok A dan kelompok B.
- ❖ Permainan ini menggunakan waktu selama 5 menit.
- ❖ Kelompok yang mengumpulkan huruf paling banyak/yang lebih dahulu menyusun kata kelompok tersebutlah pemenangnya.



Gambar 4.14 Langkah Kadal

Sumber : Dokumentasi Pribadi.

B. Kelayakan Model

Sebelum model aktivitas fisik yang telah dan dibuat dapat dinyatakan valid dan layak untuk di uji cobakan kepada subjek penelitian, maka peneliti terlebih dahulu melakukan validasi atau uji kelayakan model aktivitas fisik kepada dua orang ahli yaitu: 1 ahli bermain, dan 1 ahli teori bermain. Kedua ahli tersebut menilai rancangan model yang dikembangkan sehingga akan layak untuk diuji cobakan.

Adapun kesimpulan dari uji ahli yang dilakukan terangkum dalam tabel

4.2 berikut ini :

No	Nama	Penerimaan Model		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Model 1	Ya		Layak/Valid
2	Model 2	Ya		Layak/Valid
3	Model 3	Ya		Layak/Valid
4	Model 4	Ya		Layak/Valid
5	Model 5	Ya		Layak/Valid
6	Model 6	Ya		Layak/Valid
7	Model 7	Ya		Layak/Valid
8	Model 8	Ya		Layak/Valid
9	Model 9	Ya		Layak/Valid
10	Model 10	Ya		Layak/Valid
11	Model 11	Ya		Layak/Valid
12	Model 12	Ya		Layak/Valid

13	Model 13	Ya		Layak/Valid
14	Model 14	Ya		Layak/Valid

1. Data Hasil Validasi Ahli Bermain

Rancangan produk yang telah disusun oleh peneliti divalidasi ahli bermain Eka Fitri Novitasari, M.Pd yang memiliki jabatan sebagai dosen di FIO (Fakultas Ilmu Olahraga) Universitas Negeri Jakarta. Validasi dilaksanakan pada tanggal 19 juli 2017.

2. Data Hasil Validasi Ahli Teori Bermain

Rancangan produk yang telah disusun oleh peneliti divalidasi ahli teori Bermain Hartman Nugraha, M.Pd yang memiliki jabatan sebagai dosen di FIO (Fakultas Ilmu Olahraga) Universitas Negeri Jakarta. Validasi dilaksanakan pada tanggal 14 juli 2017.

C. Revisi Produk

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari masing-masing ahli yang terdiri dari: 1 ahli bermain, dan 1 ahli teori bermain, terdapat beberapa rancangan produk yang perlu di revisi sebelum dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Revisi produk dimaksudkan agar rancangan produk yang dibuat lebih sempurna. Berikut ini adalah ringkasan revisi produk berdasarkan saran dari para ahli sebagai berikut:

1. Ahli bermain menyarankan didalam permainan dimasukan peran-peran karakteristik anak diantaranya : peran kognitif, dan peran afektif contohnya : mengenal warna, mengenal huruf dan mengenal angka.
2. Ahli teori bermain menyarankan untuk mengurangi waktu pada beberapa permainan agar tidak terlalu lama, mengganti keterangan pada cara bermain menjadi per *point* jangan menggunakan narasi dan mengurangi tingkat kesulitan pada beberapa permainan.

Adapun kesimpulan revisi produk yang dilakukan terangkum dalam tabel

4.3 berikut ini:

NO	Model Aktivitas Fisik	Saran dan Masukan
1	Model 1	Tujuan permainan harus mengarah kepada aspek kognitif dan afektif anak, contohnya : mengajarkan kepada anak untuk mengenal warna.
2	Model 2	Tujuan permainan harus mengarah kepada aspek kognitif dan afektif anak, contohnya : mengajarkan kepada anak untuk mengenal warna.
3	Model 3	Tujuan permainan harus mengarah kepada aspek kognitif dan afektif anak, contohnya mengajarkan kepada anak untuk mengenal angka dan warna.
4	Model 4	Cara bermain dan waktu permainan harus diperjelas

5	Model 5	Tujuan permainan harus mengarah kepada aspek kognitif dan afektif anak.
6	Model 6	Tujuan permainan harus mengarah kepada aspek kognitif dan afektif anak.
7	Model 7	Cara bermain dan waktu permainan harus diperjelas
8	Model 8	Tujuan permainan harus mengarah kepada aspek kognitif dan afektif anak, contohnya : mengajarkan kepada anak untuk mengenal angka.
9	Model 9	Tujuan permainan harus mengarah kepada aspek kognitif dan afektif anak, contohnya : mengajarkan kepada anak untuk mengenal warna.
10	Model 10	Tujuan permainan harus mengarah kepada aspek kognitif dan afektif anak, contohnya : mengajarkan kepada anak untuk mengenal warna.
11	Model 11	Tujuan permainan harus mengarah kepada aspek kognitif dan afektif anak, contohnya : mengajarkan kepada anak untuk mengenal warna dan angka.
12	Model 12	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas
13	Model 13	Tujuan permainan harus mengarah kepada aspek kognitif dan afektif anak, contohnya : mengajarkan kepada anak untuk mengenal huruf.

14	Model 14	Tujuan permainan harus mengarah kepada aspek kognitif dan afektif anak, contohnya : mengajarkan kepada anak untuk mengenal warna dan huruf.
----	----------	---

1. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Berikut akan disajikan pengolahan keseluruhan data hasil evaluasi uji coba kelompok kecil terhadap rancangan produk model aktivitas fisik adalah sebagai berikut. Pada uji coba kelompok kecil menggunakan 10-15 anggota. Kegiatan uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 16 juni 2017, di lapangan SDN Duri Utara.

Kesesuaian model aktivitas fisik untuk anak usia 6-8 tahun SDN Duri Utara.

- 1) Permainan Bola Terakhir dinyatakan sesuai, 2) Permainan Keranjang Cantik dinyatakan sesuai, 3) Permainan Bola Gebok dinyatakan sesuai, 4) Permainan Dimana Sepatuku dinyatakan sesuai, 5) Permainan Lemparan Maut dinyatakan sesuai, 6) Permainan Balok Bergoyang dinyatakan sesuai, 7) Permainan Lompat Aku dinyatakan sesuai, 8) Permainan Akurasi Angka dinyatakan sesuai, 9) Permainan Menara Warna dinyatakan sesuai, 10) Permainan Kasti Liar dinyatakan sesuai, 11) Permainan Pukulan Gantung dinyatakan sesuai, 12) Permainan Sepak Taplak dinyatakan sesuai, 13)

Permainan Lingkaran Undian dinyatakan sesuai, 14) Langkah Kadal dinyatakan sesuai.

2. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Berikut disajikan pengolahan keseluruhan data hasil evaluasi uji coba kelompok besar terhadap rancangan produk model aktivitas fisik untuk anak usia 6-8 tahun adalah sebagai berikut. Pada uji coba kelompok besar menggunakan 30 anggota. Kegiatan uji coba kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 5 juli 2017, di SDN Duri Utara, Jakarta Barat.

- 1) Permainan Bola Terakhir dinyatakan layak, 2) Permainan Keranjang Cantik dinyatakan layak, 3) Permainan Bola Gebok dinyatakan layak, 4) Permainan Dimana Sepatuku dinyatakan layak, 5) Permainan Lemparan Maut dinyatakan layak, 6) Permainan Balok Bergoyang dinyatakan layak, 7) Permainan Lompat Aku dinyatakan layak, 8) Permainan Akurasi Angka dinyatakan layak, 9) Permainan Menara Warna dinyatakan layak, 10) Permainan Kasti Liar dinyatakan sesuai, 11) Permainan Pukulan Gantung dinyatakan sesuai, 12) Permainan Sepak Taplak dinyatakan layak, 13) Permainan Lingkaran Undian dinyatakan layak, 14) Permainan Langkah Kadal dinyatakan layak.

D. Pembahasan

Hasil akhir produk model aktivitas fisik untuk anak usia 6-8 tahun setelah dilakukan penelitian dapat disimpulkan bahwa model bermain yang

diterapkan sesuai dan layak digunakan untuk anak usia 6-8 tahun serta efektif untuk meningkatkan kemampuan dasar teknik aktivitas fisik. Hasil dari analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa SDN Duri Utara 06Pt sangat antusias dan senang mengikuti model aktivitas fisik yang diberikan oleh peneliti.

Menyikapi hal tersebut, maka diperlukan model aktivitas fisik agar dapat meningkatkan kemampuan dalam menguasai gerak dasar.

Penelitian ini telah dilakukan secara maksimal sesuai dengan kemampuan peneliti, namun dalam penelitian ini masih terdapat beberapa keterbatasan yang harus diakui sebagai bahan agar lebih baik kedepannya. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Penelitian ini hanya dilakukan di umur 6-8 tahun sebagai sampel penelitian.