

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Model

Model permainan gerak lokomotor berbasis permainan ini ditulis dalam bentuk naskah yang menyajikan bentuk-bentuk model gerak lokomotor berbasis permainan yang dibuat sedemikian mudah agar dapat dilakukan dengan mudah oleh semua anak usia 6-8 tahun.

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan pada penelitian model gerak lokomotor berbasis permainan bertujuan untuk menganalisis seberapa penting model permainan itu untuk dikembangkan.

Adapun hasil analisis kebutuhan dalam penelitian ini menggunakan data wawancara dengan ahli aktivitas fisik dosen olahraga rekreasi. Berikut dijabarkan mengenai hasil analisis kebutuhan yang diperoleh peneliti.

Table 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan dan Temuan Lapangan

No	Butir Pertanyaan	Temuan
1	Apakah siswa – siswi SDN Kayu Putih 03 Pagi memiliki gerak dasar lokomotor yang baik?	iya, tapi hanya beberapa karena mereka tidak semuanya aktif ketika bergerak baik pada saat bermain di sekolah ataupun

		saat mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani.
2	Apakah siswa – siswi SDN Kayu Putih 03 Pagi sering bermain di luar rumah?	Kemungkinan sering, karena anak – anak senang bermain baik saat jam isitirahat sekolah maupun sepulang sekolah.
3	Setujukah anda jika siswa – siswi SDN Kayu Putih 03 Pagi memiliki gerak lokomotor yang kurang baik akibat kurang beraktivitas fisik di luar rumah?	Setuju, karena kebanyakan siswa - siswi SDN Kayu Putih 03 pagi yang memiliki gerak lokomotor yang kurang baik lebih senang berada dirumah bermain gadget, daripada keluar rumah untuk melakukan aktivitas fisik.
4	Apakah anda setuju jika siswa – siswi SDN Kayu Putih 03 Pagi yang memiliki gerak dasar lokomotor yang kurang baik diberikan model aktivitas fisik dalam bentuk permainan?	Sangat setuju, karena dilihat dari keadaan saat ini, beberapa anak SDN Kayu Putih 03 pagi lebih senang bermain dengan permainan yang mereka miliki di

		gadget mereka masing - masing. Sangat disayangkan di usia 6-8 tahun mereka jarang bergerak aktif
5	Apakah anda setuju jika model gerak lokomotor dalam bentuk permainan mampu membuat siswa – siswi SDN Kayu Putih 03 pagi yang memiliki gerak dasar lokomotor yang kurang baik mau bergerak aktif dan bisa melatih gerak lokomotor mereka ?	Setuju, karena kemungkinan siswa – siswa SDN Kayu Putih 03 Pagi ini lebih mudah mengikuti gerakan-gerakan serta tidak mudah merasa bosan saat melakukan gerak lokomotor. Serta diharapkan mampu membantu mempermudah siswa – siswi SDN Kayu Putih 03 Pagi untuk terus melakukan aktivitas fisik.

Sumber : Wawancara Peneliti Dengan Guru Olahraga SDN Kayu Putih 03 Pagi

2. Model Draft Awal

Berdasarkan hasil evaluasi ahli produk awal dilakukan untuk mendapatkan masukan dengan perbaikan melalui analisis konseptual yang selanjutnya dilakukan revisi. Dalam penelitian ini para ahli dilakukan untuk mendapatkan masukan dalam rancangan model gerak lokomotor berbasis permainan untuk anak

usia 6-8 tahun. Rancangan awal diuji oleh 2 orang ahli yaitu ahli permainan dan ahli anak usia dini untuk mendapatkan rancangan model gerak lokomotor berbasis permainan yang akan dikembangkan, berdasarkan hasil evaluasi ahli atau evaluasi produk awal dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada para ahli, maka hasil model gerak lokomotor berbasis permainan untuk anak usia 6-8 tahun tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut

Table 4.2 Saran dan Masukan dari Ahli Permainan

No.	Nama Model Permainan	Saran dan Masukan
1	Langkah Jauh	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat dilaksanakan
2	Pukat Harimau	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat dilaksanakan
3	Keretaku	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat dilaksanakan
4	Sebek Dan Neku	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat dilaksanakan
5	Duelist	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat dilaksanakan
6	Kertas Ajaib	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak dapat dilaksanakan • Terlalu sulit karena harus mencari tembok
7	Langkah Sarung	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak dapat dilaksanakan
8	Estafet Modern	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat dilaksanakan
9	Botol Mager	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat dilaksanakan
10	Lubang Naga	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat dilaksanakan

11	Dua Jalan	• Dapat dilaksanakan
12	Jalan Sesame	• Dapat dilaksanakan
13	Prajurit Sanhok	• Dapat dilaksanakan
14	Perintah Minshittar	• Dapat dilaksanakan
15	Area Bersih	• Dapat dilaksanakan
16	Langkah Prajurit	• Dapat dilaksanakan
17	Bola Liga Dragon	• Dapat dilaksanakan

Tabel 4.3 Saran dan Masukan dari Ahli Anak Usia Dini

No.	Nama Model permainan	Saran dan Masukan
1.	Langkah Jauh	• Dapat dilaksanakan
2.	Pukat Harimau	• Dapat dilaksanakan
3	Keretaku	• Dapat dilaksanakan
4.	Sebek Dan Neku	• Dapat dilaksanakan
5.	Duelist	• Dapat dilaksanakan
6.	Kertas Ajaib	• Tidak dapat dilaksanakan
7.	Langkah Sarung	• Tidak dapat dilaksanakan
8.	Estafet Modern	• Dapat dilaksanakan
9.	Botol Mager	• Dapat dilaksanakan

10.	Lubang Naga	• Dapat dilaksanakan
11.	Dua Jalan	• Dapat dilaksanakan
12.	Jalan Sesame	• Dapat dilaksanakan
13.	Prajurit Sanhok	• Dapat dilaksanakan
14.	Perintah Minshittar	• Dapat dilaksanakan
15	Area Bersih	• Dapat dilaksanakan
16	Langkah Prajurit	• Dapat dilaksanakan
17	Bola Liga Dragon	• Dapat dilaksanakan

3. Model *Final*

Model permainan gerak lokomotor dinyatakan valid dan mengalami revisi, maka didapat model permainan gerak lokomotor untuk anak usia 6-8 tahun yang sudah final, terdapat 15 model yang dapat diterapkan untuk anak usia 6-8 tahun, baik dalam segi alat-alat dan peraturan bermain berikut ini hasil ujicoba kelompok besar yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Kayu Putih 03 Pagi.

1. Nama Permainan : Langkah jauh

Tujuan Permainan :

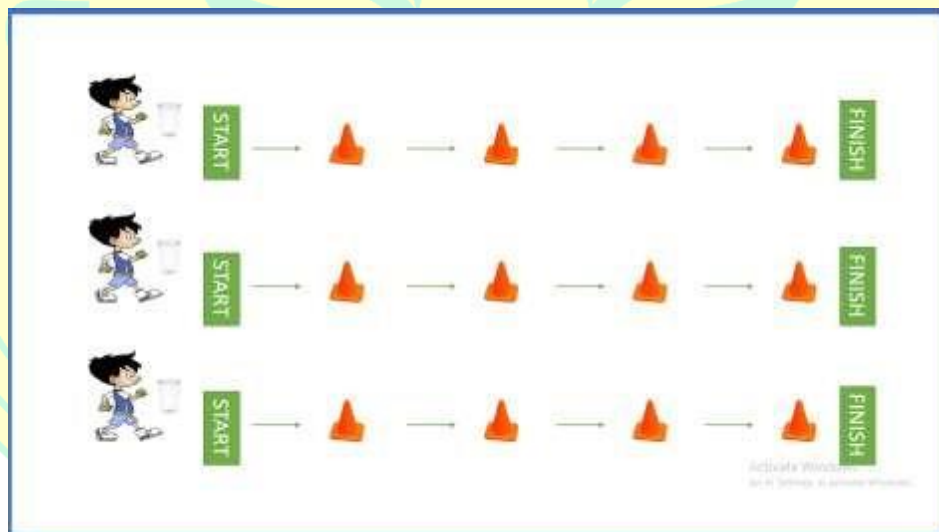
Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan lompat anak yang baik dan benar selain itu dengan permainan ini akan membuat otot bagian kaki kuat dan mampu membuat anak melompat dengan seimbang.

Alat :

- Gelas Plastik
- Cone

Cara Bermain :

- Permainan ini bersifat perorangan.
- Tiap anak akan mengisi lintasan yang sudah dibuat.
- Anak akan melompat dengan satu kaki bergantian.
- Bagi yang mengumpulkan gelas lebih cepat itulah pemenangnya.



Gambar 4.1 Permainan Langkah Jauh

Sumber : Peneliti



2. Nama Permainan : Pukat harimau

Tujuan Permainan :

Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan koordinasi gerakan saat berlari dan berjalan saat melewati rintangan

Alat :

- Cone

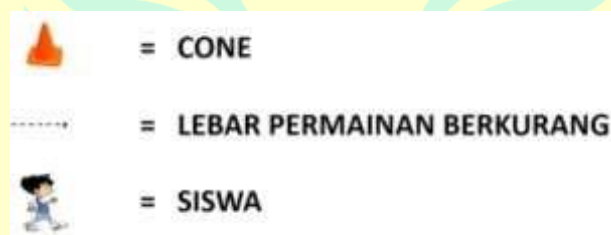
Cara Bermain :

- Permainan ini bersifat perorangan.
- Fasilitator akan memilih dua anak untuk menjadi pukat harimau.
- Tugas pukat harimau adalah menangkap temannya untuk menjadi bagian dari pukat harimau.
- Setiap 30 detik sekali lebar permainan akan berkurang.
- Pemenang permainan ini adalah anak yang berhasil menyelamatkan diri dari pukat harimau.



Gambar 4.2 Permainan Pukat Harimau

Sumber : Peneliti



3. Nama Permainan : Keretaku

Tujuan Permainan :

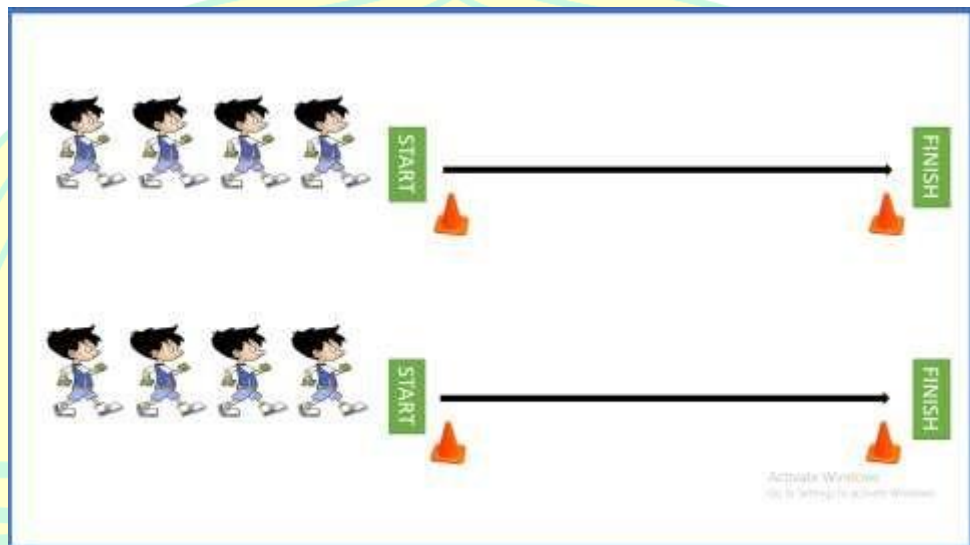
Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan koordinasi antara tangan dan kaki dalam berjalan secara berkelompok atau beriringan

Alat :

- Cone
- Pluit

Cara bermain :

- Permainan ini dilakukan secara berkelompok.
- Tiap kelompok berisi 4 orang.
- Tiap kelompok akan berjalan dari start menuju finish dengan tangan memegang pundak temannya.
- Bagi kelompok yang mencapai finish terlebih dahulu itulah pemenangnya.



Gambar 4.3 Permainan Keretaku

Sumber : Peneliti



4. Nama permainan : Sebek dan Neku

Tujuan Permainan :

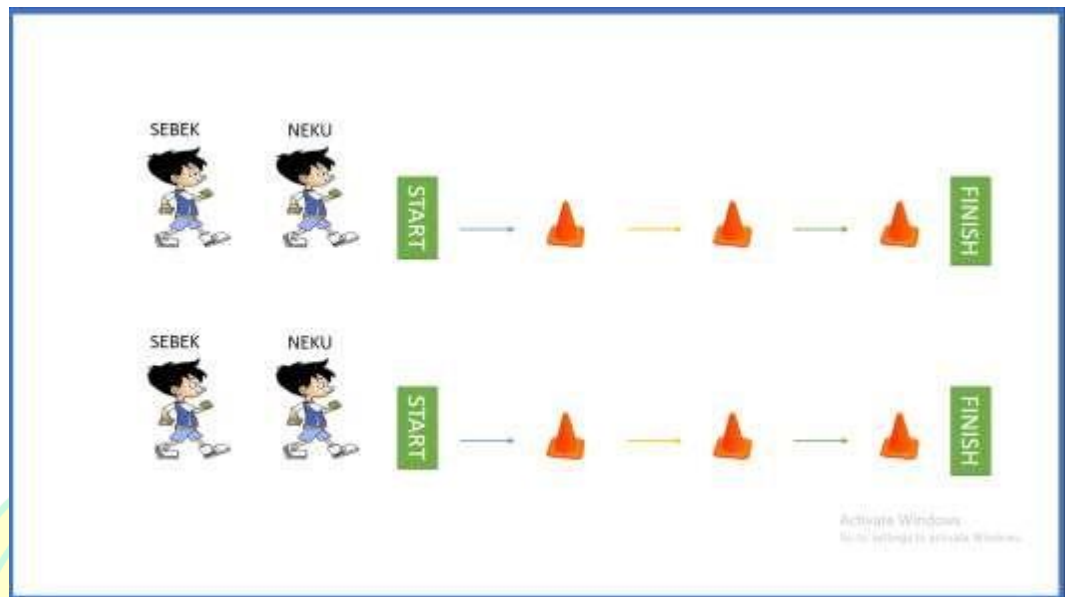
Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan koordinasi tangan dan kaki pada saat berjalan, berlari, dan melompat.

Alat :

- Pluit
- Cone

Cara bermain :

- Permainan ini bersifat duo.
- Akan ada pemain yang menjadi sebek dan menjadi neku.
- Tugas sebek adalah beradu suit dengan lawan.
- Tugas neku adalah menyelesaikan rintangan sampai finish.
- Rintangan pertama adalah neku harus berjalan.
- Rintangan kedua neku harus berlari.
- Rintangan ketiga neku harus melompat.
- Bagi tim duo yang mampu ke garis finish terlebih dahulu itulah pemenangnya.



Gambar 4.4 Permainan Sebek dan Neku

Sumber : Peneliti

	= CONE
	= ARAH JALAN
	= ARAH LOMPAT
	= ARAH LARI
	= SISWA

5. Nama permainan : Duelist

Tujuan Permainan :

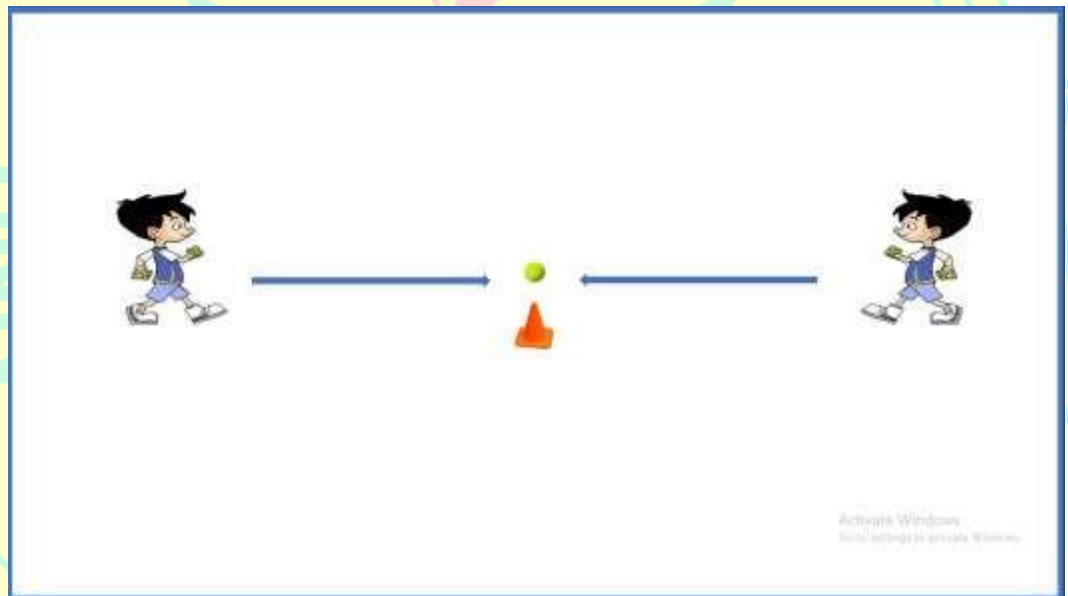
Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan koordinasi gerak tangan dan kaki pada saat berlari dan juga mampu meningkatkan kecepatan pada anak.

Alat :

- Cone
- Bola

Cara Bermain :

- Permainan ini merupakan permainan perorangan.
- Tiap anak bebas memilih lawan untuk bermain.
- Anak akan beradu cepat dengan lawannya untuk memperebutkan bola yang ada ditengah dari jarak lari yang sudah ditentukan.
- Bagi yang mendapatkan bola itulah pemenangnya.



Gambar 4.5 Permainan Duelist

Sumber : peneliti



6. Nama Permainan : Estafet Modern

Tujuan Permainan :

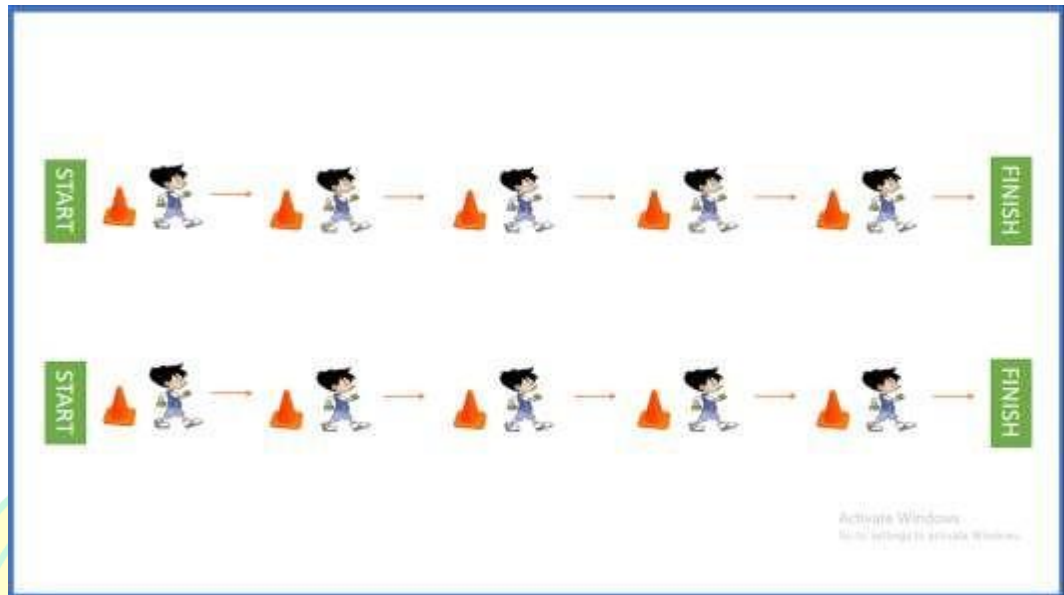
Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan koordinasi tangan pada saat memberi tongkat dan meningkatkan koordinasi gerak tangan dan kaki untuk si pelari .

Alat :

- Tongkat
- Cone

Cara Bermain :

- Permainan ini bersifat berkelompok.
- Tiap kelompok berisi 5 orang.
- Tiap anak akan berdiri diatas cone.
- Anak yang berdiri di cone terakhir harus berlari membawa tongkat yang sudah diterima.
- Kelompok yang mampu sampai di garis finish itulah pemenangnya.



Gambar 4.6 Permainan Estafet Modern

Sumber Peneliti



7. Nama Permainan : Botol Mager

Tujuan Permainan :

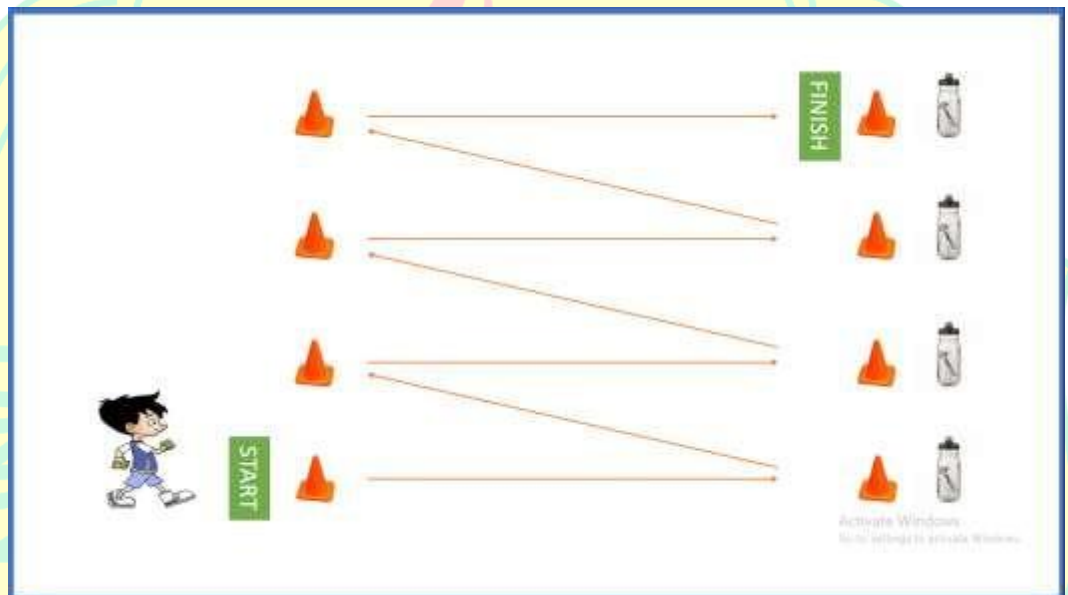
Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan koordinasi antara gerakan tangan dan kaki pada saat berlari memindahkan botol.

Alat :

- Botol Minum
- Cone

Cara Bermain :

- Permainan ini bersifat perorangan.
- Anak akan memindahkan botol dari satu cone ke cone yang lain.
- Anak yang tercepat memindahkan cone tersebut itulah pemenangnya.



Gambar 4.7 Permainan Botol Mager

Sumber : Peneliti



8. Nama Permainan : Lubang Naga

Tujuan Permainan :

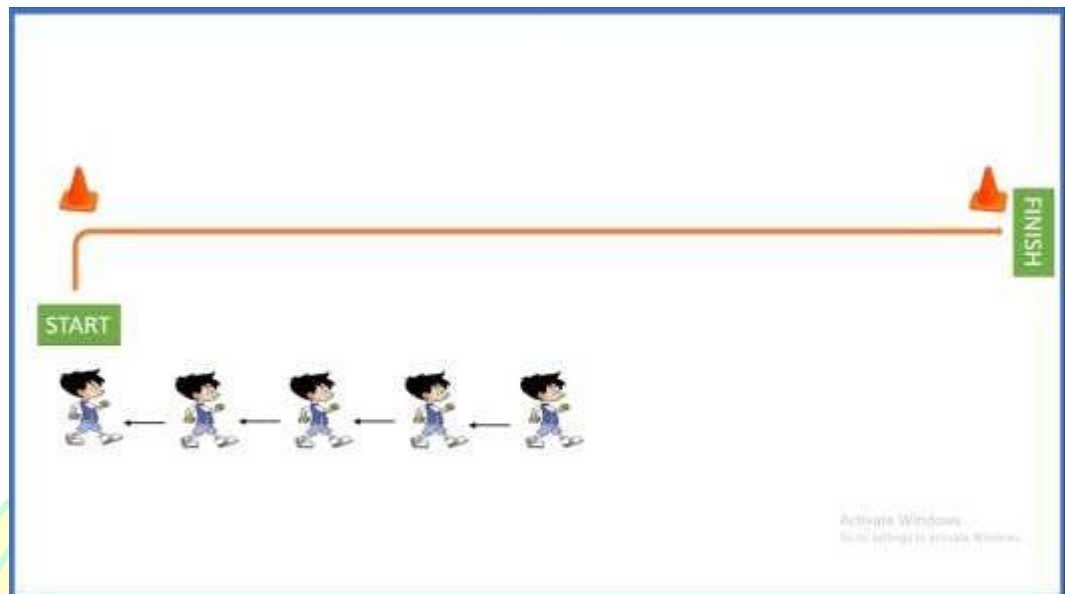
Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan kekompakan pada anak dan juga meningkatkan koordinasi antara gerak tangan dengan kaki anak pada saat bermain.

Alat :

- Cone
- Bola

Cara Bermain :

- Permainan ini bersifat kelompok.
- Satu kelompok berisi 5 orang.
- Tiap kelompok akan diberikan bola.
- Anak akan dibariskan oleh fasilitator.
- Setelah itu anak akan memberikan bola melewati kolong kaki mereka.
- Setelah bola sampai di anak terakhir, anak tersebut akan berlari dan meletakan bola di atas cone.
- Kelompok yang mampu meletakan bola di garis finish terlebih dahulu itulah pemenangnya.



Gambar 4.8 Permainan Lubang Naga

Sumber : Peneliti

	= CONE
	= ARAH OPER BOLA
	= ARAH LARI
	= SISWA

9. Nama Permainan : Dua Jalan

Tujuan Permainan:

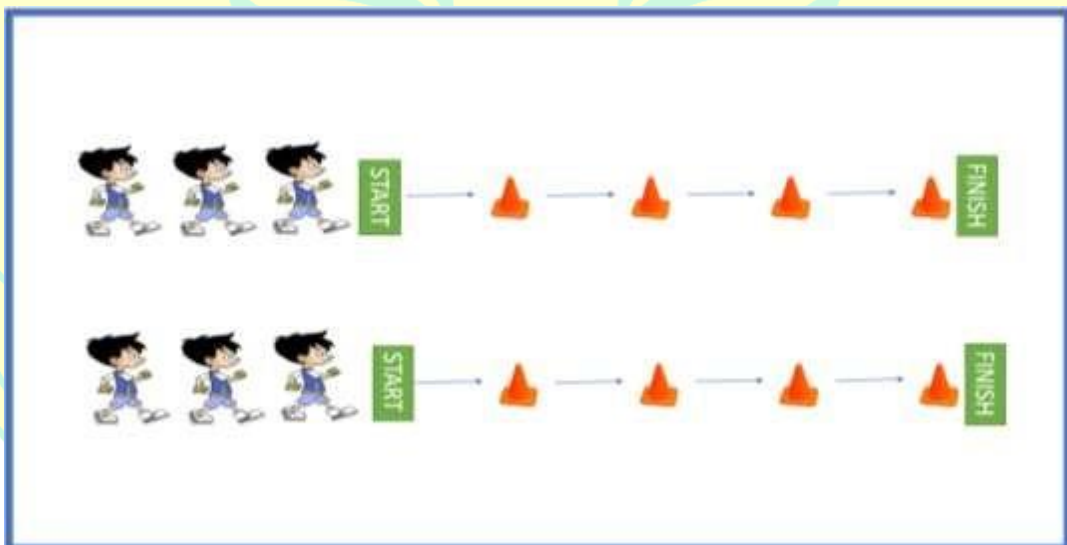
Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan koordinasi antara tangan, kaki, dan juga pandangan saat berjalan agar mampu berjalan dengan baik dan benar

Alat :

- Tongkat
- Cone
- Pluit


Cara Bermain :


- Anak dibagi menjadi 2 kelompok.
- Tiap kelompok berisi dari 3 anak.
- Masing-masing kelompok akan diberi satu tongkat untuk dibawa dalam permainan.
- Anak harus berjalan dan melewati cone yang ada di lapangan.
- Kelompok yang mampu menyelesaikan permainan lebih awal itulah pemenangnya.




Gambar 4.9 Permainan Dua Jalan

Sumber : Peneliti

 = ARAH JALAN

 = CONE

 = SISWA

10. Nama Permainan : Jalan Sesame

Tujuan Permainan :

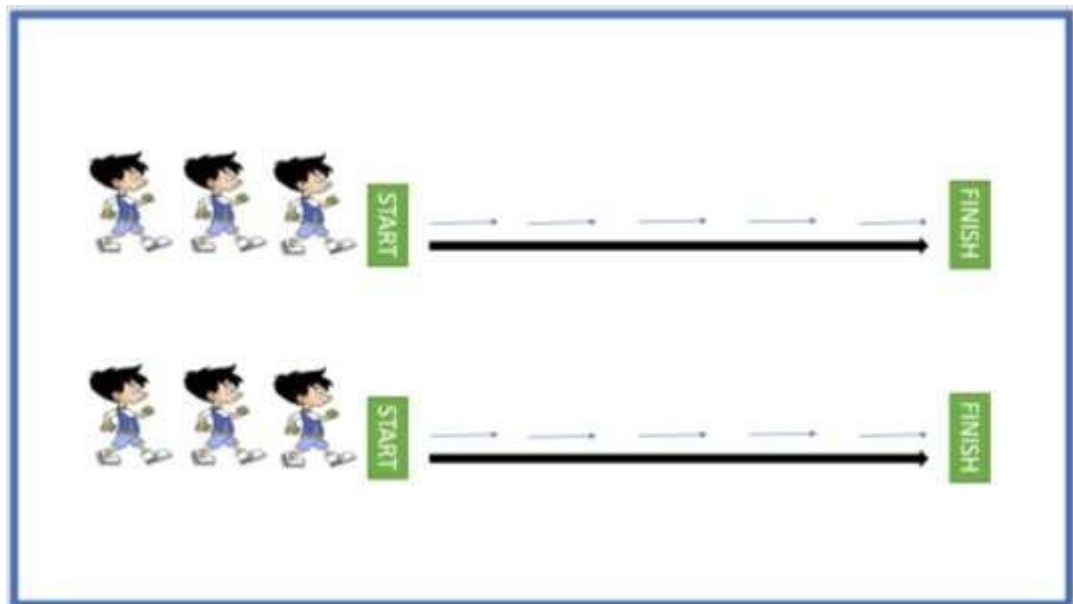
Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan koordinasi gerak pada tangan dan kaki pada anak dan meningkatkan fokus pandangan pada anak pada saat berjalan

Alat :

- Pluit
- Cone

Cara Bermain :

- Setiap anak akan mengisi lintasan yang sudah disiapkan.
- Anak akan berjalan diatas garis lurus.
- Bila anak keluar dari garis lurus maka akan di diskualifikasi.
- Anak yang mampu menyelesaikan lintasan lebih dulu itulah pemenangnya.



Gambar 4.10 Permainan Jalan Sesama

Sumber : Peneliti



11. Nama Permainan : Prajurit Sanhok

Tujuan Permainan :

Permainan ini bertujuan agar meningkatkan koordinasi gerak tangan dan kaki pada saat melakukan gerak lokomotor dan juga meningkatkan fokus pandangan anak pada saat bermain.

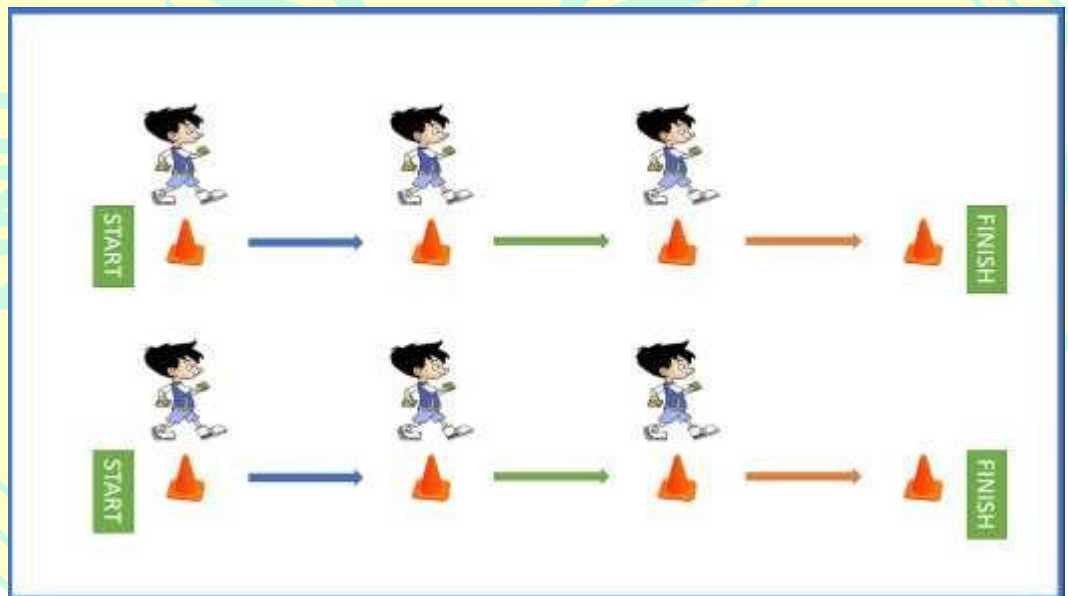
Alat :

- Pluit

- Tongkat
- Cone

Cara Bermain :

- Anak akan dibagi menjadi 3 kelompok.
- Tiap satu kelompok akan diisi oleh 3 anak.
- Tiap anak memiliki tugas yang berbeda.
- Orang pertama akan berjalan membawa tongkat.
- Orang kedua akan melompat membawa tongkat.
- Orang ketiga akan berlari membawa tongkat.
- Kelompok yang menyelesaikan tugas dengan cepat itulah pemenangnya.



Gambar 4.11 Permainan Prajurit Sanhok

Sumber : Peneliti



12. Nama Permainan : Perintah Minshittar

Tujuan Permainan :

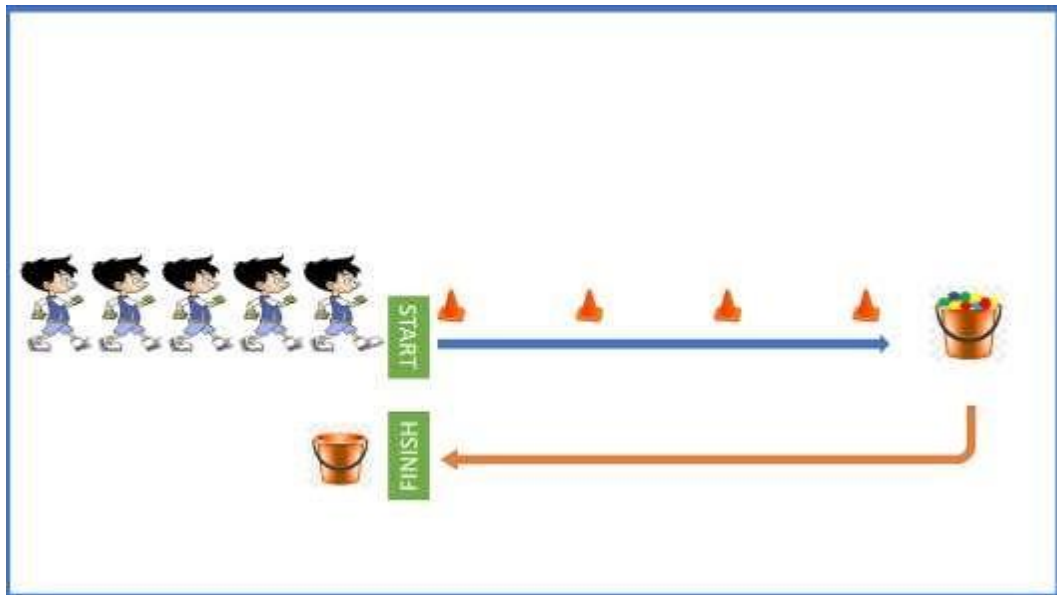
Permainan ini bertujuan meningkatkan koordinasi gerak tangan dan kaki pada anak pada saat melakukan gerakan lokomotor dan memfokuskan pandangan pada saat melakukan gerakan lokomotor.

Alat :

- Cone
- Bola
- Baskom/ember

Cara Bermain :

- Permainan ini bersifat berkelompok.
- Tiap kelompok akan terdiri dari 5 orang.
- Anak akan berjalan melewati cone yang sudah disusun menuju wadah berisi bola.
- Lalu setelah sampai wadah mereka mengambil bola kemudia berlari menuju wadah kosong yang mereka miliki.
- Kelompok yang lebih cepat memindahkan bola itulah pemenangnya.



Gambar 4.12 Permainan Perintah Minshittar

Sumber : Peneliti

	= CONE
	= ARAH JALAN
	= ARAH LARI
	= EMBER
	= SISWA

13. Nama Permainan : Area bersih

Tujuan Permainan :

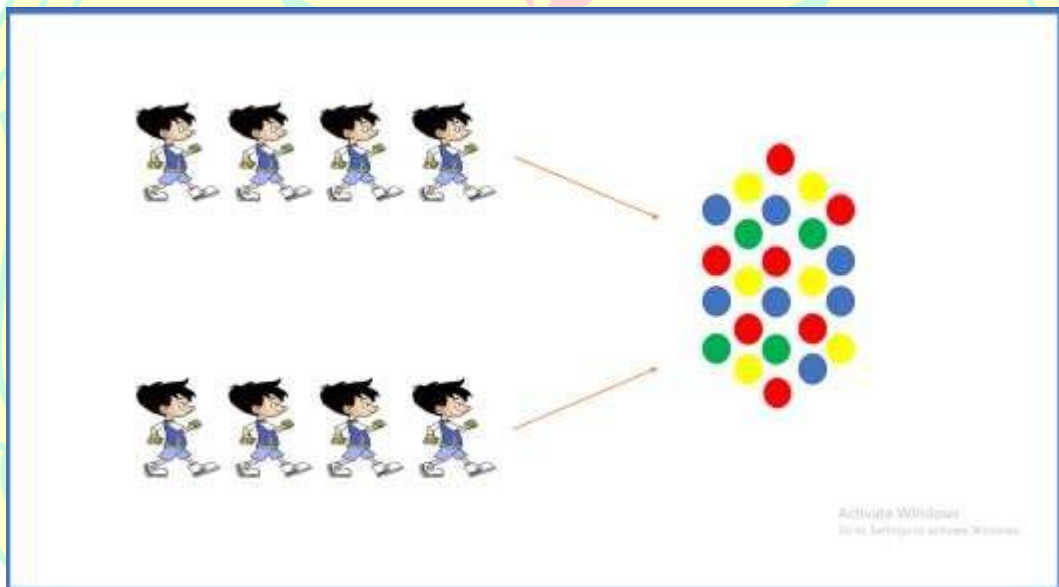
Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan koordinasi gerakan tangan dan kaki pada anak dan juga melatih fokus pandangan anak pada saat bermain.

Alat :

- Pluit
- Cone
- Bola warna warni


Cara Bermain :


- Tiap anak akan dibentuk berkelompok.
- Satu kelompok akan berisi 5 anak.
- Tiap kelompok akan memilih warna yang akan mereka kumpulkan.
- Tim yang berhasil mengumpulkan warna lebih cepat itulah pemenangnya.




Gambar 4.13 Permainan Area Bersih

Sumber : Peneliti

 = ARAH LARI

 = BOLA

 = SISWA

14. Nama Permainan : Langkah Prajurit

Tujuan Permainan :

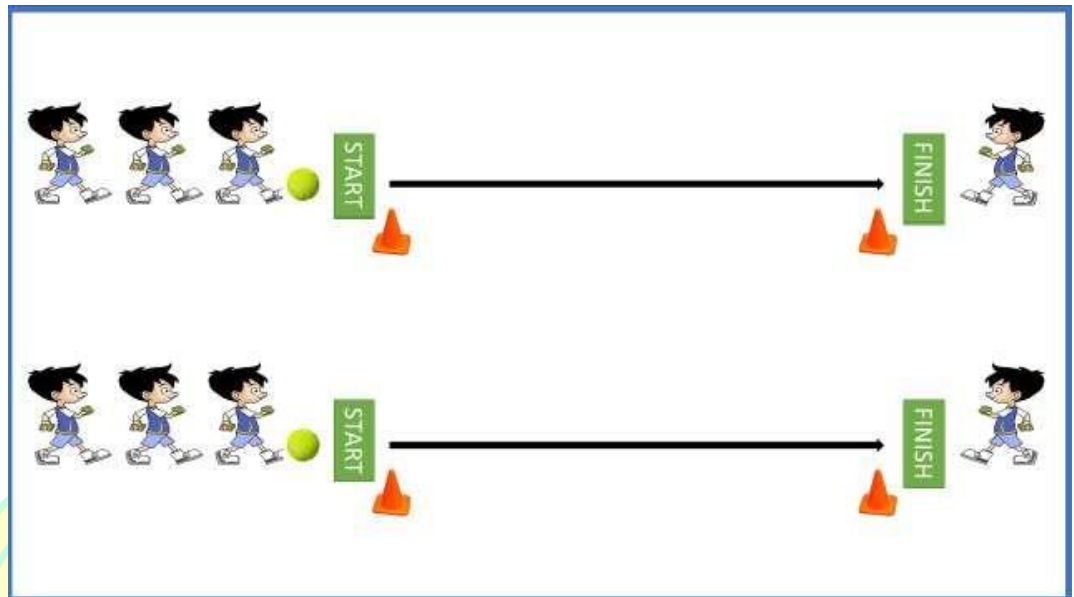
Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan koordinasi gerak antara tangan dan kaki pada saat bermain dan juga melatih kekompakan pada anak .

Alat :

- Cone
- Bola kasti
- Slayar

Cara Bermain :

- Permainan ini merupakan permainan berkelompok.
- Tiap kelompok akan terdiri 4 orang.
- Satu orang akan bertugas menjadi pemandu arah teman-temannya.
- Teman yang berjalan akan ditutup matanya untuk mengambil bola.
- Tim yang mampu menyelesaikan dengan cepat itulah pemenangnya



Gambar 4.14 Permainan Langkah Prajurit

Sumber : Peneliti



15. Nama Permainan : Bola Liga Dragon

Tujuan :

Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan koordinasi gerak kaki pada saat bermain dan meningkatkan fokus pandangan anak pada saat bermain.

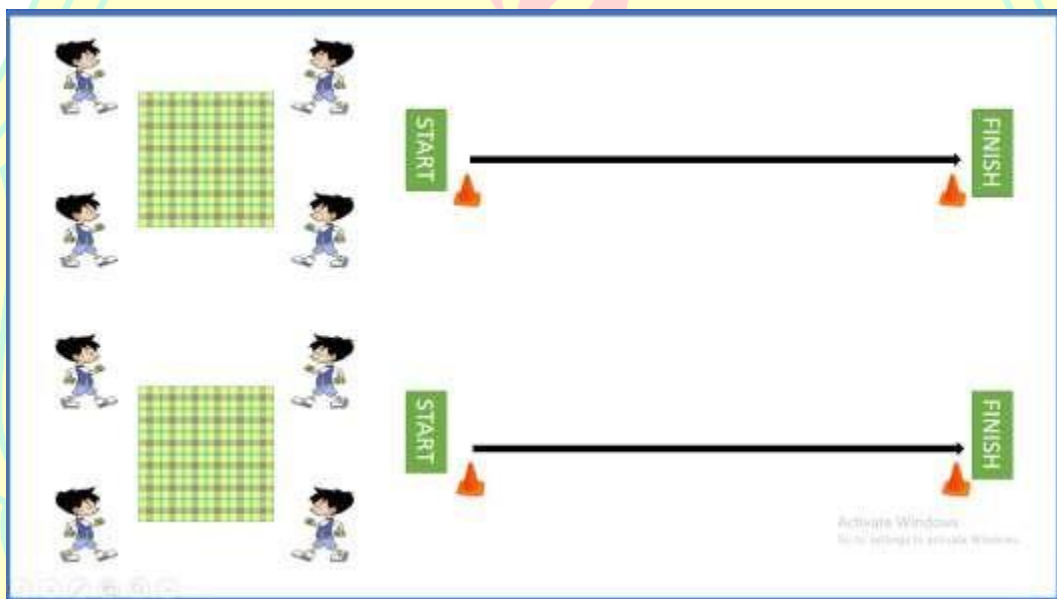
Alat :

- Taplak

- Cone
- Pluit
- Bola Pingpong

Cara Bermain :

- Anak akan dibentuk menjadi beberapa kelompok.
- Satu kelompok berisi 4 orang.
- Tiap kelompok akan memegang satu taplak dan 5 bola.
- Kelompok yang paling cepat memindahkan bola itulah pemenangnya.



Gambar 4.15 Permainan Bola Liga Dragon

Sumber Peneliti



B. Kelayakan Model

Dalam penelitian ini melibatkan para ahli dalam melakukan uji kelayakan model, *expert judgement* dilakukan untuk mendapatkan masukan rancangan model permainan gerak dasar lokomotor berbasis permainan untuk anak usia 6-8 tahun. Maka setelah dilakukan validasi, evaluasi dan revisi model berdasarkan para ahli, hasil yang didapat sebanyak 15 model permainan yang valid.

1. Data Hasil Validasi Ahli Permainan

Rancangan produk yang telah disusun oleh peneliti divalidasi ahli permainan Drs. Abdul Gani, M.Pd yang memiliki jabatan sebagai dosen Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta validasi dilaksanakan pada tanggal 27 Oktober 2019

2. Data Hasil Validasi Ahli Anak Usia Dini

Rancangan produk yang telah disusun oleh peneliti divalidasi ahli Anak usia dini Dr .Nofi Marlina Siregar, M.Pd yang memiliki jabatan sebagai Dosen Olahraga Rekreasi validasi dilaksanakan pada tanggal 30 Oktober 2019

Berdasarkan data yang dilakukan dari para ahli yang terdiri dari ahli permainan dan olahraga usia dini terdapat beberapa rancangan produk yang perlu direvisi sebelum melakukan uji kelompok kecil dan besar.

Tabel 4.4 Kelayakan Model

No	Nama model	P1	P2	Kriteria
1.	Model 1	√	√	Layak
2.	Model 2	√	√	Layak
3.	Model 3	√	√	Layak
4.	Model 4	√	√	Layak
5.	Model 5	√	√	Layak
6.	Model 6	√	√	Layak
7.	Model 7	√	√	Layak
8.	Model 8	√	√	Layak
9.	Model 9	√	√	Layak
10.	Model 10	√	√	Layak

11.	Model 11	√	√	Layak
12.	Model 12	√	√	Layak
13.	Model 13	√	√	Layak
14.	Model 14	√	√	Layak
15	Model 15	√	√	Layak

Keterangan :

P1 : Dosen Ahli permainan

P2 : Dosen Ahli Anak Usia Dini

Berdasarkan uji ahli yang dilakukan terdapat saran yang dimaksudkan agar produk yang dikembangkan, berupa model permainan gerak lokomotor

1. Cara bermain dan peraturan permainan permainan harus diperjelas.
2. Urutkan model dari yang termudah sampai dengan yang tersulit.
3. Jarak permainan harus disesuaikan.
4. Dibuat semenarik mungkin

C. Efektivitas Model

Berdasarkan hasil uji kelayakan model permainan gerak lokomotor yang dilakukan terhadap model yang berjumlah 15 yang tertulis pada tabel diatas. Diperoleh 15 model permainan gerak lokomotor yang dikategorikan layak untuk digunakan dalam model gerak lokomotor berbasis permainan untuk anak usia 6-8 tahun. Berdasarkan data yang dikumpulkan dari masing-masing ahli yang

terdiri dari dua ahli masih terdapat beberapa rancangan produk yang perlu direvisi sebelum diuji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Revisi produk dimaksudkan agar rancangan produk berdasarkan saran dari para ahli sebagai berikut:

1. Ahli teori permainan menyarankan untuk mengurutkan permainan dari yang tingkat yang paling mudah sampai dengan tingkat yang sulit.
2. Ahli anak usia dini menyarankan menambahkan jarak pada permainannya.

1. Hasil Uji Coba Terbatas

Berikut dapat disajikan pengolahan keseluruhan data hasil evaluasi uji coba terbatas terhadap rancangan produk model gerak dasar lokomotor berbasis permainan untuk anak usia 6-8 tahun untuk SDN Cipinang Besar Utara 05 Pagi adalah sebagai berikut. Pada uji coba kecil menggunakan 25 anak. Kegiatan uji coba terbatas dilaksanakan pada tanggal 17 Januari 2019, di lingkungan sekolah. Kesesuaian produk model permainan gerak lokomotor untuk anak usia 6-8 tahun.

- 1) permainan langkah jauh dinyatakan sesuai, 2) permainan pukut harimau dinyatakan sesuai, 3) permainan keretaku dinyatakan sesuai, 4) permainan sebek dan neku dinyatakan sesuai, 5) permainan duelist dinyatakan sesuai, 6) permainan kertas ajaib dinyatakan tidak sesuai, 7) permainan langkah sarung dinyatakan tidak sesuai, 8) permainan estafet modern dinyatakan sesuai, 9)

permainan botol mager dinyatakan sesuai, 10) permainan lubang naga dinyatakan sesuai, 11) permainan dua jalan dinyatakan sesuai 12) permainan jalan sesame dinyatakan sesuai, 13) permainan prajurit sanhok dinyatakan sesuai, 14) permainan perintah minshittar dinyatakan sesuai, 15) permainan area bersih dinyatakan sesuai, 16) permainan langkah prajurit dinyatakan sesuai, 17) permainan bola liga dragon dinyatakan sesuai.

2. Hasil Uji Coba Lebih Luas

Berikut disajikan pengolahan keseluruhan data hasil evaluasi uji coba kelompok besar terhadap rancangan produk model gerak lokomotor berbasis permainan untuk anak usia di 6-8 tahun adalah sebagai berikut. Pada uji coba kelompok besar menggunakan 30 siswa. Kegiatan uji coba kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 11 Desember 2019, di lapangan Sekolah Dasar Negeri Kayu Putih 03 Pagi .

D. Pembahasan

Hasil akhir produk model gerak dasar lokomotor berbasis permainan untuk anak usia 6-8 tahun setelah dilakukan penelitian yaitu berupa buku model permainan gerak dasar lokomotor. Model permainan gerak dasar lokomotor ini adalah sebagai bekal para guru untuk mengenalkan permainan gerak lokomotor agar anak tertarik bermain dalam bentuk aktifitas fisik.

Setelah menganalisis kebutuhan model gerak dasar lokomotor berbasis permainan sangat penting, peneliti membuat 15 model yang kemudian diserahkan

kepada dua orang ahli untuk diminta validasi tentang model yang peneliti susun. Berdasarkan hasil uji kelayakan model gerak dasar lokomotor berbasis permainan yang dilakukan terhadap model gerak dasar lokomotor 15 model yang divalidasi oleh seorang ahli yang tertuang pada tabel diatas.

Ada pun kelemahan dari model gerak dasar lokomotor berbasis permainan untuk anak usia 6-8 tahun memiliki kelemahan yaitu :

1. Memerlukan waktu dalam menyiapkan alat permainan yang disiapkan sebelum mempraktekan.
2. Permainan akan terasa monoton bila dilakukan terus menerus tanpa adanya variasi.

