

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK
MENINGKATKAN GERAK DASAR ANAK USIA 6-8 TAHUN**



Aditya Gumantan

9904921001

Disertasi yang Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Untuk
Memperoleh Gelar Doktor

SEKOLAH PASCASARJANA

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI DIPERSYARATKAN UNTUK UJIAN TERBUKA/ PROMOSI DOKTOR

Promotor

Co-Promotor



Prof. Dr. Nofi Marlina Siregar, M. Pd
Tanggal :



Aan Wasan, S. Sos, M. Si, Ph.D
Tanggal :

Nama

Tanda Tangan

Tanggal

Prof. Dr. Dedi Purwana, E.S., M.Bus
(Ketua)¹



.....

Prof. Dr. Widiastuti, M.Pd
(Sekretaris)²



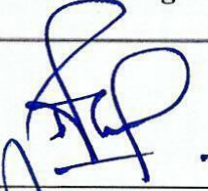
.....

Nama : Aditya Gumantan
No. Registrasi : 9904921001
Program Studi : Pendidikan Jasmani
Tanggal Lulus :

¹Direktur Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

²Koordinator Program Studi S3 Pendidikan Jasmani Universitas Negeri Jakarta

**PERSETUJUAN HASIL PERBAIKAN
UJIAN TERTUTUP**

No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1	Prof. Dr. Dedi Purwana, E.S.M.Bus. (Ketua/Direktur Sekolah Pascasarjana)		
2	Prof. Dr. Widiastuti, M.Pd. (Sekretaris/Koordinator Program Studi)		
3	Prof. Dr. Nofi Marlina Siregar, M. Pd (Promotor)		
4	Aan Wasan, S. Sos, M. Si, Ph.D (Co-Promotor)		
5	Dr. Yasep Setiakarnawijaya, M.Kes. (Penguji)		
6	Dr. Eka Fitri Novita Sari, M.Pd (Penguji)		
7	Dr. Nurhayati Simatupang, M.Kes.. (Penguji Luar)		12/07/2025
Nama : Aditya Gumantan No. Registrasi : 9904921001 Program Studi : Pendidikan Jasmani Angkatan : 2021			

***DEVELOPING TRADITIONAL GAME MODELS TO IMPROVE BASIC
MOVEMENT IN CHILDREN AGED 6-8 YEARS***

Aditya Gumantan
Adityagumantan_9904921001@mhs.unj.ac.id
Universitas Negeri Jakarta

ABSTRACT

The purpose of this study is to develop a basic movement model through traditional games based on Augmented Reality for elementary school students. In this study, the subjects of the study were elementary school students in Bandar Lampung City, Lampung Province. The research method used is Barg and Gall's research and development. The data collection technique used expert validation results and model effectiveness tests through experiments with Paired t-test statistical analysis with Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0.05. So from the results of the data analysis, the basic movement learning model based on traditional games for elementary school students is good and significant to the ability to improve basic movements. Basic movement research results (1) The traditional game-based movement model is significant in improving basic movements. (2) The results of the trial and expert validation there are 30 basic movement models of traditional games that are feasible and can be applied in basic movement learning for elementary schools, the basic movement model of traditional games is effective in improving movement skills, (3) The development of Augmented Reality-based learning is very effective in increasing interest in learning and is in line with improving students' basic movement abilities.

Keywords: Basic Movements, Traditional Games, Augmented Reality

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR ANAK USIA 6-8 TAHUN

Aditya Gumantan
Adityagumantan_9904921001@mhs.unj.ac.id
Universitas Negeri Jakarta

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah pengembangan model gerak dasar melalui permainan tradisional berbasis *Augmented Reality* untuk peserta didik sekolah dasar. Pada penelitian ini subjek penelitian peserta didik sekolah kelas dasar di Kota Bandar Lampung Provinsi Lampung. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan Borg and Gall. Teknik Pengumpulan data yang digunakan hasil validasi pakar dan uji efektivitas model melalui eksperimen dengan analisis statistik Paired t-test dengan hasil nilai Sig.(2- tailed) = 0,000 < 0,05. Maka dari hasil analisis data model pembelajaran gerak dasar berbasis permainan tradisional untuk peserta didik sekolah dasar baik dan signifikan terhadap kemampuan peningkatan gerak dasar. Hasil Penelitian gerak dasar (1) Model gerakan berbasis permainan tradisional signifikan dalam peningkatan gerak dasar. (2) Hasil uji coba dan validasi ahli terdapat 30 model gerak dasar permainan tradisional yang layak dan dapat diterapkan pada pembelajaran gerak dasar untuk sekolah dasar, model gerak dasar permainan tradisional efektif meningkatkan keterampilan gerak, (3) Pengembangan pembelajaran berbasis *Augmented Reality* sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar dan selaras dalam peningkatan kemampuan gerak dasar peserta didik.

Kata kunci: Gerak Dasar, Permainan Tradisional, *Augmented Reality*

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama Lengkap : Aditya Gumantan
NIM : 9904921001
Tempat/Tanggal Lahir : Pagar Alam/ 20 April 1990
Program : Doktor
Program Studi : Pendidikan Jasmani

Dengan ini menyatakan bahwa disertasi dengan judul penelitian “**Pengembangan Model Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Anak Usia 6-8 Tahun** ” merupakan karya saya sendiri tidak mengandung unsur *plagiat* dan semua sumber baik yang dikutip langsung maupun tidak langsung yang dirujuk telah saya nyatakan benar.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dalam keadaan sehat tanpa ada unsur paksaan dari siapapun. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, Juli 2025

Penulis



Aditya Gumantan

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aditya Gumantan
NIM : 9904921001
Jenjang : S3 (Doktor)
Program Studi : Pendidikan Jasmani
Angkatan : 2021/2022
Semester : 122 (Genap) Tahun Akademik 2024/2025

Dengan ini menyatakan bahwa persetujuan ujian terbuka dan perbaikan ujian tertutup untuk pemberkasan yudisium dan wisuda adalah benar tanda tangan dan sudah mendapatkan persetujuan oleh komisi penguji. Apabila saya melanggar pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi dari Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Jakarta, Juli 2025
Yang membuat pernyataan,



SEPULUH RIBU RUPIAH
10000
TGL. 20
METERAI
TEMPEL
042D5AMX400440321

Aditya Gumantan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: 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 : Aditya Gumantan
NIM : 9904921001
Fakultas/Prodi : Pascasarjana / S3 Pendidikan Jasmani
Alamat email : adityagumantan@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 :

Pengembangan Model Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Anak Usia
6-8 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, 29 Juli 2025
Penulis

(Aditya Gumantan)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis ucapkan rasa syukur kehadiran Allah swt. atas segala rahmat dan karunia-Nya, akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan disertasi dengan judul **“Pengembangan Model Permainan Tradisional Meningkatkan Gerak Dasar Untuk Anak Usia 6-8 Tahun ”** Disertasi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar Doktor pada program studi Pendidikan Jasmani Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta (UNJ)

Penulis sangat menyadari bahwa, dalam Penulisan disertasi ini sangat banyak kekurangan, Oleh karena itu, kritik dan saran dari para pembaca yang penulis harapkan demi kesempurnaan karya penulis dimasa yang akan datang. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan rasa syukur yang mendalam kehadiran Allah SWT. Berkat izin dia jugalah saya sampai ke titik ini. Terima kasih juga disampaikan kepada Bapak Rektor Universitas Negeri Jakarta Prof. Dr. Komarudin, M.Si., Direktur Program Pascasarjana UNJ Prof. Dr. Dedi Purwana, E.S, M.Bus. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Prof. Dr. Nofi Marlina Siregar, M. Pd, Koordinator Program Doktor Pendidikan Jasmani UNJ Prof. Dr. Widiastuti, M.Pd. Serta ucapan terimakasih kepada Promotor Prof. Dr. Nofi Marlina Siregar, M. Pd dan Co. Promotor Prof.Aan Wasan, S. Sos, M. Si, Ph. D yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan disertasi. Selanjutnya penulis ucapan terima kasih kepada Dosen dan Staf Administrasi Universitas Negeri Jakarta (UNJ) serta rekan-rekan seperjuangan S3 Pendidikan Jasmani angkatan 2021/2022 yang telah membantu demi kelancaran penyusunan disertasi ini.

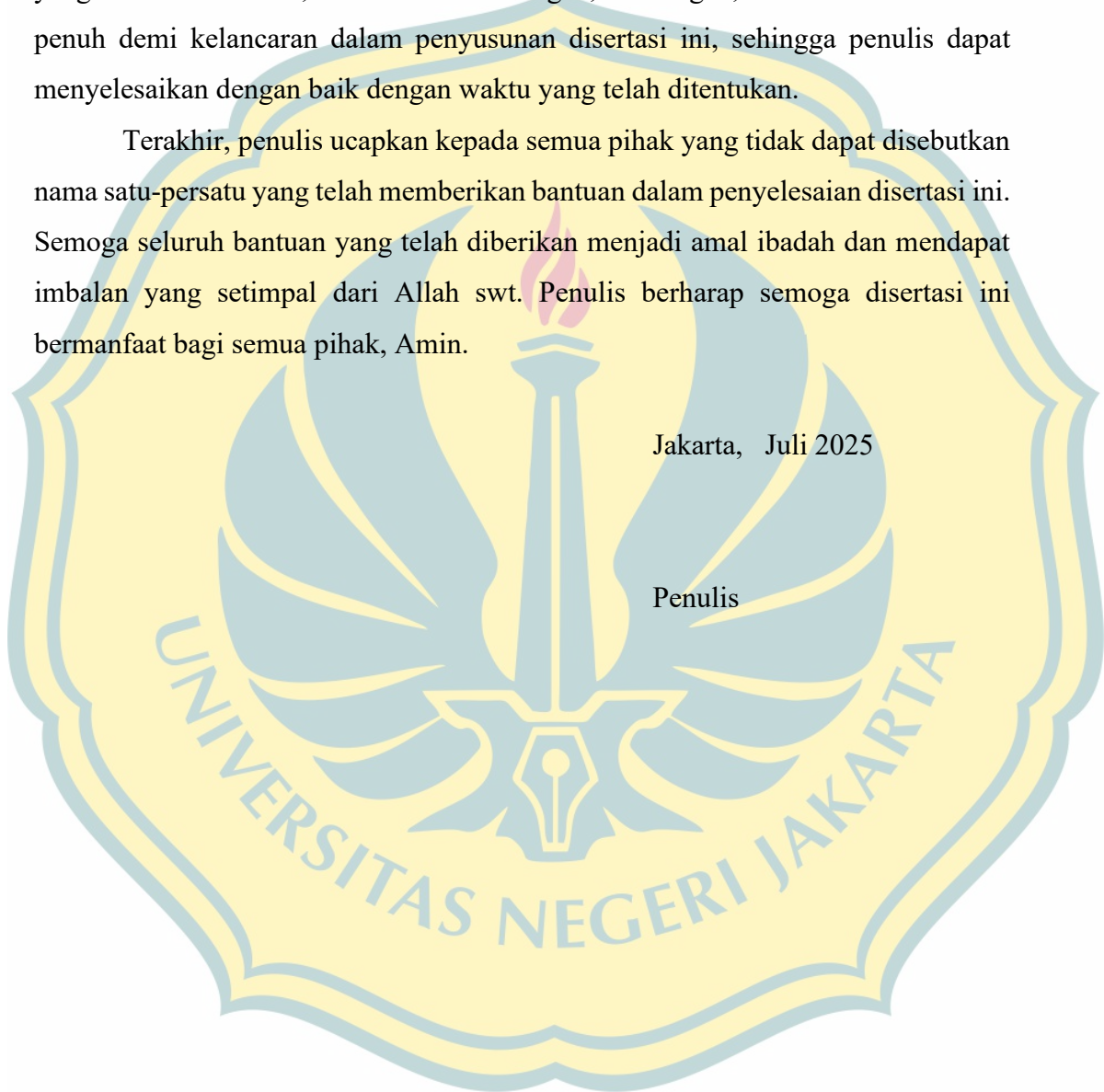
Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada Kampus Universitas Teknokrat Indonesia dan Jajaran civitas serta Dekan FISIP dan Ka. Prodi Pendidikan Olahraga yang sudah memberikan dukungan untuk bisa melanjutkan ke program doktoral. Kemudian saya mengucapkan Terima kasih kepada pihak pengelola Beasiswa BPI/LPDP yang sudah memberikan kesempatan kepada saya untuk menyelesaikan Pendidikan Doktor di Universitas Negeri Jakarta sampai selesai. Terkhusus ucapan terima kasih kepada kedua orang tua (Drs. Fasni, Ms & Dra. Elvi Tarbiah) dan mertua saya (Bani Rahman Alm & Rufiq). Selanjutnya penulis mengucapkan ribuan terima kasih yang spesial untuk istri tercinta Maya

Regita Cahyani, S. Pd serta anak saya Alesha Senjani Gumantan yang sudah memberikan dukungan yang sangat luar biasa kepada penulis. Ucapan terima kasih yang terdalam juga saya sampaikan kepada seluruh keluarga Besar tercinta Sahabat Rizki Yuliandra, M. Pd Eko Bagus Fahrizqi, M.Pd, Cahyo Pratomo, M. Pd, Novri Asri, M.Pd, Fedi Ameraldo, M. M, Cahyo Wicaksono, S. Pt, dr Tri Agung Wibowo. yang telah mendoakan, memberikan dukungan, bimbingan, motivasi serta nasehat penuh demi kelancaran dalam penyusunan disertasi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan baik dengan waktu yang telah ditentukan.

Terakhir, penulis ucapkan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan nama satu-persatu yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian disertasi ini. Semoga seluruh bantuan yang telah diberikan menjadi amal ibadah dan mendapat imbalan yang setimpal dari Allah swt. Penulis berharap semoga disertasi ini bermanfaat bagi semua pihak, Amin.

Jakarta, Juli 2025

Penulis



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
ABSTRACT	iii
ABSTRAK	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH	v
LEMBAR PERNYATAAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Masalah.....	11
C. Rumusan Masalah	11
D. Kegunaan Hasil Penelitian	12
E. Signifikansi hasil penelitian	12
F. <i>State of The Art</i>	13
G. <i>Road map</i> penelitian.....	19
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	20
A. Konsep pengembangan model	20
1. Model Dick and Carey	21
2. Model ADDIE.....	29
3. Model Plomp.....	31
B. Konsep model yang dikembangkan	34
1. Model Borg and Gall.....	34
C. Kerangka teoritik.....	40
1. Belajar	41
2. Belajar gerak	44
3. <i>Fundamental</i> Gerak (Lokomotor, Non Lokomotor, Manipulatif) 46	
4. Permainan.....	56
5. Permainan Tradisional	59

6. Karakter anak Usia Sekolah dasar	76
7. <i>Augmented Reality</i> (AR).....	80
D. Rancangan Model	83
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	86
A. Tujuan Penelitian	86
B. Tempat waktu penelitian.....	86
C. Karakteristik Model yang Dikembangkan.....	87
D. Pendekatan dan Metode Pengembangan Model	88
E. Langkah-langkah Pengembangan Model	88
F. Implementasi Model	92
G. Pengumpulan Data dan Analisis Data	92
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	101
A. Hasil Pengembangan Model	101
1. Penelitian dan Pengumpulan Data Awal	101
2. Perencanaan Pengembangan Model	103
B. Kelayakan Model.....	106
C. Efektivitas Model.....	112
1. Uji Kelompok Kecil	118
2. Uji Kelompok besar	120
3. Produk Final	120
4. Desiminasi dan Implementasi.....	120
D. Pembahasan	121
E. Keterbaruan / <i>Novelty</i>	124
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	125
A. Kesimpulan.....	125
B. Implikasi	125
C. Saran	126
DAFTAR PUSTAKA	127

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1	Literatur Penelitian Terdahulu yang <i>Relevan</i>	13
Tabel 3. 1	Instrumen Gerak Dasar	93
Tabel 3. 2	Kategori Perolehan Nilai <i>N-Gain Score</i>	99
Tabel 3. 3	Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain	100
Tabel 4. 1	Data Hasil Studi Pendahuluan	102
Tabel 4. 2	Perencanaan Pengembangan Model Permainan Tradisional.....	104
Tabel 4. 3	Para Ahli/Pakar Bidang Terkait.....	106
Tabel 4. 4	Validasi Ahli Pembelajaran Pendidikan Jasmani	106
Tabel 4. 5	Validasi Ahli Teknologi	108
Tabel 4. 6	Validasi Ahli Permainan Tradisional	110
Tabel 4. 7	Data Deskriptif kelompok kontrol dan eksperimen.....	112
Tabel 4. 8	Hasil Tes Normalitas	113
Tabel 4. 9	Hasil <i>Paired Samples Statistics</i>	114
Tabel 4. 10	Hasil <i>Paired Samples Test</i>	115
Tabel 4. 11	Hasil Homogenitas	116
Tabel 4. 12	Hasil Grup Statistik Kelompok Kontrol Dengan Kelompok Eksperimen	116
Tabel 4. 13	Tabel <i>Independent sample t test</i>	117
Tabel 4. 14	<i>N-Gain Score</i>	118
Tabel 4. 15	Hasil Uji Kelompok Kecil.....	119
Tabel. 4.16	Tabel Hasil Model Permainan Tradisional	121

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Review VOSviewer Network.....	17
Gambar 1. 2	Review VOSviewer Density Visualization	18
Gambar 1. 3	Peta Jalan Penelitian.....	19
Gambar 2. 1	Instructional Design R and D	24
Gambar 2. 2	<i>The ADDIE Concept</i>	30
Gambar 2. 3	Langkah-Langkah Model Plomp.....	32
Gambar 2. 4	<i>Design R and D</i>	35
Gambar 2. 5	Perencanaan Program Aplikasi Permainan Tradisional.....	40
Gambar 2. 6	Gerak lokomotor berjalan, berlari dan melompat	50
Gambar 2. 7	Gerak Non Lokomotor Memutar, Mengayun, Membungkuk... ..	52
Gambar 2. 8	Gerak Manipulatif melempar, menangkap, menendang	54
Gambar 2. 9	Permainan Egrang	63
Gambar 2. 10	Permainan Bakiak	66
Gambar 2. 11	Permainan Lari Balok	69
Gambar 2. 12	Permainan Balap Karung	73
Gambar 3. 1	<i>Instructional Design R and D</i>	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Penelitian	139
Lampiran 2. Surat Izin Expert Judgment	141
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian.....	144
Lampiran 4. Surat Balasan Penelitian.....	147
Lampiran 5. Model Permainan Tradisional	151
Lampiran 6. <i>Scan Augmented Reality</i>	182

