

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar manusia dalam melakukan kegiatan yang mendorong pada perubahan perilaku manusia dan kecerdasan, pendidikan menjadi sebuah dasar kebutuhan hidup manusia dimana pendidikan sendiri menjadi gambaran perubahan manusia seutuhnya. Pendidikan menjadi sebuah bagian perencanaan besar manusia dalam mengembangkan kualitas hidup manusia. Peran pendidikan menjadikan manusia memiliki pengetahuan yang kuat dan memiliki wawasan serta kecerdasan yang baik. Pendidikan bagian dari usaha sadar manusia dalam memperoleh nilai-nilai keadilan, dalam dunia pendidikan sendiri banyak sekali bagian dari pendidikannya berbagai mata pelajaran baik dari segi sosial, sains dan pelajaran yang mengembangkan aspek psikomotor peserta didik. Peran perkembangan psikomotorik anak dapat didukung dengan pendidikan jasmani yang ada di sekolah, pendidikan jasmani menjadi sebuah mata pelajaran yang menumbuh kembangkan keterampilan fisik sehingga anak mampu berkembang secara baik pada aspek pertumbuhan biologisnya.

Ruang lingkup pendidikan jasmani salah satunya adalah pembentukan gerak, yang meliputi keinginan untuk bergerak. Mengenal kemungkinan gerak itu sendiri, memiliki keyakinan gerak dan perasaan sikap (kinestetik) dan memperkaya kemampuan gerak. Gerak (motor) sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia, sedangkan psikomotor digunakan

untuk mempelajari perkembangan gerak pada manusia. Ciri- ciri anak usia dini adalah bergerak, setiap anak menggunakan seluruh waktunya untuk bergerak, yaitu gerakan kasar yang menggunakan sebagian besar tubuhnya, seperti berlari, melompat, dan melempar. Ia juga melakukan gerakan tubuh yang bersifat keterampilan terbatas, seperti menarik, menempel, dan mendorong, kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang dibawa sejak lahir. Gerak adalah sebuah kemampuan dasar yang dimiliki manusia dari lahir tumbuh hingga sampai akhir hayatnya (Baharudin, 2020). Dalam pertumbuhan gerak perkembangan motorik menjadi sebuah bagian proses perkembangan manusia, Perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh organ dan fungsi sistem susunan saraf pusat atau otak (Rismayanthi, 2020). Pendidikan jasmani merupakan dalam pengembangan kesehatan, kebugaran dan pengembangan aspek emosional dan sosial (Ardiansyah et al., 2022)

Gerak dasar adalah suatu pola gerakan yang menjadi dasar gerakan mulai dari kemampuan gerak yang sederhana hingga kemampuan gerak yang kompleks. Keterampilan gerak dasar yaitu bagian dari perkembangan motorik. Keterampilan gerak dasar yaitu akar bagi anak untuk meningkatkan kemampuan gerak anak, keterampilan yaitu kemampuan lebih untuk menyelesaikan atau melakukan pekerjaan (Irsakinah, 2021). Gerak merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dengan aktivitas. Manusia melakukan aktivitas bergerak disesuaikan dengan kebutuhannya, aktivitas gerak manusia mulai dari gerak sederhana sampai dengan gerakan yang rumit dan kompleks menjadi elemen penting dalam kehidupan manusia (Parwata, 2021). Gerak dasar adalah keterampilan yang menghubungkan otak, otot-otot

lengan dan kaki, dan digunakan untuk mencapai tujuan latihan atau olahraga, seperti melempar bola, melompat atau menyelam ke dalam air, atau perlindungan penyeimbang (Farepsi & Suryana, 2021). Pada dasarnya gerak dasar pada manusia adalah jalan, lari, lompat, dan lempar. Semua kemampuan tersebut harus dimiliki oleh anak dengan baik, agar anak memiliki landasan untuk dapat mengembangkan kemampuan gerak yang lebih kompleks. Gerak dasar terdiri dari gerak lokomotor, non lokomotor, dan gerak manipulatif yang harus dapat dilakukan anak dengan benar, sehingga perkembangan gerak yang ia miliki kelak akan dapat mendukung setiap aktivitas gerak yang ia lakukan. Ketiga klasifikasi tersebut merupakan gerakan yang mendasari aktivitas fisik yang kompleks. Adapun tiga kategori tersebut meliputi, (1) Keterampilan lokomotor merupakan gerakan yang sangat penting bagi transportasi manusia. Keterampilan ini diidentifikasi sebagai keterampilan yang menggerakkan individu dalam suatu ruang atau dari tempat ke tempat lain. (2) Keterampilan non-lokomotor atau keterampilan stabilitas, yaitu gerakan yang dilakukan dengan meminimalisasi atau tanpa bergerak dari tempatnya atau landasan. (3) Keterampilan manipulatif, ada dua *klasifikasi* dalam keterampilan manipulatif yaitu *receptive* dan *propulsive*, keterampilan *receptive* adalah keterampilan menerima sesuatu objek seperti menangkap, sedangkan keterampilan *propulsive* ditandai dengan penerapan gaya terhadap suatu objek seperti melempar, dan memukul. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, gerak dasar dapat diartikan sebagai gerak pengulangan yang dilakukan secara terus-menerus dari kebiasaan serta menjadikannya sebagai dasar dari

pengalaman yang dibagi menjadi tiga pola atau kategori, yaitu gerak lokomotor, gerak non-lokomotor dan gerak manipulatif.

Dalam kajian gerak dasar didefinisikan bahwa keterampilan motorik dalam olahraga memiliki tiga kategori yang peranannya sangat penting dalam bergerak yaitu: a) kemampuan lokomotor, b) kemampuan non lokomotor, c) kemampuan manipulatif. Salah satu tujuan pelaksanaan pendidikan jasmani dan olahraga kesehatan di sekolah dasar adalah untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar yang baik dan benar (Hardika, 2020)

Gerakan tubuh ternyata merupakan perantara aktif untuk mengembangkan kemampuan persepsi motorik, dengan mengikuti kegiatan motorik, pada diri anak akan timbul rasa senang dan percaya diri karena anak dapat berprestasi, dengan melakukan gerakan menuju kebugaran sesungguhnya, anak dapat terbantu proses belajarnya karena olah gerak tubuh dapat mempengaruhi aspek kognitif dan emosi-sosial anak. Secara naluri anak-anak cenderung selalu aktif bergerak, mereka bergerak berdasarkan rasa ingin tahu terhadap segala sesuatu yang ada di sekitarnya. Aktivitas motorik pada anak akan tumbuh seiring dengan proses tumbuh kembang yang harus mereka lalui. Kemampuan motorik anak akan berkembang menjadi suatu keterampilan motorik tertentu. Hal itu akan tergantung sejauh mana mereka mendapat pengalaman- pengalaman gerak dari lingkungan sekitarnya. Peran orang tua, guru, teman dan orang-orang terdekat serta sarana prasarana akan sangat mempengaruhi hal itu.

Tubuh yang selalu aktif bergerak, ternyata tak hanya bisa memberi pengaruh positif pada kondisi fisik, namun juga akan berpengaruh pada kondisi

psikologis, intelektual, dan sosialnya. Anak-anak pun bakal mempelajari segala macam yang ada di dunia melalui aktivitas motoriknya sesuai dengan tahapan perkembangan psikomotornya. Anak-anak yang mendapat lingkungan yang kondusif akan menjadikannya sebagai anak-anak yang aktif, bugar, kreatif dan terampil. Seiring dengan pertambahan usia dan dipengaruhi oleh faktor latihan, gerakan-gerakan tersebut akan menjadi semakin sempurna. Proses gerakan yang terus-menerus berulang tanpa adanya variasi, selain itu keterampilan capainya gerak kurang efektif dalam proses peningkatan gerak dasar anak, selain gerakan yang efektif dan efisiensi dibutuhkan gerakan yang aman dilakukan untuk menjaga anak-anak agar tidak terjadi cedera pada saat melaksanakan gerakan, teknik yang mudah digunakan perlu dilakukan sehingga anak akan tetap melakukannya dengan baik. Beranjak dari pemikiran bahwa anak usia dini selalu ingin bergerak walau dalam keadaan lelah sekalipun, oleh karena itu memungkinkan diperlukannya metode atau model guna untuk meningkatkan keterampilan gerak karena selama ini. Selain pada proses perkembangan teknologi dalam proses belajar proses penyampaian informasi adalah hal yang sangat krusial dalam tercapainya sebuah proses belajar. Komunikasi merupakan bagian upaya penyampaian informasi untuk menyampaikan sumber informasi yang dilakukan agar seseorang menjadi tahu dan paham akan sebuah penyampaian informasi (Wasan, 2016).

Usia 6–8 tahun merupakan periode kritis dalam perkembangan anak yang sangat menentukan pondasi keterampilan gerak mereka di masa depan. Secara perkembangan motorik, anak-anak pada rentang usia ini telah melewati tahap eksplorasi awal gerak (toddler–pra sekolah) dan mulai memasuki tahap

penguatan serta penyempurnaan keterampilan gerak dasar. Menurut Gallahue dan Ozmun (2023), fase ini disebut sebagai fase fundamental movement phase, di mana anak-anak mulai mampu menguasai keterampilan gerak lokomotor (seperti berlari, melompat), non-lokomotor (seperti membungkuk, memutar), dan manipulatif (seperti melempar, menangkap) dengan lebih terkoordinasi. Ketertarikan untuk meneliti anak usia 6–8 tahun didasarkan pada kenyataan bahwa pada masa ini, anak-anak memiliki kemampuan belajar gerak yang sangat tinggi, namun juga sangat sensitif terhadap stimulus lingkungan. Mereka sangat responsif terhadap model pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan kontekstual, sehingga menjadi momen emas untuk memperkuat pondasi keterampilan gerak dasar. Jika keterampilan ini tidak diasah secara optimal, anak akan kesulitan dalam menguasai keterampilan olahraga lanjutan di usia berikutnya, dan bahkan berisiko mengalami ketidakseimbangan motorik atau rendahnya partisipasi aktivitas fisik. Dari sudut pandang perkembangan neuromotorik, usia ini juga ditandai dengan peningkatan kemampuan kognitif dan persepsi ruang yang membuat anak-anak lebih mampu memahami instruksi, mengkoordinasikan gerak tubuh, serta menyesuaikan diri dengan lingkungan bermain atau berolahraga. Oleh karena itu, penelitian pada kelompok usia ini sangat strategis untuk merancang pendekatan pembelajaran gerak dasar yang tepat, efektif, dan berdampak jangka panjang bagi kesehatan dan perkembangan motorik anak.

Perkembangan olahraga tradisional menjadi perhatian di tengah-tengah kemajuan zaman yang terus mengedepankan dalam aspek teknologi, permainan tradisional semakin hilang dan terlupakan. Anak-anak lebih tertarik

menghabiskan waktu di dalam rumah dengan gawai kesukaannya sehingga perkembangan secara motorik anak tidak berkembang, anak lebih tertarik permainan yang bersifat teknologi, banyak Permainan yang sifatnya hanya memeras kemampuan berpikir dengan strategi seperti permainan *mobile legend*, *fire fayer* dan banyak lagi permainan yang menggunakan gawai sehingga anak terus melakukan aktivitasnya hanya diam dirumah saja. Permainan tradisional menyediakan kesempatan bagi anak untuk memunculkan potensi dan menstimulasi berkembangnya kemampuan anak, permainan tradisional memiliki karakteristik menggunakan fasilitas di lingkungan tanpa harus membeli, melibatkan banyak anak, dan permainannya memiliki aturan. dengan karakter permainan tradisional bisa dijadikan media pengembangan kemampuan sosial anak (Wijayanti, 2018), Permainan tradisional sebenarnya mempunyai karakteristik yang berdampak positif pada perkembangan anak, permainan itu cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas lingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreatifitas yang tinggi (Rozana, 2020).

Permainan tradisional itu sendiri menjadi sebuah landasan untuk menguatkan kekhasan jati diri bangsa dan penguatan nilai karakter anak untuk cinta tanah air. Dalam secara keseluruhan Badan Pembinaan Ideologi Pancasila (BPIP) yang bekerjasama sebuah organisasi yang menaungi olahraga tradisional menetapkan olahraga tradisional sebagai jati diri bangsa dan ditetapkan menjadi jargon panca main, selain itu mendorong Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan agar panca main dimasukkan dalam kurikulum ekstrakurikuler di Sekolah. Panca main itu sendiri merupakan model Permainan

olahraga tradisional yang bertujuan untuk mengenalkan daerah dan menguatkan karakteristik setiap anak. Panca main bertujuan memasyarakatkan olahraga tradisional sehingga menjadi penguatan karakteristik anak-anak. Permainan dan olahraga tradisional sendiri membuka ruang gerak anak untuk melakukan aktivitas diluar rumah yang bertujuan meningkatkan aspek psikomotorik anak yang berpengaruh dalam aspek kognitif anak dimana terlihat didalam tubuh yang sehat terdapat jiwa yang kuat. Peranan permainan dan olahraga tradisional menjadi sebuah peran penting dalam pembangunan nilai karakteristik anak dan peningkatan aspek kognitif anak yang bertujuan meningkatkan kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosional (EQ) dan kecerdasan spiritual (SQ). Permainan tradisional dapat melatih kemampuan anak membaca gerak tubuh, menggerakkan tubuh, melatih ketangkasan dan kelincahan anak dalam permainan, meningkatkan kemampuan komunikasi dan kemampuan menyusun strategi yang baik, melepaskan emosi anak dan melatih anak belajar berkelompok (Indriyani et al., 2021).

Permainan tradisional memiliki sebuah peran penting dalam mengembangkan kecerdasan, karakteristik, terdapat aspek kemampuan psikomotor bagaimana untuk meningkatkan gerak dasar dengan berbasis permainan. Permainan dan olahraga tradisional saat ini banyak ditinggalkan dan tidak dikenalkan untuk anak-anak era milenial, anak saat ini lebih suka menggunakan gawai sebagai teman terbaiknya, dengan itu perkembangan motorik anak menjadi tidak baik sehingga perkembangan literasi fisik anak menjadi buruk. Maka dari itu peneliti memberikan sebuah solusi bagaimana mengembangkan Permainan dan menjadikan gawai sebagai fasilitas perkenalan

terhadap anak-anak. Berbasis android program tampilan *Augmented Reality* hendaknya menumbuhkan keinginan anak dalam melakukan aktivitas Permainan tradisional. Permainan tradisional berbasis *augmented reality* program merupakan pengenalan model-model permainan tradisional dikenalkan dengan melalui media gawai. *Augmented Reality* (AR) merupakan suatu teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. Tidak seperti realitas maya yang sepenuhnya menggantikan kenyataan, namun *Augmented Reality* hanya menambahkan atau melengkapi kenyataan (Kusuma, 2020).

Teknologi *Augmented Reality* (AR) memberikan inovasi signifikan dalam pembelajaran dan pelatihan gerak dasar, dengan menghadirkan model visual interaktif yang memungkinkan peserta melihat, memahami, dan menirukan gerakan secara real-time. Berdasarkan teori pembelajaran motorik penguasaan gerak dasar seperti lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sangat dipengaruhi oleh kualitas observasi, umpan balik, dan latihan berulang. AR mendukung semua aspek ini melalui tampilan 3D, koreksi otomatis, dan pelacakan gerakan, yang mempercepat koneksi antara sistem perseptual dan respons motorik. Selain itu, sesuai dengan prinsip teori multimedia visualisasi AR menggabungkan teks, suara, dan animasi, yang terbukti meningkatkan retensi dan transfer keterampilan gerak pada anak-anak sekolah usia 6-8 tahun.

Lebih lanjut, penggunaan AR juga memberikan kontribusi penting terhadap aspek psikologis dan motivasional dalam pembelajaran. Menurut teori motivasi sosial-kognitif, keterlibatan aktif, persepsi keberhasilan, dan umpan

balik positif sangat menentukan keberhasilan belajar gerak. AR menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan adaptif, memotivasi peserta didik untuk terus mencoba dan memperbaiki gerakan tanpa tekanan dari pelatih atau guru. Hal ini juga membuka peluang pembelajaran berdiferensiasi, dimana latihan dapat disesuaikan dengan kemampuan dan kecepatan belajar individu. Dengan demikian, AR bukan hanya alat bantu visual, tetapi menjadi media strategis untuk mendukung pembelajaran motorik yang efektif, efisien, dan menyenangkan, baik dalam konteks pendidikan jasmani, pelatihan atletik, maupun terapi gerak.

Dalam observasi awal yang dilakukan oleh peneliti dengan bentuk wawancara kepada, kepala sekolah, guru dan murid, terdapat beberapa poin yang menjadi catatan peneliti. Dalam wawancara yang dilakukan kepada kepala sekolah mengatakan permainan tradisional saat ini anak banyak yang tidak mengenal dengan modernisasi zaman anak lebih senang melakukan sebuah permainan yang menggunakan *handphone* atau gawainya sehingga terdapat kegelisahan yang dimunculkan dengan merebaknya game yang memanfaatkan gawai, dengan dilakukan penelitian pengembangan permainan tradisional diharapkan anak-anak mengenal lagi permainan ini dan dapat melakukannya dengan baik sehingga dapat merubah pola bergerak anak dan bermanfaat terhadap peningkatan gerak bahkan kebugaran jasmani anak tersebut, wawancara dengan guru mendapatkan sebuah hasil bahwasanya anak saat ini bukan tidak ingin melakukan permainan tradisional tapi anak tidak mengenal Permainan tradisional, hendaknya dengan dikembangkan dan disosialisasikan kembali permainan tradisional anak lebih menyukai permainan tradisional

sehingga anak lebih cenderung melakukan kegiatan yang menggunakan aktivitas fisik, wawancara yang dilakukan dengan murid banyak anak-anak yang tidak model permainan tradisional anak mengenal hanya beberapa Permainan, biasanya hanya dilakukan setahun sekali disaat hari ulang tahun Indonesia, sebenarnya anak senang melakukannya akan tetapi anak-anak banyak yang tidak tahu cara bermainnya dan mendapatkan fasilitas sarana dan prasarana dimana anak dapat melakukan Permainan tradisional.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengembangan model Permainan tradisional yang nantinya dikembangkan melalui media android program dengan basis *Augmented Reality* sehingga anak lebih tertarik dalam melakukan Permainan yang nantinya menumbuhkan perubahan keterampilan gerak dasar anak, anak menjadi lebih terampil dalam perkembangan gerak dasar seperti, lokomotor, non lokomotor dan manipulatif bagi anak usia dasar kelas dua yang ada di sekolah Provinsi Lampung.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang di atas, maka fokus masalah penelitian ini adalah pengembangan model permainan tradisional berbasis *Augmented Reality* untuk anak sekolah kelas dua usia 6-8 tahun.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan model yang dikembangkan, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan model permainan tradisional berbasis *Augmented Reality* untuk anak sekolah kelas dua usia 6- 8 tahun ?
2. Apakah pengembangan model Permainan tradisional berbasis *Augmented Reality* efektif meningkatkan gerak dasar pada anak sekolah dasar

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, adapun kegunaan hasil penelitian diharapkan adalah sebagai berikut;

1. Menghasilkan produk model gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif berbasis permainan tradisional untuk anak sekolah dasar .
2. Model yang dihasilkan meningkatkan keterampilan gerak dasar pada anak.
3. Model yang dihasilkan menjadi solusi dalam pemecahan solusi dalam mengembangkan media-media belajar dan mampu meningkatkan keterampilan gerak dasar dalam model permainan tradisional.

E. Signifikansi hasil penelitian

Signifikansi hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sesuai dengan bidang yang terkait, seperti:

1. Secara teoritis hasil dari penelitian menjadi sebuah dasar kajian dan literatur pengembangan permainan tradisional berbasis augmented reality untuk anak sekolah dasar.
2. Memberikan perluasan pengetahuan guru pendidikan jasmani tentang teori pengembangan Permainan tradisional dan keterampilan peningkatan gerak dasar bagi anak sekolah dasar.

4. Secara praktis penelitian yang dilakukan menjadi solusi pada metode, model dan strategi dalam mengembangkan dan meningkatkan gerak dasar anak sekolah dasar.

F. *State of The Art*

Penelusuran literatur yang relevan dapat menentukan *state of the art*. Berikut adalah hasil penelitian terdahulu sebagai literatur yang dapat menunjukkan kebaruan dari penelitian yang akan peneliti kembangkan:

Tabel 1. 1 Literatur Penelitian Terdahulu yang *Relevan*

Tahun	Peneliti	Hasil Penelitian
2021	(N. Siregar, 2021)	Menerapkan 20 gerakan dasar berbasis permainan tradisional. Berdasarkan hasil uji keefektifan pada 30 subjek penelitian diperoleh hasil tes awal aktivitas gerak anak sebesar 12,8 dan pada tes akhir 20 terjadi peningkatan aktivitas anak dalam gerak. Hasil tes awal keaktifan anak pada gerak non lokomotor adalah 13,66 dan pada tes akhir 16,8 ada gerakan non lokomotor.
2021	(E. Fitri , 2021)	Pencapaian 8 keterampilan gerak dasar lokomotor untuk sekolah dasar melalui instrumen observasi gerak berupa tes berupa permainan puzzle. Pengumpulan

data dilakukan melalui pre-test dan post-test dimana diperoleh hasil pre-test dengan nilai minimal = 9, nilai maksimal = 24, medan = 16,6, standar deviasi = 3,92, uji normalitas Lhitung (0,0680) < Ltabel (0,1542) yang normal, sedangkan nilai minimum postes = 17, nilai maksimum = 23, mean = 19,9, standar deviasi = 1,48, Hitung uji normalitas (0,0806) < Ltabel (0,1542) yang juga normal. Termasuk T hitung = 0,177 dan nilai T tabel = 2,042 maka H0 ditolak, HA diterima.

2021

(Widiarti et al., 2021)

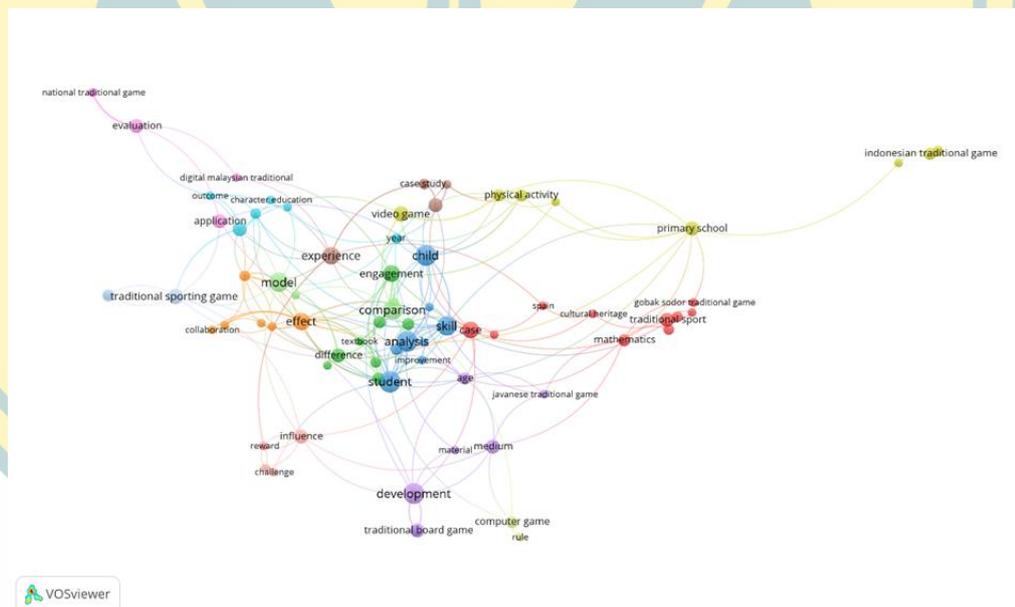
Kemampuan gerak dasar lokomotor meningkat pada siklus pertama dibandingkan pada pra siklus dan meningkat lagi setelah siklus kedua. Peningkatan tersebut membuktikan bahwa permainan tradisional seni Burok dapat melatih gerak dasar lokomotor dimensi berjalan, dimensi berlari, dimensi melompat, selain itu dapat melatih kemampuan mendengar, kemampuan berbicara, kemampuan berperan serta kemampuan keterampilan

-
- 2020 (Budiningsih, 2020) Penelitian ini melibatkan 80 subjek berusia 6-12 tahun. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan tes. Nilai signifikan selisih hasil t-hitung = 28.971, dan p-value = $0,00 < 0,05$ yang artinya ada perbedaan signifikan pemahaman wawasan lingkungan sebelum dan sesudah diolah dalam bentuk model permainan berbasis wawasan lingkungan. Disimpulkan bahwa model permainan yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman pengetahuan lingkungan pada anak usia 6-12 tahun.
-
- 2020 (Julianus, 2020) Permainan tradisional Bentengan merupakan salah satu warisan budaya populer Indonesia sejak tahun 1990. Selain sebagai warisan budaya, permainan ini memiliki manfaat antara lain untuk olahraga, melatih konsentrasi, atau sekedar untuk hiburan masyarakat. Pada penelitian ini akan dilakukan proses transformasi dari permainan tradisional ke modern dengan menggunakan metode ATUMICS. Hasil transformasi dikembangkan menjadi game
-

android 3D dengan tambahan fitur multiplayer online. Hasil pengujian alpha menggunakan black box menunjukkan bahwa sebagian besar fungsi aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan, dan pengujian beta menunjukkan hasil yang memuaskan dengan rata-rata penilaian keseluruhan responden mengatakan 82% game digital memiliki nilai “SANGAT BAGUS”

Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengembangkan berbagai model-model permainan tradisional yang nantinya terdapat unsur gerak dasar seperti lokomotor, non lokomotor dan manipulatif, hendaknya guru pendidikan jasmani menjadikan sebuah metode dan model-model permainan yang nantinya dapat digunakan pada saat pengajaran, sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik dengan berbagai model-model yang dikembangkan, berbasis *Augmented Reality* serta dikembangkan melalui android program . *Augmented Reality* menjadi sebuah pengembangan dan solusi untuk meningkatkan anak pada minat permainan tradisional itu sendiri. Permainan tradisional menjadi sebuah bentuk pengembangan dan pembentukan gerak dasar anak pada usia sekolah dasar, selain itu dapat melestarikan budaya lokal masing-masing setiap daerah dengan harapan lebih tertarik dan menyukai model Permainan tradisional.

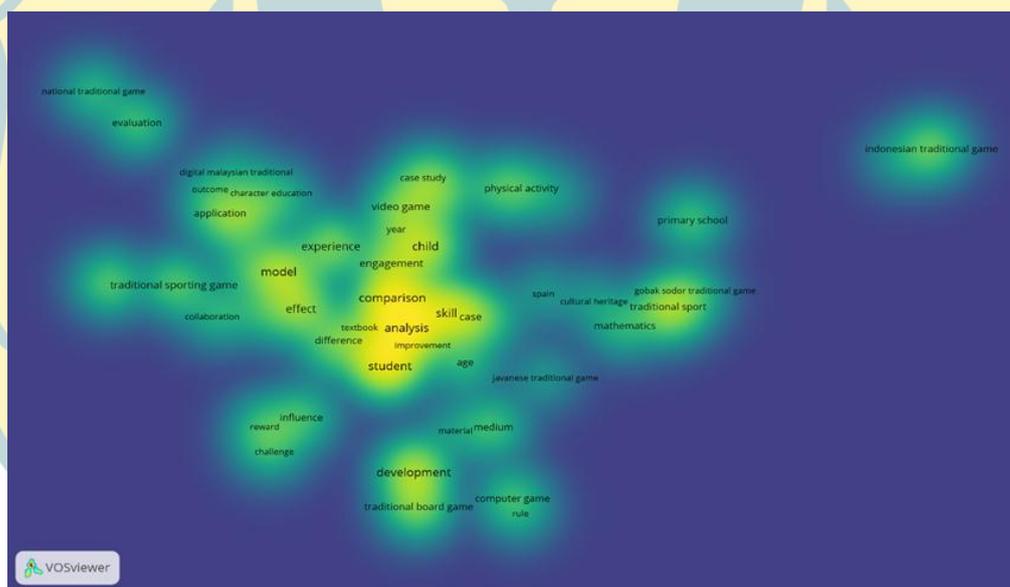
Berdasarkan studi literatur yang dibahas pada tabel satu memberikan sebuah gambaran bahwa pengembangan serta peningkatan gerak dasar banyak dikembangkan dengan model-model Permainan dan permainan tradisional, seluruh penelitian yang dilakukan memberikan gambaran bahwasanya pengembangan model permainan tradisional sangat memiliki dampak pada perubahan keterampilan dan kemampuan gerak dasar pada anak. Kebaruan dalam penelitian ini adalah penemngembangan model-model permainan tradisional yang dibentuk melalui media buku, aplikasi android program dan berbasis Augmented reality serta jurnal bereputasi dan tujuan memiliki dampak kebaruan dalam model permainan yang nantinya diaplikasikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di anak sekolah dasar.



Gambar 1. 1 Review VOSviewer Network

Berdasarkan *review vosviewer* dan aplikasi publish and perish yang meneliti Permainan tradisional membahas olahraga tradisional mengembangkan tentang model, pengembangan untuk anak-anak sekolah, analisis Permainan tradisional, aktivitas fisik, video game dan Permainan

tradisional dalam model Permainan. Permainan tradisional Indonesia sedikit sekali melakukan penelitian yang dipublikasikan dalam jurnal scopus untuk itu dalam penelitian ini memberikan keterbaruan dengan mengembangkan model Permainan tradisional Indonesia yang dikembangkan menjadi model-model permainan tradisional untuk anak usia 6- 8 tahun mengembangkan gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif, dikembangkan menjadi aplikasi *Augmented Reality* berbasis android program. Aplikasi program ini dapat melihat berbagai macam model-model yang dikembangkan oleh peneliti dapat dilihat oleh *gadget* yang telah diinstal aplikasi android program yang telah disediakan oleh peneliti.



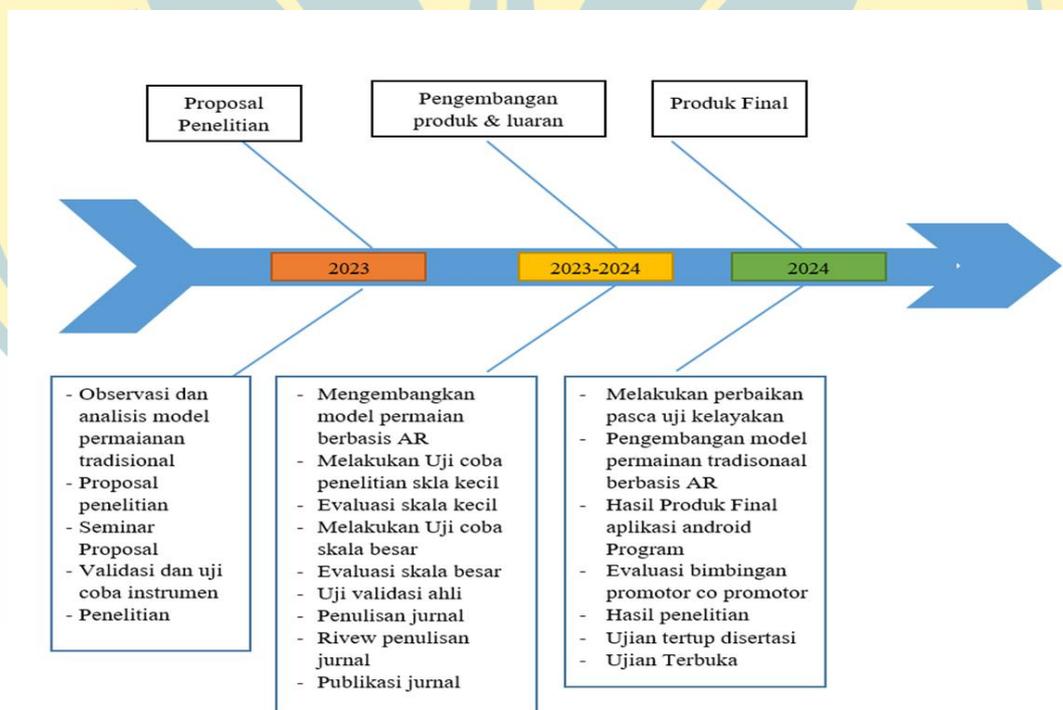
Gambar 1. 2 Review VOSviewer Density Visualization

Dalam kajian *review vosier destiny visualization* kajian penelitian yang terbit dalam scopus dari 2014 sampai dengan 2023 dalam penelitian tradisional game banyak melakukan penelitian dalam pendidikan seperti anak-anak sekolah, keterampilan, perbandingan, buku pelajaran, analisis, peningkatan. Penelitian yang berhubungan dengan Permainan tradisional selanjutnya dengan

permainan tradisional selanjutnya berhubungan dengan aplikasi, evaluasi, studi kasus, karakter pendidikan, aktivitas fisik, olahraga tradisional. Permainan dan olahraga tradisional Indonesia sedikit yang melakukan penelitian terlihat dalam gambar bahwasanya melakukan penelitian dan penembangan Permainan tradisional hanya sedikit, untuk itu pada penelitian ini peneliti melakukan sebuah penelitian yang berpusat dalam Permainan dan olahraga tradisional Indonesia yang nantinya dikembangkan dalam model-model permainan untuk anak sekolah dasar usia 6 – 8 tahun, model permainan akan dekembangkan melalui aplikasi.

G. Road map penelitian

Peta jalan penelitian sangat diperlukan untuk memahami masalah penelitian yang dikaji. Berikut adalah *roadmap* penelitian



Gambar 1. 3 Peta Jalan Penelitian