

MODEL PEMBELAJARAN LOKOMOTOR USIA 6-7 TAHUN BERBASIS PERMAINAN (2019)

EKO WEBIANTORO

ABSTRAK

Secara umum tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran *lokomotor* usia 6-7 tahun berbasis permainan bagi siswa Sekolah dasar. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan pendekatan kuantitatif serta menggunakan metode penelitian pengembangan Research & Development (R & D) Borg W. R dan Gall. M. D. Subyek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah siswa Sekolah dasar kelas 1 yang berjumlah 40 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah wawancara, dan instrumen gerak dasar *lokomotor* (jalan, lari dan lompat) yang digunakan untuk mengumpulkan data pada tahap: (1) analisis kebutuhan; (2) evaluasi ahli (evaluasi produk awal); (3) ujicoba terbatas (ujicoba kelompok kecil); dan (4) ujicoba utama (*field testing*). Uji efektifitas model menggunakan tes gerak dasar *lokomotor* (jalan, lari dan lompat) sedangkan untuk melihat hasil efektifitas model digunakan uji statistik dengan menggunakan rumus *before-after* (*pre-test* dan *post-test*). **Hasil perhitungan *pre-test* didapatkan hasil 1782,81 dengan rata-rata 59,42 sedangkan *post-test* didapatkan hasil 2569,06 dengan rata-rata 85,63 hal ini berarti model pembelajaran *lokomotor* usia 6-7 tahun berbasis permainan untuk siswa sekolah dasar yang dikembangkan efektif dan dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar anak . Berdasarkan hasil pengembangan dapat disimpulkan bahwa: (1) Dengan model pembelajaran *lokomotor* usia 6-7 tahun berbasis permainan, siswa dapat belajar secara efektif dan efisien. (2) Dengan model pembelajaran *lokomotor* usia 6-7 tahun berbasis permainan yang telah peneliti kembangkan, siswa dapat meningkatkan kemampuan gerak pada proses pembelajaran.**

Kata kunci: analisis kebutuhan, model pembelajaran *lokomotor* berbasis permainan, efektifitas.

LOCOMOTOR LEARNING MODEL AGE 6-7 YEARS
Game based (2019)

EKO WEBIANTORO

ABSTRACT

In general, the aim of this research and development is to produce a game-based age 6-7 year locomotor learning model for elementary school students. This research and development uses a quantitative approach and uses the research & development (R&D) method of Borg W. R and Gall. M. D. The subjects in this research and development are 40 grade 1 elementary school students. The instruments used in this research and development are interviews, and locomotor basic motion instruments (road, running and jumping) used to collect data at the following stages: (1) needs analysis; (2) expert evaluation (initial product evaluation); (3) limited trials (small group trials); and (4) field testing. Test the effectiveness of the model using a locomotor basic motion test (road, run and jump) while to see the results of the effectiveness of the model used a statistical test using the formula before-after (pre-test and post-test). Pre-test calculation results obtained 1782.81 results with an average of 59.42 while the post-test results obtained 2569.06 with an average of 85.63 this means that the game-based age locomotor learning model for elementary school students which is developed effectively and can improve children's basic mobility. Based on the results of the development it can be concluded that: (1) With a 6-7 year old age-based locomotor learning model, students can learn effectively and efficiently. (2) With the game-based age locomotor learning model 6-7 years that researchers have developed, students can improve their ability to move in the learning process.

Keywords: *needs analysis, game-based locomotor learning models, effectiveness.*