

PEMBENTUKAN KARAKTER MELALUI FUNDAMENTAL MOVEMENT SKILL

Devi Catur Winata¹, Endang Pertiwi², Andi Nur Abady³, Agung Nugroho⁴,
Muhammad Syaleh⁵

^{1,3,4,5} Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna

² Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin
Devicatur45@gmail.com

Abstak

Pembentukan Karakter Menjadi tujuan utama dalam pendidikan dimana karakter dibentuk dari mulai Usia Dini untuk membentuk sikap kepemimpinan, disiplin, kerjasama tim dan serta rasa kepedulian terhadap sesama teman sejawat. Banyak hal yang dilakukan guru atau pendidik dalam membentuk karakter anak, khususnya pada anak usia dini. Salah satu pembentukan karakter dilakukan dengan melakukan olahraga aktivitas fisik diluar kelas, membuat anak usia dini tidak merasa tertekan atau merasa adanya keterpaksaan dalam melakukan gerakan tersebut. Pada dasarnya anak usia dini menyukai kegiatan di luar kelas, dimana mereka dapat mengaplikasikan dan mengekspresikan segala rasa yang mereka ingin lakukan seperti tertawa, teriak, melompat, menari, bernyanyi dan masih banyak lagi. Perkembangan teknologi tidak dapat dipungkiri bahwa anak usia dini juga salah satu penikmat teknologi dari mulai televisi, *hanphone* ataupun gadget lainnya, karena dengan leluasa mereka dapat mengakses segala bentuk foto, video dan film, hal ini menjadikan anak malas untuk melakukan aktivitas diluar ruangan karena terfokus pada gadget yang ada. Bila Kecanduan Gadget menjadikan anak menjadi karakter yang lebih mudah marah, pasif, dan tidak Peka terhadap sesama ini lah yang menjadi keawatiran kedepannya pada anak untuk kedepannya Tujuan Penelitian ini yaitu untuk membentuk karakter anak melalui kegiatan multilateral gerak yang dilakukan di luar kelas dengan *Activity Movement* yang dilakukan membentuk memori yang baik pada anak usia dini dan melekat sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari

Kata Kunci : pembentukan karakter, *movement motor skill*

CHARACTER FORMATION THROUGH FUNDAMENTALS MOVEMENT SKILLS

Abstract

Character Formation is the main goal in education where character is formed from an early age to form leadership attitudes, discipline, teamwork and a sense of caring for fellow colleagues. There are many things that teachers or educators do to shape children's character, especially in early childhood. One way to build character is by doing physical activities outside the classroom, so that young children do not feel pressured or feel compelled to carry out these movements. Basically, young children like activities outside the classroom, where they can apply and express whatever feelings they want, such as laughing, screaming, jumping, dancing, singing and many more. The development of technology cannot be denied that young children are also fans of technology, from television, cellphones or other gadgets, because they can freely access all forms of photos, videos and films, this makes children lazy to do outdoor activities because they are focused on existing gadgets. If Gadget Addiction makes children become characters who are more irritable, passive, and insensitive to others, this is the future concern for children in the future. The aim of this research is to shape children's character through multilateral movement activities carried out outside the classroom with *Activity Movement* carried out forms good memory in early childhood and sticks to it so it can be applied in everyday life.

Keywords: *character formation, movement motor skills*

PENDAHULUAN

Pembentukan karakter anak sejak dini akan mempunyai pengaruh yang besar dalam pembentukan karakter anak. Usia dini di mulai sejak mulai lahir sampai usia 6 tahun dimana peran orang tua dan keluarga sangat menentukan karakter anak di masa yang akan datang. Bagi anak usia dini, orang tua merupakan guru yang terpenting dan rumah tangga sekaligus merupakan lingkungan belajar utamanya. Kegagalan orang tua didalam memberikan pendidikan dan contoh yang baik pada anak akan mempengaruhi karakter anak di masa depan.

Usia dini merupakan masa emas. Masa itu anak akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Selain itu, anak pada masa keemasan sangat peka dan mudah mempelajari sesuatu. Hal tersebut dapat dilihat dari kritisnya anak bertanya segala sesuatu dimana rasa ingin tau anak sangat besar. Masa emas adalah masa yang sangat rentan pada anak dalam memahami segala sesuatu. Anak tidak mudah memahami mana yang baik dan yang tidak baik, sehingga sangat mudah bagi anak terpengaruh dengan orang sekitar. Cara untuk mengoptimalkan perkembangan anak agar sesuai dengan capaian perkembangan, maka perlunya pendidikan anak usia dini dengan menerapkan berbagai bentuk aktivitas luar kelas yang membuat anak menjadi lebih nyaman melakukan dan mengapresiasi rasa yang dimiliki. Seperti tertawa, berteriak, melompat, berlari dan masih banyak lagi kegiatan yang dapat dilakukan anak diluar kelas. Kegiatan diluar kelas seperti fundamental motorskill dilakukan tidak hanya untuk kegiatan melepas penat semata namun kegiatan ini juga dapat memperbaiki gerak dasar pada anak yang mengalami kesulitan sehingga akan terbentuk karakter pada anak yang melakukan aktivitas tersebut.

Keterampilan gerak dasar (Fundamental Movement Skills) adalah bagian dari gerakan yang lebih kompleks dan terbagi dalam tiga kategori: stabilitas (misalnya, menyeimbangkan dan memutar), lokomotor (misalnya, berlari dan melompat), dan kontrol objek (misalnya, menangkap dan melempar) keterampilan gerak dasar sangat penting dimiliki oleh anak khususnya untuk anak usia dini karena keterampilan dapat dibentuk dan dapat dideteksi dari mulai dini, sehingga dapat mengetahui bagaimana masalah dan solusi yang terjadi.

Fundamental Movement Skill pada anak usia dini dilakukan tidak hanya karena melepas lelah dan penat anak, kegiatan ini dilakukan untuk membentuk gerak dasar anak melalui gerakan yang terarah dan kompleks, 5 bentuk permainan diberikan kepada anak usia dini dengan unsur gerak daya tahan, keseimbangan, kelenturan, aksi reaksi, kekuatan dan lempar tangkap. Dalam kegiatan fundamental movement skill anak tidak hanya diperbaiki gerak dasarnya saja namun dalam kegiatan ini juga dilakukan secara langsung dapat

dilakukan pembentukan karakter pada anak usia dini. Salah satu contohnya anak dapat melakukan interaksi pada teman sejawat untuk bekerjasama melakukan kegiatan tersebut, berkomunikasi untuk dapat memecahkan masalah dan membentuk karakter kepemimpinan melalui kegiatan fundamental Movement Skill. Kegiatan ini sangat penting dilakukan khususnya pada anak usia dini karena terdapat manfaat yang baik secara fisik maupun secara psikis yang diperoleh anak usia dini.

Kemajuan Teknologi pada saat ini tidak luput dinikmati oleh anak usia dini, hal ini menjadi suatu hal yang berdampak positif dan negative, positifnya anak usia dini sudah dapat mengoperasikan gadget dan menikmati kemajuan teknologi yang ada pada saat ini, namun sisi negative yang diperoleh dari kemajuan teknologi juga harus diimbangi dengan kegiatan luar kelas dengan menimbulkan kembali karakteristik anak usia dini dengan membekali gerak dasar secara fisik dan membekali pendidikan karakter secara psikis membuat keseimbangan pada anak dan menjadikan kemajuan teknologi menjadi dampak yang positif dengan menekan dampak negative melalui kegiatan fundamental movement skill.

Langkah yang dilakukan peneliti pada permasalahan ini melakukan pendekatan pada Sekolah Paud untuk melatih dan memberikan gerakan Fundamental Movement Skill pada anak usia dini. Ada 5 bentuk permainan yang dirangkai menjadi sebuah produk untuk dimainkan oleh anak usia dini, dengan melatih motorik anak tersebut dan membangun karakter anak melalui kegiatan ini. Sehingga ada 2 manfaat yang diperoleh dari kegiatan ini yaitu secara fisik dan secara psikis sehingga dapat membentuk karakter anak yang pasif menjadi aktif yang pemarah menjadi lebih sabar karena adanya gerakan kombinasi yang dilakukan menjadi sebuah memori yang baik pada anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan untuk pembentukan karakter melalui Fundamental Movement Skill pada anak usia dini adalah research and development (RnD) atau penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk sesuai dengan kebutuhan penelitian (Sugiyono, 2016:28). Prosedur penelitian yang digunakan adalah menggunakan teori Thiagarajan. Teori Thiagarajan menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan dengan 4 D yaitu define, design, development, dan dissemination.



Gambar 1. Rangkaian Prosedur Penelitian dan Pengembangan

1. Define : Define atau pendefinisian berisi kegiatan untuk menetapkan produk apa yang akan dikembangkan, beserta spesifikasinya. Kegiatan pendefinisian merupakan kegiatan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian dan studi literatur.
2. Design :Design atau perencanaan berisi kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan.
3. Development : Development atau pengembangan berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan.
4. Dissemination : Dissemination atau diseminasi berisi kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain.

Analisis data merupakan proses perolehan data sebagai hasil melalui analisis atau diskusi dalam FGD berdasarkan instrumen yang digunakan. Analisis data dapat dilakukan jika data telah diperoleh melalui instrumen, adapun teknik analisis data yang dilakukan adalah :

1. Pengamatan : pengamatan adalah pengumpulan informasi berdasarkan pengelihatian peneliti atau kelompok penelitian. Unsur pengamatan adalah catatan tertulis berupa data deskriptif atau kalimat-kalimat peneliti melalui pengelihatian yang dilakukan terhadap subjek penelitian.
2. Angket : angket adalah instrumen untuk mendapatkan data tertulis dari responden penelitian. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan skala likert yakni untuk mengukur kemandirian permainan Fundamental Movement Skill. Angket yang digunakan menggunakan skala likert.
3. Wawancara : wawancara adalah perolehan data secara langsung dari subjek penelitian. Peneliti menanyakan secara langsung tentang produk yang digunakan oleh subjek. Pertanyaan dipersiapkan lebih awal oleh peneliti untuk memperoleh jawaban yang sesuai dengan harapan peneliti. Pertanyaan dapat berkembang di luar yang di persipkan jika tujuan wawancara belum diperoleh peneliti.
4. Dokumentasi : dokumentasi adalah data pendukung .

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini telah dimulai pada tanggal 20 Maret 2022 dengan subjek penelitian adalah siswa SDN 106164 Sambirejo Timur Tembung sebanyak 25 orang dengan

menggunakan random sampling dari kelas 3-5 agar mendapat karakter yang diharapkan. Objek dalam penelitian ini adalah pengembangan model permainan keterampilan gerak dasar manipulatif terhadap pembentukan karakter pada siswa sekolah dasar. Pengembangan model permainan keterampilan gerak dasar manipulatif terhadap pembentukan karakter pada siswa sekolah dasar yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan dengan pendekatan 4D (Define, Design, Development, dan Dissemination). Secara rinci tahap pengembangan adalah sebagai berikut:

1. *Define* (menetapkan)

Tahapan *define* merupakan tahapan penetapan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini, pada tahap ini analisis kebutuhan dilakukan sebagai langkah penelitian pendahuluan dengan melakukan observasi dan wawancara. Wawancara dilakukan kepada guru olahraga di lingkungan SDN 106164 Sambirejo Timur Tembung dalam memperoleh data yang dibutuhkan untuk tahap perancangan. Adapun data yang diambil dalam analisis kebutuhan berdasarkan observasi ini yakni hasil belajar siswa padamata pelajaran olahraga secara menyeluruh pada saat Ujian tengah semester (UTS) dan pada saat kegiatan atau tugas sehari-hari yang kurang memuaskan karena masih banyak siswa yang terlambat memberikan tugas, ada siswa yang tidak dapat melakukan kerja sama tim, dan ada beberapa siswa yang egois dalam mengambil keputusan.

Karakter siswa tersebut tidak sesuai dengan apa yang diharapkan, tidak hanya itu saja gerak dasar dalam melakukan aktifitas fisik yang dilakukan oleh siswa dinilai masih belum sempurna sehingga keterampilan yang dimiliki belum baik. Dari hasil observasi yang dilakukan, secara afektif siswa memiliki perilaku yang rendah yakni 40% rata-rata, padahal secara motorik unjuk kerja yang ditampilkan berbanding terbalik. Hal inilah yang menjadi dasar peneliti melakukan upaya penanganan dalam memberikan pengetahuan Afektif kepada siswa secara praktis dan permanen agar para siswa mampu menjadi karakter yang sesuai dengan yang diharapkan dan memperbaiki keterampilan manipulatif siswa untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya.

2. *Design*

Setelah melalui tahapan analisis kebutuhan selanjutnya peneliti berdiskusi dengan beberapa pakar pendidikan mengenai solusi yang tepat pada permasalahan yang dihadapi, dari hasil diskusi tersebut didapatkan kesimpulan model permainan keterampilan manipulatif dalam membangun karakter yang bersifat praktis dan mudah untuk dimainkan namun sesuai dalam pembentukan karakter yang diharapkan. Selanjutnya peneliti menentukan model.

Adapun model permainan manipulatif yang telah di saring dan di expert jugsmen oleh tim ahli ada 6 item permainan yang mampu mengubah karakteristik siswa SDN 106164 Sambirejo Timur Tembung hal ini terbukti dari kuesioner angket yang dibagikan sebelum dan sesudah penelitian. Bentuk dan variasi permainan keterampilan manipulatif yang dikembangkan dalam pembentukan karakter adalah sebagai berikut:

a. Melompat



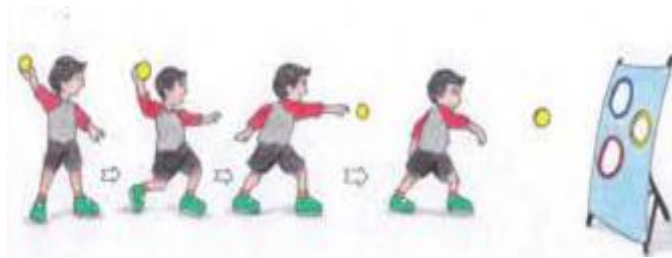
Gambar 2. Latihan melompat

Pada gambar diatas dapat kita lihat salah stu keterampilan gerak manipulatif adalah melompat, dan gambar diatas ilustrasi siswa untuk melakukan gerak manipulatif keterampilan melompat dan siswa diperintahkan untuk melompati ban yang telah disediakan dengan jarak yang disesuaikan antara ban satu dengan ban yang lain sehinga para siswa dapat mampu untuk melangkah kan kakinya dan melompati ban bekas tadi dengan baik dan benar.

Melompat merupakan gerakan yang dilakukan seseorang untuk berpindah dari satu titik ke titik tertentu yang menggekankan semua anggota tubuh dengan patokan utamanya adalah kedua kaki yang bergerak juga sebagai penopang tubuh agar tidak jatuh ketika berpindah atau melompat.

Manfaat melompat salah satunya adalah melatih keseimbangan tubuh agar gampang jatuh ketika sedang melakukan lompatan atau berjalan cepat ataupun ketika sedang tersandung batu. Tidak hanya melatih keseimbangan melompat juga melatih kekuatat otot tungkai agar mampu menopang tubuh dan melakukan aktifitas sehari hari. Melompat juga dapat menjadi inetraski social yang dilakukan siswa atau anak –anak dalam melakukan permainan sehingga permainan ketrampilan manipulatif diambil salah satunya adalah melompat tidak hanya melatih fisik namun juga membentuk karakter siswa yang lebih periang bekerja sama tim, dan mampu melakukan aktifitas fisik lainnya.

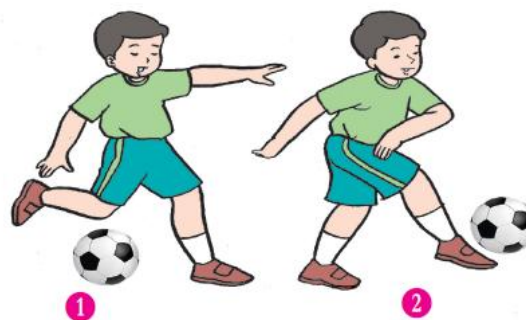
b. Melempar



Gambar 3. Melempar

Pada gambar diatas dapat dilihat gerak dasar manipulatif keterampilan melempar, disini diperlukan koordinasi antara tangan dan mata untuk melempar bola ke sasaran yang telah diberikan dengan jarak yang telah ditentukan sesuaikan sekitar 1-2 meter dari sasaran lempar yang telah disediakan agar lemparan bola sesuai dengan sasaran yang diperintahkan. Hal ini diperlukan konsentrasi yang tinggi agar bola bias masuk kedalam sasaran yang diberikan. Melempar merupakan gerakan yang dilakukan secara sistematis dan terpadu karena melempar memerlukan seluruh anggota tubuh dan dapat menyeimbangkan tubuh menjadi lebih baik. Maka dari itu melempar merupakan salah satu gerakan manipulatif yang sangat diperlukan dalam tumbuh kembang anak. Dalam melakukan gerakan melempar anak dapat belajar banyak hal yaitu dapat melakukan konsentrasi agar koordinasi antara mata dan tangan baik sehingga lemparan mengenai sasaran anak juga belajar tentang gravitasi dan sifat benda karena jika melempar sesuatu benda maka dia akan jatuh kebawah. Tidak hanya itu dalam melakukan permainan dengan unsur melempar anak dapat mempelajari keterampilan social seperti bernegosiasi, bergiliran atau melatih kesabaran dan mampu melakukan kerjasama tim untuk memenangkan permainan yang diberikan sehingga diharapkan anak tumbuh menjadi sosok yang mudah bergaul dan memiliki banyak teman.

c. Menendang

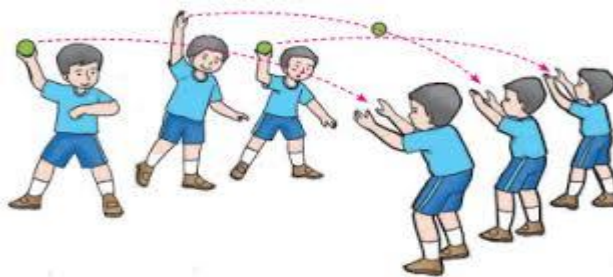


Gambar 4. Menendang

Pada gambar diatas dapat diliat gerak dasar manipulatif keterampilan menendang yang dilakukan secara individu dengan sasaran adalah gawang atau bias dikodifikasi dengan kaleng

yang diletakkan di dekat gawang dengan jarak 2 meter lalu siswa SD menendang bola tersebut dengan mengenai sasaran yaitu kaleng, jika kaleng tersebut jatuh semua tidak ada yang berdiri maka cara menendang nya gerak dasar manipulatifnya berjalan dengan baik. Menendang merupakan kegiatan yang menggunakan kekuatan otot kaki, dengan berbagai manfaat yang diberikan yaitu dengan menendang anak dapat meningkatkan kebugaran jasmaninya karena anak menendang bola ke teman dan teman tersebut balik untuk menendang bola. Dalam permainan ini juga dibutuhkan konsentrasi dan melatih koordinasi antara kaki dan mata. Sama halnya dnegan melempar, menendang juga memberikan banyak manfaat kepada anak baik digunakan dalam kehidupan sehari hari maupun dalam kegiatan penjas disekolah. Dengan menendang dapat menjadikan siswa atau anak saling berinterasi antara satu dan lainnya. Dlam menendang juga daoat meningkatkan kinerja otak karena dituntut untuk melakukan gerakan dengan cepat dan mampu mengambil keputusan dilapangan. Kondisi ini dapat melatih kinerja otak pemain. Maka itu, menendang bola menjadi sarana menguji kecepatan dan ketepatan berpikir.

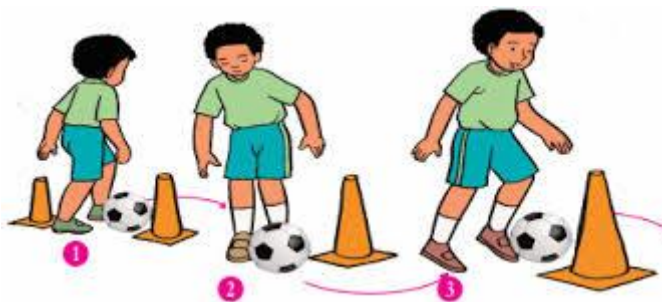
d. Lempar tangkap



Gambar 5. Lempat Tangkap

Jika sebelumnya siswa diperintahkan untuk melempar saja dengan koordinasi mata dan tangan namun sasarannya adalah benda mati, kali ini siswa dituntut untuk melempar dan menangkap dengan sasaran nya adalah teman sejawat sehingga siswa dapat memberikan respon yang baik kepada teman sejawat, keterampilan lempar tangkap ini diberikan kepada setiap siswa dengan jumlah 10kali melempar dan 10 kali menangkap. Permainan lempar tangkap merupakan bentuk permainan yang dilakukan bersama sama teman sejawat yang dapat melatih konsentrasi dan mengoptimalkan kemampuan koordinasi mata tangan agar dapat menstimulus anak dengan kemampuan menangkap dan melempar. Banyak manfaat didapat dari permainan lempar tangkap tidak hanya secara fisik didapat namun secara social juga mendapat manfaat yang baik, seperti mampu melakukan kerja sama tim, menjadi pribadi yang lebih peka terhadap keadaan dan mampu melakukan kegiatan dalam satu waktu. Tidak hanya menangkap namun juga mampu melempar sesuai dengan sasaran yang di arahkan sehingga anak-anak menjadi lebih bersemangat.

e. Menendang melewati Kun



Gambar 6. Menendang Melewati Kun

Jika tadi gerakan menendang kearah gawang atau sasaran kaleng maka gerakan manipulatif keterampilan menendang kali ini lebih divariasikan dengan melewati kun, membawa bola melewati kun lalu menendang kearah gawang. Permainan ini dilakukan setiap orang sebanyak 5 kali membawa bola dan melewati kun lalu menendang kearah gawang, hal ini digunakan untuk melatih koordinasi kaki dan mata agar lebih seimbang. Permainan menendang melewati kun menjadikan gerakan manipulatif yang multigerak dimana para siswa diharapkan mampu menendang sekaligus mampu menggiring bola melewati kun yang disediakan secara zig zag. Anak di stimulasi untuk bergerak dan mengotimalkan koordinasi mata dan kaki untuk bergeak membawa bola menuju garis finis dengan melewati kun yang di tentukan. Hal ini menjadikan para siswa dipaksa untuk bersabar dan berani percaya diri untuk membawa bola menuju garis finis dengan melewati rintangan yang telah diberikan. Secara social siswa dapat berinteraksi kepada teman sejawat dan memberikan motivasi kepada teman untuk dapat mampu melewati rintangan yang dihadapi.

f. Lompat Tali



Gambar 7. Lompat Tali

Jika gerakan tadi dilakukan dengan melompat ban antara satu dengan yang lain, maka kali ini gerakan manipulatif yang diberikan lebih kompleks dengan menggunakan lompat tali yang dilakukan dengan teman sejawat setiap anak diberikan kesempatan melakukan permainan lompat tali sebanyak 10 kali dengan mendarat kaki satu sebanyak 5 kali dan mendarat dengan kedua kaki sebanyak 5kali. Permainan ini melatih koordinasi mata dan kaki dan melatih kekuatan otot tungkai. Permainan ini mengabungkan permainan tradisional ke dalam

permainan manipulatif untuk membentuk kekuatan otot tungkai dan menjadikan para siswa menjadi lebih aktif dalam melakukan komunikasi antara sesama teman sejawat dan mampu memahami dan menilai sesama teman. Dalam melakukan kegiatan ini para siswa membutuhkan dua teman dalam melakukan gerakan tali agar dapat dilompati sehingga dapat dimainkan dengan tujuan dari permainan ini adalah siswa mampu melompat dan menjaga keseimbangannya dengan baik dan benar.

Selanjutnya maka dilakukan pengambilan data dengan memberikan kuesioner. Kuesioner yang diberikan saat penelitian dan sebelum penelitian agar dapat melihat kemajuan dari karakter siswa sebelum dan setelah dilaksanakan penelitian dilakukan, dan didapat beberapa kemajuan yang signifikan dari siswa SDN 106164 Sambirejo Timur Tembung, dengan beberapa karakter yang dibentuk salah satunya berupa kedisiplinan, jiwa kepemimpinan, saling mengahragai satu samalain dan lain sebagainya. Hasil analisis kebutuhan tersebut dapat diketahui bahwa: (1) 90% siswa sangat suka dengan pelajaran olahraga, (2) Lebih dari 80% siswa sangat suka dengan olahraga dengan bentuk-bentuk permainan, (3) lebih dari 70% siswa sering terlambat ketika mengganti baju olahraga (4) 84% siswa tidak pernah mendapatkan kesempatan untuk melakukan pemanasan mandiri selalu komando dari guru (5) 80% siswa suka menertawakan siswa lain ketika siswa tersebut melakukan kesalahan.

Data penilaian dari 25 responden/siswa sebelum diberikan bentuk permainan keterampilan manipulatif dengan karakter yang lama ditunjukkan pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Hasil Penilaian karakter sebelum diberikan permainan Keterampilan Manipulatif.

Nama	Total PENILAIAN	Nilai Maksimum	Nilai	x 100%	Katagori
1	50	90	0,55	55	Cukup
2	62	90	0,68	68	Baik
3	58	90	0,64	64	Cukup
4	60	90	0,66	66	Baik
5	50	90	0,55	55	Cukup
6	50	90	0,55	55	Cukup
7	55	90	0,61	61	Cukup
8	60	90	0,66	66	Baik
9	70	90	0,77	77	Baik
10	50	90	0,55	55	Cukup
11	60	90	0,66	66	Baik
12	70	90	0,77	77	Baik
13	50	90	0,55	55	Cukup
14	60	90	0,66	66	Baik

15	70	90	0,77	77	Baik
16	50	90	0,55	55	Cukup
17	60	90	0,66	66	Baik
18	70	90	0,77	77	Baik
19	50	90	0,55	55	Cukup
20	60	90	0,66	66	Baik
21	70	90	0,77	77	Baik
22	50	90	0,55	55	Cukup
23	60	90	0,66	66	Baik
24	70	90	0,77	77	Baik
25	50	90	0,55	55	Cukup
JMH	1465				
%	58.6				

Menghitung rata-rata angket sebelum diberikan bentuk permainan keterampilan gerak manipulatif pertama harus ditentukan skor ideal untuk model permainan tersebut :

$$\text{Skor idealnya} : 10 \times 1 \times 9 \times 10 = 900$$

Keterangan :

10 : skor jawaban tertinggi

1 : satu butir instrumen

9 : Sembilan item tahapan gerakan

10 : Sepuluh orang responden

Berdasarkan tabel diatas diperoleh jumlah data = 1465. Dengan demikian efektifitas secara keseluruhan = $1465 : 900 = 1,62$ atau 62% dari kriteria yang diharapkan.

Tabel 2. Hasil Penilaian Hasil Penilaian karakter sesudah diberikan permainan Keterampilan Gerak Manipulatif

Nama	Total Penilaian	Nilai Maksimum	Nilai	x 100%	Katagori
1	70	90	0,77	77	Baik
2	80	90	0,88	88	Bak Sekali
3	65	90	0,72	72	Baik
4	81	90	0,9	90	Bak Sekali
5	65	90	0,72	72	Baik
6	70	90	0,77	77	Baik
7	63	90	0,7	70	Baik
8	81	90	0,9	90	Bak Sekali
9	85	90	0,94	94	Bak Sekali
10	80	90	0,88	88	Bak Sekali
11	63	90	0,7	70	Baik
12	81	90	0,9	90	Bak Sekali
13	85	90	0,94	94	Bak Sekali
14	80	90	0,88	88	Bak Sekali
15	63	90	0,7	70	Baik

16	81	90	0,9	90	Bak Sekali
17	85	90	0,94	94	Bak Sekali
18	80	90	0,88	88	Bak Sekali
19	63	90	0,7	70	Baik
20	81	90	0,9	90	Bak Sekali
21	85	90	0,94	94	Bak Sekali
22	80	90	0,88	88	Bak Sekali
23	63	90	0,7	70	Baik
24	81	90	0,9	90	Bak Sekali
25	85	90	0,94	94	Bak Sekali
JMH	1896				
%	75				

Menghitung rata-rata angket karakter yang telah diberikan bentuk permainan keterampilan gerak manipulatif, pertama harus ditentukan skor ideal untuk model permainan tersebut :

Skor idealnya : $10 \times 1 \times 9 \times 10 = 900$

Keterangan :

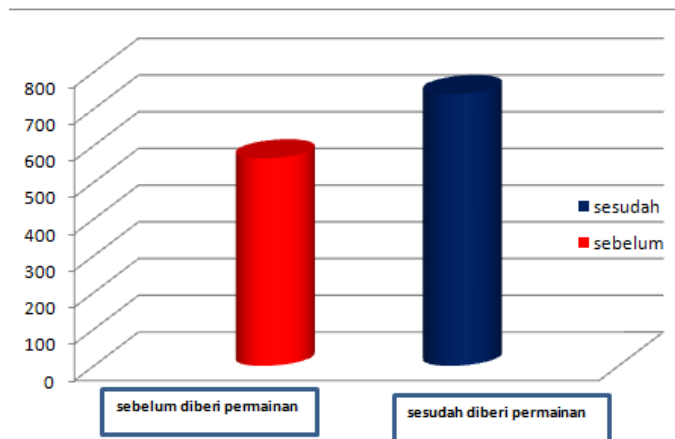
- 10 : skor jawaban tertinggi
- 1 : satu butir instrumen
- 9 : Sembilan item tahapan gerakan
- 10 : Sepuluh orang responden

Berdasarkan tabel diatas diperoleh jumlah data = 1896. Dengan demikian efektifitas model permainan secara keseluruhan = $1896 : 900 = 0,82$ atau 82,2% dari kriteria yang diharapkan.

Tabel 3. Perbandingan Model permainan keterampilan manipulatif sebelum dan sesudah

Sebelum diberikan permainan keterampilan manipulatif	Aspek-aspek Penilaian	Sesudah diberikan permainan keterampilan manipulatif
1465	Urutan Pelaksanaan Gerakan	1896
58,5	Rata-rata	75

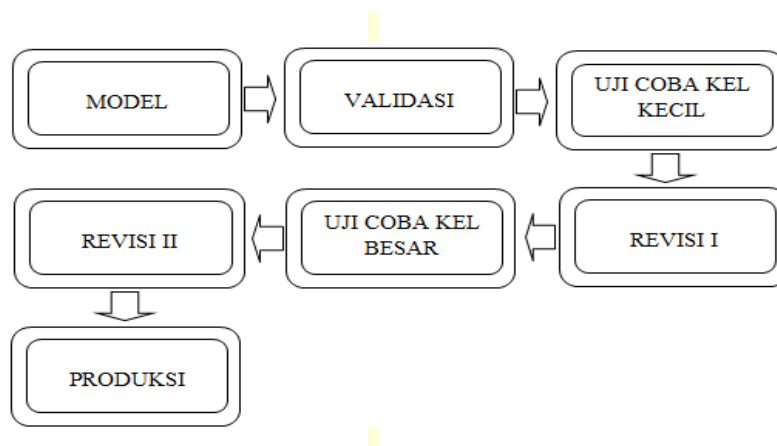
Dapat dilihat pada diagram berikut ini perbandingan antara sebelum dan sesudah diberikan permainan keterampilan gerak manipulatif pada siswa SDN 106164 Sambirejo Timur Tembung dapat dilihat karakter yang diharapkan dengan signifikan dapat meningkat sesuai yang diharapkan. Berikut adalah diagram batang dari bentuk karakter yang dibangun dari model permainan keterampilan gerak manipulatif



Gambar 8. Perbandingan Model permainan keterampilan manipulatif sebelum dan sesudah

3. Development

Development atau tahap pengembangan memiliki tujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari pakar. Desain tahap ini meliputi:



Gambar 9. Desain Pengembangan

Validasi.

Validasi adalah sebuah langkah atau usaha dalam melihat kelayakan Model permainan yang telah di desain baik berupa tampilan ataupun isi dari model itu sendiri. Uji validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk sebelum dilakukan tahapan selanjutnya. Uji validasi dalam penelitian ini dilakukan oleh 3 orang ahli yakni 2 orang dosen pembelajaran Olahraga Rekreasi dan 1 Orang ahli dosen matakuliah Psikologi pembelajaran. Validasi oleh ahli akan menghasilkan data serta saran yang digunakan untuk perbaikan kuesioner pertanyaan seputar karakter siswa yang diharapkan pada tahap pertama sedangkan dua orang

dosen olahraga rekreasi akan menghasilkan saran dalam ranah isi/materi dalam permainan Keterampilan Manipulatif.

Ujicoba Kelompok Kecil

Ujicoba kelompok kecil dilakukan di sekolah lain pada kelas yang sama dari kelas 3-5 yang memiliki karakteristik yang sama dengan kelas yang menjadi subjek utama dalam penelitian ini dengan pemilihan siswa secara random sampling agar mendapat pemerataan dari kelas 3-5 SD. Adapun kelas yang diambil dalam ujicoba kelompok kecil ini adalah siswa SDN 060952 Medan Labuhan yang telah mendapatkan materi yang sama yakni permainan Keterampilan gerak dasar Manipulatif. Pelaksanaan kegiatan dalam ujicoba ini berupa penyebaran kuesioner dan pelaksanaan permainan Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif. Dari penyebaran dan pelaksanaan permainan gerak dasar Manipulatif tersebut peneliti dapat mengambil data berupa kelayakan dan keefektifan produk yang nantinya akan di ujikan dalam subjek sebenarnya.

Revisi oleh para pakar

Pakar dalam kegiatan ini merupakan kunci utama dalam kesempurnaan produk yang di desain, dari pendapat dan penilaian pakar yang berkompeten akan menghasilkan produk yang berkompeten pula. Revisi pakar diperlukan setelah kegiatan ujicoba kelompok kecil dilakukan, untuk dapat melihat secara langsung kebermanfaatan dan kegunaan dari produk yang dikembangkan.

Ujicoba Kelompok Besar

Pada tahap selanjutnya adalah uji kelayakan pada subjek yang sebenarnya, yaitu siswa kelas 3-5 SDN 106164 Sambirejo Timur Tembung berjumlah 25 orang. Dari beberapa tahapan yang telah dilalui maka produk atau permainan gerak dasar Manipulatif akan disebar pada siswa untuk diujikan dan dinilai kebermanfaatan, keefesienan serta kepraktisan dalam penggunaannya

Revisi II oleh para pakar

Revisi kedua merupakan revisi akhir sebelum produk disebarkan secara luas.

Produksi

Tahap produksi adalah tahap akhir pembuatan permainan setelah serangkaian tahapan dan revisi yang telah dilalui. Tahap ini produk sudah dinyatakan siap pakai dan sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

Andri Arif Kustiawan, dkk. (2019) Peningkatan Hasil Belajar Gerak Dasar Manipulatif Menggunakan Modifikasi Alat Bantu Pembelajaran Sederhana Di Sekolah Dasar.

- Anshel, M.H., & Lidor, R. (2012). Talent detection programs in sport: the questionable use of psychological measures. *Journal of Sport Behavior*, 35, 3.
- Azwar, Saifuddin. (2013). *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta: PustakaPelajar Offset.
- Agustin, Mubiar. (2008). *Mengenali dan Mengembangkan Potensi Kecerdasan Jamak Anak Usia Taman Kanak-kanak/ Raudhatul Athfal*. Bandung: Rizqipress
- Azizah., N., I. (2018). Pengaruh Permainan Lempar Bola Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-6 Tahun di Tk Mardisi Kepuhrejo. (Skripsi). IAIN Tulungagung
- Beswick, Bill. (2010). *Focused for soccer (2nd ed.)*. Champaign, Illinois: Human Kinetics Publishers, Inc.
- Bridle, Bob. (2011). *Essentials soccer skills: key tips and techniques to improve your game*. New York City: DK Publishing.
- Catur, D., & Abady, A. N. (2020). PENGEMBANGAN MODEL GAME OUTDOOR ACTIVITIES TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER PADA SISWA SDN 067250 MABAR. *Visipena*, 11(2), 352-363.
- Coyle, Daniel. (2009). *The talent code: greatness isn't born, it's grown, here's how*. New York City: Bantam Dell, A Division of Random House, Inc.
- Dedy Agung Nugroho,dkk.(2016). Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Manipulatif Melempar dan Menangkap Bola melalui Media Visual pada Siswa SDLB-B (Tunarungu) SLB Negeri Sragen. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*. Volume 6. Nomor 1. Edisi Juni 2016
- Rifa, dkk (2020). Permainan Bola Terhadap perkembangan Gerak Manipulatif anak usia 4-5 Tahun. *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol.4 No. 2, Desember 2020 page 273-284
- Tri Sutrisno.(2019). Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Materi Gerak Dasar Manipulatif Kelas 2 Sekolah Dasar Menggunakan Pendekatan Tpsr (Teaching Personal And Social Responsibility). Skripsi unes