

PERMAINAN MOTORIK UNTUK SEKOLAH DASAR

Setiya Yunus Saputra & Frendy Aru Fantiro

Prodi Pendidikan Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
setiyayunus@gmail.com

Abstrak

Dengan memperhatikan tumbuh kembang serta kematangan anak yang terus melaju dengan cepat, pendidikan jasmani menjadi sarana utama untuk mengembangkan motorik siswa. Mengingat bahwa usia anak-anak adalah usia bermain, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah permainan dari hasil memodifikasi beberapa permainan guna menyesuaikan dengan gerak motorik siswa Sekolah Dasar. Selain itu, langkah ini diharapkan mampu memberikan bekal kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan (research and development) dari Arikunto (2007) yang terdiri dari tujuh langkah, yaitu: (1) Penelitian dan pengumpulan Pengukuran kebutuhan, (2) Perencanaan (3) Pengembangan draft produk (4) Uji coba lapangan awal. (5) Merevisi hasil uji coba. (6) Uji coba lapangan. (7) Penyempurnaan produk. Setelah melalui tahapan uji ahli dan beberapa revisi, penelitian ini menghasilkan 6 permainan antara lain Match Ball, crawl shooter, speed bowling, Healty Heart, Traditional game dan Balancing. Semua permainan tersebut dikemas menjadi satu dalam Monopoly skill game. Permainan ini menjadi salah satu langkah strategi penguatan lima karakter dalam pendidikan yaitu nasionalisme, integritas, kemandirian, religius dan gotong royong yang dapat membentuk nilai-nilai karakter positif yakni rasa tanggung jawab, adil, jujur, peduli dan rasa hormat.

Kata kunci: permainan, perkembangan motorik, *monopoly skill game*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kunci kemajuan bangsa, bukan sumber daya alam, banyaknya penduduk, kepemilikan modal ataupun teknologi. Hal ini juga disadari oleh seluruh negara di dunia sehingga diperlukan satu terobosan untuk mempercepat, mempermudah atau membuat murah rumah pendidikan. Sayangnya hal tersebut belum menjadi prioritas utama bagi bangsa Indonesia yang memiliki jumlah penduduk sekitar 255,993,674 jiwa (<http://www.negeripesona.com/2015/10/jumlah-penduduk-indonesia-dan-daftar-5.html>).

Pendidikan harus sudah dimulai sejak usia dini supaya tidak terlambat sehingga penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan pada usia dini.

Salah satu ciri dari makhluk hidup adalah bergerak. Begitu juga dengan manusia, bergerak merupakan salah satu kebutuhan dalam kehidupan. Oleh karena manusia selalu membutuhkan untuk bergerak, maka dalam dunia pendidikan gerak digunakan menjadi salah satu media untuk mendidik. Sehingga dengan memenuhi salah satu kebutuhan hidup, sekaligus dapat memberikan pendidikan pada seseorang.

Pendidikan jasmani adalah suatu pendidikan yang dilakukan dengan memanfaatkan gerak sebagai media atau alatnya. Dalam pendidikan jasmani tersebut harus mencakup seluruh aspek pendidikan, baik psikomotorik, kognitif, serta aspek afektif. Akan tetapi seringkali pendidikan jasmani menekankan pada aspek psikomotoriknya, karena aspek psikomotorik tersebut yang digunakan untuk memberikan pendidikan dan mengembangkan aspek yang lain.

Sesuai dengan tujuan Pendidikan Jasmani adalah (a) mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih, (b) meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, (c) meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, (d) meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, (e) mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis, (f) mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan, (g) memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif (Permendiknas No. 23 Tahun 2006).

Dalam pembelajaran penjas pemahaman masyarakat pada umumnya adalah pembelajaran yang hanya melakukan aktivitas fisik saja (psikomotorik). Sehingga ada suatu pernyataan dikalangan guru penjasorkes bahwa semua guru bisa mengajar mata pelajaran penjasorkes di sekolah. Sehingga dalam proses pelaksanaan pembelajaran penjas hanya selalu melakukan aktivitas fisik saja, padahal domain kognitif dan afektif juga sangat berpengaruh dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah, khususnya sekolah dasar. Karena pembelajaran penjas dalam pendidikan dasar sangat erat kaitannya dengan perkembangan motorik siswa. Bisa dikatakan bahwa usia sekolah dasar adalah pondasi utama dalam mengembangkan kemampuan motorik peserta didik.

Dilihat pada aktivitas siswa di sekolah dasar, dapat diperhatikan secara seksama, sebenarnya siswa – siswa di sekolah dasar kegiatan sehari – harinya disaat istirahat di sekolah selalu diisi dengan aktivitas bermain yang dinamis dari aktivitas fisik yang mereka lakukan nampak jelas bahwa mereka selalu bergerak dengan keterampilan, kecepatan, kecekatan dan kekuatan yang mereka miliki sendiri. Mereka dapat berlari kencang manakala mengejar temannya ataupun mengejar bola, mereka juga dapat beraktivitas berlama – lama seolah tak kenal lelah serta cekatan dalam menghindar maupun mengejar lawannya. Bila demikian halnya, mengapa pembelajaran penjas di sekolah tidak dikemas sesuai dengan karakteristik perkembangan motorik siswa melalui modifikasi-modifikasi permainan yang berkaitan dengan gerak motorik siswa Sekolah Dasar sehingga dapat memberikan bekal kemampuan gerak dasar khusus sesuai dengan karakteristik kebutuhan gerak dalam kemampuan gerak dan dapat memberikan kontribusi kepada anak didik dalam mengembangkan kemampuan gerak dasar.

TINJAUAN PUSTAKA

Pendidikan jasmani

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan dan pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Tujuan pendidikan jasmani bukan aktivitas jasmani itu sendiri, tetapi untuk mengembangkan potensi siswa melalui aktivitas jasmani. Pada awalnya teori pendidikan jasmani menggunakan istilah “Pengetahuan Umum Pendidikan Jasmani”, karena pendidikan jasmani dianggap tidak memenuhi syarat sebagai ilmu yang dapat berdiri sendiri oleh karena proses dan isi pendidikan jasmani pun tidak jelas atau belum dirumuskan.

Penyelenggaraan pendidikan jasmani di sekolah dasar berpotensi untuk mengembangkan peserta didik ke arah yang lebih optimal, karena dengan pendidikan jasmani peserta didik akan memperoleh tempat yang paling tepat untuk mengungkapkan kesan pribadi, ungkapan yang kreatif, serta memiliki pengetahuan dan pemahaman terhadap gerak manusia. Depdiknas (2006) menyatakan bahwa penjasorkes merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesegaran jasmani,

keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Sedangkan menurut (Rusli Lutan, 2000) pendidikan jasmani adalah Penjas merupakan wahana dan alat untuk membina anak agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup.

Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut. Sebagian orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas belajar dan menjadikan rendahnya kemampuan intelektual anak. Pendapat ini kurang begitu tepat dan bijaksana, karena beberapa ahli psikologi dan ahli perkembangan anak sepakat bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan anak.

Menurut Moeslichatoen (dalam Simatupang, 2005), bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Bermain akan memuaskan tuntutan perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial, nilai-nilai dan sikap hidup.

Bermain menurut Mulyadi (dalam Mariani, 2008), secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat lima pengertian bermain.

- a. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak
- b. Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasi lebih bersifat intrinsik
- c. Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak
- d. Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak
- e. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Permainan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Susanna Miliar et al; Garvey; Rubin; Fein; dan Vendenberg (dalam Rahardjo, 2007) mengungkapkan adanya beberapa ciri kegiatan permainan, yaitu: a.) Dilakukan berdasarkan motivasi instrinsik, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri. b) Perasaan dari 12 orang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi positif. c) Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktifitas ke aktivitas lain. d) Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhirnya. e) Bebas memilih, ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak kecil f.) Mempunyai kualitas pura-pura. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkan dari kehidupan nyata sehari-hari.

Permainan dimainkan dengan membutuhkan banyak keterikatan dan banyak energy, lebih kuat dan serius daripada bermain, dan lebih memungkinkan memberikan penghargaan terhadap pemenuhan keberhasilan. Oleh karena itu, permainan dapat didefinisikan sebagai aktivitas yang dibatasi oleh aturan – aturan yang lengkap dan terdapat suatu kontes diantara para pemain agar supaya menghasilkan hasil yang dapat diprediksi.

Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak dan *spinal cord*. Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang

menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh. Contohnya kemampuan duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dsb. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Misalnya kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, mengunting, menulis dsb (Endah. perkembangan Motorik Anak. <http://parentingislami.wordpress.com>)

Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Pada dasarnya, perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Sehingga, setiap gerakan sesederhana apapun, adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan system dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Perkembangan kemampuan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan jasmani yang terkoordinasi antar pusat syaraf, urat syaraf dan otot. (Samsudin, 2008)

Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Pada dasarnya, perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Sehingga, setiap gerakan sesederhana apapun, adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan system dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Perkembangan kemampuan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan jasmani yang terkoordinasi antar pusat syaraf, urat syaraf dan otot. (Samsudin, 2008).

Nilai karakter

Terdapat lima nilai karakter utama yang bersumber dari pancasila, yang menjadi prioritas pengembangan gerakan PPK, yaitu religius, nasionalisme, integritas, kemandirian, dan gotong royong. Masing-masing nilai tidak berdiri dan berkembang sendiri-sendiri tetapi saling berinteraksi satu sama lain, berkembang secara dinamis, dan membentuk keutuhan pribadi. Nilai karakter religius mencerminkan keberimanan terhadap Tuhan yang Maha Esa yang diwujudkan dalam perilaku melaksanakan ajaran agama dan kepercayaan yang dianut, menghargai perbedaan agama, menjunjung tinggi sikap toleran terhadap pelaksanaan ibadah, agama dan kepercayaan lain, hidup rukun dan damai dengan pemeluk agama lain. Nilai karakter nasionalis merupakan cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa, menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya. Nilai karakter integritas merupakan nilai yang mendasari perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, memiliki komitmen dan kesetiaan pada nilai-nilai kemanusiaan dan moral. Nilai karakter mandiri merupakan sikap dan perilaku tidak bergantung pada orang lain dan mempergunakan segala tenaga, pikiran, waktu untuk merealisasikan harapan, mimpi, dan cita-cita. Nilai karakter gotong royong mencerminkan tindakan menghargai semangat kerja sama dan bahu membahu menyelesaikan persoalan bersama, menjalin komunikasi dan persahabatan, memberi bantuan/pertolongan pada orang-orang yang membutuhkan. (<https://ristekdikti.go.id/siaran-pers-kemendikbud-penguatan-pendidikan-karakter-pintu-masuk-pembenahan-pendidikan-nasional>)

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian dan Pendekatan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan (*research and development*) dari Borg dan Gall (1983: 475) yang terdiri dari sepuluh langkah, yaitu: (1) Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*). Pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai. (2) Perencanaan (*planning*). Menyusun rencana

penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas. (3) Pengembangan draft produk (*develop preliminary form of product*). Pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi. (4) Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*). Selama uji coba diadakan pengamatan, dan wawancara (5) Merevisi hasil uji coba (*main product revision*). Memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba. (6) Uji coba lapangan (*main field testing*). (7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operational product revision*). Menyempurnakan produk hasil uji lapangan.

Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Instrument Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan wawancara guna melihat kebermaknaan permainan

b. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sesuai dengan pernyataan Arikunto, 2010:274 adalah metode dokumentasi. Metode dokumentasi adalah metode dengan mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti dan, dll

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tujuan penelitian dan pengembangan, hasil penelitian ini terdiri dari tiga aspek yaitu: 1) analisis kebutuhan; 2) pengembangan produk; 3) uji coba kelompok

Analisis Kebutuhan

Untuk mengetahui permasalahan – permasalahan yang terjadi di lapangan terutama berkaitan dengan proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, serta bentuk pemecahan dari permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan analisis kebutuhan. Kegiatan ini dilakukan dengan cara menganalisis apa yang terjadi sesungguhnya di lapangan, melakukan observasi pembelajaran dan melakukan studi pustaka / kajian literatur.

Sesuai dengan kompetensi dasar pada materi dasar gerak dasar disebutkan bahwa siswa dapat mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai – nilai yang terkandung didalamnya. Selama ini, pembelajaran olahraga dilakukan tanpa melakukan sesuatu variasi dan pengembangan model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berusaha mengembangkan permainan melalui permainan *monopoly skill game* bagi siswa SD. Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan nanti dapat membawa suasana pembelajaran yang inovatif, dan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan serta dapat memotivasi peserta didik untuk lebih berpeluang mengeksplorasi gaya bermain dan dapat bergerak secara luas dan bebas sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimiliki, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa.

Pengembangan Produk

Pengembangan produk dilakukan dengan evaluasi dari ahli. Evaluasi ahli terhadap produk ini terdiri atas dua subjek yaitu ahli 1 dan 2. Berdasarkan hasil analisis data, dapat diketahui bahwa dari keseluruhan hasil evaluasi oleh dua subjek yaitu memperoleh hasil “baik” sehingga pengembangan permainan *monopoly skill game* dapat digunakan untuk siswa SD

Uji Coba Lapangan

Kegiatan uji lapangan dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 12 subjek penelitian. Hasil analisis data uji coba kelompok kecil dengan keterangan “baik sekali” sehingga dapat dilanjutkan ke uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar tersebut dilakukan oleh 30 subjek. Uji coba kelompok besar dilakukan oleh 30 subjek penelitian. Hasil analisis data uji coba kelompok besar dengan keterangan “baik sekali” sehingga pengembangan permainan *monopoly skill game* dapat digunakan untuk siswa SD.

Hasil Revisi Produk

Berdasarkan evaluasi ahli dan uji coba lapangan, maka terjadi perubahan pada produk pengembangan. Hasil dari perubahan produk tersebut berupa permainan. Di dalam buku panduan tersebut terdapat beberapa gerak dasar yang menarik dari variasi permainan tersebut. Secara garis besar perubahan pada produk pengembangan berdasarkan evaluasi ahli yaitu tambahkan cara melakukan permainan, tambahkan ketentuan yang harus ditaati dalam melakukan permainan dan pilihlah gerak dasar yang mudah dilakukan dengan memperhatikan keamanan siswa SD

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian bahwa dibutuhkan pengembangan permainan yang dapat digunakan untuk siswa SD. Setelah itu peneliti mengembangkan produk tersebut. Pengembangan produk di evaluasi oleh dua ahli. Dari kedua ahli tersebut memperoleh hasil “baik” sehingga pengembangan permainan dapat di uji cobakan. Uji coba lapangan dilakukan dengan dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil uji coba lapangan diperoleh hasil “baik sekali” sehingga pengembangan permainan dapat digunakan untuk siswa SD.

Berdasarkan pengembangan produk yang dikembangkan melalui uji ahli dan uji lapangan maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa keseluruhan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat digunakan untuk siswa SD. Produk pengembangan yang dihasilkan mempunyai beberapa kelebihan. Spesifikasi produk yang telah dikembangkan yaitu permainan terdiri dari enam permainan, antara lain *Match Ball*, *crawl shooter*, *speed bowling*, *Healty Heart*, *Traditional game* dan *Balancing*. Keenam permainan tersebut mudah dan aman dilakukan untuk siswa SD serta terdapat langkah-langkah dan gambar yang menunjang sehingga pembelajaran semakin mudah dipahami.

Selain itu, keenam permainan tersebut dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter pada siswa. Melalui permainan tersebut banyak nilai karakter positif yang dapat terbentuk, siswa akan memiliki rasa tanggung jawab (tepat waktu saat berlatih, mempersiapkan diri sendiri untuk menjadi yang terbaik), fair (adil pada semua pemain, memberikan kesempatan kepada pemain lain) dan jujur (mengakui kesalahan). Nilai-nilai peduli (membantu kawan setim untuk bermain terbaik, mendukung kawan setim), rasa hormat (menghormati peraturan permainan, menghormati lawan bermain) dan adil (memberi kesempatan pada pemain lain, bermain dengan mengikuti peraturan) juga dapat diperoleh melalui keenam permainan tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan pada pengembangan yang telah dilakukan, ditemukan bahwa pembelajaran yang dikemas menarik dan kreatif dibutuhkan oleh guru dan siswa. Produk yang telah dikembangkan bisa digunakan untuk guru maupun siswa berdasarkan uji produk terhadap evaluasi ahli.

Selain itu, permainan juga menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk pembelajaran siswa Sekolah Dasar dengan materi yang mudah dilakukan dan telah disesuaikan dengan usia sekolah dasar. Permainan ini juga menjadi salah satu langkah strategi penguatan lima karakter dalam pendidikan yaitu nasionalisme, integritas, kemandirian, religius dan gotong royong. Nilai-nilai karakter positif yang dapat terbentuk melalui permainan *Match Ball*, *crawl shooter*, *speed bowling*, *Healty Heart*, *Traditional game* dan *Balancing* yaitu, siswa dapat memiliki rasa tanggung jawab, fair, jujur, peduli rasa hormat dan adil. Oleh karena itu, untuk meningkatkan nilai karakter pada siswa diharapkan guru bisa mengajarkan permainan tersebut di sekolah dan meningkatkan minat siswa dalam berolahraga.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran yaitu: 1) saran pemanfaatan yakni perlu dipertimbangkan situasi dan kondisi sarana dan prasarana yang ada, bagi guru penjasorkes seharusnya memberikan materi secara bertahap dan dengan pembelajaran yang menarik; 2) Saran diseminasi yakni sebelum buku ini disebarluaskan, produk di evaluasi oleh ahli yang berguna untuk penyempurnaan produk dan produk harus disosialisasikan kepada guru pendidikan jasmani agar guru pendidikan jasmani dapat menerapkan pembelajaran yang telah dikembangkan kepada siswa; 3) Saran pengembangan lebih lanjut yakni untuk subjek penelitian dilakukan pada subyek yang lebih luas lagi sebagai uji coba kelompok, kegiatan penelitian bias dilakukan di sekolah-sekolah lain yang memiliki kesamaan dengan subyek penelitian, dan dalam menyebarkan pengembangan produk, sebelum disebarluaskan sebaiknya produk ini dievaluasi kembali dan diuji

DAFTAR RUJUKAN

- Borg, W.R. & Gall, M.D. 2003. *Educational Research, An Introduction*. Fourth Edition. New York: Longman.
- Endah. *perkembangan Motorik Anak*. <http://parentingislami.wordpress.com> (<http://www.negeripesona.com/2015/10/jumlah-penduduk-indonesia-dan-daftar-5.html>).
- Evi, Ari Mariani. 2008. *Bermain dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini (Artikel)*. Diakses dari <http://deviarimariani.com/2008/06/12/bermain-dan-kreativitas-anak-usia-dini/>. Pada tanggal 10 Desember 2016. Jam 02.00 WIB.
- Nurhayai, Simatupang. 2005. Bermain sebagai Upaya Dini Menanamkan Aspek Sosila Bagi Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* 3, (1), 14-22.
- Permendiknas No. 23 Tahun 2006.
- Ristekdikti, 5 Nilai Utama Karakter Prioritas PPK (<https://ristekdikti.go.id/siaran-pers-kemendikbud-penguatan-pendidikan-karakter-pintu-masuk-pembenahan-pendidikan-nasional>).
- Samsudin. 2008. *Penbelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (SD/MI)*. Jakarta: Litera.
- Suharsismi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.