

PROSIDING

SNPO 2018

SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN OLAHRAGA

Peningkatan Mutu Guru Dan Pembelajaran
Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan
Berbasis Penelitian Nilai-Nilai Kearifan Lokal
Guna Mendukung Prestasi Olahraga Nasional

SABTU, 08 SEPTEMBER 2018
GEDUNG DIGITAL LIBRARY LANTAI IV
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN



Penyelenggara :
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan
Prodi Pendidikan Olahraga Pascasarjana Universitas Negeri Medan
Prodi Ilmu Keolahragaan Pascasarjana Universitas Negeri Medan



Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Olahraga Tahun 2018
FIK Unimed, 8 September 2018:
Digital Library , Universitas Negeri Medan

PROSIDING

SNPO 2018

Seminar Nasional Pendidikan Olahraga

Tema :

Peningkatan Mutu Guru Dan Pembelajaran
Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan
Berbasis Penelitian Nilai-Nilai Kearifan Lokal
Guna Mendukung Prestasi Olahraga Nasional

SABTU, 08 SEPTEMBER 2018
GEDUNG DIGITAL LIBRARY LANTAI IV
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

Narasumber :

Prof. Dr. Syawal Gultom, M.Pd. (Rektor Universitas Negeri Medan)
Prof. Dr. Tandiyo Rahayu, M.Kes. (Dekan FIK Universitas Negeri Semarang)
Dr. Phil. Ichwan Azhari, M.S. (Kepala PUSSIS Universitas Negeri Medan)
Dr. Ardi Nusri, M.Kes. AIFO. (Dosen FIK UNIMED)

THE
Character Building
UNIVERSITY



Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Medan



Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Olahraga Tahun 2018
FIK Unimed, 8 September 2018:
Digital Library , Universitas Negeri Medan

PROSIDING SNPO 2018 Seminar Nasional Pendidikan Olahraga

Tema :

**Peningkatan Mutu Guru Dan Pembelajaran
Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan
Berbasis Penelitian Nilai-Nilai Kearifan Lokal
Guna Mendukung Prestasi Olahraga Nasional**

Steering Comitee

Dr. Budi Valianto, M.Pd.
Drs. Suharjo, M.Pd.
Dr. Albadi Sinulingga, M.Pd.
Dr. Syamsul Gultom, SKM., M.Kes.
Drs. Mesnan, M.Kes.
Akbar Khusyairi Rambe, S.Pd.
Nasiruddin Daulay, S.Pd.

Organizing Comitee

Abdul Harris Handoko, S.Pd., M.Pd
Togi Parulian Tambunan, S.Pd.
Akbar Zahriali, S.Pd.
Rian Handika, S.Pd.
Sri Astuti, S.Pd.
Alan Alfiansyah Putra Karo-karo, S.Pd.

Editor : Dr. Nurhayati Simatupang, M.Kes.
Dr. Imran Akhmad, M.Pd.

Reviewer :

Dr. Sabaruddin Yunis Bangun, M.Pd. (Unimed)
Dr. Sukendo, M.Kes. (UNJA)
Dr. Syahrudin, M.Kes. (UNM)
Dr. Rahma Dewi, M.Pd. (Unimed)
Dr. Amir Supriadi, M.Pd. (Unimed)

Penerbit :

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan
Jl. Willièm Iskandar Pasar V Medan Estate Medan
Telp: 061-6625972
E-mail: fik@unimed.ac.id
Website: fik.unimed.ac.id

ISBN 978-602-53100-0-3

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun
tanpa ijin tertulis dari penerbit



KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayah yang telah diberikan kepada kita semua, sehingga buku Prosiding hasil Seminar Nasional Pendidikan Olahraga Tahun 2018 pada hari sabtu tanggal 08 September 2018 di Gedung Digital Library Universitas Negeri Medan dapat terwujud.

Buku ini memuat artikel dan hasil penelitian Bapak/Ibu guru / dosen / Mahasiswa Universitas Negeri Medan yang dikumpulkan dan ditata oleh tim dalam kepanitiaan Seminar Nasional Pendidikan Olahraga Tahun 2018. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini perkenankan kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Medan, Bapak Prof. Dr. Syawal Gultom, M. Pd. yang telah memfasilitasi semua kegiatan Seminar Nasional Pendidikan Olahraga ini.
2. Bapak/Ibu segenap panitia Seminar Nasional Pendidikan Olahraga, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikirannya demi suksesnya kegiatan ini.
3. Bapak/Ibu guru, dosen dan mahasiswa penyumbang artikel dan hasil penelitian dalam kegiatan ini.

Semoga buku ini dapat memberi kemanfaatan bagi kita semua, untuk kepentingan peningkatan mutu guru dan pembelajaran pendidikan Jasmani olahraga kesehatan berbasis penelitian nilai-nilai kearifan local guna mendukung prestasi olahraga nasional



Medan, September 2018
Dekan FIK UNIMED

Dr. Budi Valianto, M.Pd.
NIP. 19660520 199102 1 001



Pengaruh Variasi Permainan Pada Anak Usia Dini Untuk Peningkatan Kemampuan Otak <i>Haris Hdp</i>	63
Penerapan Gaya Mengajar Penemuan Terbimbing Dengan Media Modifikasi Bola Untuk Meningkatkan Hasil Belajar <i>Passing</i> Bawah Bola Voli <i>Mhd Fazar Afandi, Bangun Setia Hasibuan</i>	72
Efek Psikologis Pendidikan Jasmani Terhadap <i>Self Esteem</i> (Ditinjau Berdasarkan Identitas Sosial) <i>Yustinus Tarigan</i>	77
Pengembangan Bahan Ajar Inovatif PJOK Pada Materi Senam Lantai Untuk Meningkatkan Hasil Belajar <i>Bangun Saragih, Novita, Sanusi Hasibuan</i>	83
Aplikasi Permainan <i>Angry Bird</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Manipulatif <i>Atikah Rahman</i>	90
Pengaruh Pembelajaran Langsung, <i>Problem Solving, Attitude</i> Terhadap Hasil Belajar <i>Lay Up Shoot</i> <i>Janner Sanjaya</i>	96
Pengaruh Gaya Mengajar Periksa Diri, Inklusi Terhadap Hasil Belajar <i>Shooting</i> Sepak Bola <i>Muhammad Asrul, Ika Kusumasari</i>	102
Evaluasi Implementasi Kurikulum Berbasis KKNi Pada Jurusan PJKR FIK Unimed <i>Muhammad Supriadi Siregar</i>	106
Perbedaan Pengaruh Gaya Mengajar Dan Persepsi Kinestetik Terhadap Hasil <i>Passing</i> Sepak Bola <i>Daud Rivai Harahap</i>	112
Perbedaan Pengaruh Gaya Mengajar Dan Kemandirian terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok <i>Azwar Annas</i>	118
Analisis Kinerja Guru Pjok Sekolah Dasar Di Kota Sibolga Pasca Mengikuti Uji Kompetensi Guru (UKG) Tahun 2015 <i>Roiman D.T. Situmorang</i>	124
Pengaruh Gaya Mengajar Dan Perilaku Sosial Terhadap Hasil Belajar Dribbling Dalam Permainan Sepak Bola <i>Mhd. Syafi'i</i>	127



APLIKASI PERMAINAN *ANGRY BIRD* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GERAK MANIPULATIF

Atikah Rahman

Pascasarjana Universitas Negeri Medan

Abstrak. Penelitian dan pengembangan permainan *angry bird* ini untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar manipulative pada anak SD kelas II, secara khusus ada beberapa tujuan antara lain: 1) Untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang proses pelaksanaan pembelajaran gerak dasar manipulatif pada siswa SD. 2) Mengembangkan dan menerapkan permainan *angry bird* dalam meningkatkan hasil belajar gerak manipulatif pada siswa SD. 3) Memperoleh data empiris tentang efektivitas, efisiensi dan daya tarik hasil pengembangan permainan *angry bird* untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar manipulatif pada siswa SD. Waktu penelitian ini direncanakan selama satu bulan yaitu pada bulan Oktober 2018. Sasaran klien atau pengguna yang menjadi sasaran dalam penelitian pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar manipulatif pada anak SD kelas II dengan ujikelompok kecil 12 orang dan ujikelompok besar 24 orang. Dalam penelitian pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar manipulatif pada anak SD kelas II ini merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pembelajaran. Penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran ini menggunakan model pengembangan *Research & Development*.

Kata Kunci: Aplikasi, Angry Bird, Belajar Gerak

Pendahuluan

Sesungguhnya belajar adalah ciri khas manusia sehingga manusia dapat dibedakan dengan binatang. Menurut Hamalik dalam Hamdani (2011:17) belajar dilakukan manusia seumur hidupnya, kapan saja, dan dimana saja, baik disekolah, kelas, jalanan dan dalam waktu yang tidak ditentukan sebelumnya. Sekalipun demikian belajar dilakukan manusia senantiasa oleh iktikad dan maksud tertentu.

Kinerja adalah pekerjaan yang telah dicapai oleh seseorang disuatu organisasi untuk mencapai tujuan berdasarkan standarisasi atau ukuran dan waktu yang disesuaikan dengan jenis pekerjaan dan masuk sesuai dengan norma dan etika yang telah ditentukan. (Albadi Sinulingga & Nurhayati Simatupang, 2018).

Menurut Sudjana (2010:22) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah positif yang relatif permanen pada diri orang yang belajar. Sehubungan dengan pendapat itu, maka seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut di antaranya dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek.

Dalam mengajar, kita selalu sudah mengetahui tujuan yang harus kita capai dalam mengajarkan suatu pokok bahasan. Untuk itu kita merumuskan tujuan intruksional khusus yang didasarkan pada taksonomi Bloom tentang tujuan perilaku. Penampilan-penampilan yang di amati sebagai hasil belajar disebut kemampuan. Menurut Gagne ada 5 kemampuan yang ditinjau dari segi yang diharapkan dari



suatu pengajaran atau instruksi. Kemampuan itu perlu dibedakan karena kemampuan itu memungkinkan berbagai macam penampilan manusia dan juga karena kondisi untuk memperoleh berbagai kemampuan itu berbeda.

Pemahaman gerak yang diberikan seorang guru sekolah dasar sangatlah menentukan siswa tersebut untuk dapat bergerak aktif dalam beraktifitas di berbagai macam cabang olahraga, baik olahraga perorangan maupun olahraga beregu, maupun individu. Anak-anak pada masa usia sekolah dasar sesuai dengan tujuan kurikulum pendidikan jasmani yang berlaku, diharapkan memperoleh pengetahuan dan pemahaman motorik yang dianggap penting untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa. Pada umumnya permainan yang dilakukan oleh murid sekolah dasar merupakan pengembangan dari gerak dasar yang diajarkan oleh guru pendidikan jasmani. Gerak dasar merupakan suatu kebutuhan yang harus dipelajari pada usia sekolah dasar, mengingat hal tersebut akan sangat dibutuhkan untuk menunjang perkembangan postur tubuh di masa remaja dan dewasa. Gerak dasar meliputi lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Ketiga gerak dasar ini ada di dalam kurikulum anak SD pada kelas rendah I, II dan III.

Gerak manipulatif melibatkan tindakan mengontrol suatu objek khususnya dengan tangan dan kaki. Ada dua klasifikasi keterampilan dari gerak manipulatif, yaitu reseptif dan propulsif. Keterampilan reseptif adalah menerima suatu objek seperti menangkap dan keterampilan propulsif memiliki ciripengerahan gaya atau kekuatan terhadap suatu objek, seperti memukul, melempar, memantul atau menendang.

Banyak hal yang mempengaruhi tahapan belajar gerak, menurut Rahantoknam (1998:240) Tahap-tahap yang dilalui dalam proses belajar gerak adalah: (1) tahap kognitif, (2) tahap fiksasi untuk gerak tertutup dan tahap asosiasi untuk gerak terbuka, (3) tahap otonomisasi. Keterampilan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam objek. Keterampilan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari organ tubuh juga dapat digunakan. Manipulasi objek jauh lebih unggul dari pada koordinasi mata-kaki dan tangan-mata, yang mana cukup penting untuk item; berjalan (gerak langkah) dalam ruang. Biasanya guru melihat bahwa gerak manipulatif adalah perpaduan antara gerak lokomotor dan nonlokomotor.

Walaupun sebagian besar keterampilan manipulatif menggunakan tangan dan kaki, tetapi bagian-bagian tubuh yang lain juga dapat digunakan. Manipulasi terhadap objek tertentu mengarah pada koordinasi mata-tangan dan mata-kaki yang lebih baik, terutama penting untuk gerakan-gerakan yang mengikuti jalan atau alur (*tracking*) pada tempat tertentu.

Keterampilan manipulatif merupakan dasar-dasar dari berbagai keterampilan permainan (*game skill*). Gerakan yang memerlukan tenaga, seperti melempar, memukul, dan menendang dan gerakan menerima objek, seperti menangkap merupakan keterampilan yang penting yang dapat diajarkan dengan menggunakan berbagai jenis bola. Gerakan melambungkan atau mengarahkan objek yang melayang,



seperti bola voli merupakan bentuk keterampilan manipulatif lain yang sangat penting. Kontrol terhadap suatu objek yang dilakukan secara terus menerus, seperti menggunakan tongkat atau simpai juga merupakan aktivitas manipulatif.

Berdasarkan pemikiran tersebut, dilakukan maka dilakukan observasi pada siswa yang meliputi lari, lompat, loncat, lempar, dan berputar. Gerakan-gerakan tersebut merupakan gerakan yang sering dilakukan oleh murid sekolah dasar. Berdasarkan observasi di SD Negeri 060863 Medan pada siswa kelas II bahwa terdapat masalah :

Dimana dari seluruh contoh gerakan manipulatif yang dipilih peneliti, ternyata hanya beberapa siswa yang paham dengan instruksi yang dilakukan. Dan siswa tidak tertarik jika materi dilaksanakan hanya sekedar melakukan gerakan tanpa adanya permainan.

Berdasarkan pengamatan guru dan peneliti bahwa anak SD sudah terserang virus *game* pada *smartphone*, pengamatan yang dilakukan beberapa bulan oleh guru dimana perbincangan siswa pada saat jam istirahat biasanya membahas *game* pada *smartphone* dan hal ini merupakan pengaruh negatif teknologi yang sudah menyerang pemikiran anak-anak. Dimana seharusnya anak-anak bermain pada seusianya tetapi malah menggunakan *smartphone* tanpa bimbingan orang tua. Kecanduan *smartphone* merupakan masalah yang sangat kompleks jika terjadi pada anak usia dini.

Peneliti juga menemukan masalah motorik pada beberapa anak bahwa ada anak yang gemeteran ketika diinstruksikan berlari, ada anak yang gampang lelah ketika diinstruksikan untuk melompat dan ada anak yang tidak mampu melakukan rangkaian gerakan berlari, melompat, melempar dan berputar.

Berdasarkan pengamatan peneliti bahwa guru pendidikan jasmani kurang menerapkan konsep bermain permainan yang menarik sehingga untuk memberikan pembelajaran gerak dasar manipulatif akan sangat sulit untuk memberikan stimulus pada siswa dan tujuan pembelajaranpun tidak akan tercapai dengan maksimal.

Kurikulum Pendidikan meliputi enam aspek perkembangan yakni moral dan nilai- nilai agama, sosial- emosional dan kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/ motorik dan seni. merupakan salah satu bentuk program pendidikan anak usia dini. SD merupakan jenjang pendidikan yang wajib diikuti dan memberikan manfaat bagi penyiapan anak untuk masuk SMP. Pada umumnya pembelajaran di SD untuk aspek perkembangan fisik sudah banyak dilakukan dengan menyesuaikan pada cabang olahraga tertentu. Seyogyanya latihan fisik pada anak usia dini masih harus memperhatikan gerak dasar yang sederhana. Gerak yang sederhana akan membuat anak gampang untuk memahami dan melaksanakan intruksi. Hal tersebut juga akan meminimalisir terjadinya cedera pada anak.

Apabila perkembangan fisik anak mendapat latihan yang sesuai dengan karakteristik anak, maka kecenderungan anak akan lebih mudah berprestasi pada cabang olahraga yang diinginkan. Kemampuan motorik anak diawali dengan melakukan latihan- latihan gerak dasar. Gerak dasar sangat penting dalam



upaya menanamkan dasar yang benar dalam bergerak. Oleh karena itu maka perlu kiranya ada pembahasan tentang apa saja gerak dasar yang penting dan harus dikuasai oleh anak.

Permainan tradisional merupakan permainan yang sering dimainkan anak pada usia sekolah. Anak yang bermain permainan tradisional selalu merasa senang, dan dengan kesenangannya akan melakukan dengan bersungguh-sungguh dan semata-mata memperoleh kesenangan dari kegiatan bermain itu. Sukintaka (1992:91) memberi batasan arti permainan tradisional adalah permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Tradisi disini ialah permainan itu telah diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Jadi, permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari suatu zaman ke zaman berikutnya.

Bermain bagi anak merupakan hal yang mengasyikan. Apalagi permainan tradisional yang di dalamnya melibatkan banyak anak dan berada di ruang terbuka. Maka, tak salah dengan hasil penelitian Kurniati (Novi, 2016:75). Dalam penelitiannya ia menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerja sama membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik untuk membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak.

Permainan *angry bird* dalam penelitian ini diadopsi dari permainan ketapel pada permainan tradisional. Adapun hakikat ketapel menurut Novi (2016:146) permainan ini menggunakan alat terbuat dari kayu yang dibentuk menyerupai huruf Y atau berasal dahankayu bercabang, berukuran tinggi 25 cm. Pada kedua ujung kayu dipasang karet kolor hitam atau merah dengan panjang 55 cm. Seiring dengan perkembangan zaman permainan tradisional hilang ditelan perkembangan *game online* maupun *game* yang ada di *smartphone*. Dengan adanya permasalahan dalam latar belakang tersebut diatas penulis mengambil kesimpulan bahwa diperlukan pengembangan pembelajaran, yang dapat memberikan motivasi belajar serta bermanfaat, menarik dan efektif pada pembelajaran gerak dasar manipulatif serta memberikan kemudahan kepada guru pendidikan jasmani dalam menyampaikan materi. Sehingga peneliti mengangkat judul penelitian “Aplikasi Permainan *Angry Bird* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Manipulatif Pada Siswa Kelas II SD Negeri 060863 Medan T.A. 2018/2019”.

Metode

Dalam penelitian pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar manipulatif pada anak SD kelas II ini merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pembelajaran. Penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran ini menggunakan model pengembangan *Research & Development (R & D)* dari Borg & Gall (1983:776) yang terdiri dari sepuluh langkah antara lain: **1)** Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi (kajian pustaka, pengamatan subyek, persiapan laporan pokok persoalan) **(2)** Melakukan



perencanaan (pendefinisian keterampilan, perumusan tujuan, penentuan urutan pengajaran, dan uji coba skala kecil) (3) Mengembangkan bentuk produk awal (penyiapan materi pengajaran, penyusunan buku pegangan, dan perlengkapan evaluasi) (4) Melakukan uji lapangan permulaan (menggunakan 6-12 subyek) (5) Melakukan revisi terhadap produk utama (sesuai dengan saran-saran dari hasil uji lapangan permulaan) (6) Melakukan uji lapangan utama (dengan 30-100 subyek. (7) Melakukan revisi produk (berdasarkan saran-saran dan hasil uji coba lapangan utama). (8) Uji lapangan dengan 40-200 subyek (9) Revisi produk akhir (10) Membuat laporan mengenai produk pada jurnal, bekerja dengan penerbit yang dapat melakukan distribusi secara komersial.

Pembahasan

Penelitian dan pengembangan permainan *angry bird* ini untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar manipulative pada anak SD kelas II, secara khusus ada beberapa tujuan antara lain:

1. Untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang proses pelaksanaan pembelajaran gerak dasar manipulatif pada siswa SD.
2. Mengembangkan dan menerapkan permainan *angry bird* dalam meningkatkan hasil belajar gerak manipulatif pada siswa SD.
3. Memperoleh data empiris tentang efektivitas, efisiensi dan daya tarik hasil pengembangan permainan *angry bird* untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar manipulatif pada siswa SD.

Tujuan akhir dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa modul permainan yang berisikan permainan tradisional untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar manipulatif dengan media berbasis teks untuk anak SD kelas II, sehingga dapat melengkapi pembelajaran yang ada pada saat ini, yakni agar dalam belajar siswa dapat lebih:

1. Efektif, artinya merupakan kelengkapan dalam meningkatkan efektivitas atau kemudahan bagi siswa dalam menguasai materi gerak dasar manipulatif. Efisiensi, maksudnya merupakan kelengkapan bantuan belajar, dimana dengan biaya dan waktu yang minimal sehingga dapat diperoleh hasil yang maksimal dalam menguasai materi gerak dasar manipulatif.
2. Menarik, artinya merupakan kelengkapan belajar yang memiliki daya tarik sehingga siswa dapat termotivasi untuk memanfaatkannya.

Sasaran klien atau pengguna yang menjadi sasaran dalam penelitian pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar manipulatif pada anak SD kelas II dengan jumlah 30 siswa.

Dalam pengembangan ini subyek uji coba yang digunakan meliputi Tinjauan para ahli yang terdiri dari 4 orang ahli, yaitu 2 orang ahli pembelajaran pendidikan jasmani dan 2 orang ahli permainan tradisional. Kualifikasi ahli dalam pengembangan ini harus ditentukan dalam peranannya melakukan evaluasi atau revisi. Untuk ahli pembelajaran pendidikan jasmani (1) seorang ahli yang bekerja atau



berkompeten di bidang pembelajaran pendidikan jasmani, (2) mempunyai masa kerja minimal 3 tahun. Sedangkan untuk ahli permainan tradisional harus memiliki karakteristik, antara lain: (1) dosen di FIK Unimed, (2) menguasai pembelajaran pendidikan jasmani (3) memegang mata kuliah pembelajaran yang berhubungan dengan permainan.

Subyek analisis kebutuhan sebanyak 30 siswa SD Negeri 060863 Medan.

- Uji coba tahap I, subyek uji coba adalah 12 orang siswa SDN 105289 Kolan diambil dengan menggunakan teknik sampel bertujuan (*purposive sample*).
- Uji coba tahap II, subyek uji coba terdiri 24 orang SDN 105289 Kolan.

DAFTAR PUSTAKA

- Albadi Sinulingga & Nurhayati Simatupang. 2018. The Difference Between Certified And Non Certified PE Teachers Performance Based On Range Of Service Period. Atlantis Press. 3rd Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2018). Advances in Social Science, Education and Humanities Research, Volume. 200. Hal 215-219.
- Borg. W. R & Gall, M. D. 1983. *Educational Research An Introduction*. New York : Longman.
- B,E, Rahantoknam. 1998. *Belajar Motorik Teori dan Aplikasinya Dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: Dikti, P2LPTK.
- Hamdani (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Nana Sudjana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Novi Mulyani. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Pres.

THE
Character Building
UNIVERSITY