



REPUBLIK INDONESIA  
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

# SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202134650, 24 Juli 2021

## Pencipta

Nama : **Doris Apriani Ritonga, Suryadi Damanik dkk**  
Alamat : Jalan Pelajar Timur Griya Unimed No.44, Kel. Binjai, Kec. Medan Denai, Medan, SUMATERA UTARA, 20132  
Kewarganegaraan : Indonesia

## Pemegang Hak Cipta

Nama : **LPPM Universitas Negeri Medan**  
Alamat : Jl. Willem Iskandar / Pasar V, Medan, Sumatera Utara, Indonesia, Kotak Pos 1589, Kode Pos 20221, Telp. (061) 6613365, Fax. (061) 6614002 / 6613319, Medan, SUMATERA UTARA, 20132  
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Proposal Penelitian**  
Judul Ciptaan : **PENGEMBANGAN VARIASI PEMBELAJARAN PJOK UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR DAN NILAI KARAKTER BERBASIS PENDEKATAN BERMAIN DI SEKOLAH DASAR**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 24 Juli 2021, di Medan

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Nomor pencatatan : 000261718

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA  
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.  
NIP. 196611181994031001

## Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

**LAMPIRAN PENCIPTA**

No	Nama	Alamat
1	Doris Apriani Ritonga	Jalan Pelajar Timur Griya Unimed No.44, Kel. Binjai, Kec. Medan Denai
2	Suryadi Damanik	Jl. Willem Iskandar / Pasar V, Medan, Sumatera Utara, Indonesia, Kotak Pos 1589, Kode Pos 20221, Telp. (061) 6613365, Fax. (061) 6614002 / 6613319
3	Iwan Saputra	Jl. Willem Iskandar / Pasar V, Medan, Sumatera Utara, Indonesia, Kotak Pos 1589, Kode Pos 20221, Telp. (061) 6613365, Fax. (061) 6614002 / 6613319



**Tema Payung Penelitian : Penelitian Proses dan Hasil Pembelajaran**  
**Sub Tema : Sumber Belajar Berbasis Riset**

## **USULAN PROPOSAL PENELITIAN TERAPAN**



### **PENGEMBANGAN VARIASI PEMBELAJARAN PJOK UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR DAN NILAI KARAKTER BERBASIS PENDEKATAN BERMAIN DI SEKOLAH DASAR**

#### **TIM PENGUSUL**

**Nama Ketua Peneliti :Doris Apriani Ritonga, S.Psi., M.A**  
**NIDN : 15047106**  
**Nama Anggota Peneliti : Drs. Suryadi Damanik, M.Kes**  
**NIDN : 24126707**  
**Nama Anggota Peneliti : Iwan Saputra, S.Pd., M.Pd.**  
**NIDN : 4057704**

**JURUSAN PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI**  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN ( FIK )**  
**UNIVERSITAS NEGERI MEDAN**

# TAHUN 2021

### HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN PRODUK TERAPAN

1. Judul Penelitian : PENGEMBANGAN VARIASI PEMBELAJARAN PJOK UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR DAN NILAI KARAKTER BERBASIS PENDUKUTAN BERMAIN DI SEKOLAH DASAR

2. Bidang Ilmu : Pendidikan

3. Ketua Peneliti :  
 a. Nama Lengkap : Doris Apriani Ritonga, S.Psi., M.A.  
 b. Jenis Kelamin : Perempuan  
 c. NIP/ NIDN : 197104152005022004  
 d. Disiplin Ilmu : Pendidikan Jasmani  
 e. Pangkat/ Golongan : III/d/ Lektor  
 f. Jabatan : Lektor  
 g. Fakultas/ Jurusan : Ilmu Keolahragaan  
 h. Alamat : Jl. Willem Iskandar Psr V Medan Estate  
 i. Telp/ Faks/ E-mail : 6625972/(061) 6625972  
 j. Alamat Rumah : B. Pelajar Ujung Perumahan Griya Unimed  
 k. Telp/ Faks/ E-mail : 081370681876

4. Jumlah Anggota Peneliti : 1  
 Nama Anggota Peneliti dan NIDN :  
 1. Drs. Suryadi Damatik, M.Kes. - 196712241993031002  
 2. -  
 3. -

Nama dan NIM Mahasiswa yang terlibat :  
 1. Rizky Hidayat/6181111010  
 2. Wahyu Aze Putra/6173111066  
 3. Rahmani/6181111006

5. Institusi Mitra :  
 Nama Institusi Mitra :  
 Alamat :  
 Pemanggung Jawab :  
 b. Lokasi Penelitian : Sekolah Dasar Di Kecamatan Percut Sei Tuan  
 Jumlah Biaya Penelitian : Rp. 45.000.000.

Mengetahui  
Ketua LPPM



Medan, 17-03-2021  
Ketua Peneliti

Doris Apriani Ritonga, S.Psi., M.A.  
197104152005022004



## ABSTRAK

Keterampilan gerak dasar di jenjang Sekolah Dasar saat ini menjadi perhatian banyak kalangan, hal ini disebabkan pada masa usia sekolah dasar merupakan masa intelektual atau masa yang menentukan pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Ide pengembangan variasi pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar dan nilai karakter berbasis pendekatan diperoleh melalui pengamatan peneliti dan studi pendahuluan sebagai pengelola dan instruktur program Pendidikan Profesi Guru di Prodi pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi. Sejak angkatan 2018 sampai angkatan 2020 menemukan beberapa faktor kelemahan yang dihadapi oleh guru pendidikan Jasmani,olahraga dan Kesehatan di sekolah dasar, dalam mengembangkan pembelajaran yang aktif (*Active Learning*). Salah satu kelemahan yang sangat mendasar adalah rendahnya kreatifitas dan inovasi guru dalam mengembangkan kemampuan gerak dasar dan nilai karakter dengan pendekatan bermain, dalam hal ini bermain di buat dalam bentuk-bentuk permainan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Guru cenderung menggunakan bentuk-bentuk permainan yang telah ada seperti permainan bola kasti, sepak bola, bola volly dan bola basket., meskipun permainan tersebut pada dasarnya belum sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak sekolah dasar. Tujuan penelitian dan pengembangan variasi pembelajaran Pendidikan Jasmani olahraga dan Kesehatan berbasis pendekatan bermain diharapkan dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar dan nilai karakter siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan Borg dan Gall. Subjek uji coba kelompok kecil 30 orang siswa sekolah dasar dan 4 orang guru, uji coba kelompok besar 60 orang siswa sekolah dasar dan 4 orang guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah dasar Unit Pelaksanaan Teknik Percut Sei Tuan. Instrumen penelitian menggunakan skala penilaian. Teknik analisis data menggunakan *Content Validity Ratio* (CVR) untuk membuktikan tingkat validitas variasi pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan berbasis pendekatan bermain dalam mengembangkan kemampuan gerak dasar dan nilai karakter siswa sekolah dasar, dan menggunakan uji perbedaan untuk membuktikan efektifitas kemampuan gerak dasar dan nilai karakter siswa sekolah dasar di Unit Pelaksanaan Teknik Percut Sei Tuan.

Kata Kunci: Variasi Pembelajaran, Gerak Dasar, Karakter.

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
ABSTRAK.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Perumusan Masalah.....	3
C. Tujuan, Luaran, dan Kontribusi Penelitian.....	3
TINJAUAN KEPUSTAKA .....	4
1. Konsep Pengembangan.....	4
2. Pendidikan Jasmani.....	5
3. Variasi Pembelajaran PJOK.....	5
4. Pendekatan Bermain.....	6
5. Gerak Dasar.....	13
6. Karakter.....	15
METODE PENELITIAN .....	15
1. Desain Penelitian.....	15
2. Prosedur Pengembangan.....	17
DAFTAR PUSTAKA .....	20
<b>Lampiran 1.</b> Personalia Penelitian .....	21
<b>Lampiran 2.</b> Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	22
<b>Lampiran 3.</b> Perkiraan Usul Anggaran Penelitian .....	23
<b>Lampiran 4.</b> Daftar Riwayat Hidup ( <i>Curriculum Vitae</i> ) Ketua dan Anggota Peneliti.....	25
<b>Lampiran 5</b> Surat Pernyataan Ketua Peneliti .....	33

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) yang diajarkan di sekolah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan terpilih yang dilakukan secara sistematis. Pendidikan jasmani yang baik harus mampu meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan anak tentang prinsip-prinsip gerak dasar, dan nilai karakter.

Kebijakan pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengenai pendidikan karakter dalam Kurikulum 2013 perlu disambut gembira dan didukung semua pihak. Pendidikan karakter bukan hanya penting, tetapi mutlak dilakukan oleh setiap bangsa jika ingin menjadi bangsa yang beradab. Banyak fakta membuktikan bahwa bangsa-bangsa yang maju bukan disebabkan bangsa tersebut memiliki sumber daya alam yang berlimpah, melainkan bangsa yang memiliki karakter unggul seperti kejujuran, kerja keras, tanggung jawab, sportivitas, disiplin dan lainnya.

Perkembangan ilmu, teknologi, komunikasi serta arus globalisasi membawa dampak perubahan pada berbagai aspek kehidupan tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Lingkungan rumah/keluarga yang seharusnya menjadi lembaga pendidikan, kurang berperan dalam membangun karakter anak. Orang tua lebih banyak sibuk dengan urusannya sendiri, sehingga tidak ada waktu untuk berinteraksi dan mendidik anak. Akibatnya, anak lebih banyak dididik oleh tayangan-tayangan TV maupun internet yang tidak sesuai dengan nilai-nilai budaya bangsa. Contoh: kasus siswa SD yang memerkosa temannya merupakan contoh perilaku yang ditiru dari tayangan di internet. Lebih ironisnya, orang tua lebih bangga anaknya memperoleh nilai tinggi di kelas daripada memiliki perilaku terpuji.

Lembaga sekolah cenderung menjadi pemasung. Dalam proses pembelajaran, guru hanya menumpuk pengetahuan, tanpa memberi kesempatan berpikir kritis kepada siswa. Anak menjadi kurang cerdas. Guru juga belum menjadi teladan yang baik bagi siswanya. Banyak guru yang tanpa disadari menampilkan perilaku buruk di hadapan siswanya, misalnya membuang sampah di sembarang tempat, berkata jorok, merokok, dan lainnya. Padahal guru merupakan model, karena apa yang dilakukan guru secara tidak langsung menjadi pengetahuan dan pelajaran yang akan ditiru oleh siswa khususnya di sekolah dasar dan jenjang pendidikan dasar.



Pengetahuan tersebut akan membuat anak mampu mengetahui bagaimana menjadi siswa yang baik dan mempunyai kemampuan kecerdasan, mempunyai keterampilan gerak dasar dan nilai karakter yang dipelajari dari tingkatan yang paling mudah ke tingkatan yang lebih sulit khususnya dalam mata pelajaran PJOK.

Perkembangan kemampuan peserta didik tersebut akan dikembangkan melalui proses pembelajaran. Salah satunya dengan variasi pembelajaran berbasis pendekatan bermain di kelompok mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pada SD/MI/SDLB dengan tujuan untuk mengembangkan gerak dasar, kemampuan motorik, menanamkan nilai karakter sportivitas dan kesadaran hidup sehat.

Disini guru Pendidikan Jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) harus mempunyai kemampuan dalam mengajar dan membuat variasi pembelajaran berbasis pendekatan bermain dalam proses pembelajaran berlangsung agar anak tidak jenuh serta bosan dalam mengikuti proses belajar. Pengembangan variasi pembelajaran berbasis pendekatan bermain dalam bentuk permainan bola, permainan melompat, permainan melempar yang dikombinasi dari beberapa teknik dasar permainan cabang olahraga dipilih sebagai aktifitas permainan dalam variasi pembelajaran melalui pendekatan bermain, hal ini disebabkan “dunia anak adalah dunia bermain”. Untuk itu, variasi pembelajaran PJOK berbasis pendekatan bermain merupakan variasi pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar dan nilai karakter usia dini di SD adalah melalui berbagai aktivitas permainan.

Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan bagi peserta didik, dengan bermain peserta didik tidak merasa lelah atau terbebani dalam melakukan aktivitas jasmani, tetapi menjadi sesuatu yang menyenangkan. Melakukan proses pembelajaran gerak dalam pendidikan jasmani yang merupakan berbagai gerak dan keterampilan, tentu saja tidak bisa dihindarkan dari penggunaan sarana prasarana atau peralatan olahraga yang diperlukan serta yang paling esensial adalah bentuk permainan yang ada.

Melalui pengamatan peneliti dan studi pendahuluan sebagai pengelola serta sebagai instruktur program Pendidikan Profesi Guru (PPG) di Prodi PJKR, sejak angkatan 2018 sampai angkatan 2020 menemukan beberapa faktor kelemahan yang dihadapi oleh guru pendidikan Jasmani, olahraga dan Kesehatan (PJOK) di SD, hasil umpan balik dari kegiatan PKM dengan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, dalam mengembangkan variasi pembelajaran yang aktif (*Active Learning*).

Salah satu kelemahan yang sangat mendasar adalah rendahnya kreatifitas dan inovasi guru dalam mengembangkan kemampuan gerak dasar dan nilai karakter dengan variasi pembelajaran melalui pendekatan bermain, dalam hal ini bermain di buat dalam bentuk-bentuk permainan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Guru cenderung menggunakan bentuk-bentuk permainan yang telah ada seperti permainan bola kasti, sepak bola, bola volly dan bola basket, meskipun permainan tersebut pada dasarnya belum sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak sekolah dasar. Akibatnya, pembelajaran yang diberikan tidak relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai, serta mengakibatkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik.

Melihat permasalahan diatas yang krusial dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar, peneliti tertarik untuk melakukan Pengembangan Variasi Pembelajaran PJOK Untuk Mengembangkan Kemampuan Gerak Dasar Dan Nilai Karakter Berbasis Pendekatan Bermain Di Sekolah Dasar.

## **B. Perumusan Masalah**

Bertitik tolak dari latar belakang masalah di depan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana variasi pembelajaran PJOK berbasis pendekatan bermain yang sesuai bagi keterampilan gerak dasar, kemampuan kognitif, kesenangan dan pengembangan nilai karakter anak sekolah dasar?
2. Bagaimana pelaksanaan variasi pembelajaran PJOK berbasis pendekatan bermain pada guru PJOK di sekolah dasar?
3. Bagaimana efektifitas variasi pembelajaran berbasis pendekatan bermain untuk mengembangkn kemampuan gerak dasar, nilai karakter, kemampuan kognitif, dan kesenangan anak sekolah dasar?

## **C. Tujuan, Luaran, dan Kontribusi Penelitian.**

1. Tujuan penelitian
  - Menghasilkan variasi pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) berbasis pendekatan bermain agar guru-guru PJOK dapat meningkatkan kreatifitas dan inovasi guru dalam mengembangkan bentuk-bentuk permainan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

- Menghasilkan buku variasi pembelajaran PJOK untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar dan nilai karakter siswa berbasis pendekatan bermain di sekolah dasar.
- Diharapkan penelitian ini akan memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran dan ilmu bagi guru-guru PJOK di sekolah dasar

## 2. Luaran Penelitian

- Menerbitkan jurnal terakreditasi Internasional IJSR
- Menerbitkan jurnal terakreditasi Nasional
- Menghasilkan hak kekayaan intelektual (HKI)
- Menjadi pemakalah pada seminar nasional dan internasional
- Menghasilkan Buku Ber ISBN

## 3. Kontribusi Penelitian.

- Mengembangkan pembelajaran yang aktif (*Active Learning*) bagi guru-guru PJOK
- Untuk meningkatkan pengetahuan, kreatifitas dan inovasi guru dalam mengembangkan kemampuan gerak dasar dan nilai karakter berbasis pendekatan bermain, dalam hal ini bermain di buat dengan bentuk-bentuk permainan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.
- Sebagai sumbangan kepada lembaga pendidikan formal maupun informal terutama mengenai variasi pembelajaran PJOK untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar dan nilai karakter proses pembelajaran PJOK di sekolah dasar dapat di lakukan dengan pendekatan bermain.
- Meningkatkan kolaborasi antar dosen dan guru-guru PJOK tentang variasi pembelajaran di sekolah dasar

## KAJIAN PUSTAKA

### 1. Konsep Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang berupa buku variasi pembelajaran berbasis pendekatan bermain untuk guru-guru PJOK mengembangkan kemampuan gerak dasar dan nilai karakter siswa sekolah dasar.

Penelitian dan pengembangan merupakan kegiatan yang relative lama yang dikenal dalam dunia industri. Penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah konsep yang relative baru dalam dunia penelitian keolahragaan, khususnya yang dilakukan oleh dosen

maupun mahasiswa dalam penelitian bidang keolahragaan. Sedangkan menurut Borg & Gall (2003) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk- produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

## **2. Pendidikan Jasmani**

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Selain itu, Toto Subroto (2000 : 3) mengungkapkan “Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan artinya bahwa melalui proses pendidikan jasmani yang kondusif siswa dibantu untuk mewujudkan dirinya sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangannya secara optimal sehingga ia mencapai suatu taraf kedewasaan tertentu”.

Pendidikan jasmani merupakan suatu bagian pendidikan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan membina mentalitas, nilai karakter (sikap), mengembangkan gerak dasar, dan tindakan untuk hidup sehat. Dengan sasaran penjas adalah pertumbuhan mental, social dan emosional yang selaras, serasi dan seimbang. Pada kenyataannya, penjas adalah suatu bidang kajian yang sungguh luas. Titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia.

## **3. Variasi Pembelajaran PJOK**

Variasi dapat diartikan selang-seling atau bermacam-macam. Zaenal Mustakim (2011:220) mengatakan bahwa variasi pembelajaran merupakan suatu kegiatan guru dalam konteks proseinteraksi belajar mengajar yang ditujukan untuk mengatasi kebosanan siswa, sehingga dalam situasi belajar mengajar, siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, antusiasme, serta penuh partisipasi

Wina sanjaya (2006:37) mengatakan bahwa “variasi adalah keterampilan guru untuk menjaga agar iklim pembelajaran tetap menarik perhatian. Tidak membosankan, sehingga siswa menunjukkan sikap antusias dan ketekunan, penuh gairah, dan berpartisipasi aktif dalam langkah kegiatan pembelajaran, pengertian variasi merujuk pada tindakan dan perbuatan guru, yang disengaja maupun spontan, yang dimaksudkan untuk pemacu dan mengikat perhatian siswa selama pelajaran berlangsung. Tujuan utama guru mengadakan variasi dalam kegiatan pembelajaran untuk mengurangi kebosanan siswa sehingga perhatian mereka terpusat pada pembelajaran.

Tujuan variasi adalah : 1) Meningkatkan serta memelihara perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung, 2) memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan bakat dan minatnya terhadap hal-hal yang baru, 3) memberikan kesempatan kemungkinan berfungsinya motivasi belajar siswa, 4) memberi kesempatan kepada siswa untuk memperoleh cara menerima pelajaran yang disenanginya, 5) memupuk dan membentuk sikap positif siswa terhadap guru disekolah, 6) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan perkembangan kemampuannya, 7) memberikan kemungkinan kesempatan belajar secara individual, 8) menyediakan lingkungan yang kondusif bagi siswa untuk belajar.

#### 4. Pendekatan Bermain

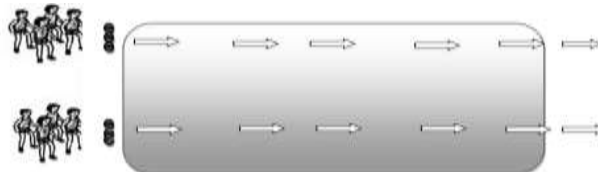
Beberapa pertimbangan dalam pendidikan jasmani bahwa perlu pendekatan bermain adalah; a) Dengan bermain anak dapat leluasa untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, b) Guru akan lebih mudah memberikan pengarahan, koreksi, saran atau latihan atau dorongan agar anak didiknya berkembang lebih baik, dan mencapai kedewasaan yang diharapkan, c) Dengan bermain guru tidak harus terfokus dengan sarana dan prasarana.

Loy, McPherson, dan Kenyon (dalam Suryadi, 2014 : 46) mendefenisikan bahwa bermain adalah berbagai aktivitas yang bersifat : 1) bebas, 2) terpisah, 3) tak pasti atau berubah-ubah, 4) secara spontan, 5) tidak mempertimbangkan hasil, 6) diatur oleh peraturan serta membuat kepercayaan.

Mengapa harus dilakukan pendekatan bermain adalah agar kemampuan gerak (motorik) dan nilai karakter anak dapat dikembangkan bagi anak sekolah dasar khususnya. Dalam bermain juga dapat terjadi kemungkinan-kemungkinan untuk mendidik kemampuan anak, semakin kuat kesadaran diri, dapat menumbuhkan rasa senang, serta dapat menumbuhkan rasa ingin menang. Dalam bermain terdapat sebuah permainan, dalam permainan sangat pentingnya media lain sebagai alat yang mendukung permainan, media dapat merangsang siswa dalam permainan tersebut.

Adapun beberapa permainan yang dapat di buat sebagai variasi pembelajaran kepada siswa untuk mengembangkan gerak dasar dan nilai karakter:

##### A. Lomba Memindahkan kotak



Gambar gerak lari sambil memindahkan kotak

## Aturan permainan

- Peserta dibagi dalam 6 kelompok di setiap pos.
- Siswa yang akan berlari pada posisi berdiri dan akan diawali permainan dengan perintah dari guru meneriakkan aba-aba *start* jongkok.
- Peserta berikutnya yang akan berlari dalam posisi berdiri dan aba-aba *start* jongkok akan diteriakkan oleh peserta yang sudah menyelesaikan permainan.
- Sesudah pelari pertama selesai memindahkan 1 kotak, maka dia harus meneriakkan aba-aba *start* jongkok. Akan tetapi, teman berikutnya harus melakukan *start* jongkok sesuai dengan aba-aba *start* jongkok yang diucapkan oleh peserta yang *finish* terlebih dahulu.
- Pelari kedua memindahkan kotak berikutnya, kemudian berlari kembali dan setelah *finish* meneriakkan aba-aba *start* jongkok.
- Lakukan kegiatan aktifitas gerak dalam permainan ini, secara bergantian sampai semua siswa dapat giliran.

Sesudah aktivitas gerakan selesai dilakukan, berikan penghargaan kepada siswa yang mampu melakukan dengan baik maupun yang belum bisa melakukan dengan baik. Penghargaan yang diberikan dapat berupa tepuk tangan yang meriah, pujian dan kata-kata motivasi yang dapat membangkitkan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

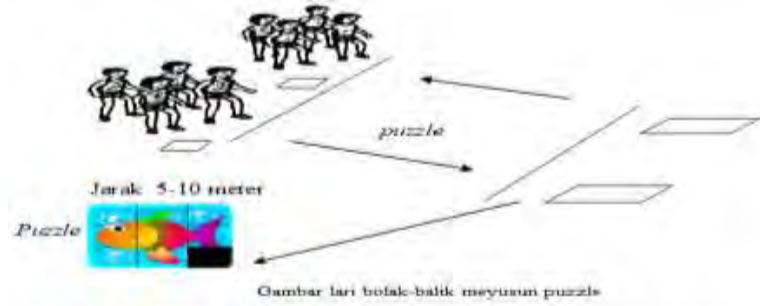
## Aturan keselamatan.

Lakukan pengecekan kondisi lapangan layak atau tidak difungsikan untuk proses pembelajaran. Awasi jalannya kegiatan untuk memperkecil resiko cedera terhadap siswa.

## Tujuan yang diharapkan

Tujuan yang diharapkan dalam permainan ini adalah: 1) untuk melatih konsentrasi siswa, 2) melatih siswa berfikir cepat dan tangkas, 3) melatih daya otot-otot tungkai, 4) mengetahui aba-aba *start* jongkok, 5) pembelajaran *start* jongkok, 6) membangun kerjasama, 7) memotivasi diri siswa, 8) membangun karakter siswa, 9) Mengembangkan gerak dasar lari.

## B. Lomba Menyusun Puzzle



## **Aturan permainan**

Aturan permainan yang dapat dilakukan dalam menyusun puzzle antara lain :

- a. Semua siswa dibariskan menjadi enam kelompok. Masing- masing regu supaya menempati tempat yang telah ditentukan dibelakang garis start.
- b. Salah seorang yang berdiri paling dekat dengan garis start ditunjuk sebagai pelari pertama
- c. Tugas pelari adalah lari secepatnya untuk mencapai jarak 5-10 meter yang telah ditentukan, dengan teknik lari sprint yang baik menuju garis *finish*.
- d. Dari garis *start*, pelari pertama membawa satu potongan *puzzle* berlari menuju garis finish. Sesampainya di garis *finish*, pelari langsung menyusun potongan *puzzle* tersebut dibelakang garis *finish* (berjarak sekitar 30- 40cm) sesuai gambar yang telah disediakan. Kemudian berlari secepatnya menuju garis *start*, sehingga pelaksanaanya dapat dilakukan dengan lari bolak- balik.
- e. Setelah selesai pelari pertama melakukannya, pelari harus cepat kembali kebarisannya untuk bergantian dengan temannya yang lain.
- f. Tugas pelari berikutnya sama seperti pelari pertama, dan sampai seterusnya.
- g. Pemenangnya adalah regu yang paling cepat menyelesaikan penyusunan puzzle tersebut dengan baik dan cepat.

Sesudah aktivitas gerakan selesai dilakukan, berikan penghargaan kepada siswa yang mampu melakukan dengan baik maupun yang belum bisa melakukan dengan baik. Penghargaan yang diberikan dapat berupa tepuk tangan yang meriah, pujian dan kata-kata motivasi yang dapat membangkitkan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

## **Aturan keselamatan**

Lakukan pengecekan kondisi lapangan layak atau tidak digunakan untuk proses pembelajaran. Awasi jalannya kegiatan untuk memperkecil resiko cedera terhadap siswa.

## **Tujuan yang diharapkan**

Agar siswa aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran sekalipun sambil bermain siswa sudah melaksanakan kegiatan pendidikan jasmani sebagai upaya untuk menjaga kebugaran tubuh. Hal ini sangat bagus untuk melatih kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa, serta mengembangkan gerak dasar lari.

### **C. Permainan Bakastabal**

Ukuran Lapangan Bakasta Ball yaitu: 1) Panjang lapangan Baksta Ball 28 meter. 2) Lebar lapangan Baksta Ball 15 meter. 3) Tinggi ring Baksta Ball 1.75 meter. 4) Lingkaran pusat lapangan Baksta Ball memiliki diameter 3,66 meter. 5) Garis tengah yang membagi dua lapangan yang menghubungkan kedua garis samping. 6) Di sekitar daerah gawang dibuat garis untuk menandai daerah tersebut merupakan daerah apabila terjadi pelanggaran di berikan tembakan bebas.

#### **Aturan permainan**

Aturan permainan yang dapat dilakukan dalam menyusun puzzle antara lain : Jumlah Pemain dalam permainan Bakasta Ball ini adalah berjumlah ganjil, lima (5), tujuh (7) dan sembilan (9) orang pemain.

Sebelum dimulainya suatu permainan maka akan dilakukan pengundian posisi masing-masing tim. Pemilihan tempat diputuskan melalui lemparan koin. Tim yang menang pada lemparan koin memutuskan gawang yang ingin diserang pada babak pertama permainan. Tim lainnya melakukan tendangan pada babak pertama untuk memulai permainan. Sementara tim yang memenangkan lemparan koin, melakukan tendangan pertama untuk mulai pertandingan dibabak kedua.

Seluruh pemain berada dalam setengah lapangannya sendiri. Lawan dari tim yang melakukan Throw-off paling kurang 3m dari bola hingga bola sudah dalam permainan. Pemain yang memegang bola ditempatkan dititik tengah lapangan. Wasit memberikan isyarat untuk memulai Throw-off. Pada saat memulai permainan Throw-off yang sah, apabila bola dilempar kearah belakang di lempar ke pada satu timnya.

Dalam Peraturan Bakasta Ball terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan karena apabila salah dalam teknik bermain maka akan dianggap sebagai pelanggaran, peraturan - peraturan tersebut diantaranya :

- a. Pemain tidak diperbolehkan membawa bola lebih dari dua (2) langkah dan pada langkah ketiga bola harus dilempar
- b. Melempar bola keatas kemudian ditangkap kembali sebelum bola mengenai pemain lain.
- c. Menyentuh bola dengan tungkai bawah
- d. Dengan sengaja melempar bola kepada lawan



- e. Memukul, menarik, mendorong dan menjatuhkan lawan maka dianggap sebagai pelanggaran.
- f. Salah seorang pemain melanggar pemain lain tanpa sebab yang jelas dan bukan dengan maksud merebut bola.
- g. Segala tindakan yang menurut wasit merugikan lawan

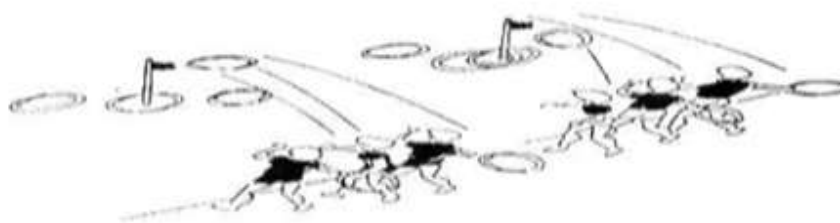
**Aturan keselamatan**

Lakukan pengecekan kondisi lapangan layak atau tidak digunakan untuk proses pembelajaran. Awasi jalannya kegiatan untuk memperkecil resiko cedera terhadap siswa.

**Tujuan yang diharapkan**

Agar siswa aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran sekalipun sambil bermain siswa sudah melaksanakan kegiatan pendidikan jasmani sebagai upaya untuk menjaga kebugaran tubuh. Hal ini sangat bagus untuk melatih kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa, serta mengembangkan gerak dasar lari, gerak dasar lompat, gerak dasar melempar.

**D. Melempar gelang ke arah tongkat yang tertancap di tanah**



Gambar Permainan Lempar gelang  
( Sumber : Dikdik Zafar Sidik : 2010 :96 )

Permainan ini dimulai dengan berlari dari belakang lingkaran tempat melempar gelang. Orang pertama berlari dan mengambil gelang yang telah tersedia didalam lingkaran tersebut. Setelah orang pertama melempar kemudian kembali ke tempat sambil ber cas dengan teman yang dibelakangnya, dan seterusnya sampai orang terakhir. Sistem permainan lempar gelang ini berupa permainan kompetisi. Para peserta dibagi menjadi 5 kelompok, setiap kelompok memiliki anggota dan kesempatan melempar yang sama, setiap peserta memiliki kesempatan melempar sebanyak 2 kali lemparan dengan menggunakan gaya menyamping. Setiap anggota kelompok yang dapat memasukkan gelang ke kayu yang tertancap ditanah akan diberi nilai 10 untuk kelompoknya.

### **Aturan permainan**

Jarak antara pelempar dan tongkat adalah 10 m. Saat melempar harus menggunakan prinsip lempar cakram gaya menyamping. Setiap pelempar berikutnya berada kira – kira 3 m di belakang pelempar. Lemparan yang benar adalah membentuk parabola. Setiap gelang yang masuk akan di beri nilai 10. Setiap pelempar di beri kesempatan sebanyak 2 kali

### **Aturan keselamatan**

Setiap pelempar berikutnya berada kira – kira 3 m di belakang pelempar. Dilarang mengambil gelang saat ada siswa yang sedang melempar. Setiap pelempar wajib mematuhi instruktur permainan

### **Tujuan yang diharapkan**

Agar siswa aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran sekalipun sambil bermain siswa sudah melaksanakan kegiatan pendidikan jasmani sebagai upaya untuk menjaga kebugaran tubuh. Hal ini sangat bagus untuk melatih kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa, serta mengembangkan dasar melempar.

### **E. Melempar botol yang telah disusun menggunakan bola bertali dengan melewati tali.**



Gambar Permainan lempat bola bertali

(Sumber : Dikdik Zafar: 2010:96)

Permainan ini dimulai dengan berlari dari belakang lingkaran tempat melempar bola bertali. Orang pertama berlari dan mengambil bola yang telah tersedia didalam lingkaran tersebut. Setelah orang pertama melempar bola dengan sasaran botol kemudian kembali ke tempat sambil ber cas dengan teman yang dibelakangnya, dan seterusnya sampai orang terakhir. Permainan melempar bola bertali ini menggunakan sistem permainan kompetisi. Permainan ini dimainkan oleh 5 kelompok, setiap kelompok memiliki jumlah anggota kelompok yang sama. Setiap orang memiliki kesempatan sebanyak 2 kali kesempatan. Misi dari permainan ini adalah menjatuhkan susunan botol yang telah disusun sejauh 10 meter dari posisi melempar. Setiap pelempar harus melempar dengan melewati tali.

### **Aturan permainan**

Jarak antar pelempar dengan botol adalah 10 m. Wajib melempar dengan prinsip lempar cakram gaya menyamping. Lemparan yang benar adalah membentuk parabola. Setiap pelempar diberi 2 kali kesempatan untuk menjatuhkan botol

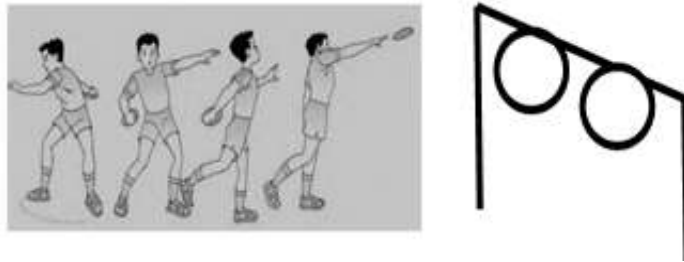
### **Aturan keselamatan**

Setiap pelempar berikutnya berada dibelakang sejauh 3m dari pelempar. Setelah satu putaran selesai seluruh pelempar memungut bola lempar. Dilarang keras melempar saat ada teman yang sedang berada di daerah sasaran lempar. Setiap pelempar wajib mematuhi instruktur permainan

### **Tujuan yang diharapkan**

Agar siswa aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran sekalipun sambil bermain siswa sudah melaksanakan kegiatan pendidikan jasmani sebagai upaya untuk menjaga kebugaran tubuh. Hal ini sangat bagus untuk melatih kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa, serta mengembangkan dasar melempar.

## **F. Melempar dengan menggunakan piring ke arah sasaran lingkaran ban**



Gambar Melempar ke arah lingkaran  
(Sumber: Dikdik Zafar Sidik, 2010:97)

Permainan melempar piring ini dimulai dengan berlari dari belakang lingkaran tempat melempar piring. Orang pertama berlari dan mengambil piring yang telah tersedia didalam lingkaran tersebut. Setelah orang pertama melempar piring kemudian kembali ke tempat sambil ber cas dengan teman yang dibelakangnya, dan seterusnya sampai orang terakhir. Permainan melempar dengan menggunakan piring ke arah sasaran lingkaran ban yang telah digantung. Misi permainan ini adalah melempar tepat sasaran lingkaran ban yang digantung. Permainan ini menggunakan sistem kompetisi dengan menggunakan sistem kelompok. Setiap orang memiliki kesempatan melempar sebanyak 2 kali.

### **Aturan Permainan :**

Jarak antar pelempar dan ban yang digantung adalah 10 m. Wajib melempar dengan prinsip lempar cakram gaya menyamping. Menggunakan prinsip gerakan lempar cakram. Masing-masing pelempar diberi kesempatan sebanyak 2 kali. Apabila tepat sasaran diberi nilai 10.

### **Aturan keselamatan**

Dilarang mengambil piring ketika ada orang yang melakukan lemparan. Pelempar berikutnya berada 3 meter dibelakang. Mengikuti instruktur permainan.

### **Tujuan yang diharapkan**

Agar siswa aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran sekalipun sambil bermain siswa sudah melaksanakan kegiatan pendidikan jasmani sebagai upaya untuk menjaga kebugaran tubuh. Hal ini sangat bagus untuk melatih kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa, serta mengembangkan dasar melempar.

## **5. Gerak Dasar**

Menurut *Department of Education Western Australia* (2013:15), bahwa keterampilan gerak dasar adalah pola gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh yang berbeda seperti kaki, lengan, batang dan kepala, dan termasuk keterampilan seperti berjalan, melompat, menangkap, melempar, memukul dan menyeimbangkan. Itu adalah gerakan dasar untuk menjadi pola gerak yang khusus untuk keterampilan kompleks yang dapat digunakan dalam bermain, permainan, olahraga, tari, senam, pendidikan luar ruangan dan kegiatan rekreasi.

Gerak dasar terdiri dari (1) *body management skills* : kemampuan mengatur tubuh dalam bentuk gerakan. Contohnya adalah keseimbangan statis dan dinamis, bergulir, berhenti, membungkuk, peregangan, memutar, berayun dan mendaki, (2) *locomotor skill* : kemampuan memindahkan tubuh ke segala arah dari satu titik ke titik lain. Contohnya adalah: merangkak, berjalan, berlari, melompat, melompat, berlari, melompat-lompat, menghindari, dan berenang dan (3) *object control skill*: kemampuan mengendalikan alat/ objek. Contohnya adalah: melempar, menangkap, menendang, memukul, memantul, dan *dribbling* (*Departement of Education Western Australia*, 2013: 15).

Sedangkan menurut Bambang (2015) bahwa gerak dasar terdiri dari gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif.

## **Gerakan lokomotor**

Gerak lokomotor adalah aktivitas gerakan dengan cara memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain.

- (1) Melangkah, yaitu memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain dengan menggerakkan salah satu kaki ke depan, belakang, samping atau serong dengan diikuti kaki yang satunya lagi.
- (2) Berjalan, yaitu memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain dengan melangkahkan kaki secara berulang-ulang dan bergantian, dimana salah satu kaki pasti menginjak bumi.
- (3) Berlari, yaitu mirip berjalan namun dengan jangkauan yang lebih jauh dan ada waktu, dimana kedua kaki tidak menginjak bumi.
- (4) Melompat, yaitu memindahkan tubuh ke depan dengan bertumpu pada salah satu kaki dan mendarat dengan kedua kaki.
- (5) Meloncat, yaitu memindahkan tubuh ke depan atau ke atas dengan bertumpu pada kedua kaki dan mendarat dengan kedua kaki.
- (6) Merangkak, yaitu menggerakkan tubuh dengan bertumpu pada telapak tangan, kedua lutut dan kedua ujung kaki.
- (7) Merayap, yaitu menggerakkan tubuh dengan bertumpu pada telapak tangan sampai siku dan badan bagian depan mulai dari dada sampai ujung kaki.
- (8) Berjingkat, yaitu memindahkan tubuh ke depan dengan cara bertumpu pada salah satu kaki baik kiri maupun kanan dan mendarat dengan kaki yang sama.
- (9) Berguling, yaitu memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain dengan cara merebahkan diri lalu menggulingkan seluruh badan ke kanan atau ke kiri.

## **Gerak nonlokomotor**

Gerak nonlokomotor adalah aktivitas atau tindakan dengan tidak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain. Contoh gerakan nonlokomotor adalah sebagai berikut :

- (1) Gerakan-gerakan memutar tubuh atau bagian-bagian tubuh (kepala, lengan, pinggang, kedua lutut, pergelangan kaki, dan pergelangan tangan).
- (2) Menekuk atau membungkukkan tubuh, seperti gerakan bangun tidur (*sit up*), duduk dan membungkuk sambil memeluk dua kaki, menelungkup, dan menarik ke atas kedua kaki, dada sampai kepala.
- (3) Latihan keseimbangan, seperti sikap lilin (berbaring telentang dan kedua kaki dinaikkan lurus ke atas), gerak pesawat terbang (salah satu kaki diangkat, kedua tangan direntangkan lalu perlahan badan dibungkukkan).

## **Gerak manipulatif**

Gerak manipulatif adalah aktivitas yang dilakukan tubuh dengan bantuan alat. Contoh gerakan manipulatif adalah melempar, menangkap, menggiring, menendang, memantulkan bola atau benda-benda lainnya.

## **6. Karakter**

Menurut Thomas Lickona (1992:22), karakter merupakan sifat alami seseorang dalam merespon situasi secara bermoral. Sifat alami itu dimanifestasikan dalam tindakan nyata melalui tingkah laku yang baik, jujur, bertanggungjawab, menghormati orang lain dan karakter mulia lainnya. Sedangkan Menurut Kemendiknas (2010:7), karakter adalah nilai-nilai yang unik-baik yang terpateri dalam diri dan terejawantahkan (perwujudan) dalam perilaku. Karakter secara koheren memancar dari hasil olah pikir, olah hati, olah rasa dan karsa, serta olah raga seseorang atau sekelompok orang.

Komitmen nasional tentang pendidikan karakter, secara imperatif tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pasal 3 Undang Undang tersebut menyatakan bahwa “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak baik, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pendidikan karakter yang sedang berusaha dicanangkan Pemerintah guna pengembangan pendidikan di Indonesia mencakup 18 nilai karakter. Karakter disiplin merupakan salah satu dari 18 nilai karakter yang wajib dikembangkan oleh institusi pendidikan terutama sekolah-sekolah guna mencapai pendidikan Indonesia yang optimal.

Karakter adalah nilai-nilai yang khas, baik watak, akhlak atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebijakan yang diyakini dan dipergunakan sebagai cara pandang, berpikir, bersikap, berucap dan bertingkah laku dalam kehidupan sehari-hari. Dari karakter yang ada pada diri manusia, terdapat nilai-nilai karakter berdasarkan budaya dan bangsa seperti religious, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat atau komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

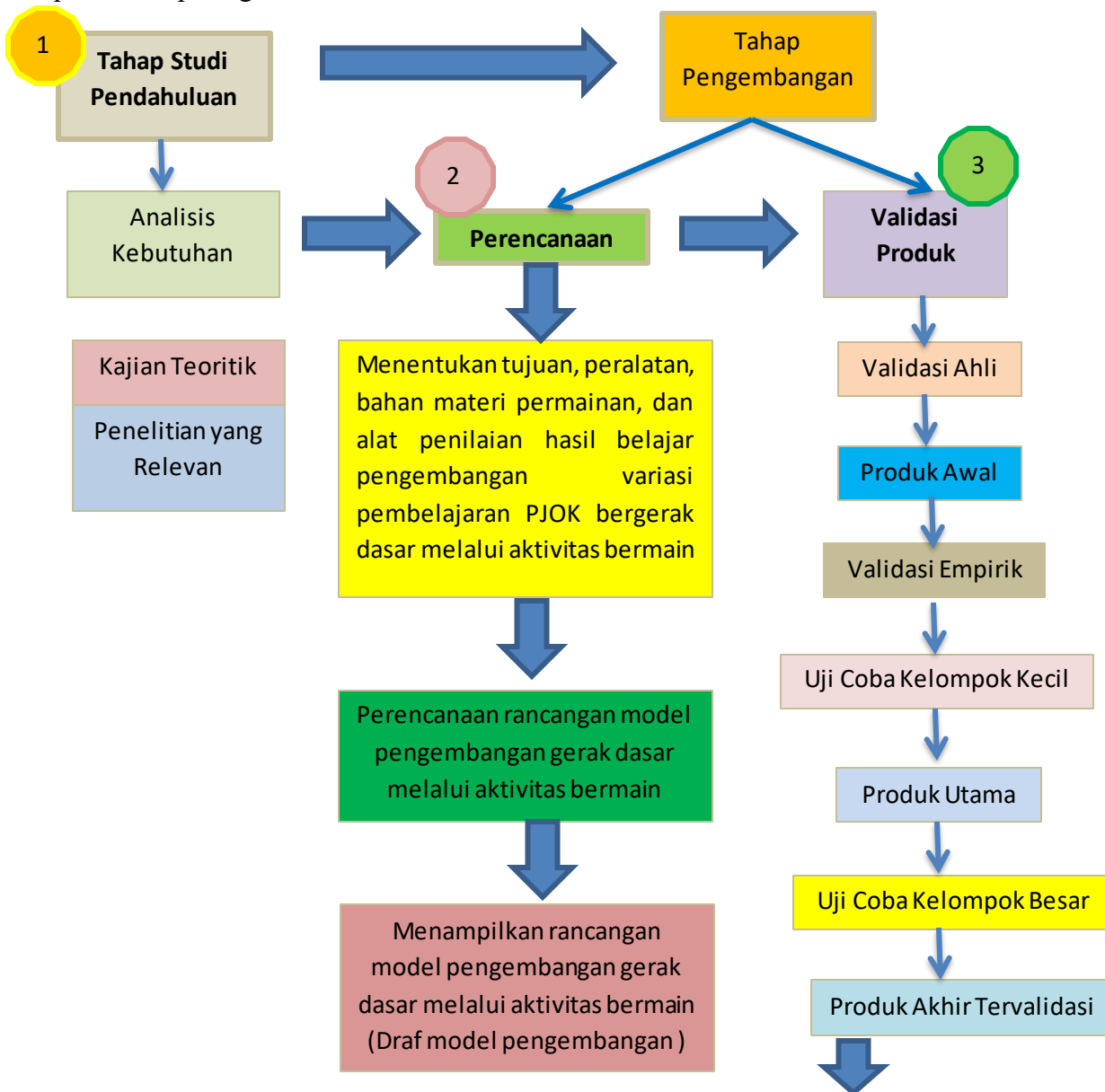
## **METODE PENELITIAN**

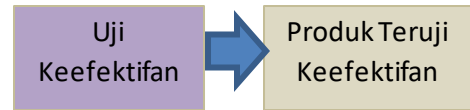
### **1. Desain Penelitian**

Berdasarkan tujuan yang dikaji dalam penelitian pengembangan ini adalah untuk memperoleh variasi pembelajaran PJOK berbasis pendekatan bermain untuk anak sekolah dasar yang disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan anak tingkat SD yang aman, murah, meriah, menyenangkan dan bermakna untuk mengembangkan gerak dasarnya dan nilai karakter, sehingga diharapkan mampu mengembangkan gerak dasar, mengembangkan nilai karakter kemandirian, rasa percaya diri, disiplin dan tanggung jawab. Untuk mencapai tujuan ini peneliti

menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan dasar pertimbangan karena jenis penelitian dan pengembangan ini berorientasi pada produk. Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan penelitian yang lebih banyak menguji teori ke arah menghasilkan produk-produk yang langsung digunakan oleh pengguna (Borg dan Gall, 2003:772).

Salah satu model penelitian dan pengembangan pembelajaran dapat berupa model prosedural yang telah dikemukakan oleh Borg dan Gall (2003:570), berdasarkan model prosedural yang dikemukakan oleh Borg dan Gall, maka dalam penelitian ini akan mengembangkan variasi pembelajaran PJOK untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar dan nilai karakter berbasis pendekatan bermain pada anak sekolah dasar di UPT Kecamatan Percut Sei Tuan, dengan metode pendekatan penelitian dan pengembangan yang terdiri dari tiga langkah, yaitu; pendahuluan, perencanaan dan validasi model. Adapun visualisasi ketiga langkah tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini :





**Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Variasi Pembelajaran PJOK Berbasis Pendekatan Bermain**

Prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama yaitu: (1) mengembangkan produk dan; (2) menguji keefektifan produk untuk mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi validasi sedangkan tujuan kedua disebut sebagai fungsi uji keefektifan. Adapun prosedur utama dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri dari lima langkah yaitu: (1) Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, (2) Mengembangkan produk awal, (3) Validasi ahli, (4) Validasi empirik (uji coba lapangan), (5) Revisi produk

Desain uji coba produk dalam penelitian dan pengembangan menggunakan metode pra-eksperimen dengan desain *single one shot case study*. Subjek uji coba adalah guru PJOK dan siswa Sekolah dasar di UPT Kecamatan Percut Sei Tuan. Jenis data dalam penelitian ini adalah



kualitatif dan kuantitatif. Instrumen untuk pendapat guru menggunakan kuesioner. Instrumen pengumpulan data prestasi hasil belajar menggunakan teknik non-tes yaitu dengan pengamatan. Teknik analisis data menggunakan uji t dan uji Wilcoxon.

Dengan demikian penelitian dan pengembangan secara sistematis pengetahuan ilmiah diarahkan pada produk variasi pembelajaran berbasis pendekatan bermain, materi, bahan ajar, capaian pembelajaran gerak dasar, nilai karakter termasuk proses perancangan *prototype-prototype*. Model pengembangan dalam penelitian ini adalah model prosedural karena menggunakan langkah-langkah yang diikuti untuk menghasilkan produk yang berupa variasi pembelajaran PJOK berbasis pendekatan bermain untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar dan nilai karakter di sekolah dasar.

## 2. Prosedur Pengembangan

Menurut Borg dan Gall (2003; 570) Prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama yaitu: (1) mengembangkan produk, atau biasa disebut dengan fungsi validasi dan (2) menguji keefektifan produk untuk mencapai tujuan, atau biasa disebut fungsi uji keefektifan. Prosedur penelitian dan pengembangan tidak harus diikuti, tetapi setiap pengembang memilih atau memodifikasi langkah-langkah yang disesuaikan dengan kendala dan kondisi yang dihadapi peneliti dalam melakukan penelitiannya. Penelitian dan pengembangan ini terdiri dari lima langkah prosedur utama yaitu:

- Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan

Melakukan analisis kebutuhan yang terkait dengan pembelajaran PJOK terutama materi gerak dasar di SD.

- Melakukan analisis karakteristik anak di SD.
- Mengembangkan produk awal

Berdasarkan analisis kebutuhan dan pentingnya produk yang dikembangkan, maka terdapat beberapa langkah dalam merencanakan dan mengembangkan draf produk.

- Melakukan analisis tujuan dan karakteristik pembelajaran PJOK untuk anak di SD.
- Melakukan analisis pada karakteristik anak di kelas 1, 2, 3, 4, 5, dan kelas 6 di SD UPT Kecamatan Percut Sei Tuan.
- Melakukan kajian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar sebagai indikator pencapaian pembelajaran PJOK materi gerak dasar pada anak di SD.
- Melakukan kajian literatur, penelitian yang relevan mengenai pengembangan gerak dasar (*fundamental movement skill*), aktivitas fisik, bermain dan permainan, pembelajaran PJOK

yang sesuai dengan karakteristik anak SD untuk mengembangkan gerak dasar dan nilai karakter.

- Menentukan tujuan, isi, alat, evaluasi (penilaian) dan pola gerakan pada variasi pembelajaran gerak dasar berbasis pendekatan bermain pada anak SD.
- Melakukan analisis bahan ajar pola gerakan dan jenis permainan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran gerak bermain.
- Pengembangan prosedur instrumen pelaksanaan variasi pembelajaran gerak dasar berbasis pendekatan bermain dan nilai karakter anak di SD.
- Menyusun enam draf pengembangan variasi pembelajaran PJOK berbasis pendekatan bermain di SD.
- Validasi ahli

Evaluasi formatif terhadap produk pengembangan variasi pembelajaran PJOK berbasis pendekatan bermain dalam penelitian ini adalah dengan melakukan validasi ahli, validasi ahli dimaksudkan untuk memperoleh informasi kelayakan mengenai variasi pembelajaran PJOK berbasis pendekatan bermain pada anak di SD. Penelitian ini melibatkan lima orang ahli, yaitu; (1) Ahli Materi PJOK, (2) Ahli Perencanaan Pembelajaran anak SD (3) Ahli Permainan, (4) Praktisi PJOK. Kegiatan pada tahap ini adalah mengevaluasi dan merevisi produk. Langkah-langkah validasi ahli dapat divisualisasikan pada gambar di bawah ini:



**Gambar Langkah – Langkah Validasi Ahli**

- Validasi empirik (uji coba lapangan)

Uji coba lapangan dalam penelitian ini ada dua yaitu;

- Uji coba kelompok kecil

Pelaksanaan uji coba kelompok kecil berlangsung di SD UPT Kecamatan Percut Sei Tuan. terdiri dari; 30 siswa SD. Uji coba kelompok kecil ini juga melibatkan guru PJOK sebagai responden berjumlah 3 orang. Tujuan dari uji coba ini untuk mendapat masukan dengan jalan mengidentifikasi dan menyempurnakan produk yang dikembangkan setelah ditinjau oleh beberapa ahli. Langkah-langkah validasi kelompok kecil dapat divisualisasikan pada gambar di bawah ini:



**Gambar Langkah – Langkah Validasi Kelompok Kecil**

- Uji coba kelompok besar

Pelaksanaan uji coba kelompok besar berjumlah 60 siswa SD, melibatkan responden peserta didik dan guru PJOK. Uji coba kelompok besar ini bertujuan untuk memantapkan tujuan dari penelitian dan pengembangan terkait pelaksanaan dan keefektifan produk yang dikembangkan berupa variasi pembelajaran PJOK berbasis pendekatan bermain. Adapun langkah-langkah validasi skala luas dapat divisualisasikan pada gambar di bawah ini:



**Gambar Langkah – Langkah Validasi Kelompok Besar**

- Revisi produk

Revisi produk berguna untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan-masukan dari para ahli dan guru-guru PJOK di SD UPT Kecamatan Percut Sei Tuan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Anggita, Gustiana M., Rachman H, A. 2014. Pengaruh Aktivitas Bermain dan Perseptual Motorik Terhadap Keterampilan Motorik Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. Yogyakarta: Jurnal Keolahragaan Vol 2 No 2.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. 2003., Educational Research An Introduction. Longman New, York.
- Damanik, Suryadi. 2014. *OlahragaRekreasiPrinsipdanAplikasi*. Medan :Unimed press
- Kemdikbud.. (2017). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta.
- Djumidar, Mochmad dkk. 2004. Gerak- Gerak Atletik Dalam Belajar. Jakarta;Pt. Raja Grafindo Persada.
- Koko Prasetyo, (2016) *Penerapan Pendekatan Bermain untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar*. Jurnal scholaria, vol.6, No.3, September 2016; 196-205
- Rahayu ,EgaTisna, 2013. *StrategiPembelajaranPendidikanJasmani*. Bandung; Alfabeta
- Sabaruddin Yunis, Bangun. (2012). *Analisi Tujuan Materi Pembelajaran Dan Metode Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Jurnal Cerdas Sifa Pendidikan. Volume 1, Nomor 1 Tahun 2012: Halaman 1-10 ISSN 2252-8245
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga SMA/MA* Jakarta : Litera.
- Sanjaya Wina, (2006) Strategi Pembelajaran, Jakarta: Predana Media Group
- Sidik, Dikdik Zafar,2010.*Mengajar dan Melatih Atletik*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya
- Subroto, Toto (2000). Pemantapan Kemampuan Mengajar (PKM). Department Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pendidikan Dasar & Menengah
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjaskes*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sukintaka, (2004). Teori Pendidikan Jasmani (Filosofi Pembelajaran dan Masa Depan). Bandung : Nuansa
- Widya. Mochamad Djumidar. (2006). *Belajar Berlatih Gerak-Gerak Dasar Atletik Dalam Permainan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Zaenal Mustakim (2011) Strategi dan Metode Pembelajaran, Cet. Ke-2 Pekalongan: STAIN Pekalongan Press

## Lampiran 1. Personalia Penelitian

<b>No</b>	<b>Nama/NIDN</b>	<b>Jabatan Fungsional</b>	<b>Program Studi/fakultas</b>	<b>Alokasi Waktu/Jam</b>
1	Doris Apriani, S.Psi., M.A	Lektor	PJKR/FIK	-
2	Drs. Suryadi Damanik, M.Kes.	Lektor Kepala	PJKR/FI-K	-

**Lampiran 2. Jadwal Pelaksanaan Penelitian**

No	Rancangan	Apri	Mei	Juni	Juli	Agst	Sept	Okt	Nov
1	Persipan								
2	Perancangan Media								
3	Pelaksanaan Penelitian								
3	Pengumpulan Data								
4	Analisis Data								
6	Penyusunan Laporan								
7	Monev Penelitian								
8	Publikasi Ilmiah								

**Lampiran 3 Perkiraan Usul Anggaran Penelitian**

No.	Uraian	Volume		Harga Satuan	Jumlah	
<b>1</b>	<b>Persiapan</b>					
	Fotocopy Proposal Penelitian	3	eklamper	Rp 50,000	Rp 150,000	
	Pembelian ATK untuk penelitian	1	Paket	Rp 1,029,000	Rp 1,029,000	
	Pengandaan draf buku variasi pembelajaran berbasis pendekatan bermain untuk uji coba kelompok kecil	35	ekslampar	Rp 20,000	Rp 700,000	
	Pengandaan draf buku variasi pembelajaran berbasis pendekatan bermain untuk uji coba kelompok besar	65	ekslampar	Rp 40,000	Rp 2,600,000	
	<b>Sub Total</b>					<b>Rp 4,479,000</b>
<b>2</b>	<b>Pelaksanaan</b>					
	Pembayaran Honor Petugas Lapangan (5 orang)	4	hari	Rp 85,000	Rp 1,700,000	
	Pembayaran honor Validator (Untuk memvalidasi bahan ajar uji coba kelompok kecil)	3	ahli	Rp 700,000	Rp 2,100,000	
	Pembayaran honor Validator (Untuk memvalidasi bahan ajar uji coba kelompok besar)	3	ahli	Rp 70,000	Rp 210,000	
	Pembayaran honor Operator Penelitian	2	orang	Rp 1,000,000	Rp 2,000,000	
	Pembayaran honor Pengola Data Penelitian	1	penelitian	Rp 1,485,000	Rp 1,485,000	
	Pembayaran Honor Pembantu Peneliti	24	jam	Rp 50,000	Rp 1,200,000	
	Makan siang petugas lapangan	5	kotak	Rp 25,000	Rp 125,000	
	Snack petugas lapangan	5	kotak	Rp 12,000	Rp 60,000	
	Makan siang pembantu peneliti	4	kotak	Rp 25,000	Rp 100,000	
	Snack pembantu peneliti	4	kotak	Rp 12,000	Rp 48,000	
	Makan siang pada saat uji coba kelompok kecil	52	kotak	Rp 25,000	Rp 1,300,000	
	Snack pada saat uji coba kelompok kecil	52	kotak	Rp 12,000	Rp 624,000	

	Makan siang pada saat uji coba kelompok besar	72	kotak	Rp 25,000	Rp 1,800,000
	Snack pada saat uji coba kelompok besar	72	kotak	Rp 12,000	Rp 864,000
	Pembayaran transportasi untuk membantu pada saat penelitian	4	4 hari	Rp 120,000	Rp 1,920,000
	Pembayaran transportasi sampel dan responden pada saat uji coba skala kecil	40	orang	Rp 120,000	Rp 4,800,000
	Pembayaran transportasi sampel dan responden pada saat uji coba skala besar	60	orang	Rp 120,000	Rp 7,200,000
	Pembayaran transportasi untuk petugas lapangan pada saat penelitian	5	4 hari	Rp 120,000	Rp 2,400,000
	<b>Sub Total</b>				<b>Rp 29,936,000</b>
<b>3</b>	<b>Pelaporan</b>				
	Penjilidan laporan kegiatan	10	eksplamper	Rp 90,000	Rp 900,000
	Penjilidan Artikel untuk laporan	9	eksplamper	Rp 40,000	Rp 360,000
	Penjilidan laporan kemajuan penelitian	5	eksplamper	Rp 50,000	Rp 250,000
	Pembayaran pembuatan buku ber ISBN	1	ISBN	Rp 1,500,000	Rp 1,500,000
	Buat laporan akhir dalam DVD	5	buah	Rp 15,000	Rp 75,000
	Jurnal Nasional Bereputasi SINTA 4	1	Judul	Rp 1,000,000	Rp 1,000,000
	Pembayaran jurnal sinta 4	1	jurnal	Rp 500,000	Rp 500,000
	Pembayaran Jurnal Internasional	1	Judul	Rp 4,000,000	Rp 4,000,000
	Pembayaran Seminar Internasional IC2RSE	1	seminar	Rp 2,000,000	Rp 2,000,000
	<b>Sub Total</b>				<b>Rp 10,585,000</b>
	<b>Jumlah</b>				<b>Rp 45,000,000</b>

**Lampiran 4 Daftar Riwayat Hidup (*Curriculum Vitae*) Ketua dan Anggota Peneliti**



## BIODATA KETUA PENGUSUL PENELITIAN

### A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap (dengan gelar)	Doris Apriani Ritonga, S.Psi., M.A.
2.	Jenis Kelamin	P
3.	Pangkat/ Golongan	Penata Tk I (Gol. III/D)
4.	Jabatan Fungsional	Lektor
5.	NIP/NIDN	19710415 200502 2 004 / 0015047106
6.	Tempat dan Tanggal Lahir	Medan, 15 April 1971
7.	E-mail	dorisritonga@unimed.ac.com
8.	Nomor Telepon/HP	0813 7068 1876
9.	Alamat rumah	Griya Unimed No. 44, Jl. Pelajar Timur. Medan Denai, Medan 20228
10.	Alamat kantor	Jl. Willem Iskandar Pasar V, Medan Estate
11.	Nomor Telepon/Fax	061 – 6625972
12.	Mata Kuliah yang diampu	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Psikologi Pendidikan</li> <li>2. Psikologi Olahraga</li> <li>3. Perkembangan dan Belajar Gerak</li> <li>4. Perkembangan Peserta Didik</li> <li>5. Metodologi Penelitian</li> </ol>

### B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
<b>Nama Perguruan Tinggi</b>	Universitas Medan Area	Universitas Gadjah Mada	-
<b>Bidang Ilmu</b>	Psikologi	Psikologi Pendidikan	
<b>Tahun Masuk/Lulus</b>	1989/1998	2008/2012	-
<b>Judul Skripsi/Tesis</b>	Perbedaan ketakutan akan keberhasilan ( <i>fear of success</i> ) pada wanita bekerja antara tipe kepribadian intorvert dan extrovert pada karyawan PT. Bank Duta dan PT. Bank Danamon Cabang Medan	Dinamika prokrastinasi mahasiswa dalam proses menulis skripsi	-
<b>Nama Pembimbing</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dra. Nefi Darmayanti, M.Si.</li> <li>2. Dra. Irna M. Syarief</li> </ol>	Fathul Himam, M.Psi., M.A., Ph.D.	-

### C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2015	Pelatihan Mental Dalam Mengatasi Kecemasan Atlet Junior Sanda Wushu Indonesia, Sumatera Utara	Kemenpora	20.000.000,-
2	2015	Pengaruh Senam Otak Terhadap Kecepatan Efektif Membaca Pada Mahasiswa IKOR FIK Unimed	DIPA PNBP Unimed/ Anggota	3.000.000,-
3	2016	Implementasi Latihan Beban Metode Circuit Training Pada Fase Conversi power Bagi Atlet Tarung Derajat Persiapan Pekan Olahraga Nasional 2016	Penelitian Swadana Unimed/ Anggota	2.000.000,-
4	2016	Penerapan Metode VAK (Visual, Auditory, Kinesthetic) dan Variasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dribbling dalam Permainan Bola Basket pada Mahasiswa Jurusan PJKR FIK Unimed Semester IV Kelas A Tahun Ajaran 2015/2016	Penelitian Mandiri / anggota	-
5	2017	Tingkat Kepatuhan Mahasiswa dalam Melaksanakan Tugas-tugas Perkuliahan Berbasis KKNI Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan	Penelitian KDBK, DIPA Unimed/ Anggota	-
6	2018	Pengaruh kepercayaan diri dan motivasi berprestasi terhadap restasi atlet wushu anda Sumatera Utara	Penelitian mandiri/ ketua	
7	2019	Student Engament dalam penerapan e-learning pada Pembelajaran Psikologi Olahraga di PJKR, FIK Universitas Negeri Medan	Penelitian KDBK, DIPA Unimed/ Ketua	27.000.000,-
8	2020	Pengaruh Acceptance Commitment Therapy Dalam Menurunkan Tingkat Kecemasan Atlet Beladiri	Penelitian PNBP Unimed. Anggota	32.000.000,-

#### D. Pengalaman Pengabdian kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2015	IbM Senam Otak Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Serdang Bedagai	Dikti	45.000.000,-

#### E. Publikasi Artikel Ilmiah dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Volume/Nomor	Nama Jurnal
1	2016	Latihan Mental dalam Mengatasi Kecemasan Atlet wuhu Sanda Provinsi Sumatera Utara	18/1, Januari -April 2016, Hal: 38-58	Jurnal Iptek Olahraga
2	2016	Senam Otak untuk Meningkatkan Efikasi Diri Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Serdang Bedagai	23/1, Januari-Maret 2016, Hal: 40-45	Jurnal Pengabdian Masyarakat
3	2016	<i>Survey of The Speed Reading on Sport Science Student in State University of Medan</i>	October 7 th, 2016, Page: 231-235	Proceedings The 3rd Annual International Seminar on Trend In Science and Scinece Education 2016
4	2017	Kecemasan Mahasiswa dalam Menulis Skripsi; Suatu studi deskriptif		International Psychology, Education Counselling & Social Work Conference
5	2018	Inhibiting Factors of Facing Students Complete Studies in the Faculty of Sport Science Unimed	Volume 7 Issue 7, July 2018. Page: 936-939.	International Journal of Science and Research (IJSR)
6	2019	Student Engagement dalam penerapan e-learning pada pembelajaran Psikologi Olahraga di PJKR FIK Universitas Negeri Medan.	Volume 8 (2), Juli – Desember 2019, 135-145.	Jurnal Ilmu Keolahragaan
7	2020	The effect of e-learning toward student learning outcomes.	Vol. 23. 1th Unimed International Conference on Sport Science (UnICoSS 2019).	Advances in Health Sciences Research.

8	2020	The Effect of Achievement Motivation and Self Confidence Towards Achievement of Wushu Sanda Athletes	1st Progress in Social Science, Humanities and Education Research Symposium (Pages 413-418).	Atlantis Press.
---	------	--	--	-----------------

#### F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Pertemuan Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Seminar Hasil Program Pengabdian Masyarakat Mono Tahun, Tahun 2015	Senam Otak untuk Meningkatkan Efikasi Diri Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Serdang Bedagai	14-15 Desember 2015, Hotel Swiss-bell Medan
2	The 3rd AISTSSE 2016	<i>Survey of Speed Reading on Sport Science Student in State University of Medan</i>	7 Oktober 2016, Hotel Garuda Plaza Medan
3	International Psychology, Education Counselling & Social Work Conference	Kecemasan Mahasiswa dalam Menulis Skripsi; Suatu studi deskriptif	25 – 27 Agustus 2017, LJ Hotel Medan
4	4th International Conference on Sports Science, Health and Recreation (ICoSHR)	The Effect of Achievement Motivation and Self Confidence Toward Achievement of Wushu Sanda	13-14 November 2018, Auditorium Universitas Negeri Padang
5	Unimed International Conference on Sport Science (UnlCoSS 2019).	The effect of e-learning toward student learning outcomes.	28 November 2019, Hotel Grand Mercure, Medan.
6	4Th International Conference on Community Research and Service Engagements (IC2RSE).	The Effect of Acceptance Commitment Therapy to Reduce Anxiety of Martial Art Athletes.	November 2 – 6, 2020. Virtual Conference.

#### G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Jenis	Penerbit
1	Bunga Rampai Media Pembelajaran	2015	Buku bunga rampai produk-produk media inovatif yang dikembangkan guru-guru Sekolah Dasar Di	Unimed Press

			Kabupaten Serdang Bedagai	
--	--	--	---------------------------	--

#### H. Perolehan HKI dalam 5-10 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
-	-	-		-

#### I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang telah diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
-	-	-		-

#### J. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir Pemerintah, Asosiasi, atau Instansi Lainnya

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tempat Penerapan
-	-		-

#### K. Organisasi Profesi/ Ilmiah

Tahun	Jenis / Nama Organisasi	Jabatan/ jenjang keanggotaan
1998 – saat ini	Himpunan Psikologi Seluruh Indonesia (HIMPSI) Wilayah Sumatera Utara	Anggota
2017 - 2021	Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Propinsi Sumatera Utara	Wakil Ketua Bidang Sport Science dan IPTEK

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Medan, 16 Maret 2020

Doris Apriani Ritonga, S.Psi.,M.A.  
NIP. 19710415 200502 2 004

## BIODATA ANGGOTA PENGUSUL PENELITIAN

### A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Drs. Suryadi Damanik, M.Kes.
2	Jenis Kelamin	L
3	Jabatan Fungsional	Lektor Kepala/IV-c
4	NIP	19671224 199303 1 002
5	NIDN	24126707
6	Tempat dan Tanggal lahir	Simalungun, 24 Desember 1967
7	E-mail	suryadi67@gmail.com
8	Nomor Telp/HP	08126598688
9	Alamat Kantor	FIK Unimed, Jl. Willem Iskandar Ps.V, Medan-Sumut
10	Nomor Telp/Faks	061- 6335972
11	Lulusan yang telah dihasilkan	
12.	Matakuliah yang diampu	1. Ilmu Gizi Olahraga
		2. Manajemen Olahraga
		3. Olahraga Rekreasi

### B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama PT	IKIP Negeri Medan	Universitas Padjadjaran Bandung	
Bidang Ilmu	Pendidikan Kesehatan dan Rekreasi	Ilmu Kedokteran Dasar	
Tahun Masuk-Lulus	1986 – 1992	1997-1999	
Judul Skripsi/Tesis/Di sertasi	Hubungan Status Gizi dengan Waktu Denyut Nadi Kembali Normal Pada Atlet Hoki FPOK IKIP Medan Tahun 1991	Perbedaan Pengaruh Latihan Lari Interval dengan Latihan Pengulangan Lari Cepat terhadap Kecepatan Lari Sprint 400 Meter	
Nama Pembimbing/Promotor	Drs. Djatmiko Kartowinoto, M.Sc. Drs. Usman Nasrun LH.	Prof. Dr. dr. Wahyu Karhiwikarta, DSKO. Dr.dr. Ambrosius Purba,M.S.	

### C. Pengalaman Penelitian 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
1.	2016	Penerapan Evaluasi Proses Berbasis Media Visual (Video)dalam Meningkatkan Hasil Belajar Smash Bola Voli pada Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan	BOPTN Unimed	Rp.20.000.000,-

		Rekreasi FIK Unimed Tahun 2016		
2.	2017	Pengembangan Model Pembinaan Klub Karate di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kota Medan	<b>DRPM Simlitabmas</b>	Rp.60.000.000,-

**D. Pengalaman Pengabdian Masyarakat dalam 5 tahun terakhir.**

No.	Tahun	Judul Pengabdian pada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
1.	2015	Pelatihan Pemanfaatan Media Modifikasi dari Barang Bekas Pada Guru Pendidikan Jasmani SD Kecamatan Percut Seituan Kabupaten Deli Serdang	BOPTN Unimed	Rp.15.000.000,-

**E. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 tahun terakhir.**

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1.	Tiga Pilar Pendidikan Karakter (Pendidikan Jasmani, Pendidikan Kepramukaan dan Outdoor Education)	Jurnal Ilmu Keolahragaan ISSN : 1693-1475	Vol.13, N0. 2 Juli - Desember 2014
2.	The Effect of Visual Media (Video) Based Process Evaluation of Result Of Volley Balll Smash for Studen of Sport Education and Recreation FIK Unimed	International Journal of Science and Research (IJSR).ISSN (online) 2319-7064	Volume.6 Issue 3, March 2017 www.ijsr.net

**F. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentattion) dalam lima tahun terakhir**

No.	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu & Tempat
1.	Seminar Nasional: Tren Terbaru dalam Pendidikan dan Penelitian Bidang O di Abad 21	Pengembangan Profesionalisme Guru Pendidikan Jasmani melalui Penelitian Tindakan Kelas	STOK Binaguna, Medan, April 2017

**G. Karya Buku dalam lima tahun terakhir**

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1.	Olahraga Rekreasi Prinsip dan Aplikasi	2014	228	Penerbit UNIMED PRESS ISBN :978-602-1313-49-7

**H. Penghargaan dalam 10 tahun terakhir**

<b>No.</b>	<b>Jenis Penghargaan</b>	<b>Institusi Pemberi Penghargaan</b>	<b>Tahun</b>
<b>1</b>	<b>Ketua Prodi Berprestasi I Tahun 2015</b>	<b>Universitas Negeri Medan</b>	<b>2015</b>

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian.

Medan, Maret 2021  
Anggota Peneliti



Drs. Suryadi Damanik, M.Kes  
NIP : 196712241993031002



