



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 : EC00202133611, 16 Juli 2021

## Pencipta

Nama : **Suryadi Damanik dan Abdul Hakim**  
Alamat : Jl. Air Bersih No.159 Medan, Kel. Sudirejo I, Kec. Medan Kota, 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 MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN GERAK DASAR BERBASIS PERMAINAN RAKYAT DAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK 10-12 TAHUN**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 16 Juli 2021, di Medan  
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia

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

Nomor pencatatan : 000260452

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.

Tema Payung Penelitian: Penelitian Proses dan Hasil Pembelajaran

Sub Tema : Pengembangan dan Inovasi model, metode, dan strategi pembelajaran teknologi dan vokasi

## USULAN PROPOSAL PENELITIAN PENGEMBANGAN



### PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN GERAK DASAR BERBASIS PERMAINAN RAKYAT DAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK 10-12 TAHUN

**Ketua Peneliti** : Drs. Suryadi Damanik, M.Kes. NIDN: 24126707  
**Anggota Peneliti 1** : Dr. Abdul Hakim S, S.Si., M.Pd. NIDN: 0019028501  
**Mahasiswa yang Terlibat 1** : Muhammad Hendria NIM : 6171111020  
**Mahasiswa yang Terlibat 2** : Khairul Azmi Lubis NIM : 6181111012

JURUSAN PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN  
TAHUN 2021

### HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN PENGEMBANGAN

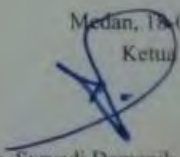
1. Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN GERAK DASAR BERBASIS PERMAINAN RAKYAT DAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK 10-12 TAHUN
2. Bidang Ilmu : Pengembangan dan inovasi model, metode, dan strategi pembelajaran teknologi dan vokasi
3. Ketua Peneliti
- a. Nama Lengkap : Drs. Suryadi Damanik, M.Kes.
  - b. Jenis Kelamin : Laki-laki
  - c. NIP/ NIDN : 196712241993031002
  - d. Disiplin Ilmu : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
  - e. Pangkat/ Golongan : TV-c
  - f. Jabatan : Ketua Jurusan
  - g. Fakultas/ Jurusan : Ilmu Keolahragaan
  - h. Alamat : Jalan Willem Iskandar Pasar V Medan Estate, Medan, 20221
  - i. Telpon/ Faks/ E-mail : Telp. +62-61-6613365,6613276/Fax. +62-6-6614002,6613319
  - j. Alamat Rumah : Jl. Air Bersih No. 159 Kec. Medan Kota
  - k. Telpon/ Faks/ E-mail : 08126598688/suryadi67@gmail.com
4. Jumlah Anggota Peneliti : 1
- Nama Anggota Peneliti dan NIDN : 1. Abdul Hakim Siregar, S.Si., M.Pd. - 198502192014041001  
: 2. -  
: 3. -
- Nama dan NIM Mhs yang terlibat : 1. Muhammad Hendria/NIM. 6171111020  
: 2. Khairul Azmi Lubis/NIM. 6181111012  
: 3. -
5. Institusi Mitra
- Nama Institusi Mitra : PT. Hadi Untung Perkasa
- Alamat : Jl. Abdul Haris Nasution, Komplek Metrolink Blok A, No 32 Medan
- Penanggung Jawab : Achmad Riyan Hadiyatma, S. Kom.
6. Lokasi Penelitian : Prodi PJKR FIK UNIMED
- Jumlah Biaya Penelitian : Rp. 160.000.000,-

Mengetahui  
Dean/ Direktur UNIMED



Dr. Budi Valianto, M.Pd.  
NIP. 196605201991021001

Medan, 18-03-2021  
Ketua Peneliti



Drs. Suryadi Damanik, M.Kes.  
196712241993031002

Menyetujui  
Ketua LPPM Universitas Negeri Medan



Prof. Dr. Baharuddin, S.T., M.Pd.  
LPPM NIP. 196612311992031020

## ABSTRAK

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun. Dasar dari pengembangan adalah Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional sebagai sarana untuk mengembangkan potensi karakter anak. Seiring perkembangan globalisasi, maka budaya lokal yang terwujud dengan permainan tradisional semakin terkikis. Maka sangat diperlukan upaya untuk mengembangkan karakter anak di Sekolah Dasar melalui permainan rakyat dan permainan tradisional dalam bentuk media video animasi yang terkemas dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Alur penelitian dan pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun dari gambar menggunakan model pengembangan *Research Developmnet (R&D)* dari Brog dan Gall yang terdiri dari sepuluh langkah. Hasil penelitian yaitu Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional usia 10-12 tahun akan didaftarkan berupa KI dengan yang terdiri dari buku plus CD yang diperuntukkan untuk anak umur 10-12 tahun yang dapat digunakan oleh dosen dan guru olahraga, siswa SD, pelatih olahraga dan masyarakat luas skala lokal, nasional maupun internasional. Hasil penelitian akan publish di jurnal nasional/internasional serta di seminarkan melalui seminar nasional dan internasional. Luaran yang ingin dicapai dari penelitian ini, luaran wajib adalah: 1) KI Aplikasi Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun ; dan atau 2) Artikel publikasi ilmiah jurnal nasional terakreditasi atau jurnal internasional atau artkel prosiding pada seminar ilmiah berskala internasional. (Submit/Accepted/terbit)(*Jurnal Sinta 2*). Selanjutnya **luaran tambahan** adalah 1) Artikel publikasi ilmiah jurnal nasional terakreditasi atau jurnal internasional atau artkel prosiding pada seminar ilmiah berskala internasional (Submit/Accepted/terbit)(*Jurnal Sinta 2*) dan atau terjalannya kerjasama antara FIK Unimed dengan beberapa UPT sekolah yang dengan menggunakan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun sebagai media pembelajaran Penjas.

## **PENDAHULUAN**

### **1) Latar Belakang Masalah**

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar. Sekolah Dasar merupakan lembaga pendidikan formal dasar yang mempersiapkan setiap peserta didiknya agar dapat menempuh atau mengikuti jenjang pendidikan formal yang lebih tinggi. Pendidikan formal yang dimaksud adalah pendidikan yang dilaksanakan berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan pada masing-masing mata pelajaran, yang mana pada masing-masing mata pelajaran terdapat standar isi yang memuat kompetensi inti dan kompetensi dasar atau yang lebih dipahami sebagai tujuan pembelajaran umum dan tujuan pembelajaran khusus yang akan dicapai melalui proses pembelajaran dalam kelas.

Pelaksanaan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan berbeda dan lebih unik dari bentuk pendidikan lainnya, karena pembelajarannya dilaksanakan melalui aktivitas jasmani. Namun dalam hal ini, masih banyak pihak yang salah kaprah tentang pendidikan jasmani. Dikarenakan pendidikan ini menggunakan gerak atau aktivitas jasmani sebagai sarana pembelajaran, maka dianggap pendidikan ini hanyalah sebagai pelengkap karena diperuntukan bagi jasmani saja, sedangkan jelas bahwa siswa adalah manusia yang tidak terdiri dari bagian-bagian yang terpilah-pilah, namun merupakan kesatuan berbagai bagian yang terpadu, sehingga pelaksanaan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah untuk siswa sebagai manusia seutuhnya dalam mencapai tujuan pendidikan. Seperti yang dikemukakan Sukintaka (2004) menyatakan bahwa pendidikan jasmani adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, melalui aktivitas jasmani yang disusun secara sistematis untuk menuju manusia Indonesia seutuhnya.

Proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, guru memegang peranan dalam terlaksananya proses pembelajaran. Guru harus memperhatikan banyak hal berkenaan dengan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan seperti aspek pertumbuhan dan perkembangan anak, dan karakteristik psikologi anak. Sebagaimana yang diuraikan dalam Kurikulum 2013 bahwa pendidikan jasmani, olahraga

dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Oleh sebab itu, materi pelajaran, metode pembelajaran, sarana dan prasarana yang digunakan serta alat evaluasi harus disesuaikan dengan tahap perkembangan, karakteristik dan kebutuhan anak, dengan cara demikian tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan kajian literatur materi pembelajaran pendidikan jasmani di kelas 4-6 SD, mencakup pembelajaran gerak dasar (*lokomotor, non lokomotor dan manipulatif*). Keterampilan motorik dasar (KMD) adalah keterampilan gerak dasar yang diperoleh oleh anak-anak dan berkembang seiring bertambahnya usia mereka, dan membentuk landasan untuk gerak yang lebih maju dan pola gerak spesifik (Gabbard, 2012). Hal ini juga diperkuat oleh Nazario & Vieira (2013) dan Rodrigues et al (2015) dalam menyimpulkan hasil penelitian bahwa kemampuan gerak membutuhkan pengembangan penuh dalam semua periode sedemikian rupa sehingga pengalaman sebelumnya menjadi dasar untuk pengalaman dan pengembangan pada periode berikutnya.

Dihubungkan dengan penyebaran pandemi virus corona atau COVID-19 di Indonesia membuat banyak universitas dan sekolah menghentikan proses pembelajaran tatap muka. Sehingga peneliti menghadapi fenomena baru mengenai sistem pembelajaran. Berdasarkan pengumuman yang dilakukan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim (2020) mengaku tengah mengkaji kemungkinan penerapan kurikulum darurat akibat kondisi yang mengharuskan belajar di rumah selama pandemi virus corona (Covid-19). Selain itu, para murid atau mahasiswa juga mesti siap beradaptasi dengan perubahan pembelajaran yang diatur oleh sekolah dan universitas. *Remote learning* dapat dipandang lebih bebas dan fleksibel diakses dari rumah.

Berawal dari permasalahan penyebaran Covid 19 lah yang meniatkan peneliti dan tim ingin membuat penelitian pengembangan mengenai pembelajaran gerak dasar pada mata pelajaran Penjas untuk usia 10-12 tahun kisaran anak kelas 4-6 SD. Pelajaran olahraga berbeda jauh dengan pelajaran bidang eksata lainnya. Pelajaran olahraga

membutuhkan ruang luas dan berkaitan dengan gerak aktif dan berinteraksi dan perlu pembimbingan kegiatan. Paradigma tujuan pembelajaran di masa sebelum pandemic terfokus pada meningkatkan kebugaran jasmani peserta didik agar tidak mudah terserang penyakit. Kebugaran penting untuk meningkatkan imun agar tidak mudah terserang penyakit.

Dikaitkan dengan produk yang akan dikembangkan peneliti merujuk dari penjelasan sebelumnya mengenai pendidikan karakter dapat ditanamkan melalui pendidikan jasmani dan olahraga. Olahraga sebagai sarana untuk mengajarkan jasmani, rohani, sosial, dan sekaligus sebagai sekolah kehidupan. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan diharapkan memberikan kontribusi dalam mengembangkan karakter anak. Karena Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan tidak mengembangkan dari sisi kecerdasan intelektual dan psikomotorik, melainkan dalam mengembangkan kepribadian anak harus tercapai. Maka Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan memiliki peran dalam membentuk anak diseluruh aspek, yaitu aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotorik. Individu yang memiliki kepribadian yang kuat, watak yang baik, dan sifat yang mulia dapat diambil dari nilai Pendidikan Jasmani.

Terkait dengan pendidikan karakter yang diintegrasikan melalui pendidikan jasmani, maka permainan tradisional sebagai salah satu wujud nyata untuk mewujudkannya. Permainan tradisional merupakan hasil dari proses kebudayaan lokal yang masih tertanam dengan nilai-nilai kearifan lokal. Sejalan dengan pendapat Wafiqni dan Siti Nurani (2018 : 97), kearifan lokal pada dasarnya adalah nilai-nilai kebaikan dari budaya lokal dan sudah mendapat pengakuan oleh mayoritas masyarakat tentang kebaikannya. Dengan kata lain, kearifan lokal adalah sebuah investasi yang penting untuk memberikan siswa keterampilan, kemampuan dan kualitas diri dalam menghadapi dunia global tanpa meninggalkan identitas diri ataupun identitas bangsa.

Dan saat ini, model pembelajaran tematik telah menjadi isu utama dalam dunia pendidikan dan sudah ditekankan dalam kurikulum 2013 pada jenjang SD/MI. Namun harus diakui, implementasinya masih terkesan tumpang tindih. Internalisasi nilai-nilai kearifan lokal yang semestinya dimiliki oleh anak-anak bangsa masih bersifat parsial. Hal ini dikarenakan model pembelajaran tematik yang sering digunakan pada umumnya adalah

model pembelajaran konvensional. Yang mana model pembelajaran tersebut cenderung pada *teks book* semata dan terfokus hanya di dalam kelas. Padahal salah satu kewajiban guru dalam mengajar adalah dapat menggunakan berbagai macam baik model, strategi, dan metode, yang dapat menarik minat siswa. Serta memanfaatkan sebaik mungkin sumber belajar yang ada di sekitar siswa (kearifan lokal), sebagai perwujudan dari salah satu karakteristik tematik (kontekstual). Kearifan lokal sendiri adalah akar budaya Nasional yang mana nilai-nilai yang terkandung di dalamnya sarat dengan ajaran kebaikan. Dengan tersingkirnya kearifan lokal berakibat pada hilangnya sendi-sendi pembentuk moral dan jati diri anak bangsa.

Sejalan dengan pendapat Elissa (2017, 421-424) menyatakan, “Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional di sini adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat”. Permainan tradisional cukup familiar dengan permainan rakyat yang bertujuan sebagai hiburan dan sekaligus menjaga hubungan sosial. Sesuai dengan pengertian permainan tradisional, pastilah masing-masing daerah memiliki ciri khas permainan tradisional sendiri. Namun hampir sebagian besar di Indonesia memiliki permainan tradisional yang memiliki kemiripan. Hal ini karena nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional mampu memberikan karakter yang mencerminkan identitas bangsa.

Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional sebagai sarana untuk mengembangkan potensi karakter anak. Seiring perkembangan globalisasi, maka budaya lokal yang terwujud dengan permainan tradisional semakin terkikis. Maka sangat diperlukan upaya untuk mengembangkan karakter anak di Sekolah Dasar melalui permainan rakyat dan permainan tradisional dalam bentuk media video animasi yang terkemas dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan merancang model pembelajaran mengangkat judul **“Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun”**.

## **2) Perumusan Masalah**



Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimanakah uji ahli pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun?
2. Bagaimanakah keterpakaian produk pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun?

### **3) Tujuan, Luaran dan Kontribusi Penelitian**

Tujuan penelitian adalah :

1. Untuk membuat Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun.
2. Untuk mendeskripsikan keterpakaian produk Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun.

Luaran yang ingin dicapai dari penelitian ini, **luaran wajib** adalah: 1) KI Aplikasi Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun ; dan atau 2) Artikel publikasi ilmiah jurnal nasional terakreditasi atau jurnal internasional atau artikel prosiding pada seminar ilmiah berskala internasional. (Submit/Accepted/terbit)(*Jurnal Sinta 2*). Selanjutnya **luaran tambahan** adalah 1) Artikel publikasi ilmiah jurnal nasional terakreditasi atau jurnal internasional atau artikel prosiding pada seminar ilmiah berskala internasional (Submit/Accepted/terbit)(*Jurnal Sinta 2*) dan atau terjalannya kerjasama antara FIK Unimed dengan beberapa UPT sekolah yang dengan menggunakan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun sebagai media pembelajaran Penjas.

Penelitian Pengembangan Bahan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun memberikan **Kontribusi** yakni Produk adalah Pengembangan Bahan Media Video Animasi

Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun yang dapat dijadikan bahan rujukan bagi guru sebagai media yang tepat untuk diterapkan dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani. Bagi sekolah memiliki sarana dan prasarana terbatas khususnya yang berkaitan dengan Pendidikan Jasmani sebaiknya menerapkan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional

Hasil desimilasi produk untuk kesasaran yang lebih luas maka ada beberapa saran yang disampaikan peneliti yakni Pengembangan Bahan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun yang dihasilkan di patenkan menjadi KI Unimed dan pendistribusian dilakukan dengan melakukan kerja sama dengan pihak kampus dan sekolah.

Penelitian ini merupakan wujud tridharma perguruan tinggi. Dengan pelaksanaan penelitian memenuhi salah satu tridharma perguruan tinggi yakni penelitian dan sekaligus memenuhi salah satu misi Unimed yakni Menyelenggarakan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat serta kerjasama dengan berbagai instansi dalam dan luar negeri.

Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Jika media pembelajaran gerak dasar (lokomotor, non lokomotor dan manipulatif) berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional pada anak usia 10-12 tahun diterapkan seoptimal mungkin dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Kegiatan pembelajaran dengan cara Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional dapat membuat siswa belajar banyak hal diantaranya yaitu, kesenangan, kerja sama antar teman, berlatih sportif, dan melibatkan sebagian besar panca indra tanpa disadarinya. Model pembelajaran gerak dasar (lokomotor, non lokomotor dan manipulatif) berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional pada anak usia 10-12 tahun membuat siswa merasa lebih santai dalam mengikuti pembelajaran. Kesenangan yang terkandung dalam Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional dapat secara langsung membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Kontribusi terhadap perolehan presentase Pengembangan media pembelajaran gerak dasar (lokomotor, non

lokomotor dan manipulatif) berbasis permainan olahraga tradisional pada anak usia 10-12 tahun dalam pembelajaran pendidikan jasmani siswa dan pengembangan kurikulum dengan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 mampu mendorong semangat, gairah, keaktifan, kerjasama serta pencapaian kurikulum belajar.

Kontribusi tambahan yang diharapkan dari pengembangan yaitu, siswa dapat meningkatkan gerak dasar (lokomotor, non lokomotor dan manipulatif) maka akan menjadi bekal siswa pada jenjang pendidikan selanjutnya. Untuk memiliki kemampuan gerak dasar (lokomotor, non lokomotor dan manipulatif) yang baik dapat diterapkan dengan berbagai bentuk Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional. Guru Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar perlu meningkatkan kemampuan dirinya untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang kreatif, inovatif, efektif, dan sekaligus menyenangkan. Salah satu kegiatan pembelajaran yang memenuhi kriteria di atas adalah Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional. Dengan adanya pengembangan media video animasi pembelajaran gerak dasar (lokomotor, non lokomotor dan manipulatif) berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional pada anak usia 10-12 tahun membantu sekolah yang kekurangan sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang pembelajaran. Bagi guru Pendidikan Jasmani yakni membantu pelaksanaan pembelajaran yang mudah, murah dan meriah (3M) sekaligus meningkatkan kesehatan dan kreativitas siswa terutama melewati masa pandemi Covid-19 yang belum ada penyelesaian.

## **PETA JALAN RISET DAN TEKNOLOGI**

Penelitian dan pengembangan ini mengembangkan konsep dari penelitian pengembangan dari Borg and Gall dimana terdapat sepuluh langkah dalam proses pengembangannya. Model penelitian dan pengembangan ini dijadikan sebagai acuan dan pengarah untuk menjawab permasalahan yang dihadapi oleh peneliti. Langkah umum, sebagaimana diuraikan Borg & Gall (2007) sebagai berikut:

- 1. Research and information collecting,*
- 2. Planning,*
- 3. Develop preliminary form of product,*
- 4. Preliminary field testing,*
- 5. Main product revision,*
- 6. Main field testing,*
- 7. Operational product revision,*
- 8. Operational field testing,*
- 9. Final product revision,*
- and 10. Dissemination and implementation.*

Kelebihan dari model Borg dan Gall adalah dari langkah-langkah yang jelas dan mudah untuk diaplikasikan, validitas produk pengembangan yang dikaji dan diuji secara bertahap dan berulang-ulang, peninjauan ulang, dan pengkoreksian produk tersebut berdasarkan hasil uji coba. Hal itu mengindikasikan bahwa produk temuan dari kegiatan pengembangan Borg dan Gall mempunyai objektivitas dan validitas yang tinggi.

Model dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman atau acuan dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Dalam pengertian lain model juga diartikan sebagai barang atau benda tiruan dari benda sesungguhnya, misalnya *miniatur* bangunan bertingkat yang menyerupai bangunan aslinya, miniatur mobil-mobil mewah yang menyerupai dengan mobil sebenarnya. Dalam istilah model digunakan untuk menunjukkan pengertian pertama sebagai kerangka proses pemikiran. Sedangkan model dasar dipakai untuk menunjukkan model yang generik yang berarti umum dan mendasar yang dijadikan titik tolak pengembangan model yang lebih lanjut dalam artian lebih rumit dan dalam artian lebih baru (Harjanto, 2008). Model dapat dikatakan sebagai sesuatu yang menggambarkan adanya pola berpikir. Sebuah model menggambarkan keseluruhan konsep yang saling berkaitan. Dengan kata lain model juga dapat dipandang sebagai upaya dan untuk mengkonkretkan sebuah teori sekaligus juga merupakan sebuah analogi dan representasi dari variabel-variabel yang terdapat di dalam teori tersebut (Harjanto, 2008). Jadi model pembelajaran dapat diartikan sebuah cara mengorganisasikan bentuk pembelajaran untuk mencapai tujuan, model inilah yang nantinya akan dirancang dan dirumuskan dalam penelitian pengembangan menghasilkan sebuah produk berupa model pembelajaran.

Model digunakan untuk menyeleksi dan menyusun strategi pembelajaran, metode keterampilan, dan bentuk pembelajaran untuk memberikan tekanan pada salah satu bagian dari pembelajaran. Di antaranya terdapat empat model, yakni: 1) kelompok model pengajaran memproses informasi (*the information-processing family*); 2) kelompok model pengajaran sosial (*the social family*); 3) kelompok model pengajaran personal (*the personal family interaksi*); dan 4) kelompok model pengajaran sistem perilaku (Harjanto, 2008).

Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan. Model dapat dipahami sebagai: 1) suatu tipe desain; (2) suatu

deskripsi atau analogi yang dipergunakan untuk membantu proses *visualisasi* sesuatu yang tidak dapat dengan langsung diamati; 3) suatu sistem asumsi-asumsi, data-data, dan *inferensi-inferensi* yang dipakai untuk menggambarkan secara matematis suatu obyek atau peristiwa; 4) suatu desain yang disederhanakan dari suatu system kerja, suatu terjemahan realitas yang disederhanakan; 5) deskripsi suatu sistem yang mungkin *imajiner*; dan 6) penyajian data yang diperkecil agar dapat menjelaskan dan menunjukkan sifat bentuk aslinya (Komarudin, 2000).

Model seperti dijelaskan oleh Harjanto (2008) adalah model di artikan sebagai kerangka konseptual yang tidak sembarang digunakan sebagai pedoman atau acuan dalam melakukan kegiatan, model dasar dipakai untuk menunjukkan model yang generik yang berarti umum dan mendasar yang dijadikan titik tolak pengembangan model yang lebih lanjut dalam artian lebih rumit dan dalam artian lebih baru. Menurutnya model dapat digunakan untuk mengorganisasikan berbagai sumber kemudian dipakai sebagai stimulus untuk mengembangkan hipotesis dan membangun teori ke dalam istilah/keadaan yang kongkrit untuk menerapkannya pada praktik atau menguji teori.

Model adalah abstraksi dunia nyata atau representasi peristiwa kompleks atau sistem dalam bentuk naratif, matematis, grafis atau lambang lain. Menurutnya semua orang dapat merancang model-model yang mencoba membuat pemikirannya tentang dunia sekelilingnya setiap hari. Tanpa model, orang akan mempunyai masalah dalam pemecahan persoalan kehidupan sehari-hari.

Beberapa pendapat tentang model yang telah dijelaskan dapat di disimpulkan bahwa model adalah suatu gambaran tentang suatu yang dapat memperjelas berbagai kaitan diantara unsur-unsur yang ada untuk memecahkan berbagai permasalahan. Dalam penelitian dan pengembangan ini yang dimaksud dengan model merupakan pola langkah-langkah yang meliputi analisis, pengembangan, pembuatan materi dan evaluasi dalam rangka memberikan kemudahan untuk mencapai tujuan pembelajaran gerak dasar untuk anak sekolah dasar kelas bawah yaitu kelas satu, dua dan tiga dengan menggunakan pendekatan play and games dengan kooperatif learning. Penelitian ini dilakukan karena pembelajaran memerlukan suatu model atau beberapa model yang dapat membantu pelaksanaan proses pembelajaran dan pencapaian hasil pembelajaran yang maksimal

tentunya sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dicapai. Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar salah satu komponen pendukung berupa buku, atau media pendukung lainnya yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu hal yang mempengaruhi keefektifan kegiatan pembelajaran. Midun (dalam Suryani, dkk, 2018:6) mengungkapkan bahwa perkembangan media pembelajaran dimulai pada abad ke-17, yaitu ketika munculnya realisme dalam pendidikan yang dipelopori oleh Johan Amos Comenius, melalui tulisan dalam bukunya yang berjudul "Dunia Dalam Gambar". Seiring perkembangannya dari waktu ke waktu, semakin banyak para ahli yang mengutarakan pendapatnya tentang media pembelajaran. Menurut Suryani, dkk (2018:5) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Hal serupa juga disampaikan Suryani dan Agung (2018:2) bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sementara itu, menurut Andersen (dalam Sukiman, 2012:28) media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu hal yang digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pembelajaran dari pengajar ke penerima pembelajaran.

Pada penerapannya media pembelajaran memiliki fungsi untuk mendukung proses belajar agar lebih efektif dan lebih efisien. Menurut Suryani & Agung (2018:9) fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi kondisi dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sukiman (2012:40) mengatakan bahwa media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak maupun atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara sistematis dan psikologis dilihat dari prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif.

Sedangkan menurut Sanaky (Suryani, ddk, 2018:10) bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan menghadirkan objek sebenarnya, membuat tiruan dari objek sebenarnya, membuat konsep abstrak ke konsep yang lebih konkrit, menyamakan persepsi, mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak, menyajikan ulang informasi secara konsisten, memberi suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Berdasarkan pengertian para ahli tentang fungsi media pembelajaran penulis menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mengajar, dan membantu siswa dalam memahami pembelajaran agar lebih mudah di pahami dengan membuat konsep yang lebih nyata sesuai dengan materi pembelajaran.

Selain memiliki fungsi, media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam penerapannya di sekolah demi tercapainya tujuan pembelajaran. Beberapa definisi manfaat media pembelajaran menurut para ahli saling sejalan dan hampir memiliki maksud dan tujuan yang sama. Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Cahyadi,2019:26) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran antara lain:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami siswa.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Menurut Encyclopedia of Educational Research (dalam Suryani Nunuk, ddk, 2018:14) mengungkapkan manfaat media pembelajaran sebagai berikut :

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir dan mengurangi verbalisme
2. Menarik perhatian siswa
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar
4. Memberikan pengalaman nyata dan menyumbuhkan kegiatan mandiri kepada siswa

5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan
6. Membantu perkembangan kemampuan berbahasa
7. Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran

Disamping itu media pembelajaran bermanfaat memberi kelancaran interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran dapat terlaksana lebih efektif dan efisien. Berdasarkan manfaat media pembelajaran di atas, penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar, rasa ingin tahu serta aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Sesuai dengan perkembangan jaman saat ini, ada banyak jenis media yang sudah tersedia dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Salah satu media pembelajarannya dapat berupa video animasi berbasis web atau android yang dapat kreasikan sesuai dengan imajinasi dan kreatifitas, salah satunya adalah Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun dalam bentuk *powtoon*. Menurut Putu Jerry video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* merupakan video animasi kartun yang diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak sekolah dasar (2018:11). Definisi itu juga dijelaskan pendapat dari Putu, dkk itu sendiri (2018:11) yang mengatakan *powtoon* merupakan aplikasi bersifat online yang ada di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video presentasi maupun media pembelajaran. Menurut Villar (Andriyanti, dkk, 2016:60) mengatakan bahwa *powtoon* merupakan aplikasi berbasis web yang digunakan bagi pengguna untuk membuat presentasi animasi dengan memanipulasi pra-dibuat benda, gambar impor, menyediakan musik dan menggunakan suara overs.

Media *powtoon* memang bukan sebagai salah satu media yang sering digunakan guru dalam pembelajaran sehingga cukup sulit untuk kita mencari pengertian dan penjelasan yang lebih mendalam sebagai teori aplikasi animasi *powtoon* ini. Dari pendapat ahli di atas dapat kita simpulkan bahwa video animasi *powtoon* adalah video animasi berbasis web yang digunakan untuk membuat kreasi animasi dengan memanipulasi benda, gambar, dan vitur lain dalam bentuk animasi.



Untuk itu peneliti pada tabel 1 berikut ini akan memperlihatkan kedua bentuk media pembelajaran sebagai berikut:

| No | <i>Media pembelajaran Penjas lama</i>   | <i>Media pembelajaran Penjas lama Baru</i>   |
|----|---|--|
| 1  | Masih dalam bentuk buku ajar yang materinya sebatas gambar dan teks dalam buku.                         | Dalam bentuk aplikasi yang mudah diakses oleh guru dan siswa.  |
| 2  | Hanya ada pada buku pelajaran penjas  | Melalui link tersebut setelah di klik “main” maka secara <i>online</i> dapat ditonton siswa  |
| 3  | Isi Pembelajaran Gerak Dasar sebatas teori umum   | Isi Pembelajaran Gerak Dasar didasarkan dengan cara teori dan praktik. Jelas materi dan kegiatan pembelajaran yang dikaitkan dengan Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional |
| 4  | Batas penggunaan hanya sebatas baca tanpa penerapan.  | Tidak ada batasan penggunaan media, guru dan siswa mudah melakukan setiap kegiatan dan siswa bisa belajar sendiri dengan menonton vidio.                                       |
| 5  | Penggunaan buku teks penjas khususnya gerak dasar secara evaluasi pembelajaran sebatas pertanyaan teori | Bagian vidio yang dikembangkan memuat kegiatan gerak dasar lebih menarik, mudah diterapkan dan sesuai dengan tahapan pembelajaran samapai dengan evaluasi.                     |
| 6  | Laporan evaluasi buku teks berfokus pada soal penjas.   | Laporan hasil Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun menekankan keterampilan psikomotor dan afektif  |

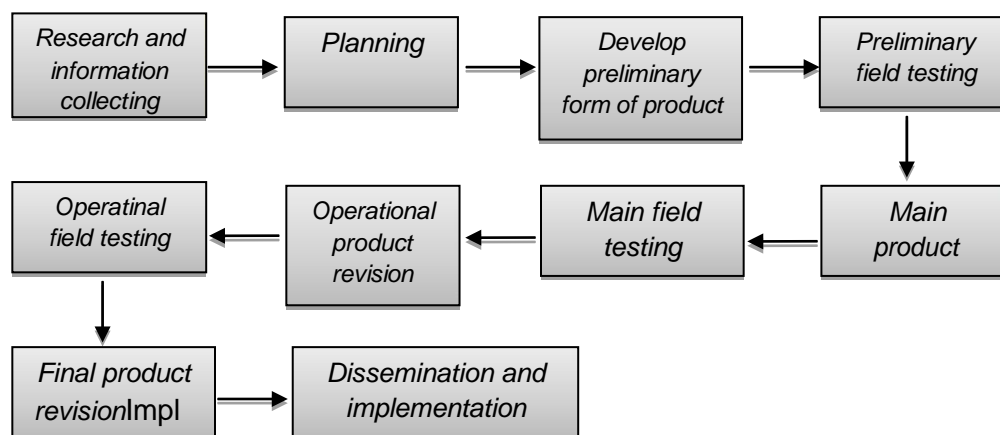
#### **HASIL YANG DIJANJIKAN**

Hasil dari penelitian mengembangkan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun. Perencanaannya produk Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar ini setelah di sosialisasikan dan pelatihan melalui *online/daring* (*Googel Meet / cisco webex*) kepada 6 sekolah dasar di Kota Medan.

Maka untuk tahun berikutnya setiap sekolah dasar Kota Medan menggunakan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun sebagai bahan ajar pelaksanaan yang dikemas dalam bentuk *e-learning*. Dan pihak dari FIK Unimed terlebih Peneliti sebagai pemegang hak Paten Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun dan PT. Hadi Untung Perkasa sebatas pengembang media animasi dan tidak ikut melakukan penyebaran produk (**Mitra**). Evaluasi hasil Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun setiap tahunnya akan diperbaharui menjadi media yang memiliki keterbaharuan yang dilaksanakan Mitra. Pembagian persentase keuntungan dengan Mitra dalam hal ini adalah PT. Hadi Untung Perkasa akan dibuat dalam bentuk perjanjian yang sifatnya berkala.

## METODE DAN SISTEMATIKA PENCAPAIAN

Penelitian Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat Dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun ini menggunakan model pengembangan *Research Developmnet (R&D)* dari Brog dan Gall yang terdiri dari sepuluh langkah untuk menemukan jawaban tentang masalah yang telah dirumuskan yakni dapat dilihat dari bagan yang tertera dibawah ini:



**Gambar 1. Model Pengembangan Borg & Gall**

Sumber: Langkah-langkah Pengembangan Adaptasi dari Borg, W. R dan Gall, M.D.

*Educational Research An Introduction*. New York: Longman, 1983

Secara umum, alur penelitian dan pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun dari gambar diatas sebagai berikut:

#### **TAHAP I : STUDI PENDAHULUAN**

Langkah pertama sebelum membuat pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun, peneliti terlebih dahulu menentukan, merangkum dan mengidentifikasi potensi dan masalah-masalah yang ada dengan mengumpulkan informasi khususnya yang berkaitan pembelajaran gerak dasar di sekolah serta kendala yang dihadapi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran gerak dasar di sekolah dasar pada saat pembelajaran *daring*. Tahapan bertujuan untuk melihat realita yang ada dilapangan terkait dengan media pembelajaran yang bagaimana digunakan guru pada saat pandemic Corona. Studi pendahuluan melakukan kegiatan studi *literatur*, *survey* dan observasi pengumpulan data lapangan kepada beberapa guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang mengajar di Sekolah Dasar.

Studi pendahuluan juga dijadikan sebagai acuan mencari refrensi mengenai Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional, mulai dari literature atau narasumber terpercaya yakni masyarakat yang pernah menggunakan Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional yang di modifikasi nantinya ke pembelajaran gerak dasar usia 10-12 tahun diaplikasikan dalam bentuk video animasi yang menari.

#### **TAHAP II RANCANGAN MEDIA MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN GERAK DASAR BERBASIS PERMAINAN RAKYAT DAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK 10-12 TAHUN**

Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun ini diawali dengan kurikulum SD yakni Kurikulum K-13, selanjutnya menentukan Kompetensi Inti, kompetensi dasar dan indikator dari pembelajaran gerak dasar. Hasil analisis setiap kompetensi dasar akan dikaitkan dengan Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional. Keterkaitan tersebut akan didesain dalam bentuk media video animasi yang membantu anak

10-12 tahun dalam pembelajaran gerak dasar. Draf rancangan pengemasan video lebih menarik, mudah digunakan, audio jelas dengan karkter bahasa anak, sehingga penggunaan lebih mudah, anak bisa belajar mandiri tanpa proses pembimbingan dari guru secara langsung.

### **TAHAP III MENGEMBANGKAN BENTUK DESAIN PRODUK AWAL (PENYIAPAN MATERI PENGEMBANGAN VIDEO, PENYUSUNAN BUKU PEGANGAN, DAN PERLENGKAPAN EVALUASI)**

Langkah berikutnya adalah membuat produk awal berupa rangkaian desain produk Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun. Produk awal tersebut dituangkan dalam langkah-langkah pembelajaran secara sistematis dan logis sesuai tujuan pembelajara. Sehingga produk ini mempunyai keefektifitas yang layak digunakan. Hasil pembuatan produk awal yang dikembangkan akan dikonsultasikan kepada ahli materi dan ahli media video animasi.

### **TAHAP IV VALIDASI DESAIN (EVALUASI TAHAP AWAL)**

Langkah selanjutnya dalam penelitian Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun adalah Validasi ahli terhadap desain produk pengembangan yang dilakukan akan divalidasi oleh 8 orang ahli/pakar/ilmuan terdiri: (1) dua orang ahli materi pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (2) dua orang ahli Permainan Rakyat (3) dua orang ahli permainan olahraga tradisional dan 4) dua orang ahli media video animasi. Validasi akan dilakukan pada hasil rancangan desain pengembangan dalam bentuk narasi yang memuat alur model pembelajaran gerak dasar disertai dengan gambar ilustrasi sebagai pelengkap media pembelajaran dalam bentuk video animasi ditambahkan dengan kemenarikan dari suara.

### **TAHAP V UJI COBA PRODUK (6-12 SUBJEK)**

Tahapan penelitian pengembangan selanjutnya yaitu uji coba kelompok kecil, yang mana ujicoba ini akan dilakukan dengan subjek ujicoba sebanyak 30 anak usia 10-12 tahun. Ujicoba kelompok kecil ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana produk pengembangan dapat dilakukan oleh subjek yang nantinya akan menjadi pengguna produk.

Pelaksanaan ujicoba kelompok kecil akan menjadi bahan untuk memperbaiki Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun.

#### **TAHAP VI MELAKUKAN REVISI PRODUK (BERDASARKAN SARAN-SARAN SESUAI DENGAN HASIL DI LAPANGAN PADA TAHAP UJI COBA)**

Revisi produk tahap I akan dilakukan bila terdapat revisi yang ditemukan pada tahap ujicoba kelompok kecil maka akan segera direvisi, jika tidak terdapat revisi uji coba Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun akan dilanjutkan pada kelompok yang lebih besar. Dengan kata lain, rekomendasi atas hasil ujicoba pada kelompok kecil merupakan evaluasi yang kedua setelah evaluasi dari para ahli sebelumnya.

#### **TAHAP VII UJI COBA PEMAKAIAN DENGAN 30-100 SUBJEK**

Kegiatan selanjutnya adalah melakukan ujicoba lapangan atau ujicoba kelompok besar, dalam kegiatan lanjutan penelitian Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun. Ujicoba lapangan dilakukan pada subjek penelitian yang lebih banyak lagi yaitu sebanyak 30 anak usia 10-12 Tahun. Tahap uji coba kelompok besar dilakukan untuk melihat kepraktisan penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun.

#### **TAHAP VIII MELAKUKAN REVISI PRODUK (BERDASARKAN SARAN-SARAN DAN HASIL UJI COBA LAPANGAN UTAMA)**

Hasil kesimpulan dari ujicoba kelompok besar merupakan tahapan terakhir untuk perbaikan dan penyempurnaan produk baru Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun. Evaluasi pada tahapan ini merupakan evaluasi akhir dari Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun dianggap diterima dan dapat digunakan sebagai Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun.

## TAHAP IX UJI EFEKTIVITAS REVISI PRODUK AKHIR

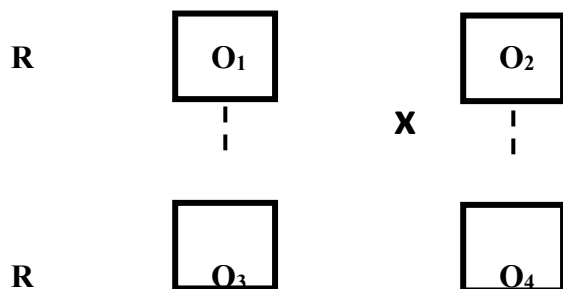
Tahap akhir produk pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun yang telah dikembangkan. Pada tahap implementasi model pengembangan ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui apakah Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional efektif digunakan dibandingkan dengan media gerak dasar lainnya. Tahap ini menggunakan rancangan penelitian *True Experimental Design* berbentuk *Pretest-Posttest Control Group Design* (Sugiyono, 2017).

Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pretest* yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Pengaruh perlakuan adalah  $(O_1 - O_2) - (O_4 - O_3)$ . Langkah-langkah yang dilakukan untuk menguji efektifitas adalah:

- a. Menetapkan subjek penelitian yang akan dijadikan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi penelitian adalah 4 Sekolah Dasar yang akan dipilih menjadi subjek penelitian berjumlah 60 anak, yang terdiri dari 30 anak usia 10-12 tahun kelompok kontrol dan 30 anak usia 10-12 tahun eksperimen.
- b. Melakukan *pre-test* gerak dasar anak usia 10-12 tahun yang meliputi *lokomotor, non lokomotor dan manipulatif*;
- c. Melaksanakan penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional pada kelompok eksperimen sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan (konvensional);
- d. Melakukan *post-test* kepada kedua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol;
- e. Menganalisis hasil *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan metode statistik (uji-t) dan *gain score* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara kedua kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan

Permainan Tradisional dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan pembelajaran gerak dasar pada anak usia 10-12 tahun (model konvensional).

- f. Data yang terkumpul saat analisis kebutuhan, validasi ahli, ujicoba kelompok kecil dan kelompok besar serta hasil observasi dan juga saran perbaikan dari para ahli dijadikan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan produk, data ini lebih cenderung kepada data kualitatif. Data kuantitatif didapat dari hasil *pre-test* dan *post-test* model pembelajaran gerak dasar berbasis permainan olahraga tradisional pada anak usia 10-12 tahun kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang nantinya akan dianalisis dengan uji-t dan dijadikan *gain score*.



**Gambar 3.2. Desain Eksperimen dengan Kelompok Kontrol**

*(Pretest-Posttest Control Group Design)*

**Sumber:** Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. 2017

Keterangan:

- R : Kelompok kontrol atau kelompok eksperimen
- O<sub>1</sub> : Nilai kemampuan awal kelompok eksperimen
- O<sub>2</sub> : Kinerja kelompok eksperimen dengan sistem/kinerja/model baru
- O<sub>3</sub> : Nilai kemampuan awal kelompok kontrol
- O<sub>4</sub> : Kinerja kelompok eksperimen dengan sistem/kinerja/model lama

Desain eksperimen pada penelitian ini menggunakan *pretest-posttest control group desain* yaitu melakukan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan diberikan pada kelompok *control* dan kelompok *treatment*.

Hipotesis penelitian pada efektivitas Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional yang dikembangkan diduga terdapat pengaruh yang signifikan pada anak usia 10-12 tahun. Adapun langkah yang dilakukan dalam ujicoba ini antara lain: (1) menetapkan kelompok subjek penelitian; (2) melaksanakan *pre-test* ( $O_1$ ); (3) mencoba model yang telah dikembangkan; (4) melaksanakan *post-test* ( $O_2$ ); (5) mencari skor rata-rata *pre-test* dan *post-test* dan dibandingkan antara keduanya; (6) mencari selisih perbedaan kedua rata-rata tersebut melalui metode statistik (uji-t) untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan dari penggunaan model. Rumus untuk mengolah data secara keseluruhan subjek uji coba menggunakan prosedur uji-t dan perhitungan menggunakan *gain score* pada setiap kelompok untuk mengetahui besaran peningkatan yang terjadi pada setiap subjek penelitian dengan menggunakan aplikasi *IMB SPSS 25*.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left[ \frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right] \left[ \frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right]}}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$  : Rata-rata  $X_1$

$\bar{X}_2$  : Rata-rata  $X_2$

$S_1$  : Simpangan Baku 1

$S_2$  : Simpangan Baku 2

$S_1^2$  : Varians 1

$S_2^2$  : Varians 2

$r$  : Korelasi antar dua kelompok

Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional usia 10-12 tahun dapat diambil secara



keseluruhan dari hasil validasi ahli, ujicoba dan implementasi Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional dengan cara melakukan analisis deskripsi kualitatif dengan kriteria yang telah ditetapkan.

## **TAHAP X PRODUKSI MASSAL**

Diseminasi hasil penelitian yaitu Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional usia 10-12 tahun akan didaftarkan berupa KI dengan yang terdiri dari buku plus CD yang diperuntukkan untuk anak umur 10-12 tahun yang dapat digunakan oleh dosen dan guru olahraga, siswa SD, pelatih olahraga dan masyarakat luas skala lokal, nasional maupun internasional. Hasil penelitian akan publish di jurnal nasional/internasional serta di seminarkan melalui seminar nasional dan internasional.

## **DAFTAR PUSTAKA (RUJUKAN)**

- Abdullah, B., Joseph, J. A., & Saleh, M. B. M. (2016). *Differences in Locomotor Gross Motor Development Level Among Grade 1 Ballet Dancers, Students With and Without Co-Curricula. Journal of Physical Education and Sport, 16(1), 703–706.* <https://doi.org/10.7752/jpes.2016.s1114>
- Abidin Yunus. 2016. *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung. Aditama.
- Adams, J., Veitch, J., & Barnett, L. (2018). *Physical activity and fundamental motor skill performance of 5–10 year old children in three different playgrounds. International Journal of Environmental Research and Public Health, 15(9).* <https://doi.org/10.3390/ijerph15091896>
- Adrianti Yeni, dkk. 2016. *Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audio Visual Pada Pembelajaran Sejarah*. Jurnal CRIKSETRA. Vol 5.No. 9 Maret 2016.
- Arina Ulfa. 2018. *Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Gerak Benda Melalui Media Powtoon Pada Siswa Kelas III MI MA 'ARIF Gedangan Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019 (Skripsi)*. Salatiga. Istitut Agama Islam Negeri Salatiga.
- Cahyadi Ani. 2019. *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur*. Serang. Laksita Indonesia.
- Dwi Novita, dkk. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar*. Jurnal PGSD. Vol 3 No.3 tahun 2018.

- Fikri Hasnul, Ade Sri Madona. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*.Yogyakarta. Samudra Biru.
- Jefry Putu, dkk. 2018. *Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar*. Jurnal EDUTECH. Vol 6 No. 1 tahun 2018.
- Putri Hilna, dkk. 2020. *Analisis Proses Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Guru Sekolah Dasar*. Jurnal BASICEDU. Vol 4 No. 4 Tahun 2020.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sukiman.2012. *Pengembangan Media Pembelajara*.Yogyakarta.Pedagogia.
- Suryani Nunuk, Achmad Setiawan. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT REMAJA.

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### LAMPIRAN 1. BIODATA KETUA DAN ANGGOTA PENGUSUL

#### BIODATA KETUA 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                        | <a href="mailto:suryadi67@gmail.com">suryadi67@gmail.com</a> |
| 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/Pr omotor      | Drs. Djatmiko Kartowinoto, M.Sc.<br>Drs. Usman Nasrun LH.   | Prof. Dr. dr. Wahyu Karhiwikarta, DSKO.<br>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 Rekreasi FIK Unimed Tahun 2016 | BOPTN<br>Unimed                   | Rp.20.000.000,- |
| 2.  | 2017  | Pengembangan Model Pembinaan Klub Karate di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kota Medan   | <b>DRPM</b><br><b>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<br>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<br>ISSN : 1693-1475                                 | Vol.13, N0. 2<br>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,<br>March 2017<br>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 | Pengembangan Profesionalisme Guru Pendidikan Jasmani | STOK<br>Binaguna,Medan,<br>April 2017 |

|  |    |                                   |  |
|--|----|-----------------------------------|--|
|  | 21 | melalui Penelitian Tindakan Kelas |  |
|--|----|-----------------------------------|--|

**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<br>ISBN :978-602-1313-49-7 |
|     |  |       |                |  |

**H. Penghargaan dalam 10 tahun terakhir**

| No. | Jenis Penghargaan                    | Institusi Pemberi Penghargaan | Tahun |
|-----|--------------------------------------|-------------------------------|-------|
| 1   | Ketua Prodi Berprestasi I Tahun 2015 | Universitas Negeri Medan      | 2015  |
|     |                                      |                               |       |

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

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

Medan, Maret 2021

Ketua Peneliti



Drs. Suryadi Damanik, M.Kes

NIP : 196712241993031002

## BIODATA ANGGOTA PENGUSUL

### A. IDENTITAS DIRI

|     |                             |   |  |
|-----|-----------------------------|---|--|
| 1.  | Nama Lengkap (dengan Gelar) | : | Dr. Abdul Hakim Siregar, S.Si., M. Pd.   |
| 2.  | Tempat dan Tanggal Lahir    | : | Medan, 19 Februari 1985  |
| 3.  | Jenis Kelamin               | : | Laki- laki   |
| 4.  | NIP                         | : | 198502192014041001   |
| 5.  | NIDN                        | : | 0019028501   |
| 6.  | Jabatan Fungsional/Akademik | : | Penata Muda Tk.I (Gol.III/b)   |
| 7.  | Golongan/Pangkat            | : | Asisten Ahli   |
| 8.  | Bidang Keahlian             | : | Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  |
| 9.  | Nomor Telepon/Fax           | : | (061) 6625972  |
| 10. | Nomor HP                    | : | 081376642219   |
| 11. | Alamat e-mail               | : | <a href="mailto:abdhakim@unimed.ac.id">abdhakim@unimed.ac.id</a>   |
| 12. | Alamat Rumah                | : | Jl. Cucakrawa 3 No. 20, Kec. Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Prov.Sumatera Utara |
| 13. | Alamat Kantor               | : | Jl. Williem Iskandar Psr V, Medan Estate, Medan  |
| 14. | Kepakaran                   | : | Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  |

### B. RIWAYAT PENDIDIKAN

| Program                       | S1   | S2  | S3  |
|-------------------------------|--|---|---|
| Nama PT                       | UNIMED- Medan  | UNJ - Jakarta   | UNJ – Jakarta   |
| Bidang Ilmu                   | Ilmu Keolahragaan  | Pendidikan Olahraga   | Pendidikan Jasmani  |
| Tahun Masuk                   | 2004   | 2009  | 2013  |
| Tahun Lulus                   | 2008   | 2012  | 2021  |
| Judul Skripsi/Tesis/Disertasi | Survey Pola Makan Dan Asupan Gizi Sehari-Hari Pada Atlet Cabang Olahraga Sepakbola PPLP Provinsi Sumatera Utara Tahun 2008 | Pengembangan materi pembelajaran lari cepat melalui SAVI(Somatis, Auditori, Visual, Intelektual) pada anak SD kelas V (SDSN JOHAR BARU 01 PAGI JAKARTA PUSAT) | Model Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Olahraga Tradisional Pada Anak Usia 10-12 Tahun |
| Pembimbing/Promotor           | Drs.Benny Subadiman, M.Kes   | 1. Prof. Dr. Moch. Asmawi, M.Pd.<br>2. Dr. Johansyah Lubis, M.Pd.   | 1. Prof. Dr. Moch. Asmawi, M.Pd.<br>2. Prof. Dr. Firmansyah Dlis, M.Pd.                           |

### C. DATA MATAKULIAH YANG DIAMPU

| No         | Semester         | Matakuliah |                                       | SKS |
|------------|------------------|------------|---------------------------------------|-----|
| Prodi PJKR |                  |            |                                       |     |
| 1          | Genap 2020/2021  | 1.         | Ilmu Gizi Olahraga                    | 2   |
|            |                  | 2.         | Teknologi Informasi Komunikasi Penjas |     |
|            |                  | 3.         | Dasar-dasar Ilmu Kepeleatihan         | 2   |
|            |                  | 4.         | Oudor Activity                        | 2   |
| 2          | Ganjil 2020/2021 | 1.         | Fisiologi Manusia                     | 2   |
| 3          | Genap 2019/2020  | 1.         | Fisiologi Olahraga                    | 2   |
|            |                  | 2.         | Kesehatan Olahraga                    | 2   |

### D. DATA PENELITIAN 4 TAHUN TERAKHIR

| No. | Tahun | Judul Penelitian  | Pendanaan |               | Anggota |
|-----|-------|---|-----------|---------------|---------|
|     |       |   | Sumber    | Jml (Juta Rp) |         |
| 1.  | 2021  | Model Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Olahraga Tradisional Pada Anak Usia 10-12 Tahun | Mandiri   |               |         |

### E. DATA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT 4 TAHUN TERAKHIR

| No. | Tahun | Judul Penelitian | Pendanaan |               | Anggota |
|-----|-------|------------------|-----------|---------------|---------|
|     |       |                  | Sumber    | Jml (Juta Rp) |         |
| 1.  | 2020  |                  |           |               |         |
|     |       |                  |           |               |         |

### F. PUBLIKASI: ARTIKEL JURNAL / SEMINAR / KONFERENSI

| No. | Jenis Publikasi                          | No. | Judul Artikel Ilmiah | Nama Jurnal | Volume/Nomor/Tahun |
|-----|--|-----|----------------------|-------------|--------------------|
| 1   | 2  | 3   | 4                    | 5           | 6                  |
| 1   | Jurnal penelitian tidak terakreditasi    | 1   |                      |             |                    |
|     |  | 2   |                      |             |                    |
|     |  | 3   |                      |             |                    |
| 2   | Jurnal penelitian nasional terakreditasi | 1   |                      |             |                    |
|     |  | 2   |                      |             |                    |
|     |  | dst |                      |             |                    |
| 3   | Jurnal penelitian                        | 1   |                      |             |                    |

|   |  |     |  |   |   |
|---|--|-----|--|---|---|
|   | internasional                              | 2   |  |   |   |
|   |  | dst |  |   |   |
| 4 | Jurnal penelitian internasional bereputasi | 1   |  |   |   |
|   |  | 2   |  |   |   |
|   |  | dst |  |   |   |
| 5 | Seminar wilayah/lokal/perguruan tinggi     | 1   |  |   |   |
|   |  | 2   |  |   |   |
|   |  | 3   |  |   |   |
|   |  | dst |  |   |   |
| 6 | Seminar nasional                           | 1   | Program Pengembangan Olahraga Anak dan Atlet Muda  | SPORTUNYS   | July 2020   |
|   |  | 2   | Pengembangan dan Pemanfaatna Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional Indonesia             | KPOTI PUSAT   | Juni 2020   |
|   |  | 3   | Strategi Pembelajaran PJOK di Era New Normal   | PJKR UNESA  | 27 Juni 2020  |
|   |  | 4   | Latihan Anaerobik Part 2   | KONI Kab. Ogan Ilir   | 27 Juni 2020  |
|   |  | 5   | Kick Off Kuliah Kewirausahaan  | Menpora dan MenKUKM   | 30 Juni 2020  |
|   |  | 6   | Real Physical Education In The New Normal  | Forum Dosen Penjas RI   | 18 Juli 2020  |
| 7 | Seminar internasional                      | 1   | Olumpic and Pandemic (Day) 1   | FIK UNESA   | 22 Juli 2020  |
|   |  | 2   | Olumpic and Pandemic (Day) 2   | FIK UNESA   | 23 Juli 2020  |
|   |  | 3   | <i>The Effectiveness Of The Use Of Traditional Model Of Pat Ni Gajah, From Toba Batak On</i> | <i>7 Th International Conference On Education 2021 (ICEDU 2021)</i> | Akan Diseminarkan pada tanggal 06-08 April 2021 Di Sri Langka |



|    |                                      |     | <i>Learning Outcomes Of Basic Movement Of 10-12 Years Old Children</i> |  |  |
|----|--------------------------------------|-----|--|--|--|
| 8  | Tulisan di media massa wilayah       | 1   |  |  |  |
|    |                                      | 2   |  |  |  |
|    |                                      | dst |  |  |  |
| 9  | Tulisan di media massa nasional      | 1   |  |  |  |
|    |                                      | 2   |  |  |  |
|    |                                      | dst |  |  |  |
| 10 | Tulisan di media massa internasional | 1   |  |  |  |
|    |                                      | 2   |  |  |  |
|    |                                      | dst |  |  |  |

Semua data yang telah 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.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Maret 2021  
Yang Membuat,



Dr. Abdul Hakim Siregar, S.Si., M.Pd.  
NIP: 19850219 201404 1 001

## Lampiran 2. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

| Tahap                  | Bulan Pelaksanaan Penelitian 2021 |     |      |      |       |      |     |     |
|------------------------|-----------------------------------|-----|------|------|-------|------|-----|-----|
|                        | April                             | Mei | Juni | Juli | Agust | Sept | Okt | Nov |
| Persiapan Penelitian   |                                   |     |      |      |       |      |     |     |
| Pelaksanaan Penelitian |                                   |     |      |      |       |      |     |     |
| Pengumpulan Data       |                                   |     |      |      |       |      |     |     |
| Analisis Data          |                                   |     |      |      |       |      |     |     |
| Penyusunan Laporan     |                                   |     |      |      |       |      |     |     |
| Monev Penelitian       |                                   |     |      |      |       |      |     |     |
| Publikasi Ilmiah       |                                   |     |      |      |       |      |     |     |

## LAMPIRAN 3. SUSUNAN ORGANISASI TIM PENELITI DAN PEMBAGIAN TUGAS

| No | Nama Lengkap                          | Jabatan Fungsional | Program Studi/Fakultas | Alokasi Waktu (Jam/Minggu) |
|----|---------------------------------------|--------------------|------------------------|----------------------------|
| 1  | Drs. Suryadi Damanik, M.Kes.          | Lektor Kepala/IV-c | PJKR/FIK               | 8 Jam/Minggu               |
| 2  | Dr. Abdul Hakim Siregar, S.Si., M.Pd. | Asisten Ahli       | PJKR/FIK               | 6 Jam/Minggu               |

## LAMPIRAN 3. JUSTIFIKASI ANGGARAN PENELITIAN

| Kode Akun                          | Uraian Kegiatan   | Rincian Perhitungan |     |   |   |    |     |     | Harga Satuan    | Jumlah            |
|------------------------------------|---|---------------------|-----|---|---|----|-----|-----|-----------------|-------------------|
| 1                                  | 2   | 3                   |     |   |   |    |     |     | 4               | 5                 |
| <b>HONORARIUM</b>                  |   |                     |     |   |   |    |     |     |                 |                   |
| 521213                             | Pengumpulan data Awal wawancara dan menganalisis kebutuhan  | 3                   | org | x | 4 | ok | 12  | OK  | 500,000         | 6,000,000         |
| 521213                             | Perancang Aplikasi  | 1                   | org | x | 1 | ok | 1   | OK  | 8,000,000       | 8,000,000         |
| 521213                             | Pembantu Perancang Aplikasi   | 3                   | org | x | 1 | ok | 3   | OK  | 3,000,000       | 9,000,000         |
| 521213                             | Operator  | 1                   | org | x | 6 | ok | 6   | OK  | 800,000         | 4,800,000         |
| 521213                             | Pengolah Data   | 1                   | org | x | 1 | ok | 1   | OK  | 1,600,000       | 1,600,000         |
| 521213                             | FGD Modul pengembangan media vidio animasi pembelajaran gerak dasar berbasis permainan rakyat dan permainan tradisional pada anak 10-12 tahun | 10                  | org | x | 3 | ok | 30  | OK  | 200,000         | 6,000,000         |
| 521213                             | Instruktur MC   | 2                   | org | x | 1 | ok | 2   | OK  | 1,500,000       | 3,000,000         |
| 521213                             | Uji-Coba Awal Produk  | 3                   | org | x | 2 | ok | 6   | OK  | 50,000          | 300,000           |
| 521213                             | Uji-Coba Lapangan   | 19                  | org | x | 6 | ok | 114 | OK  | 50,000          | 5,700,000         |
| 521213                             | Pembantu pengambilan data   | 3                   | org | x | 6 | ok | 18  | OK  | 200,000         | 3,600,000         |
|                                    |   |                     |     |   |   |    |     |     | <b>SUBTOTAL</b> | <b>48,000,000</b> |
| <b>PEMBELIAN BAHAN HABIS PAKAI</b> |   |                     |     |   |   |    |     |     |                 |                   |
| 521211                             | Fotokopi bahan persiapan  |                     |     |   |   |    | 1   | PKT | 6,000,000       | 6,000,000         |

|                  |   |    |     |   |   |     |     |     |                 |                   |
|------------------|---|----|-----|---|---|-----|-----|-----|-----------------|-------------------|
| 521211           | Pembelian ATK persiapan   |    |     |   |   |     | 1   | PKT | 5,489,000       | 5,489,000         |
| 521211           | Penjilidan Draf Awal media vidio animasi pembelajaran gerak dasar ( Vidio dan Buku Panduan) Untuk Pakar                     | 3  | eks | x | 1 | keg | 3   | OK  | 100,000         | 300,000           |
| 521211           | Penjilidan Draf Awal media vidio animasi pembelajaran gerak dasar untuk di uji cobakan ( Vidio dan Buku Panduan) pada Model | 3  | eks | x | 1 | keg | 3   | OK  | 100,000         | 300,000           |
| 521211           | penjilidan Draf Awal media vidio animasi pembelajaran gerak dasar Untuk Uji-Coba Produk (Vidio dan Buku Panduan 19 Orang)   | 19 | eks | x | 1 | keg | 19  | OK  | 100,000         | 1,900,000         |
| 521211           | Penjilidan Draf Awal media vidio animasi pembelajaran gerak dasar pelaksanaan FGD   | 14 | eks | x | 1 | keg | 14  | OK  | 100,000         | 1,400,000         |
| 521211           | Konsumsi Perancangan media vidio animasi pembelajaran gerak dasar   | 5  | org | x | 5 | Hr  | 25  | OK  | 45,000          | 1,125,000         |
| 521211           | Konsumsi Pakar ahli Draf media vidio animasi pembelajaran gerak dasar   | 5  | org | x | 6 | Hr  | 30  | OK  | 45,000          | 1,350,000         |
| 521211           | Konsumsi Uji coba Awal Model Draf media vidio animasi pembelajaran gerak dasar  | 11 | org | x | 2 | Hr  | 22  | OK  | 45,000          | 990,000           |
| 521211           | Konsumsi Uji coba Lapangan Draf media vidio animasi pembelajaran gerak dasar (27 orang)                                     | 27 | org | x | 2 | Hr  | 54  | OK  | 45,000          | 2,430,000         |
| 521211           | Konsumsi FGD Draf media vidio animasi pembelajaran gerak dasar  | 18 | org | x | 3 | Hr  | 54  | OK  | 45,000          | 2,430,000         |
| 521211           | Snek Perancangan media vidio animasi pembelajaran gerak dasar   | 5  | org | x | 5 | Hr  | 25  | OK  | 20,000          | 500,000           |
| 521211           | Snek Pakar ahli Draf media vidio animasi pembelajaran gerak dasar   | 10 | org | x | 6 | Hr  | 60  | OK  | 20,000          | 1,200,000         |
| 521211           | Snek Uji coba Awal Model Draf media vidio animasi pembelajaran gerak dasar  | 22 | org | x | 2 | Hr  | 44  | OK  | 20,000          | 880,000           |
| 521211           | Snek Uji coba Lapangan Draf media vidio animasi pembelajaran gerak dasar (54 orang)   | 54 | org | x | 2 | Hr  | 108 | OK  | 20,000          | 2,160,000         |
| 521211           | Snek FGD Draf media vidio animasi pembelajaran gerak dasar  | 36 | org | x | 3 | Hr  | 108 | OK  | 20,000          | 2,160,000         |
|                  | Media vidio animasi pembelajaran gerak dasar Koran Lokal  | 2  | Krn | x | 4 | keg | 8   | OK  | 500,000         | 4,000,000         |
| 521211           | Pulsa Telpn   | 4  | org | x | 2 | keg | 8   | OK  | 100,000         | 800,000           |
| 521211           | paket Internet 18 gb  | 33 | org | x | 1 | keg | 33  | OK  | 102,000         | 3,366,000         |
| 521211           | Penyusunan Laporan penelitian   | 15 | eks | x | 1 | keg | 15  | OK  | 148,000         | 2,220,000         |
| 521211           | Pembuatan vidio tutorial media vidio animasi pembelajaran gerak dasar   | 1  | org | x | 1 | keg | 1   | OK  | 7,000,000       | 7,000,000         |
|                  |   |    |     |   |   |     |     |     | <b>SUBTOTAL</b> | <b>48,000,000</b> |
| <b>TRANSPORT</b> |   |    |     |   |   |     |     |     |                 |                   |
| 521211           | Transport Peserta FGD Model Pengembangan media vidio animasi pembelajaran gerak dasar                                       | 18 | org | x | 3 | keg | 54  | OK  | 150,000         | 8,100,000         |
| 521211           | Transport Peserta Orang Uji-Coba Awal Produk Pengembangan media vidio animasi pembelajaran gerak dasar                      | 3  | org | x | 2 | keg | 6   | OK  | 150,000         | 900,000           |
| 521211           | Transport Orang Uji-Coba Lapangan   | 19 | org | x | 6 | keg | 114 | OK  | 150,000         | 17,100,000        |
| 521211           | Transpor tPembantu pengambilan data   | 4  | org | x | 8 | keg | 32  | OK  | 150,000         | 4,800,000         |
| 521211           | Transport Instruktur  | 2  | org | x | 1 | keg | 2   | OK  | 130,000         | 260,000           |

|                                    |  |       |     |   |   |     |    |    |            |             |
|------------------------------------|--|-------|-----|---|---|-----|----|----|------------|-------------|
|                                    | Transport Tim Peneliti                       | 4     | org | x | 3 | keg | 12 | OK | 70,000     | 840,000     |
|                                    |  |       |     |   |   |     |    |    | SUBTOTAL   | 32,000,000  |
| <b>PERALATAN PENUNJANG LAINNYA</b> |  |       |     |   |   |     |    |    |            |             |
| 521211                             | Jurnal Internasional Terakreditasi Q2 Scopus | 1     | pkt | x | 1 | keg | 1  | OK | 20,000,000 | 20,000,000  |
| 521211                             | Seminar Internasional                        | 1     | pkt | x | 1 | keg | 1  | OK | 12,000,000 | 12,000,000  |
|                                    |  |       |     |   |   |     |    |    | SUBTOTAL   | 32,000,000  |
|                                    |  | TOTAL |     |   |   |     |    |    |            | 160,000,000 |

## LAMPIRAN 4. SURAT PERNYATAAN KETUA PENELITI

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN**

Jl. Willem Iskandar Psr. V-Kotak Pos No.1589 – Medan 20221  
Telepon (061) 6613363, 6613276, 6618764 Fax (061) 6614002 – 6613319  
Laman : [www.unimed.ac.id](http://www.unimed.ac.id)

**SURAT PERNYATAAN KETUA PENELITI**

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Drs. Suryadi Damanik, M.Kes.  
NIP/NIDN : 19671224 1993031002/24126707  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Alamat : Jalan Willem Iskandar Pasar V Medan Estate, Medan

Dengan ini menyatakan, bahwa proposal penelitian saya dengan judul : **“Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat Dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun”** yang diusulkan dalam skim **Penelitian Pengembangan** untuk tahun anggaran 2021 bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh Lembaga/Sumber dana lain. Bila mana kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke kas Negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, 18 Maret 2021

Mengetahui,  
Ketua LPPM

  
Prof. Dr. Baharuddin, S.T, M.Pd.  
NIP.196612311992031020

METERAI TEMPEL

  
10AJX110138558

Menyatakan,  
Drs. Suryadi Damanik, M.Kes.  
NIP. 19671224 1993031002

**LAMPIRAN 5. SURAT KESEDIAAN DARI MITRA INDUSTRI**

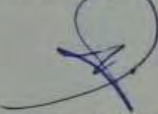
**SURAT KESEDIAAN MITRA INDUSTRI**

Dengan ini, kami menyatakan bersedia sebagai mitra untuk pelaksanaan Penelitian Pengembangan dengan judul: **"PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN GERAK DASAR BERBASIS PERMAINAN RAKYAT DAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK 10-12 TAHUN"** Yang dilaksanakan oleh Drs. Suryadi Damanik, M.Kes. (Universitas Negeri Medan) kontribusi pendanaan *in cash* yang akan kami berikan dalam penelitian ini adalah sebesar Rp. 5.000.000,- (Lima Juta Rupiah) dan kontribusi *in kind* adalah senilai Rp. 5.000.000,- (Lima Juta Rupiah).

Pernyataan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan seperlunya.

Medan, 17 Maret 2021

Ketua Pengusul,



Drs. Suryadi Damanik, M.Kes.  
NIP. 19671224 1993031002

Dimninan Mitra Industri,



Achmau Riyan Madiyana, S.Kom.



Mengetahui,  
Ketua LPPM Universitas Negeri Medan

L. Prof. Dr. Baharuddin, S.T., M.Pd.  
NIP 196612311992031020