



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 di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 16 Juli 2021, di Medan

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

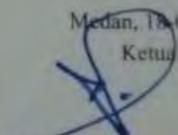
1. Judul Penelitian	PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN GERAK DASAR BERBASIS PERMAINAN RAKYAT DAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK 10-12 TAHUN
2. Bidang Ilmu	Pengembangan dan inovasi model, metode, dan strategi pembelajaran teknologi dan vokasi
3. Ketua Peneliti	
a. Nama Lengkap	: Drs. Suryadi 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



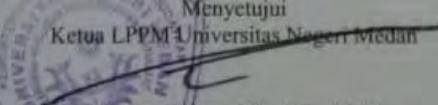
Dr. Budi Valianto, M.Pd.
NIP. 196605201991021001

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 kemasakan 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 kereatifitas 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

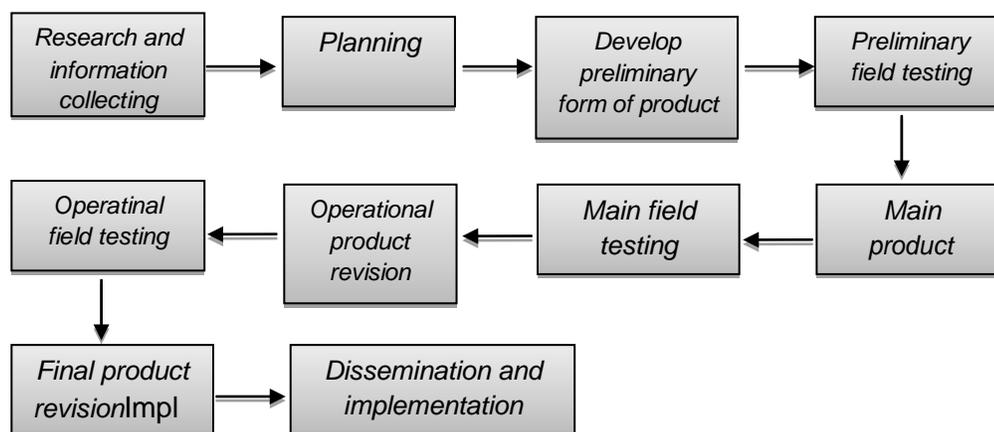
HASIL YANG DIJANJIKAN

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

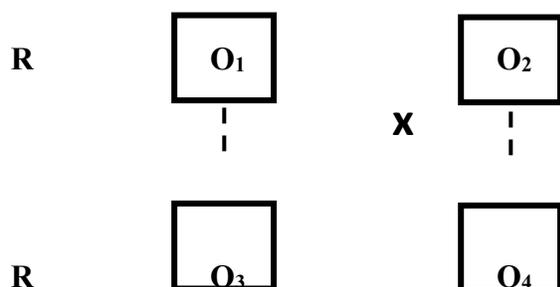
Tahap akhir produk pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada Anak 10-12 Tahun bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Rakyat dan Permainan Tradisional Pada 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_1 : Nilai kemampuan awal kelompok eksperimen

O_2 : Kinerja kelompok eksperimen dengan sistem/kinerja/model baru

O_3 : Nilai kemampuan awal kelompok kontrol

O_4 : 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*.Yogjakarta. 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*.Yogjakarta.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	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/Pr omotor	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 Rekreasi FIK Unimed Tahun 2016	BOPTN Unimed	Rp.20.000.000,-
2.	2017	Pengembangan Model Pembinaan Klub Karate di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kota Medan	DRPM Simlitabmas	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	Pengembangan Profesionalisme Guru Pendidikan Jasmani	STOK Binaguna,Medan, 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 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	:	abdhakim@unimed.ac.id
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. 2. Dr. Johansyah Lubis, M.Pd.	1. Prof. Dr. Moch. Asmawi, M.Pd. 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
HONORARIUM										
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
									SUBTOTAL	48,000,000
PEMBELIAN BAHAN HABIS PAKAI										
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
									SUBTOTAL	48,000,000
TRANSPORT										
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
PERALATAN PENUNJANG LAINNYA										
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 PENELITIAN

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN**

Jl. Willem Iskandar Psr. V-Kotak Pos No.1589 – Medan 20221
Telepon (061) 6613363, 6613276, 6618754 Fax (061) 6614002 – 6613319
Laman : www.unimed.ac.id

SURAT PERNYATAAN KETUA PENELITIAN

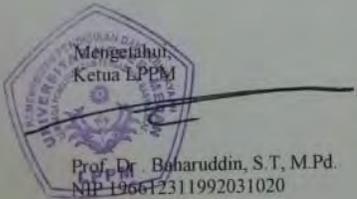
Yang bertandatangan di bawah ini :

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


METERAI TEMPEL
1000
10AJX110138558

Menyatakan,

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

LAMPIRAN 5. SURAT KESEDIAAN DARI MITRA INDUSTRI

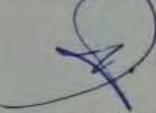
SURAT KESEDIAAN MITRA INDUSTRI

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 Hadyana, S.Kom.



Mengetahui,
Ketua LPPM Universitas Negeri Medan

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