|  |  |
| --- | --- |
| **PERMAINAN BERBASIS KETERAMPILAN SOSIAL GERAK KINESTETIK DAN**  **KEBUGARAN JASMANI SISWA SD** | |
|  | |
| **E:\Workspace\Skema\Template\user.png**  **Peneliti** |  |
| **Supriyadi**  Ilmu Keolahragaan / FIK  Universitas Negeri Malang  [supriyadi\_um@yahoo.co.id](mailto:supriyadi_um@yahoo.co.id)  **Siti Nurrohmah**  Pendidikan Jasmani / FIK  Universitas Negeri Malang  [sitinur\_pjk\_fik@yahoo.com](mailto:sitinur_pjk_fik@yahoo.com)  Penelitian ini bertujuan untuk melakukan *need assessment* dan pengembangan produk model permainan berbasis keterampilan sosial gerak kenistetik dan kebugaran jasmani. Rancangan penelitian pada tahap pertama menggunakan jenis penelitian deskriptif yang dilakukan dengan metode survey. Hasil yang didapat adalah 1) Hasil uji kelompok kecil; aspek kemenarikan rata-rata 77,1%, kesenangan 76,7%, kemudahan 91,0%, tingkat kelelahan 81,7% kategori cukup lelah sampai sangat lelah2) Hasil uji kelompok besar; aspek kemenarikan rata-rata 78,3%, kesenangan 79,8%, kemudahan 88,3%, tingkat kelelahan 78,1% kategori cukup lelah sampai sangat lelah 2) Untuk aspek sosial dari unsur membangun kedekatan rata-rata 75,1% , kerjasma 90,3%, pegendalian emosi 73,1%, dan meningkatkan komunikasi 72,3% untuk uji keompok kecil  **Ringkasan Eksekutif** | , 3) Uji kelompok besar dari unsur membangun kedekatan rata-rata 75,2% , kerjasma 75,7%, pegendalian emosi 73,0%, dan meningkatkan komunikasi 76,4%, 4) Model permainan yang hasil pengembangan pada penelitian ini ada 12 model permainan, 5) Masing-masing permainan berisi 6 komponen yakni: Tujuan permainan, perlengkapan, prosedur permainan, perarturan permainan, serta instrumen penilaian keterampilan sosial dan gerak kinestetik.  **Kata kunci:** keterampilan sosial, gerak kinestetik,  kebugaran jasmani  **E:\Workspace\Skema\Template\book.png**  **Latar Belakang**  Pesatnya kemajuan ilmu dan teknologi ditandai oleh banyaknya alat yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia, seperti alat tranportasi dan komunikasi, juga alat hiburan seperti TV, *video* *game*, dan *play station*. Pada satu sisi kehidupan manusia menjadi lebih nyaman. Pada sisi yang lain, hilangnya kesempatan bergerak alamiah manusia. Ditunjang dengan lingkungan kurang aman dan nyaman, orang tua bekerja lebih, daya tarik hiburan seperti *video game* mejadi semakin kuat untuk anak-anak, banyak anak yang semakin malas untuk bermain di luar rumah setelah pulang sekolah.  Bermain merupakan kegiatan yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik, sosial, emosi, intelektual, dan spiritual anak sekolah dasar. Dengan bermain dapat mengembangkan fisik, motorik, sosial, emosi, kognitif, daya cipta (kreativitas), bahasa, perilaku, ketajaman pengindraan, melepaskan ketegangan, dan terapi bagi fisik, mental ataupun gangguan perkembangan lainnya. Karena teritorial pergaulannya mulai berkembang dan meluas, maka anak usia SD perkembangan keterampilan motorik, sosialnya perlu ditingkatkan. |

|  |  |
| --- | --- |
| **E:\Workspace\Skema\Template\book.png**  **Metode** |  |
| Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian pengembangan(*developmental & research*). Dalam penelitian ini *research and developmental* dimanfaatkan untuk menghasilkan model permainan berbasis keterampilan sosial, gerak kinestetik, dan kebugaran jasmani. Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah: 1) Melakukan kajian literaratur, observasi, diskusi, dan kajian lapangan (survei) untuk menyusun prototipe model hipotetik permainan dan instrumen pengukuran. 2) Mengembangkan produk permainan berbasis keterampilan sosial, gerak kinestetik dan kebugaran jasmani dan instrumen pengukuran berdasarkan protitipe dan produk hipotetik hasil kegiatan pada tahun I. 3) Evaluasi ahli, 4) Uji coba awal pada kelompok kecil, dengan menggunakan 3 kelas, 5) Revisi produk I, 6) Uji coba kelompok besar, 7) Revisi produk yang dilakukan berdasarkan hasil uji lapangan kelompok besar. 8) Produk permainan berbasis keterampilan sosial, gerak kinestetik dan kebugaran jasmani. | 1. Hasil uji kelompok kecil; aspek kemenarikan rata-rata 77,1%, kesenangan 76,7%, kemudahan 91,0%, tingkat kelelahan 81,7% kategori cukup lelah sampai sangat lelah*.* 2. Hasil uji kelompok besar; aspek kemenarikan rata-rata 78,3%, kesenangan 79,8%, kemudahan 88,3%, tingkat kelelahan 78,1% kategori cukup lelah sampai sangat lelah. 3. Untuk aspek sosial dari unsur membangun kedekatan rata-rata 75,1% , kerjasma 90,3%, pegendalian emosi 73,1%, dan meningkatkan komunikasi 72,3% untuk uji keompok kecil. 4. Uji kelompok besar dari unsur membangun kedekatan rata-rata 75,2% , kerjasma 75,7%, pegendalian emosi 73,0%, dan meningkatkan komunikasi 76,4%. 5. Model permainan yang hasil pengembangan pada penelitian ini ada 12 model permainan, yakni : Lomplar Ketsos, Pantul Dalam Lingkaran Ketsos, Pantul Oper Berantai Ketsos, Pantul Zig-Zag Berantai Ketsos, Bermain Lemkap Ketsos, Tembakan Berurutan Ketsos, Lari Estafet Bola Ketsos, Menangkap Ekor Ketsos, Memindahkan Banpas Ketsos, Melempar Kotak Ketsos, Lempar Bola Ketsos, Menggiring Ban Ketsos. 6. Masing-masing permainan berisi 6 komponen yakni: Tujuan permainan, perlengkapan, prosedur permainan, perarturan permainan, serta instrumen penilaian keterampilan sosial dan gerak kinestetik |
| **E:\Workspace\Skema\Template\book.png**  **Hasil dan Manfaat** |
|  |
|  |
| Berdasarkan hasil uji kelompok kecil dan besar, diperoleh kesimpulan bahwa diperlukan tindakan ilmiah untuk mengembangkan sebuah model permainan berbasis keterampilan sosial, sehingga diperoleh model permainan yang relevan dengan kebutuhan yang ada. Model permainan seperti itu dideskripsikan dalam model permainan, sebagai berikut: |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |