

## MODEL GERAK DASAR BERLARI DAN MELOMPAT BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL DKI JAKARTA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS 3

A. Faizal Umam<sup>1)</sup>, Eka Fitri Novitasari<sup>2)</sup>, Rizky Nurulfa<sup>3)</sup>

Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Jakarta

Email: [faizalmantap98@gmail.com](mailto:faizalmantap98@gmail.com)<sup>1)</sup>, [efnovita@unj.ac.id](mailto:efnovita@unj.ac.id)<sup>2)</sup>, [rizkynurulfa@unj.ac.id](mailto:rizkynurulfa@unj.ac.id)<sup>3)</sup>

### Abstract

Basically, physical education must be taught to children from an early age in order to meet children's movement needs. Children can learn while having fun by channeling their desire to move, especially when supported by using learning media. The need for movement is increasingly fulfilled during their growth period. From the results of observations made at several elementary schools in the Kembangan sub-district of DKI Jakarta, the obstacles experienced by teachers are as follows: following: a. During learning, students are less enthusiastic during the physical education learning process. b. The model used by teachers is less varied, this causes students to remain silent when following the learning process. 1. Robert Maribe Branch Robert Maribe Branch developed learning design with ADDIE which stands for analysis, design, development, implementation and evaluation. Based on the results of field trials, it was found that students were able to get very good scores of 74 - 80. From the results of these values, it shows that the basic movement model of running and jumping based on traditional DKI Jakarta games for grade 3 elementary school students is able to improve the learning process and is effective. The researcher concludes that the basic movement model of running and jumping based on traditional DKI Jakarta games for grade 3 elementary school students can applied to grade 3 elementary school students.

### Article History

Submitted: 22 Agustus 2024

Accepted: 28 Agustus 2024

Published: 29 Agustus 2024

### Key Words

Basic Movement, Locomotor, Running, Jumping.

### Abstrak

Pada dasarnya Pendidikan jasmani harus diajarkan kepada anak-anak mulai dari usia dini agar dapat memenuhi kebutuhan gerak anak. Anak-anak dapat belajar sambil bergembira melalui penyaluran hasratnya untuk bergerak, apalagi ditunjang dengan menggunakan media pembelajaran, Semakin terpenuhi kebutuhan akan gerak dalam masa pertumbuhannya Dari hasil observasi yang telah dilakukan pada beberapa sekolah dasar di kecamatan kembangan DKI Jakarta, kendala yang dialami guru adalah sebagai berikut: a. Saat pembelajaran peserta didik kurang antusias pada saat proses pembelajaran pendidikan jasmani. b. Model yang digunakan guru kurang variatif, hal tersebut menyebabkan siswa hanya diam saat mengikuti proses pembelajaran. 1. Robert Maribe Branch Robert Maribe Branch mengembangkan desain pembelajaran dengan ADDIE yang merupakan kepanjangan dari analysis, design, development, implementation and evaluation. Berdasarkan hasil uji coba di lapangan didapatkan siswa dapat mendapatkan nilai sangat baik 74 - 80 . Dari hasil nilai tersebut menunjukkan bahwa model gerak dasar berlari dan melompat berbasis permainan Tradisional DKI Jakarta Untuk siswa sekolah dasar kelas 3 mampu meningkatkan proses belajar dan efektif peneliti menyimpulkan bahwa model gerak dasar berlari dan melompat berbasis permainan tradisional DKI Jakarta Untuk siswa sekolah dasar kelas 3 dapat di terapkan pada siswa sekolah dasar kelas 3.

### Sejarah Artikel

Submitted: 22 Agustus 2024

Accepted: 28 Agustus 2024

Published: 29 Agustus 2024

### Kata Kunci

Gerak Dasar, Lokomotor, Berlari, Melompat.

## PENDAHULUAN

Pada dasarnya Pendidikan jasmani harus diajarkan kepada anak-anak mulai dari usia dini agar dapat memenuhi kebutuhan gerak anak. Anak-anak dapat belajar sambil bergembira melalui penyaluran hasratnya untuk bergerak, apalagi ditunjang dengan menggunakan media pembelajaran, Semakin terpenuhi kebutuhan akan gerak dalam masa pertumbuhannya. maka

semakin besar dampaknya bagi kualitas pertumbuhan anak itu sendiri.

Pendidikan jasmani adalah suatu usaha pendidikan dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan, pertumbuhan dan. Sebagai bagian integral dari proses pendidikan keseluruhan Pendidikan jasmani sangat berperan penting dalam kehidupan masyarakat, terutama melatih gerak pada anak dan harus diajarkan sejak sekolah dasar.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar (Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017).

Pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah mempunyai peran penting memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang dilakukan secara sistematis. Pengalaman gerak yang dilakukan melalui aktivitas jasmani merupakan dasar bagi individu untuk mengenali lingkungan dan dirinya sendiri yang secara alami berkembang zaman Gerakan multilateral adalah bentuk dari keseluruhan gerak dasar manusia seperti ; gerak lokomotor atau gerakan berpindah tempat yakni berjalan, melompat, merayap berguling.

Aktivitas fisik yang dilakukan spesifik pada bagian pembukaan pembelajaran formal tentunya akan didapatkan pada usia sekolah dasar atau usia dini. Pada aktivitas ini akan dikenalkan dengan bermacam-macam gerakan olahraga berupa permainan kecil ataupun permainan tradisional serta kegiatan kesegaran jasmani yang dilakukan pada saat berolahraga.

Dalam perkembangan manusia gerak sangat dibutuhkan untuk bekerja dan mempertahankan hidup dalam keadaan apapun baik dalam ancaman yang ada di lingkungannya. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara siswa dengan lingkungannya. karena itu, lingkungan perlu diatur sedemikian rupa sehingga timbul reaksi siswa ke arah perubahan perilaku yang diinginkan.

Siswa sekolah dasar adalah seseorang yang saat ini mengalami perkembangan berada pada perubahan mental dan fisik yang mengarah ke arah yang lebih baik. Tingkah laku siswa sekolah dasar saat menghadapi lingkungan yang bersifat sosial ataupun non sosial meningkat. Pada usia anak sekolah dasar, mereka suka untuk bermain, sehingga guru dituntut untuk memahami terkait perkembangan anak, model bermain dibuat guru saat memberikan aktivitas fisik kepada siswa sekolah dasar. Materi pembelajaran Gerak dasar Lokomotor yang bisa dilakukan oleh anak usia SD kelas 3 yaitu gerak dasar lokomotor yang bias dibuat dalam bentuk games dan gerak tersebut bisa dikombinasikan seperti berlari sambil melompat, melompat sambil berjalan, meloncat sambil berlari berpindah tempat dan sebagainya. diberikan media permainan tradisional yang didalam permainan yang banyak mengandung gerak sehingga rancangan metode pembelajaran yang dipilih dengan konsep bermain yang menyenangkan, akan tetapi harus tetap memperhatikan ketercapaian materi ajar. Anak umur SD senang beraktivitas kelompok, anak umur SD umumnya berkelompok dengan teman sebaya atau seusianya.

Menurut (Corbin: 1980 Dalam Bahtiar Syarial : 2015 hlm: 16), Di usia 6 sampai 12 tahun bisa dikatakan sebagai masa kanak-kanak termasuk dalam masa praketerampilan, maka di itu lebih baik anak mempelajari banyak keterampilan setelahnya dengan tujuan yaitu memperhalus keterampilan.

Guru juga memiliki peran penting sebagai figur utama di sekolah dalam membimbing dan mendidik anak. Guru sebagai orangtua anak di sekolah. Untuk itu keberhasilan prestasi belajar anak

tergantung dari tingkat kemampuan guru dalam membuat iklim proses belajar mengajar yang nyaman. Wawasan, kedisiplinan, motivasi, iklim belajar yang nyaman dan kondusif, kesejahteraan, serta budaya sekolah merupakan aspek keberhasilan guru dalam kegiatan belajar mengajar (Agustina, 2018). Aktifitas fisik selama proses belajar mengajar pendidikan jasmani juga bisa membuat tubuh siswa lebih segar.

Permainan dan olahraga adalah salah satu media gerak anak dalam pembelajaran pendidikan jasmani, melalui permainan siswa akan lebih mengenal dirinya sendiri, senang terhadap aktivitas gerak dan melakukannya dengan penuh antusias. Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak ketahui dan tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukan banyak hal. Jadi, bermain mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan seorang anak. Oleh karena itu mengembangkan kemampuan gerak dasar pada anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai jenis aktivitas yang menarik bagi anak usia dini.

Bermain merupakan media utama anak untuk belajar. Bentuk-bentuk permainan yang akan diberikan pada anak dalam upaya mengembangkan kemampuan gerak dasar, terkhusus gerak lokomotor sangat bermacam-macam. Tentunya aktivitas gerak yang akan diberikan harus menarik dan aman untuk dilaksanakan untuk anak.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan pada beberapa sekolah dasar di kecamatan Kebonjeruk, kendala yang dialami guru adalah sebagai berikut:

Saat pembelajaran peserta didik kurang antusias pada saat proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Model yang digunakan guru kurang variatif, hal tersebut menyebabkan siswa hanya diam saat mengikuti proses pembelajaran.

Agar penelitian ini menjadi lebih terfokus pada suatu masalah penelitian dan dapat menghasilkan kebaruan penelitian, serta memetakan posisi penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, maka peneliti perlu melakukan studi terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang sejenis dengan tema penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan studi literatur terhadap hasil penelitian terdahulu dan hasilnya dijabarkan sebagai berikut:

Penelitian tentang karakter di sekolah dasar diantaranya dilakukan oleh Andriadi, A., & Saputra, A. (2021) dengan judul "Pengembangan model pembelajaran gerak dasar melompat berbasis permainan untuk anak sekolah dasar" dengan subjek uji coba produk terbatas adalah siswa kelas 2 SDN 2 Riau Silip dan uji coba utama adalah siswa kelas 2 SDN 2 Puding Besar Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan Research & Development (R & D) dari Borg and Gall. Pengambilan data diambil menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Instrumen yang digunakan adalah angket, kuesioner dan instrumen tes kemampuan gerak dasar melompat.

Samudi, S. (2014). Peningkatan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berlari Melalui Model Permainan Perlombaan pada Siswa Kelas 3 SD Negeri Bandung Wonosegoro Boyolali. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berlari pada siswa kelas 3 SD Negeri Bandung Wonosegoro Boyolali tahun pelajaran 2014/2015. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Berdasarkan tabulasi pada hasil penelitian terdahulu yang telah dikemukakan di atas, dapat diketahui bahwa penelitian-penelitian tersebut membahas aspek pengembangan model berlari dan melompat serta membahas keefektifan model.

Agar penelitian ini menjadi lebih terfokus pada suatu masalah penelitian dan dapat menghasilkan kebaruan penelitian, serta memetakan posisi penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, maka peneliti perlu melakukan studi terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang

sejenis dengan tema penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan studi literatur terhadap hasil penelitian terdahulu dan hasilnya dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 1. Perbedaan Penyajian Model lama dan Model Baru**

Model lama	Model baru
Menggunakan satu permainan	Bervariatif
Kurnag berfariatif	Berkelompok dan sosial
Tidak terdapat unsur budaya	Terdapat unsur budaya

Berdasarkan apa yang sudah di jelaskan di atas penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul “model gerak dasar Berlari dan melompat berbasis permainan tradisional DKI Jakarta untuk siswa sekolah dasar kelas 3”.

## METODE PENELITIAN

### A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini guna membuat model pembelajaran gerak dasar lokomotor berlari dan melompat berbasis permainan sebagai produk baru yang berguna untuk kelangsungan pembelajaran pada anak kelas 3 sekolah dasar. Peneliti akan membuat model menjadi lebih menarik dilakukan agar anak-anak yang melakukannya merasa senang dan tidak membosankan.

### B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di Kecamatan Kebon Jeruk tepatnya di SDN Kebon Jeruk 11 Pagi, dengan waktu pelaksanaan yaitu pada 26 Juni 2024.

### C. Karakter Model Yang Dikembangkan

Penelitian ini mengembangkan atau memodifikasi model pembelajaran gerak dasar lokomotor berbasis permainan untuk siswa sekolah dasar kelas 3. Sasaran dalam penelitian ini adalah peserta didik sekolah dasar kelas 3. Agar siswa dapat merasa senang dan mengikuti pembelajaran gerak dasar dengan rasa bahagia tanpa ada rasa jenuh atau keterpaksaan.

### D. Pendekatan dan Metode Penelitian

Penelitian ini berupaya untuk menciptakan buku model pembelajaran gerak dasar lokomotor berlari dan melompat berbasis permainan untuk anak kelas 3 sekolah dasar. Buku ini nantinya diharapkan dapat digunakan oleh masyarakat umum dan khususnya untuk pembelajaran siswa kelas 3 sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode *research and development* (R & D) untuk memvalidasi produk berupa model pembelajaran gerak dasar lokomotor berlari dan melompat berbasis permainan untuk siswa kelas 3 sekolah dasar. Penelitian pengembangan model ini akan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yaitu Analisis (Analysis), Rancangan (Design), Pengembangan (Development), Pelaksanaan (Implementasi), Evaluasi (Evaluation).

### E. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model

Validasi bertujuan untuk mengetahui keabsahan atau kebenaran model yang hendak diproduksi dan dikembangkan oleh peneliti. Validasi pada penelitian ini dilakukan dengan melalui expert judgement. Adapun ahli yang dilibatkan pada penelitian ini terdapat 6 ahli di antaranya yaitu 3 ahli dalam gerak dasar, dan 3 ahli dalam permainan.

Setelah produk awal ditinjau oleh 3 ahli permainan, pembelajaran gerak dasar dan gerak dasar lokomotor maka akan diberikan masukan dan penilaian kemudian data dianalisis dan dilakukan revisi. Dengan itu langkah berikutnya adalah memperkenalkan dan mempraktekan pengembangan model gerak dasar berlari dan melompat berbasis permainan tradisional DKI Jakarta untuk siswa sekolah dasar kelas 3.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Pengembangan Model

Model Gerak dasar Lari dan Lompat berbasis permainan tradisional DKI Jakarta untuk siswa sekolah dasar kelas 3 Penelitian tersebut menghasilkan Produk Gerak dasar berlari dan Melompat untuk siswa sekolah dasar kelas 3. Produk dikemas dalam bentuk cetak dan *softcopy* yang telah divalidasi oleh ahli dan dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemenarikan dan gerak dasar lari dan lompat siswa.

Pengembangan dan penelitian ini menggunakan Metode *Research & Development* (R&D) dan menggunakan Model Pengembangan ADDIE (Robert Maribe Branch, 2009). Tahap-tahap yang sudah dilakukan seperti berikut:

#### 1. Analisis Kebutuhan

Secara keseluruhan terdapat tujuan untuk menghasilkan model gerak dasar Berlari dan melompat berbasis permainan tradisional DKI Jakarta untuk siswa sekolah dasar kelas 3 Efektivitas Model Gerak dasar berlari dan melompat berbasis permainan tradisional DKI Jakarta untuk siswa sekolah dasar kelas 3.

Dengan menghasilkan model gerak dasar Berlari dan melompat berbasis permainan tradisional DKI Jakarta untuk siswa sekolah dasar kelas 3 dapat bermanfaat untuk berbagai pihak.

Berdasarkan tujuan umum diatas kemudian menjadi dasar peneliti melakukan studi pendahuluan dengan menggunakan instrumen wawancara yang mendalam (*in-depth interview*) kepada siswa dan Guru, serta melakukan observasi karena tujuan utamanya adalah melakukan persiapan teknis dengan menjajaki lebih dahulu karakteristik.

Hasil studi pendahuluan atau temuan lapangan selanjutnya dideskripsikan dan dianalisis sehingga dapat diperoleh suatu rumusan hasil data yang telah dikumpulkan. Rumusan hasil ini bersifat deskriptif dan analisis, dengan mengacu pada tujuan studi pendahuluan maupun tujuan umum. Berikut akan dijabarkan mengenai hasil analisis kebutuhan dan temuan lapangan yang diperoleh dari hasil observasi penelitian.

Hasil analisis kebutuhan dan temuan di lapangan, siswa melakukan gerak dasar lari dan lompat yang disajikan oleh guru bersifat kurang inovatif, hal ini berdampak pada motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar siswa cenderung jenuh atau bosan, jadi materi yang diajarkan tidak maksimal.

Berdasarkan analisis kebutuhan dan temuan di lapangan secara garis besar selama ini guru sudah berupaya maksimal dalam memberikan materi, siswa dapat tertarik dalam mengikuti materi belajar tetapi karena kurangnya sumber-sumber pembelajaran yang ada sebagai referensi dalam proses belajar di sekolah. Maka secara umum guru sangat membutuhkan berbagai model yang variatif dan inovatif. Berikut adalah 12 model gerak dasar lari dan lompat berbasis permainan Tradisional DKI Jakarta yang dapat disajikan.

## 2. Rancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan yang perlu dilakukan untuk merumuskan tujuan dari model pembelajaran gerak dasar lokomotor berlari dan melompat pada siswa sekolah dasar kelas 3. Jadi yang akan peneliti rancang di sini adalah permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan saat melakukan kegiatan pembelajaran. Adapun rancangan permainan yang akan dilakukan oleh peneliti di antaranya yaitu Serok Kwali 1, Serok Kwali 2, Serok Kwali 3, Serok Kwali 4, Serok Kwali 5, Serok Kwali 6, Landar-Lundur 7, Landar-Lundur 8, Landar-Lundur 9, Landar-Lundur 10, Landar-Lundur 11, dan Landar-Lundur 12.

## 3. Pengembangan (*Development*)

Setelah dilakukan 2 tahap sebelumnya (tahap analisis kebutuhan dan rancangan), untuk tahap *development* peneliti melakukan konsultasi rancangan kepada 3 ahli untuk melakukan validasi kelayakannya yaitu, 3 ahli permainan, dan 3 ahli gerak dasar. Setelah melakukan validasi peneliti mendapat masukan revisi yang nantinya akan diperbaiki demi memperbaiki rancangan yang peneliti buat. Berikut merupakan hasil dari justifikasi oleh ahli.

**Tabel 2. Hasil Uji Justifikasi Ahli Dosen Ahli Gerak Dasar dan Permainan**

No	Nama	Ahli	Catatan
1	Prof. Dr. Samsudin, M.Pd	Gerak Dasar	Diperhatikan Kembali Tingkat kesulitan lari dan gambar dilengkapi kembali
2	Dr. iwan Setiawan, M.Pd	Gerak Dasar	Permainan sudah bagus perhatikan ukuran media
3	Masnur Ali, M.Pd	Gerak Dasar	Diperhatikan Kembali ukuran dan jarak antar siswa dengan objek
4	Slamet Sukriadi, S.Pd, M.Pd	Permainan	Diperhatikan Kembali Tingkat kesulitan permainan, keamanan lingkungan.
5	Dwi Indra Kurniawan, M.Pd	Permainan	Diperhatikan untuk ukuran jarak siswa dengan objek
6	Mastri Juniarto, M.Pd	Permainan	Diperhatikan Kembali ukuran jarak siswa, keamanan permainan, dan ukuran media yang digunakan

## B. Pembahasan

Model Gerak Dasar berlari dan melompat berbasis permainan tradisional DKI Jakarta untuk siswa sekolah dasar adalah produk yang bertujuan untuk menambah wawasan siswa dan keterampilan siswa belajar gerak dasar yang variatif, efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil penelitian dari 12 model yang dibuat oleh peneliti dan dinyatakan kelayakannya melalui validitas atau uji kelayakan kepada 6 orang ahli yang terdiri dari 3 dosen ahli permainan, dan 3 Dosen ahli Permainan. Keenam ahli tersebut menilai rancangan model yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan di lapangan.

Berdasarkan hasil uji coba di lapangan didapatkan siswa dapat mendapatkan hasil yang baik, menunjukkan bahwa model gerak dasar berlari dan melompat berbasis permainan Tradisional DKI Jakarta Untuk siswa sekolah dasar kelas 3 mampu meningkatkan proses belajar dan efektif.

Hasil akhir dari Pengembangan Model Gerak dasar berlari dan melompat berbasis permainan tradisional DKI Jakarta untuk siswa sekolah dasar kelas 3 ini dikemas dalam bentuk buku. Buku tersebut dapat dilihat oleh guru dengan tujuan sebagai bahan untuk menambah materi dalam proses belajar.

#### 4. Implementasi atau Pelaksanaan

Setelah berkonsultasi dengan beberapa ahli dan mendapatkan validasi untuk dilakukan uji coba pada kelas kecil atau besar peneliti mempraktikkan model yang telah divalidasi oleh dosen ahli gerak dasar, dan ahli permainan. Dengan demikian peneliti dapat melihat apakah model yang dibuat masih terdapat ada kekurangan atau tidak, peneliti melakukan implementasi di SDN Kebon Jeruk 11 Pagi.

#### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah peneliti mempraktikkan model di sekolah dan menemukan beberapa kekurangan maka dilakukan evaluasi dengan bimbingan dosen untuk menyempurnakan model sebelum dibuat menjadi sebuah buku dan video yang dapat disebar luaskan.

#### Kesimpulan

Setelah melihat data yang diperoleh dari hasil validasi ahli yang melalui beberapa tahap validasi, peneliti menyimpulkan bahwa model gerak dasar berlari dan melompat berbasis permainan tradisional DKI Jakarta Untuk siswa sekolah dasar kelas 3 dapat dikembangkan. Pengembangan model yang diperoleh secara keseluruhan dari ahli gerak dasar, ahli permainan serta guru penjaskes menyatakan model yang dibuat adalah efektif dan sesuai atau layak untuk di gunakan.

Maka dari itu peneliti menyimpulkan bahwa model gerak dasar berlari dan melompat berbasis permainan tradisional DKI Jakarta Untuk siswa sekolah dasar kelas 3 dapat di terapkan pada siswa sekolah dasar kelas 3. Dalam penelitian ini didapatkan 12 model permainan Kombinasi gerak dasar lokomotor yang efektif, sesuai dengan karakteristik siswa, dan layak untuk diterapkan.

#### Saran

Peneliti ingin memberikan saran-saran sehubungan dengan produk yaitu model gerak dasar berlari dan melompat berbasis permainan tradisional DKI Jakarta Untuk siswa sekolah dasar kelas 3, saran tersebut yaitu produk model gerak dasar berlari dan melompat berbasis permainan tradisional DKI Jakarta Untuk siswa sekolah dasar kelas 3, dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran disekolah dasar, yang juga perlu memperhatikan situasi kondisi, sarana prasarana, dan kondisi siswa itu sendiri. Sebelum dipublikasi, alangkah baiknya model gerak dasar berlari dan melompat berbasis permainan tradisional DKI Jakarta Untuk siswa sekolah dasar kelas 3 ini disusun kembali menjadi lebih baik lagi, dalam segi pelaksanaan model pembelajaran, peralatan yang digunakan, maupun disesuaikan dengan kurikulum dalam bentuk yang lebih mudah dan menarik.

Agar model gerak dasar berlari dan melompat berbasis permainan tradisional DKI Jakarta Untuk siswa sekolah dasar kelas 3 dapat diterapkan oleh guru-guru di banyak sekolah dasar, maka alangkah lebih baik model tersebut di perbanyak lagi pencetakannya sehingga bisa diterapkan

dengan baik. model gerak dasar berlari dan melompat berbasis permainan tradisional DKI Jakarta Untuk siswa sekolah dasar kelas 3 sekolah dasar diperlukan pemikiran kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan sarana dan prasarana yang dapat membuat siswa antusias.

## Referensi

- Achmad andang wahyu bawa, (2020) pendidikan jasmani olahraga, dan kesehatan
- Ahyar, d. b., prihastari, e. b., setyaningsih, r., rispatiningsih, d. m., zanthi, l. s., fauzi, m., ... & kurniasari, e. (2021). *model-model pembelajaran*. pradina pustaka.
- Amirzan, a. (2017). pengembangan model pembelajaran gerak dasar lokomotor pada siswa sd kelas v. *Journal Physical Education, Health and Recreation*, 2(1), 85-96.
- Ansori, y. z. (2020). pembinaan karakter siswa melalui pembelajaran terpadu di sekolah dasar. *jurnal educatio fkip unma*, 6(1), 177-186.
- Asyafah, a. (2019). menimbang model pembelajaran (kajian teoretis-kritis atas model pembelajaran dalam pendidikan islam). *tarbawy: indonesian journal of islamic education*, 6(1), 19-32.
- Benny a. pribadi, model desain sistem pembelajaran (jakarta: dianrakyat.2009, h.127.) berbasis permainan pada anak usia 6 – 7 tahun
- Budiningsih, c. a. (2011). karakteristik siswa sebagai pijakan dalam penelitian dan metode pembelajaran. *jurnal cakrawala pendidikan*, 1(1).
- Fadlillah, m. (2019). *buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. prenada media
- Firdaus, m. a., & nurrochmah, s. (2021). survei keterampilan gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif siswa putri kelas vii. *sport science and health*, 3(5), 235-253.
- Hanafi, h. (2017). konsep penelitian r&d dalam bidang pendidikan. *saintifika islamica: jurnal kajian keislaman*, 4(2), 129-150
- Hanief, y. n. (2017). membentuk gerak dasar pada siswa sekolah dasar melalui permainan tradisional. *journal of sportif*, 1(1), 60-73
- Haryati, s. (2012). research and development (r&d) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *majalah ilmiah dinamika*, 37(1), 15.
- Purnama, s. (2016). metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa arab). *literasi (jurnal ilmu pendidikan)*, 4(1), 19-32
- Riyan hidayat. (2022). model pembelajaran gerak dasar lokomotor berbasis permainan untuk anak usia dini 5-6 tahun.
- Sukmawati, n. n., purnaningsih, p., darmawati, d., isnaeni, r., & sulasih, s. penerapan model pembelajaran scaffolding dengan teknik peer-tutoring. *journal of community research and service*, 5(2), 79-94.