
MODEL GERAK DASAR BERBASIS PERMAINAN DI RUANG PUBLIK TERPADU RAMAH ANAK (RPTRA) AMIR HAMZAH KELURAHAN PEGANGSAAN JAKARTA PUSAT

¹ Fawwaz Abiyyu Bahy, ² Marlinda Budiningsih

^{1,2} Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Jakarta

¹ Fawwazabiyyubahy7@gmail.com, ² mbudiningsih@yahoo.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk membuat model gerak dasar berbasis permainan di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak Amir Hamzah. Waktu penelitian ini menggunakan metode penelitian ADDIE, dimana penelitian menggunakan 5 tahapan yaitu Analisis, desain, pengembangan model, pelaksanaan, evaluasi. Hasil penelitian menghasilkan produk yang berupa model gerak dasar berbasis permainan di RPTRA Amir Hamzah Kelurahan Pegangsaan Jakarta Pusat yang telah di revisi oleh ahli gerak dasar dan ahli permanan sebanyak 15 model yang diujicobakan dalam kelompok kecil sebanyak 25 anak-anak dan kelompok besar 30 anak-anak. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model gerak dasar berbasis permainan di RPTRA Amir Hamzah Kelurahan Pegangsaan Jakarta Pusat ini dapat menjadi media untuk digunakan dalam proses kegiatan olahraga di RPTRA yang ada di Jakarta, sehingga dapat memberikan kontribusi yang baik dalam proses meningkatkan kemampuan gerak dasar anak yang bermain di RPTRA Amir Hamzah, berdasarkan hasil penelitian model gerak dasar berbasis permainan di RPTRA Amir Hamzah dapat dikembangkan dan dapat diterapkan terhadap anak-anak yang berkunjung di RPTRA Amir Hamzah.

Kata kunci; Gerak Dasar, Permainan, RPTRA Amir Hamzah

Abstract. *This study aims to create a game-based basic movement model in Amir Hamzah's Child-Friendly Integrated Public Space or Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA). When this research used the ADDIE research method, where the research used 5 stages, namely analysis, design, model development, implementation, evaluation. The results of the*

research resulted in a product in the form of a basic movement model based on a game at RPTRA Amir Hamzah Pegangsaan Village, Central Jakarta which had been revised by basic movement experts and permanent experts as many as 15 models which were tested in small groups of 25 children and large groups of 30 children . Based on the results of the study, it shows that the game-based basic movement model at RPTRA Amir Hamzah Pegangsaan Subdistrict, Central Jakarta can be a medium for use in the process of sports activities at RPTRAs in Jakarta, so that it can make a good contribution in the process of improving the basic movement abilities of children playing in Amir Hamzah's RPTRA, based on the research results, a game-based basic movement model in Amir Hamzah's RPTRA can be developed and can be applied to children who attend Amir Hamzah's RPTRA.

Keywords; Basic Motion, Game Model, RPTRA Amir Hamzah

A. PENDAHULUAN

Kesibukan manusia yang luar biasa dalam memenuhi kebutuhan material sering tidak terkendali sehingga melupakan pemenuhan kebutuhan jasmani. Olahraga merupakan suatu kegiatan yang memiliki berbagai macam jenisnya dan di olahraga tidak selalu harus berprestasi. Olahraga merupakan kesehatan terapi penyembuhan, menjaga kondisi tubuh agar tetap bugar sebagai kegiatan rekreasi (bermain) dan lain sebagainya.

Kegiatan olahraga tersebut hanyalah berupa olahraga yang bertujuan untuk kesegaran dan kesehatan jasmani saja, bukan berbicara tentang suatu prestasi yang hendak untuk dicapai. Pertumbuhan dan perkembangan hidup manusia merupakan hal yang menarik untuk diamati, salah satu contoh yang dapat diperhatikan dalam pertumbuhan perkembangan manusia adalah perkembangan gerak. Karena budaya gerak memberikan pengaruh yang cukup besar bagi aktifitas sehari-hari manusia.

Gerak menjadi salah satu bagian penting dalam melengkapi fase kehidupan manusia. Bahkan dalam membedakan fase-fase perkembangan hidup manusia juga ditandai dengan berbagai macam gerak, maka dari itu ketika seseorang mengalami keterlambatan gerak hal ini disebabkan karena adanya masalah pada pemenuhan tugas perkembangan geraknya. (Fitri, Sari, Syechabudin, & Asmawi, n.d.)

Keterlambatan ini bisa disebabkan karena tidak terpenuhinya perkembangan gerak pada masa di sekolah maupun dilingkungannya. Seperti yang diketahui apabila suatu

perkembangan gerak terlewatkan maka itu akan mengganggu di fase selanjutnya. Anak - anak sedang mengalami masa proses dalam pertumbuhan dan penerimaan stimulasi terbaik dalam masa hidupnya dan juga mereka terlihat seang, stabil dan mampu menanggung tanggung jawab. Maka dari itu dibutuhkan stimulasi – stimulasi yang tepat agar dapat membantu tugas perkembangan gerak anak pada saat itu.

Sekarang ini Jakarta sebagai kota metropolitan sudah mulai kehilangan ruang publik anak – anak bermain. Tak jarang akhirnya anak – anak lebih sering berdiam diri di dalam rumah dan kurang bersosialisasi dengan anak – anak lainnya. Jakarta sekarang ini sedang berusaha untuk menjadikan kota yang layak anak, di tengah padatnya kota, pemukiman dan padatnya penduduk. Anak tetap selalu membutuhkan tempat ruang terbuka untuk bermain dengan layak dan aman. Dibangunlah taman yang multifungsi yaitu Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA). Ruang terbuka ini banyak sekali manfaatnya seperti menjadi wahana permainan, untuk tumbuh dan kembangnya anak, berolahraga, kegiatan literasi, dan kegiatan lainnya.

Dengan adanya RPTRA anak – anak bisa melakukan berbagai macam aktifitas salah satunya olahraga. Gerak dasar sangat berpengaruh bagi pertumbuhan anak karena di setiap detiknya manusia melakukan aktifitas gerak seperti berjalan, melompat, berlari. Untuk memenuhi perkembangan gerak anak dibutuhkan stimulasi – stimulasi pada anak yang di dapatkan melalui jenis aktifitas. Stimulasi ini dapat diberikan oleh orang tua maupun di lingkungan sekitar.

Untuk itu peneliti mengamati bahwa aktifitas gerak dasar untuk meningkatkan pengetahuan ketrampilan dasar perlu di kaji dan dikembangkan langsung di masyarakat berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, peneliti berkehendak meneliti sampai sejauh mana pengetahuan ketrampilan dasar seorang anak melalui penelitian yang berjudul “Model Permainan Gerak Dasar Berbasis Permainan di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Amir Hamzah Kelurahan Pegangsaan Jakarta Pusat”.

Ruang Publik Terpadu Ramah Anak atau yang kita sebut RPTRA merupakan tempat terbuka hijau yang dilengkapi berbagai permainan menarik dan menjadi sarana kemitraan antara kemitraan antara Pemda dan masyarakat dalam memenuhi hak anak agar dapat hidup, tumbuh, berkembang dan berprestasi secara optimal. Untuk itu peneliti ingin mengoptimalkan tempat RPTRA yang bertempat di kelurahan Pegangsaan yaitu

RPTRA Amir Hamzah untuk mengajak masyarakat berolahraga dan juga mengembangkan gerak dasar menjadi lebih optimal dari sebelumnya. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan masyarakat dapat menerapkan pola hidup sehat untuk berolahraga.

Olahraga adalah suatu bentuk aktifitas fisik yang terencana dan terstruktur yang melibatkan gerakan tubuh berulang – ulang dan tujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Olahraga juga merupakan sebagian kebutuhan pokok dalam kehidupan sehari-hari karena dapat meningkatkan kebugaran yang diperlukan dalam melakukan tugasnya.

Perkembangan gerak dimasa anak-anak sangat menonjol terutama pada kemampuan gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif. Penyempurnaan atau perbaikan gerak dasar terjadi pada masa anak-anak. Menjelang masa remaja gerak yang makin kompleks bisa dikuasai dengan kemampuan memanfaatkan keterampilan gerak sesuai dengan kebutuhannya. Pada akhirnya masa awal dewasa berbagai organ tubuh mencapai puncak perkembangan fungsi, dan fisik mencapai puncak kematangannya.

Gerak lokomotor dapat diartikan sebagai gerak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain (Yudanto, 2011). Bentuk gerak lokomotor diantaranya berjalan, berlari, brjingkat, melompat dan meloncat, berderap, merayap dan memanjat. Definisi gerak lokomotor juga dijelaskan oleh Mahendra (2007: 32) menyatakan bahwa gerak lokomotor adalah gerak memindahkan tubuh dari satu tempat ketempat yang lain, baik secara horisontal maupun secara vertikal. Gerakan tersebut diantaranya jalan, lari, lompat, loncat, jingkat, menderap, memanjat dan lain-lain.

Gerak nonlokomotor adalah gerakan yang dilakukan di tempat. Tanpa ada ruang gerak yang memakai kemampuan nonlokomotor terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan dan lain-lain (Saputra , 2000). Contoh gerak nonlokomotor adalah : mengulur, menekuk, mengayun, bergoyang, berbelok, berputar, meliuk, mendorong, mengangkat dan mendarat. (Rismayanthi, 2013)

Gerak manipulatif adalah gerak yang dikembangkan ketika anak tengah menguasai bermacam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Bentuk-bentuk gerak manipulatif

terdiri dari gerakan mendorong (melempar, memukul, menendang), gerakan menerima (menangkap) dan gerakan memantul- mantulkan bola atau menggiring bola (Kembang & Sriwijaya, n.d.) Bermain merupakan suatu sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak juga merefleksikan perkembangannya, memberi kesempatan pada anak untuk memahami lingkungan, berinteraksi dengan yang lain dengan cara-cara sosial, mengekspresikan dan mengontrol emosi, serta mengembangkan kapabilitas anak. (Agustini, Tomi, & Sudjana, 2016) Sarana dan prasarana sangat penting untuk perkembangan anak, bermain juga dapat memberikan pelajaran bagi anak-anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan saling bertukar informasi. (Zribi et al., 2015).

Bermain adalah kegiatan pokok dan penting untuk anak, karena bermain bagi anak mempunyai nilai yang sama dengan berkerja dan belajar bagi orang dewasa. (Elfiadi, 2016) karena dunia anak adalah bermain. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. (*Penerapan Permainan Kreatif Mencari Harta Karun Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Mm . Novita Dwi Setyowati Abstrak Aspek perkembangan kognitif dalam memecahkan masalah adalah aspek utama yang harus , 2018*).

B. METODE

Menurut ilmuwan Hillway (1956) menyatakan bahwa disamping untuk memperoleh kebenaran, kerja menyelidik harus pula dilakukan secara sungguh-sungguh dalam waktu yang lama. Dengan demikian, penelitian merupakan suatu metode untuk menemukan kebenaran, sehingga penelitian juga merupakan metode berpikir secara kritis. (Triady, 2012) dimulai dari hasrat ingin menciptakan sebuah perjalanan yang menyenangkan, dilanjutkan dengan pengkajian landasan teoritis yang terdapat dalam kepustakaan untuk mendapatkan jawaban sementara atau hipotesis.

Menurut ilmuwan Hillway (1956) menyatakan bahwa disamping untuk memperoleh kebenaran, kerja menyelidik harus pula dilakukan secara sungguh-sungguh dalam waktu yang lama. Dengan demikian, penelitian merupakan suatu metode untuk menemukan kebenaran, sehingga penelitian juga merupakan metode berpikir secara kritis. (Triady, 2012) dimulai dari hasrat ingin menciptakan sebuah perjalanan yang menyenangkan,

dilanjutkan dengan pengkajian landasan teoritis yang terdapat dalam kepustakaan untuk mendapatkan jawaban sementara atau hipotesis.

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. (Sugiyono, 2011)

Definisi model mempunyai banyak arti dan pemahaman disetiap kalangan masyarakat, tetapi dibawah ini akan dibahas pengertian model yang mempunyai hubungan dengan penelitian ini, beberapa pengertian model menurut para ahli antara lain sebagai berikut.

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. (Yulingga Nanda Hanief, 2015) produk hasilnya bisa berbentuk video, buku dll.

Menurut Borg dan Gall, secara metodologis, R&D berkaitan dengan bidang teknologi pembelajaran. (Ainin, 2013) Teknologi pembelajaran dapat didefinisikan sebagai penggunaan berbagai Teknik penelitian yang divalidasi untuk menghasilkan hasil belajar yang ditentukan sebelumnya. Model adalah adalah konsep perangkat yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses, seperti penilaian suatu kebutuhan, pemilihan media dan evaluasi. (Aji, 2016).

Oleh karena itu dari beberapa pendapat para ahli bisa disimpulkan model merupakan acuan yang dapat dijadikan contoh untuk menilai sebuah sistem tertentu. Pandangan kita mengenai aktivitas gerak adalah gerakan yang diciptakan melalui proses integrasi sensori (pencaindra) hal ini termasuk semua gerakan yang dilakukan secara sukarela (tanpa paksaan). Gerak dasar sangatlah penting untuk aktivitas yang kita lakukan sehari – hari. Dari cara berpikir dan semangat untuk belajar motoriknya. Anak – anak yang ada di RPTRA Amir Hamzah kurang begitu bagus untuk melakukan gerak dasar, harus dilakukan secara berulang-ulang dan di modifikasi menjadi permainan agar tingkat keinginannya masyarakat yang ingin belajar gerak dasar tidak merasa bosan dan melakukannya dengan *have fun*. Penulis mencoba untuk membuat model gerak dasar berbasis permainan di RPTRA Amir Hamzah guna untuk mengembangkan kemampuan gerakan dasar yang banyak dilakukan dalam kehidupan sehari-hari dengan

mengembangkan model gerak dasar melalui permainan di RPTRA agar interaksi satu sama lain berlangsung dan melakukannya tanpa ada beban (bermain), karena dari bermain kita sambil belajar.

Prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembang sedangkan tujuan kedua disebut sebagai validitas. Dengan demikian, konsep penelitian pengembangan lebih cepat dapat diartikan sebagai upaya pengembangan yang sekaligus disertai dengan upaya validitasnya.

Untuk perencanaan produk model gerak dasar berbasis permainan di RPTRA Amir Hamzah di Kelurahan Pegangsaan Jakarta Pusat, model permainan ini dibuat dengan cara bermain, permainan kelompok dan permainan individu. Model ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, adalah sebagai berikut:

1. Metode Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membuat model gerak dasar berbasis permainan di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Amir Hamzah Kelurahan Pegangsaan Jakarta Pusat. Tujuan penelitian ini secara khusus adalah untuk menghasilkan model – model gerak dasar berbasis permainan di RPTRA Amir Hamzah Jakarta Pusat.

Penelitian ini dilaksanakan di RPTRA Jaka Berseri Kelurahan Jatinegara Jakarta Timur, RPTRA Amir Hamzah selama 2 bulan terhitung sejak bulan Desember-Januari 2019.

Perencanaan dan penyusunan dibuat agar dapat memberikan tuntutan yang jelas dalam pelaksanaan penelitian nantinya. Pembelajaran perencanaan dan penyusunan model merupakan factor yang menentukan keberhasilan sebuah program. Dengan demikian maka pembuatan model gerak dasar berbasis permainan di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Amir Hamzah Kelurahan Pegangsaan Jakarta Pusat yang akan disusun berupa modifikasi dan kreatifitas dalam bentuk permainan dengan secara individu maupun kelompok dan terdiri dari 15 model permainan adalah berupa model permainan gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif di RPTRA Amir Hamzah.

Sasaran dari penelitian model ini adalah anak – anak yang berkunjung di RPTRA Jaka Berseri dan RPTRA Amir Hamzah.

2. Pendekatan Model

Pendekatan dalam sebuah penelitian dapat dilihat oleh banyaknya variable dalam penelitian tersebut. Selain banyaknya variable pendekatan penelitian juga harus disesuaikan dengan banyaknya subjek dalam sebuah penelitian yang dapat dilihat dari populasi dan sampel yang dijadikan subjek. Selain itu suatu pendekatan juga tergantung dari tujuan dan keterbatasan penelitian yang berupa waktu dan biaya penelitian. Penelitian dan pengembangan bertujuan menciptakan produk baru atau memodifikasi atau memperbaiki produk yang telah ada, yang hasilnya nanti bisa digunakan oleh masyarakat banyak.

Penelitian ini berupaya untuk membuat buku model gerak dasar berbasis permainan di RPTRA Amir Hamzah Kelurahan Pegangsaan Jakarta Pusat yang sebagai sampelnya melibatkan pengunjung anak-anak yang berdatangan di RPTRA Amir Hamzah. Diharapkan bisa bermanfaat dimasyarakat luas, yaitu bermanfaat untuk gerak dasar anak-anak tersebut untuk berkembang.

Penelitian mengambil langkah model ADDIE dikarenakan langkah penelitiannya mudah, tidak membutuhkan waktu yang banyak dan memiliki tujuan yang jelas. Adapun langkah-langkah penelitian ADDIE melalui 5 Fase tahapan dengan mengadaptasi penelitian dan pengembangan model ADDIE.

Analisis kebutuhan digunakan untuk memperoleh data informasi yang dilakukan dengan observasi awal berupa pengamatan lapangan dan wawancara dengan pengunjung RPTRA dan Pengelola RPTRA Amir Hamzah. Dimana dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa model gerak dasar berbasis permainan di RPTRA Amir Hamzah ini sangat bermanfaat untuk orang banyak.

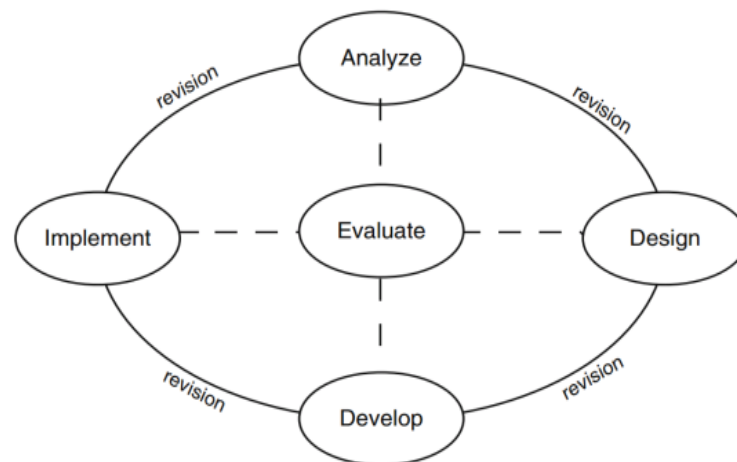
- Tahap studi pendahuluan pada peneliti ini direncanakan menempuh alur sebagai berikut : studi literature. Pengumpulan data dilapangan, pengamatan proses permainan, identifikasi masalah yang ditemui dan deskripsi temuan dilapangan.
- Studi pustaka dilakukan untuk mengumpulkan bahan-bahan pendukung konsep pengembangan model gerak dasar berbasis permainan di RPTRA Amir Hamzah Kelurahan Pegangsaan Jakarta Pusat

- Studi lapangan menempuh kegiatan survey karena mempersiapkan teknis dan memahami terlebih dahulu karakteristik subjek penelitian yaitu masyarakat yang berkunjung ke RPTRA Amir Hamzah, temuan di lapangan dideskripsikan menjadi suatu rumusan hasil data yang telah dikumpulkan. Rumusan hasil ini bersifat deskriptif dan analisis dengan mengacu pada tujuan studi pendahuluan.

3. Perencanaan Pengembangan Model

Untuk perencanaan produk model gerak dasar berbasis permainan di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Amir Hamzah Kelurahan Pegangsaan Jakarta Pusat. Permainan ini melibatkan para pakar diantaranya adalah pakar olahraga permainan dan gerak dasar yang di dalamnya adalah dosen olahraga permainan dan gerak dasar untuk membantu mengevaluasi permainan yang telah dibuat agar dapat dikembangkan dengan baik sebagai bahan referensi untuk pelaku-pelaku olahraga lainnya. Model ini mengacu pada model ADDIE, adalah sebagai berikut :

Gambar 1. Model ADDIE



a) *Analyze* (Analisis)

Pada tahap ini saya melakukan observasi di RPTRA Amir Hamzah disana peneliti mengamati lokasi, sarana dan prasarana. Selain itu mengamati anak-anak yang berkunjung ke RPTRA, terdapat permasalahan yaitu belum diterapkannya permainan gerak dasar di RPTRA tersebut

b) *Design* (Desain)

Pada tahap ini peneliti membuat desain berupa model permainan, setelah itu menentukan jadwal pelaksanaan penelitian.

c) *Development* (Pengembangan Model)

Pada tahap ini yaitu pembuatan produk awal, peneliti membuat 15 model permainan, dimana 15 permainan itu di bagi menjadi gerak dasar lokomotor 5 permainan, non lokomotor 5 permainan dan manipulatif 5 permainan. Peneliti melakukan validasi kepada 2 ahli dosen gerak dasar dan permainan.

d) *Implement* (Pelaksanaan)

Setelah tahap pengembangan model dan validasi, peneliti akan melakukan penelitian pada bulan januari.

e) *Evaluate* (Evaluasi)

Pada tahap ini peneliti mengkonsultasikan kepada para ahli dan para dosen pembimbing, untuk memperbaiki permainan dan masuk kedalam pembuatan produk berupa buku model gerak dasar berbasis permainan di RPTRA Amir Hamzah, produk yang telah dikembangkan.

4. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model

a. Telaah Pakar

Table 1. Nama para ahli uji validasi

No	Nama	Ahli	Instansi
1	Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd	Gerak Dasar	Dosen Universitas Negeri Jakarta
2	Slamet Sukriadi M.Pd	Permainan	Dosen Universitas Negeri Jakarta

Validasi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian model yang hendak diproduksi dan dikembangkan oleh peneliti. Validasi ahli terdiri atas:

- i. Tinjauan dan analisa dari ahli gerak dasar terhadap model gerak dasar berbasis permainan di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) yang berfungsi memberikan informasi dan penilaian terhadap kelayakan materi yang dibuat oleh peneliti.

- ii. Tinjauan dan analisa dari ahli permainan terhadap pengembangan model gerak dasar berbasis permainan di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Amir Hamzah Kelurahan Pegangsaan Jakarta Pusat yang berfungsi memberikan informasi dan penilaian terhadap kelayakan materi yang dibuat oleh peneliti.

b. Revisi Produk

Setelah produk awal ditinjau oleh 1 ahli gerak dasar dan 1 ahli permainan diberikan masukan serta penilaian, kemudian data dianalisis dan dilakukan revisi. Maka dengan itu langkah berikutnya adalah memperkenalkan dan mempraktekkan pengembangan model gerak dasar berbasis permainan di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Amir Hamzah Kelurahan Pegangsaan Jakarta Pusat.

c. Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah produk di revisi dan dianggap layak oleh para ahli, kegiatan selanjutnya adalah melakukan uji coba kelompok kecil.

d. Penelitian Kelompok Besar

Tahap selanjutnya adalah penelitian kelompok besar, yaitu mengaplikasikan produk yang telah dibuat dengan mempraktekannya dilapangan.

Table 2. Hasil Analisis Kebutuhan

No	Butir Pernyataan	Temuan
1	Apakah pengunjung RPTRA, mengetahui apa itu gerak dasar?	Ada beberapa yang mengetahui gerak dasar kaya berlari, melompat dan melempar dan ada juga yang kurang begitu tau ap aitu gerak dasar
2	Apa saja aktifitas yang di lakukan di RPTRA Amir Hamzah?	bermain bola, bermain voli, senam dan tempat berkumpul
3	Apakah sudah pernah di lakukan permainan untuk gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif?	Sudah pernah, namun kebanyakan model yang di buat hanya salah satu gerak dasar
4.	Apakah dilakukan pengawasan saat pengunjung mengunjungi RPTRA?	Diberian pengawasan karena jika tidak di beri pengawasan takutnya ada kejadian yang tidak di inginkan, misalnya ada barang yang hilang dll.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari model gerak dasar berbasis permainan di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Amir Hamzah Kelurahan Pegangsaan Jakarta Pusat, ditulis dalam bentuk buku panduan model permainan. Buku tersebut menyajikan berbagai model permainan - permainan gerak dasar.

Model model permainan gerak dasar ini dilakukan secara berkelompok maupun individu disetiap modelnya. Setiap model permainan disajikan dalam bentuk yang sama tetapi langkah- langkah yang berbeda dan mudah untuk diterapkan.

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan pada penelitian model gerak dasar berbasis permainan di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Amir Hamzah Kelurahan Pegangsaan Jakarta Pusat bertujuan untuk menganalisis seberapa penting model permainan untuk dikembangkan.

Adapun hasil analisis kebutuhan dalam penelitian ini menggunakan data wawancara dengan orang tua yang berkunjung di RPTRA Amir Hamzah pada tanggal 10 Januari 2020. Berikut dijabarkan mengenai hasil analisis kebutuhan yang diperoleh peneliti.

a. Draft Akhir

Setelah dinyatakan valid dan mengalami revisi, maka didapatkan Model gerak dasar berbasis permainan yang sudah final, terdapat 15 permainan yang dapat diterapkan untuk anak-anak yang berkunjung ke RPTRA, baik dalam segi alat alat, bentuk permainan dan peraturan permainannya. Berikut ini hasil uji coba kelompok besar yang dilaksanakan di RPTRA Amir Hamzah.

Table 3. Hasil Model Draft Akhir

No	Nama Model Permainan	Saran dan Masukan
1	Kang Jump	Dapat diterapkan karena permainan ini berpengaruh untuk Gerakan lokomotor
2	Jump Choice	Dapat diterapkan karena permainan ini berpengaruh untuk Gerakan lokomotor

3	Crazy Move	Dapat diterapkan karena permainan ini berpengaruh untuk Gerakan lokomotor
4	Membangun Monas	Dapat diterapkan karena permainan ini berpengaruh untuk Gerakan lokomotor
5	Blowing Object	Dapat diterapkan akan tetapi gelas plastiknya di beri warna yang menarik.
6	Estafet marker	Dapat diterapkan karena permainan ini berpengaruh untuk Gerakan Non Locomotor
7	Stick Play	Dapat diterapkan akan tetapi sticknya di beri warna yang menarik.
8	Lingkaran Ombak	Jarak antara pemain di perhatikan
9	Kasih Sayang	Dapat diterapkan karena permainan ini berpengaruh untuk Gerakan Non Locomotor
10	Awas Door	Dapat diterapkan karena permainan ini berpengaruh untuk Gerakan Non Locomotor
11	Rusa dan rubah	Dapat diterapkan karena permainan ini berpengaruh untuk Gerakan Manipulatif
12	Glide Ball	Dapat diterapkan karena permainan ini berpengaruh untuk Gerakan Manipulatif

Berdasarkan hasil penelitian kelompok besar yang dilakukan oleh peneliti bahwa 15 model gerak dasar berbasis permainan layak digunakan sebagai variasi materi model gerak dasar berbasis permainan yang diterapkan kepada anak-anak yang berkunjung ke RPTRA Amir Hamzah.

2. Kelayakan Model

Berdasarkan dari semua data yang diperoleh dari hasil validasi ahli, implementasi model dan juga pembahasan dari hasil penelitian, implementasi model dengan jumlah 10 model yang diterapkan kepada 20 lansia di klub olahraga *Indonesia Aquarobic Club*, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa model *aquarobic* untuk lanjut usia (lansia) berbasis permainan ini dapat dikembangkan. Pengembangan model yang diperoleh secara keseluruhan dari dua ahli permainan menyatakan bahwa model yang dibuat termasuk dalam kategori sesuai dan layak digunakan.

Pada penelitian ini melibatkan para ahli dalam melakukan uji kelayakan model, *expert judgement* dilakukan untuk mendapat masukan rancangan model gerak dasar berbasis permainan di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Amir Hamzah. Setelah dilakukan validasi, evaluasi dan revisi model berdasarkan para ahli, hasil yang didapat yaitu sebanyak 15 model permainan gerak dasar yang valid.

a. Data Hasil Validasi Gerak

Rancangan produk yang telah disusun oleh peneliti divalidasi ahli permainan Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd yang memiliki jabatan sebagai dosen di FIO (Fakultas Ilmu Olahraga) Universitas Negeri Jakarta. Validasi dilaksanakan pada bulan Desember 2019 dan Januari 2020.

b. Data Hasil Validasi Ahli Permainan

Berdasarkan hasil penelitian kelompok besar yang dilakukan oleh peneliti bahwa 15 model gerak dasar berbasis permainan layak digunakan sebagai variasi materi model gerak dasar berbasis permainan yang diterapkan kepada anak-anak yang berkunjung ke RPTRA Amir Hamzah.

Uji ahli yang dilakukan oleh peneliti terhadap dua ahli terdapat beberapa saran yang membangun untuk penyempurnaan model gerak dasar berbasis permainan di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Amir Hamzah diantaranya:

- i. Petunjuk pelaksanaan model model gerak dasar berbasis permainan di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Amir Hamzah harus dibuat secara jelas supaya mudah untuk dipahami.
- ii. Peraturan model model gerak dasar berbasis permainan di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Amir Hamzah harus dibuat secara jelas dan mudah dipahami.

- iii. Tujuan dari setiap model gerak dasar berbasis permainan di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Amir Hamzah Jaya harus dijelaskan secara terperinci dan mudah dipahami.

Hasil akhir produk model gerak dasar berbasis permainan di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Amir Hamzah setelah dilakukan penelitian dapat disimpulkan bahwa model permainan yang diterapkan layak dan sesuai digunakan untuk anak-anak yang berkunjung ke RPTRA Amir Hamzah. Hasil dari analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta sangat antusias dan senang mengikuti permainan gerak dasar yang diberikan oleh peneliti, dimana dengan menerapkan gerak dasar dalam permainan tidak cepat menimbulkan rasa bosan saat bermain. Menyikapi hal tersebut, maka diperlukan model gerak dasar berbasis permainan agar dapat meningkatkan ketrampilan gerak untuk kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini dilakukan secara maksimal sesuai dengan kemampuan peneliti, peneliti melakukan penelitian kelompok besar sebanyak 5 kali pertemuan, total subjek dalam penelitian kelompok besar yang diadakan di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) ini berjumlah 30 sampel, setiap pertemuan peneliti memberikan 5 variasi model permainan gerak dasar yang sudah dirancang dan sudah di uji validasinya untuk dilakukan oleh anak-anak yang berkunjung di RPTRA Amir Hamzah.

Penelitian ini telah dilakukan secara maksimal sesuai dengan kemampuan peneliti, namun dalam penelitian ini masih terdapat beberapa keterbatasan yang harus diakui sebagai bahan agar lebih baik kedepannya.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan dari semua data yang diperoleh dari hasil validasi ahli, uji coba kelompok kecil serta kelompok besar dan juga pembahasan dari hasil penelitian, uji coba kelompok kecil dengan jumlah 15 model yang diterapkan kepada 15 anak-anak yang mengunjungi RPTRA Utakara Beriman, dan penelitian kelompok besar dengan jumlah 15 model yang diterapkan kepada 30 anak-anak yang berkunjung ke RPTRA Amir Hamzah, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa model gerak dasar di RPTRA Amir Hamzah ini dapat dikembangkan melalui permainan. Pengembangan model yang diperoleh secara keseluruhan dari ahli permainan menyatakan bahwa model yang dibuat termasuk dalam kategori sesuai dan layak digunakan. Serta model yang diperoleh secara

keseluruhan dari dosen ahli gerak dasar bahwa model yang dikembangkan termasuk dalam kategori sesuai dan layak digunakan.

Maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa model model gerak dasar berbasis permainan di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Amir Hamzah ini dapat diterapkan pada anak-anak yang mengunjungi RPTRA Amir Hamzah.

Pada penelitian ini didapatkan 15 model permainan gerak dasar yang layak dan dapat diterapkan.

1. Implikasi

Melihat hasil penelitian model gerak dasar berbasis permainan ini dapat bermanfaat untuk anak-anak yang berkunjung ke RPTRA Amir Hamzah, khususnya pada materi gerak dasar untuk proses dalam meningkatkan ketrampilan gerak untuk kehidupan sehari-hari.

2. Saran

Sehubungan dengan produk yang dibuat yaitu model gerak dasar berbasis permainan di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Amir Hamzah, peneliti akan memberikan saran-saran yang meliputi saran pemanfaatan, saran diseminasi, dan saran pengembangan lanjutan.

a. Saran Pemanfaatan

Sehubungan dengan produk yang dibuat yaitu model gerak dasar berbasis permainan di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Amir Hamzah, peneliti akan memberikan saran-saran yang meliputi saran pemanfaatan, saran diseminasi, dan saran pengembangan lanjutan.

- i. Masyarakat. Produk model gerak dasar berbasis permainan di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Amir Hamzah yang dikemas dalam bentuk panduan model permainan ini sebaiknya dilihat atau dipelajari terlebih dahulu sebelum melaksanakan kegiatan praktek permainan, sehingga diharapkan dapat menarik minat anak agar termotivasi dalam aktifitas olahraga.
- ii. Program studi olahraga rekreasi dan fakultas ilmu olahraga model gerak dasar berbasis permainan di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA)

Amir Hamzah ini sebaiknya ditambahkan sebagai bahan kepustakaan. Sehingga bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian dan pengembangan sejenis hendaknya penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam meneliti.

b. Saran Diseminasi

Dalam pembuatan produk ini peneliti menyarankan, sebelum menyebarluaskan produk ini perlu tahap evaluasi dari ahli yang berguna untuk menyempurnakan produk, serta harus memerhatikan sasaran yang akan di uji dan disesuaikan dengan kondisi sasaran yang ingin dituju baik isi maupun kemasan, karena model gerak dasar berbasis permainan di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Amir Hamzah ini. Dibuat berdasarkan masalah yang terjadi di RPTRA Amir Hamzah. Sehingga model permainan ini dapat menarik dan bermanfaat.

c. Saran pengembangan lebih lanjut

Dalam penelitian ini ke arah lebih lanjut, peneliti mempunyai saran sebagai berikut: Model model gerak dasar berbasis permainan di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Amir Hamzah diperlukan kreativitas dan inovatif dalam memanfaatkan sarana dan prasarana yang dapat memotivasi mahasiswa.

- i. Dalam penyebarluasan produk, peneliti memberi saran yaitu bahwa sebelum disebarluaskan sebaiknya produk ini dievaluasi kembali dan disesuaikan dengan kondisi sarana yang akan digunakan.
- ii. Demikian saran-saran terhadap pemanfaatan, diseminasi, maupun pengembangan produk lebih lanjut terhadap model gerak dasar berbasis permainan di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Amir Hamzah. Diharapkan model gerak dasar berbasis permainan ini dapat bermanfaat untuk banyak pihak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, I. P., Tomi, A., & Sudjana, I. N. (2016). Metode Bermain Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa Kelas III C SDN Krian III Kabupaten Sidoarjo. *Pendidikan Jasmani*, 26(2), 229–237.
- Ainin, M. (2013). Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Okara*, 2, 96.

- Aji, W. N. (2016). Model Pembelajaran Dick and Carrey Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Kajian Linguistik Dan Sastra*, 1(2), 119.
- Elfiadi. (2016). Bermain Dan Permainan Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Itqan*, VII(1), 51– 60.
- Kembang, J. T., & Sriwijaya, U. (n.d.). *Jurnal Tumbuh Kembang Universitas Sriwijaya*.
Penerapan Permainan Kreatif Mencari Harta Karun Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Mm
- . Novita Dwi Setyowati Abstrak Aspek perkembangan kognitif dalam memecahkan masalah adalah aspek utama yang harus . (2018). 3(2), 111–117.
- Rismayanthi, C. (2013). Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Sebagai Stimulasi Motorik Bagi Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Aktivitas Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(1), 64–72.
<https://doi.org/10.21831/JPJI.V9I1.3065>
- Sari, E. F., Syechabudin, K., & Asmawi, M. (n.d.). Penerapan Permainan Kecil Untuk Meningkatkan Ketrampilan Gerak Dasar Berlari Siswa Sekolah Dasar. *Universitas Negeri Jakarta*, 21.
- Siregar, N. M. (2013). *Teori Bermain*. Jakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Triady, A. Y. (2012). *Tipologi Regol/Pagar Rumah Tradisional Di Laweyan Surakarta*. 7.
- Yudanto, Mahendra, & Hidayat, A. (2017). *Peningkatan Aktivitas Gerak Lokomotor, Nonlokomotor dan Manipulative menggunakan model permainan pada siswa sekolah dasar*. Universitas Bina Darma.
- Yulingga Nanda Hanief, S. (2015). Jurnal sportif ● vol. 1 no. 1 november 2015 60. *Jurnal Sportif*, 1(1), 60–73.
- Yus, A. (2011). *Penelitian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.. Bandung: Alfabeta, 2014.