
MODEL PERMAINAN AKURASI LEMPAR PISAU PADA ANAK USIA 10 - 12 TAHUN

¹Anggi Dina Pratiwi, ²Hartman Nugraha, ³Aryati

^{1,2,3} Universitas Negeri Jakarta

¹tiwipratiwi488@gmail.com, ²hanugra09@gmail.com, ³aryati6519@gmail.com

Recieved: Revised: Accepted:

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuat model permainan akurasi lempar pisau pada anak usia 10–12 tahun. Pendekatan penelitian pengembangan model permainan akurasi lempar pisau ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (Research and Development) dari ADDIE. Subjek pada penelitian ini adalah anggota PORLEMPIKA dengan jumlah 15 anak. Pada penelitian ini peneliti bekerjasama dengan satu dosen ahli, dan dua pelatih lempar pisau PORLEMPIKA sebagai expert judgement. Uji validitas yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan uji justifikasi ahli dan pelatih, dimana model permainan yang telah dibuat dan diuji cobakan kemudian dikonsultasikan serta dinilai oleh dosen ahli dan para ahli dalam bidang olahraga lempar pisau. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat model permainan akurasi lempar pisau pada anak usia 10–12 tahun. Model permainan ini juga bertujuan untuk dapat dijadikan bahan referensi atau pedoman bagi para pelatih dalam melatih akurasi lempar pisau. Melalui uji validitas yang dilakukan dengan menggunakan uji justifikasi ahli dan pelatih, menghasilkan produk model membuat model permainan akurasi lempar pisau pada anak usia 10–12 tahun sebanyak 15 model permainan.

Kata kunci; Model Permainan, Lempar Pisau, Akurasi

ABSTRACT

This study aims to create an accuracy game model to improve knife throwing accuracy in children aged 10–12 years. The research approach to developing an accuracy game model to increase knife throwing accuracy uses a research and development model (Research and Development) from ADDIE. The subjects in this study were PORLEMPIKA members with a total of 15 children. In this study, the researchers collaborated with an expert lecturer and two PORLEMPIKA knife throwing trainers as expert judgements.

The validity test used in this study was to use the justification test of experts and trainers, where the game model that had been created and tried out was then consulted and assessed by expert lecturers and experts in the field of knife throwing sports. The purpose of this research is to create an accuracy game model to improve knife throwing accuracy in children aged 10-12 years. This game model also aims to be used as reference material or guidelines for trainers in practicing knife throwing accuracy. Through a validity test carried out using the justification test of experts and trainers, produce model products for making accurate game models to improve knife throwing accuracy in children aged 10-12 years as many as 15 game models.

Keywords: *Game Model, Knife Throwing, Accuracy*

A. PENDAHULUAN

Permainan merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan. Permainan menjadi suatu bentuk hiburan yang disenangi hampir semua orang. Dalam sebuah permainan ada perasaan senang dan permainan juga diperlukan dalam kehidupan manusia. Permainan menjadi penting dalam kehidupan manusia karena dapat membuat seorang individu dapat menjadi Bahagia dan seimbang. Permainan secara umum menjadi suatu kebutuhan setiap orang, karena permainan bersifat rekreasi, refreasing dan pengajaran yang efektif dapat menimbulkan semangat baru (motivasi baru) bagi setiap orang yang melakukan permainan tersebut.

Permainan merupakan suatu sarana hiburan yang diminati dan dimainkan oleh banyak orang baik dari kalangan anak - anak maupun orang dewasa. Permainan terdiri dari permainan bersifat tradisional dan juga modern. Permainan sendiri berarti melakukan suatu kegiatan untuk menyenangkan hati, baik itu menggunakan alat sebagai medianya maupun tidak. Bermain adalah kegiatan yang sangat dekat dengan dunia anak dan tidak menutup kemungkinan remaja juga dewasa. Kegiatan ini dapat dilakukan secara perorangan juga kelompok. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang demi kesenangan tanpa adanya tujuan dan sasaran yang hendak dicapai. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan pada waktu senggang, bermain sangat dekat dan melekat pada dunia anak. Pemahaman tentang bermain masih sangat terbatas pada tahapan bermain diluar. Padahal bermain yang menekankan pada pengembangan aspek penglihatan (visual), pendengaran (auditori), dan bahasa sangat penting dalam proses perkembangan anak (Sudono, 2006, p. 1).

Anak merupakan asset berharga suatu bangsa, karena anak pada gilirannya akan menjadi generasi penerus yang menjaga keberlangsungan kehidupan berbangsa dan bernegara. Maju atau mundurnya suatu negara tergantung kualitas sumberdaya masyarakat salah satu masa usia emas (golden age) dalam pembinaan fisik maupun mental anak adalah usia 10 sampai dengan 12 tahun. Negara-negara maju seperti USA, Inggris, Jerman, Jepang, dan yang lainnya, telah lama memberikan perhatian terhadap pentingnya pembinaan karakter secara berkelanjutan. Melihat urgensi fungsi dan peran anak di kemudian hari, maka perlu dilakukan pembinaan yang bersifat sistematis dan terencana. Untuk itu anak perlu disiapkan dan dibina dengan baik dengan menggunakan metode-metode ilmiah (scientific methods). Berdasarkan Human Development index (HDI) tahun 2010 Indonesia berada di peringkat 108 dari 169 Negara.

Pada anak usia 10-12 tahun memiliki karakteristik utama yaitu menunjukkan perbedaan dalam segi kognitif, kepribadian, dan perkembangan fisik. Menurut (Santrock, 2017), anak dengan usia 10 sampai 11 tahun memiliki fisik yang kuat, kenaikan tekanan darah dan metabolisme bagi laki-laki. Sedangkan untuk anak perempuan memiliki kematangan seksual di usia 12 tahun. Dalam segi perkembangan intelektual, siswa dengan rentang usia 7-11 tahun berada pada tingkat operasional konkrit. Siswa mengetahui simbol matematis namun belum memahami segala sesuatu yang bersifat abstrak. Sebagai seorang guru atau pelatih, perlu memahami berbagai perkembangan anak didiknya, mulai dari perkembangan fisik, perkembangan emosional, dan perkembangan intelektual. Perkembangan fisik dan sosial memiliki hubungan yang kuat terhadap perkembangan intelektual. Pada anak usia 10-12 tahun pertumbuhannya cenderung lambat, sehingga guru atau pelatih perlu memahami setiap perbedaan dan perkembangannya.

Hal ini dengan pertimbangan bahwa pada usia tersebut anak-anak sudah betul-betul siap untuk menerima beban pelajaran yang sesuai dengan fase pertumbuhan dan perkembangannya. Belum lagi pada usia ini anak-anak memiliki emosi dan keinginan bermain yang sangat tinggi. Pada masa kanak-kanak ini sangat erat hubungannya dengan permainan dan bermain. Pada usia ini bermain hampir setiap saat dilakukan oleh anak-anak. Hal ini dapat dimaklumi karena dunia anak adalah dunia bermain. Pada saat melakukan kegiatan bermain anak selalu melakukannya dengan gembira dan tanpa paksaan.

Anak – anak yang berada dalam kriteria sekolah dasar kelas atas berada pada masa umur 10 - 12 tahun. Pada umur ini dalam perkembangannya masuk dalam kriteria fase anak besar. Pada fase anak besar ini menurut (Rahyubi,2012) dari segi perkembangan motorik usia siswa pada fase besar adalah sebagai berikut : Fase anak besar antara usia 6-12 tahun yang menonjol adalah perkembangan sosial dan intelegensi. Perkembangan kemampuan fisik yang tampak pada masa anak besar atau anak yang berusia 6-12 tahun.

Selain muncul kekuatan yang juga mulai menguasai apa yang disebut dengan flexibilitas dan keseimbangan perkembangan kekuatan sendiri merupakan hasil kerja otot yang berupa kemampuan untuk mengangkat, menjinjing, menahan, mendorong atau menarik beban. Semakin besar penampang lintang otot, akan semakin besar pula kekuatan yang dihasilkan dari kerja otot tersebut. Sebaliknya semakin kecil penampang lintangnya akan semakin kecil pula kekuatan yang dihasilkan. Sedangkan perkembangan fleksibilitas merupakan keleluasaan gerak persendian. Kemudian perkembangan keseimbangan setidaknya dapat dibagi menjadi dua, yaitu keseimbangan statis dan keseimbangan dinamis. Saat ini lapangan yang ada di perkotaan semakin sedikit, karena pembangunan yang semakin tinggi. Hal ini mendukung anak-anak kehilangan ruang tempat bermainnya dan lebih banyak meluangkan waktu bermain di dalam rumah atau sekolahnya saja. Akibatnya anak-anak bisa cenderung menjadi lebih egois dan individualis terhadap orang lain di lingkungan sekitarnya sehingga kurangnya aktivitas bermain pada anak.

Oleh karna itu anak membutuhkan moment bermain yang dapat meningkatkan imunitas tubuh anak. Kegiatan bermain merupakan aktivitas yang sangat penting bagi anak, seperti halnya kebutuhan terhadap makanan yang bergizi dan kesehatan untuk pertumbuhan badan. Anak pada usia 12 tahun adalah usia dimana anak-anak selalu aktif bermain. Hak anak adalah bermain. Dengan bermain, anak-anak dapat menjelajah dan menemukan hal-hal baru dalam hidup melebihi dari apa yang orang dewasa bisa ajarkan. Pada usia tersebut anak-anak membutuhkan permainan yang mempunyai dampak positif bagi tubuh dan perilaku mereka, pada usia ini pula anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, Permainan tradisional awalnya sangat populer pada abad ke 90 namun seiring bergantinya zaman permainan tradisional ini mulai hilang. Padahal kita mengetahui bahwa dari permainan tradisional ini banyak memiliki manfaat yang besar dalam membentuk karakter anak, seperti melatih sifat kejujuran, disiplin, Kerjasama, kefokuskan dan tanggung

jawab. Dari banyaknya permainan tradisional di Indonesia salah satunya adalah permainan tradisional lempar pisau yang dapat membentuk karakter anak, permainan lempar pisau juga cocok dimainkan pada anak usia 10-12 tahun.

Dalam permainan yang diminati oleh anak usia 10-12 tahun. Salah satunya yaitu permainan lempar pisau. Sebenarnya permainan lempar pisau ini adalah permainan tradisional yang bentuknya hampir mirip dengan sasaran olahraga panahan. Permainan lempar pisau mempunyai sebagian dari komunitas penggiat olahraga yang dapat mengadu keterampilan, membagi pengetahuan, dan menikmati suasana dengan melempar lurus ke sasaran berupa papan kayu. Olahraga lempar pisau pertama kali berkembang di negara Amerika Serikat dan Eropa yaitu IKTHOF (Internasional Knife Throwers Hall Of Fame), AKTA (American Knife Throwers All Iance) and EUROTH (Eurotpean Throwing Club) yang mempunyai sponsor sosial dalam pertandingan dan demonstrasi Teknik. Olahraga lempar pisau juga merupakan olahraga wajib dalam pelatihan korps militer di berbagai negara dunia. Tidak hanya itu lempar pisau bisa dijadikan sebagai atraksi pertunjukan yang biasanya ditampilkan dalam suatu kelompok seni di dunia barat (Eurothrowers.wdfiles.com).

Selain sebagai olahraga lempar pisai ini di Amerika digunakan sebagai seni bela bangsa yang dipelajari oleh para samurai dan ninja Jepang sebagai keilmuan yang dinamakan shurikenjutsu. Lempar pisau ini juga menjadi pelajaran wajib korps militer di berbagai dunia, bukan hanya itu saja lempar pisau ini juga banyak ditampilkan dalam dunia film. Namun sangat disayangkan banyak film yang mengabaikan kaidah kaidah dalam lempar pisau, dengan memberikan gambaran yang terlalu berlebihan sehingga lempar pisau ini menjadi sesuatu yang tidak nyata.

Lempar pisau memiliki arti yaitu suatu upaya melempar benda berupa batang/lembaran besi, batang kayu atau benda apapun, yang bila dilemparkan akan berputar dan diharapkan dapat menancap pada sasaran. Tujuan paling dasar dalam lempar pisau adalah Akurasi menancap pada target, yang dilakukan melalui upaya latihan terus menerus dengan aman. Untuk mencapai hasil terbaik dalam lempar pisau, di perlukan kemampuan untuk menguasai teknik dasar dan mengenal sifat pisau lempar yang menjadi alat untuk menancap pada sasaran. Sehingga disiapkan perangkat teknis sebagai pedoman cara melempar pisau yang benar dan aman. Permainan lempar pisau ini juga menggunakan

akurasi (Akurasi) yang baik pada saat dimainkan, karena permainan lempar pisau ini diharuskan untuk fokus dan mendapat akurasi yang maksimal. Akurasi adalah kemampuan anggota tubuh untuk mengarahkan sesuatu dengan melakukan dan mengontrol gerakan yang bersifat mengubah sehingga mencapai sasaran yang dikehendaki. Untuk itu peneliti mengamati bahwa aktifitas penggiat permainan lempar pisau untuk meningkatkna akurasi terutama pada penggiat lempar pisau di kalangan anak-anak. Berdasarkan dari uraian yang telah dikemukakan, peneliti berkehendak meneliti sampai sejauh mana kemampuan akurasi anak-anak penggiat lempar pisau melalui penelitian yang berjudul “Model Permainan Akurasi Untuk Meningkatkan Akurasi Lempar Pisau Pada Anak usia 10 – 12 Tahun”

B. METODE

Tujuan penelitian ini adalah membuat model permainan akurasi untuk meningkatkan Akurasi lempar pisau pada anak usia 10-12 tahun. Tujuan model penelitian ini secara khusus adalah unruk menghasilkan model-model permainan lempar pisau untuk meningkatkan akurasi pada anak usia 10-12 tahun. Model permainan akurasi untuk meningkatkan Akurasi lempar pisau pada anak usia 10- 12 tahun memiliki tujuan: memiliki produk berupa model permainan bagi anak usia 10-12 tahun sehingga menjadi lebih dapat mengontrol Akurasi lemparan dan memiliki akurasi yang baik dalam bermain permainan lempar pisau.

Perencanaan dan penyusunan dibuat agar dapat memberikan tuntutan yang jelas dalam pelaksanaan penelitian nantinya. Pembelajaran perencanaan dan penyusunan model merupakan faktor yang menentukan keberhasilan sebuah program. Dengan demikian maka pembuatan model permainan akurasi untuk meningkatkan Akurasi lempar pisau pada anak usia 10-12 tahun yang akan disusun berupa modifikasi dan kreatifitas dengan secara individu maupun kelompok dan terdiri dari 15 model permainan adalah berupa model permainan akurasi di PORLEMPIKA Tnggerang. Sasaran dari penelitian ini adalah anak – anak usia 10 – 12 tahun yang menjadi penggiat olahraga lempar pisau di PORLEMPIKA Tangerang.

Semua pengembangan selalu berupaya untuk menciptakan suatu produk baru maupun menyempurnakan produk yang sudah ada. Tujuan penelitian pengembangan

adalah ingin menilai perubahan – perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Penelitian ini berupaya untuk membuat buku model permainan akurasi untuk meningkatkan Akurasi lempar pisau di PORLEMPIKA Tangerang yang sebagai sempelnya melibatkan anak – anak pada usia 10 – 12 tahun yang menjadi penggiat olahraga lempar pisau di PORLEMPIKA Tangerang. Diharapkan bisa bermanfaat untuk anak – anak penggiat olahraga lempar pisau, untuk Akurasi lemparan pada saat melakukan kegiatan lempar pisau pada penggiat anak – anak berumur 10-12 tahun yang perlu di perbaiki akurasinya.

Peneliti mengambil Langkah model ADDIE dikarenakan Langkah penelitiannya mudah, tidak menggunakan waktu yang banyak dan memiliki tujuan yang jelas. Adapun langkah – langkah penelitian ADDIE melalui 5 fase tahapan dengan mengadaptasi penelitian dan pengembangan model ADDIE.

1. Penelitian Pendahuluan Analisis kebutuhan digunakan untuk memperoleh data informasi yang dilakukan dengan observasi awal berupa pengamatan lapangan, wawancara dengan penggiat lempar pisau Tangerang dan pengelola PORLEMPIKA Tangerang. Dimana dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa model permainan akurasi untuk meningkatkan Akurasi lempar pisau di PORLEMPIKA Tangerang ini sangat bermanfaat terutama untuk para penggiat lempar pisau yang usianya 10 – 12 tahun. Cukup banyak anak-anak penggiat permainan lempar pisau yang melakukan gerakan lemparan yang kurang baik terutama pada Akurasi akurasinya. Sedangkan di tempat komunitas PORLEMPIKA sendiri masih kurang memiliki media bermain untuk mengasah Akurasi akurasi yang terlihat sedikit membosankan dan sedikit monoton. Selain itu Akurasi lemparan pada permainan lempar pisau ini sangat penting dan memiliki hubungan erat dengan hasil dari lemparan pisau pada saat mereka bermain permainan lempar pisau ini.

a. Tahapan studi pendahuluan pada penelitian ini direncanakan menempuh alur sebagai berikut: pengumpulan data di lapangan, pengamatan, identifikasi masalah yang ditemui dalam pembelajaran dan deskripsi serta temuan dilapangan.

b. Studi pustaka dilakukan untuk mengumpulkan bahan-bahan pendukung konsep model permainan akurasi pada anak usia 10-12 tahun.

c. Studi lapangan menempuh kegiatan survei karena untuk mempersiapkan teknis dan memahami terlebih dahulu karakteristik subjek penelitian. Lalu hasil temuan dilapangan

dideskripsikan menjadi suatu rumusan hasil data yang telah dikumpulkan. Rumusan hasil ini bersifat deskriptif dan analisis dengan mengacu pada tujuan studi pendahuluan.

2. Perancangan Model Untuk perancangan produk model permainan akurasi untuk meningkatkan Akurasi lempar pisau pada anak usia 10 – 12 tahun. Permainan ini melibatkan para pakar diantaranya adalah pakar olahraga permainan, pakar permainan anak – anak dan pakar permainan lempar pisau yang di dalamnya adalah dosen olahraga permainan anak dan permainan lempar pisau 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:

a. Analyze (Analisis)

Penelitian dalam tahap ini melakukan observasi dilapangan, dengan mengamati lokasi, sarana dan prasarana yang ada di PORLEMPIKA Tangerang. Selain itu peneliti mengamati subjek yang menjadi bahan penelitian yaitu anakanak di komunitas atau kelompok umur yang menjadi target penelitian.

b. Design (Desain)

Setelah tahap analisis dilakukan, Langkah selanjutnya peneliti melakukan tahap perancangan (Design) mengenai permainan untuk meningkatkan akurasi yang terdiri dari 20 permainan yang akan di diskusikan kepada dosen ahli permainan. Setelah di diskusikan kepada dosen ahli, perancangan (Design) mengalami perubahan dari 20 model permainan menjadi 15 model permainan.

c. Development (Pengembangan Model)

Pada tahap ini setelah penelitian selesai membuat desain, peneliti melakukan validasi kepada 2 dosen ahli permainan dan anak usia 10-12 tahun, yang tujuannya agar dosen ahli tau seperti apa model yang dibuat dan sekaligus menjadi validasi awal sebelum melakukan uji lapangan. Adapun model permainan awal yang di rencanakan dan dibuat berjumlah 15 model permainan, sebagai berikut: Games Coloring Target, Games BOSU ,Botol Tumpah, Tembak Botol, Bombardir Bola Kepiting Berjalan, Komodo, Snake ball ,Bola Meluncur , Kilas balik ,Si Cepat , Estapet Ruber Komodo Pintar ,TEKWAN, Sambung Tangan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan model dalam penelitian ini menghasilkan produk dalam bentuk Model Permainan Untuk Meningkatkan Akurasi Lempar Pisau Pada Anak Usia 10 - 12 Tahun di PORLEMPIKA Tangerang, yang ditulis dalam bentuk buku panduan Model Permainan Untuk Meningkatkan Akurasi Lempar Pisau Pada Anak Usia 10 - 12 Tahun di PORLEMPIKA Tangerang. Buku tersebut menyajikan 15 model permainan dan prosedur pelaksanaan Model Permainan Akurasi Untuk Meningkatkan Akurasi Lempar Pisau yang dapat diterapkan di PORLEMPIKA Tangerang. Dimana diharapkan buku ini dapat menjadi referensi dan panduan bagi pelatih olahraga lempar pisau untuk dapat melatih dan meningkatkan kemampuan akurasi lempar pisau.

Hasil Analisis Kebutuhan

Mengacu pada studi pendahuluan/analisis kebutuhan yang telah dilakukan, terungkap bahwa secara keseluruhan terdapat tujuan yang hendak dicapai dalam studi ini yakni, Apa saja model permainan yang dapat meningkatkan akurasi lemparan pisau pada anak usia 10-12 tahun di PORLEMPIKA Tangerang?. Hasil observasi di lapangan yang telah dilakukan oleh peneliti, dikumpulkan kemudian dideskripsikan dan analisis sehingga hasil ini menggambarkan tujuan dari analisis kebutuhan mengenai apa saja model permainan yang dapat meningkatkan akurasi lemparan pisau pada anak usia 10-12 tahun di PORLEMPIKA Tangerang.

Efektivitas Model

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari satu dosen ahli teori permainan, terdapat beberapa rancangan produk yang perlu di revisi keefektivasannya. Revisi model dimaksudkan agar rancangan produk yang dikembangkan lebih sempurna dan dapat diaplikasikan kepada pemain lempar pisau. Dari 15 model permainan berdasarkan penelitian, model yang paling efektif digunakan adalah model permainan coloting target, karena pada permainan tersebut sangat mirip dengan permainan lempar pisau hanya saja media yang digunakan berbeda. Jika pada lempar pisau menggunakan pisau pada model permainan tersebut pisau dimodifikasi menjadi bola berwarna sedangkan pada papan

target, jarak, dan posisi atau sikap tubuh sama seperti prosedur pada permainan lempar pisau. Berikut ini adalah ringkasan saran model dari ahli teori permainan sebagai berikut:

Tabel 1. Kegiatan Penelitian

NO	Hari	Permainan
1.	Sabtu, 17 Desember 2022	<ul style="list-style-type: none">▪ Games Coloring Target▪ Games BOSU▪ Botol Tumpah
2.	Sabtu, 24 Desember 2022	<ul style="list-style-type: none">▪ Bombardir Bola▪ Kepiting Berjalan▪ Komodo▪ Snake ball▪ Bola Meluncur
3.	Sabtu, 07 Januari 2023	<ul style="list-style-type: none">▪ Kilas balik▪ Estapet Ruber▪ Si Cepat▪ Komodo Pintar▪ Warna Warni
4.	Sabtu, 14 Januari 2023	<ul style="list-style-type: none">▪ Sambung Tangan▪ Tembak Botol

Sumber: Data Peneliti

Berdasarkan hasil penelitian, 15 permainan yang telah di uji coba di lapangan bisa dimainkan untuk anak – anak usia 10 – 12 tahun, permainan ini menggunakan alat alat yang aman untuk digunakan anak – anak. Alat alat yang digunakan adalah :

1. Bola Kasti 2. Papan target 3. Keranjang 4. Bola Warna Warni 5. Cones 6. Balon 7. Pisau Kayu

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, penelitian ini layak dan dapat digunakan oleh para pelatih lempar pisau dalam meningkatkan akurasi lemparan. Pembahasan Keseluruhan model permainan akurasi lempar pada anak usia 10-12 tahun di PORLEMPIKA Tangerang dinyatakan layak untuk digunakan pada proses latihan lempar pisau. Adapun beberapa keunggulan yang dimiliki oleh model permainan ini adalah:

a. Memberikan variasi latihan pada anak penggiat olahraga lempar pisau melalui model permainan akurasi lempar pisau

b. Meningkatkan komponen fisik lainnya selain akurasi seperti reaksi, koordinasi, kelincahan, dan lainnya

c. Model permainan ini memberikan tantangan bagi pemain dalam melakukannya, dikarenakan model permainan ini memiliki rintangan dan kesulitan yang berbeda beda.

Hasil akhir dari produk model permainan akurasi lempar pada anak usia 10

12 tahun ini akan dikemas dalam bentuk buku. Pembuatan buku bertujuan untuk memberikan referensi model permainan serta memudahkan pelatih dan penggiat olahraga lempar pisau khususnya pada anak anak dalam menerapkan model tersebut, sehingga dapat

meningkatkan keberhasilan dalam meningkatkan akurasi lemparan. Penelitian ini memberikan perlakuan terhadap model permainan selama 1 bulan dengan 1 kali pertemuan pada tiap minggunya, sehingga total pertemuan pada penelitian ini adalah 4 kali pertemuan.

D. SIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji coba dilapangan dan hasil validasi dari ketiga pakar, dapat disimpulkan bahwa 15 model permainan akurasi lempar pisau pada anak usia 10-12 tahun di PORLEMPIKA Tangerang efektif pada peningkatan akurasi lempar pisau. Sehingga dapat diterapkan pada proses latihan lempar pisau dalam meningkatkan akurasi lemparan.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian diatas, maka peneliti menyarankan bahwa:

1. Adanya tindak lanjut untuk melihat keefektifan model ini dalam meningkatkan akurasi pada permainan lempar pisau.
2. Diharapkan bagi penggiat lempar pisau terutama pada anaka anak usia 10-12 tahun dapat mengaplikasikan model permainan akurasi lempar pisau yang telah peneliti buat dengan memahami prosedur pelaksanaan pada masing-masing model agar tujuan permainan tercapai.
3. Bagi pelatih, diharapkan model permainan yang telah peneliti buat dipahami terlebih dahulu agar dapat menyesuaikan maksud dan tujuan permainan itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, A. (2019). Hubungan Koordinasi Mata-Kaki Terhadap Akurasi Passing Atlet Sepakbolaabra. *Jurnal Patriot*, 1(01), 79–85.
- Ainin, M. (2013). Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Okara*, 2(8),
- Aviesena Aria Fierera, Hernawan, K. (2022). Penerapan Permainan Avshoot Untuk Meningkatkan Akurasi Pada Pemanah Pemula Di Klub Blue Feather Archery Aviesena Aria Fierera 1 , Hernawan 2 , Kuswahyudi 3. 1(1), 22–31.

Aziz, N. M. (2012). Urgensi Penelitian Dan Pengkajian Hukum Dalam Pembentukan Peraturan Perundang-Undangan. Jurnal Rechts Vinding: Media Pembinaan Hukum Nasional, 1(1), 17. <https://doi.org/10.33331/Rechtsvinding.V1i1.104>

Sudono, A. (2006). Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini.

Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D. Alfabeta.