Lampiran SK Dekan FIPP UNY
Nomor : B/135/UN34.11/HK.03/2023
Tanggal : 7 Februari 2023

DAFTAR TUGAS MENGAJAR DAN MENGUJI DOSEN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI - UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2022/2023

Nama : Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
NIP : 195907281986011001
Pangkat : Pembina Utama Madya
Golongan : IV/d
Jabatan : Guru Besar
NPWP : 67.474.909.8.542.000

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS Matakuliah	Sem	Prodi	Rombel	Jenis	SKS Rombel	Beban Mengajar	Keterangan
1	AUD8206	Pengembangan Motorik AUD	2	2	PENDIDIKAN ANAK USIA DINI - S2	S2 C	Teori	2	2,00	
	AUD8206	Pengembangan Motorik AUD	2	2	PENDIDIKAN ANAK USIA DINI - S2	RPLA	Teori	2		
	AUD8206	Pengembangan Motorik AUD	2	2	PENDIDIKAN ANAK USIA DINI - S2	RPLB	Teori	2		
Jumlah Beban Mengajar									**2,00 SKS**	

Dekan,

Prof. Dr. Sujarwo, M.Pd.
NIP. 196910302003121001

Lampiran SK Dekan FIKK UNY
Nomor : B//UN34.16/HK.03/
Tanggal :

DAFTAR TUGAS MENGAJAR DAN MENGUJI DOSEN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN - UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2022/2023

Nama : Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
NIP : 195907281986011001
Pangkat : Pembina Utama Madya
Golongan : IV/d
Jabatan : Guru Besar
NPWP : 67.474.909.8.542.000

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS Matakuliah	Sem	Prodi	Rombel	Jenis	SKS Rombel	Beban Mengajar	Keterangan
1	KIP6243	Keterampilan Dasar Pencaksilat	2	2	ILMU KEOLAHRAGAAN - S1	B	Teori	1	1,00	
2	KIP6243	Keterampilan Dasar Pencaksilat	2	2	ILMU KEOLAHRAGAAN - S1	A	Teori	1	1,00	
3	KIP6243	Keterampilan Dasar Pencaksilat	2	2	ILMU KEOLAHRAGAAN - S1	B1	Praktik	1	1,00	
4	KIP6243	Keterampilan Dasar Pencaksilat	2	2	ILMU KEOLAHRAGAAN - S1	A1	Praktik	1	1,00	
5	JSD80305	Kajian Faal dan Aktivitas Jasmani	3	1	PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR - S2	A	Teori	3	1,00	TIM
6	IKO8222	Assessment Pembelajaran Penjas	2	2	ILMU KEOLAHRAGAAN S2	IK POR	Teori	2	2,00	
7	IKO8201	Fisiologi Olahraga	2	1	ILMU KEOLAHRAGAAN S2	IK S2 A	Teori	2	1,00	TIM
8	IKO9606	Proposal Disertasi	6	2	ILMU KEOLAHRAGAAN - S3	IK S3 G	Teori	4	4,00	
9	IKO9407	Publikasi Artikel Nasional Terindeks	4	2	ILMU KEOLAHRAGAAN - S3	IK S3 G	Teori	2	2,00	
10	IKO9409	Publikasi Artikel Bereputasi	4	3	ILMU KEOLAHRAGAAN - S3	IK S3 I	Teori	2	2,00	
Jumlah Beban Mengajar									**16,00 SKS**	

Dekan,

NIP.

KEMENTERIAN RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS PASCASARJANA

A. IDENTITAS MATA KULIAH

Nama matakuliah : Fisiologi Olahraga
Kode Matakuliah : IKR 8211.
Jumlah SKS : 2 SKS.
Program Studi : IKOR
Dosen Pengampu : Prof. Dr. Panggung Sutapa, M. S. dan Dr. Ali Satya graha, M. Or
Semester : 1

B. KOMPETENSI

Memahami perubahan Fungsi fisiologis tubuh akibat olahraga baik pada kardiorespirasi, kardiovarkuler, metabolisme energi, endokrin, aspek lingkungan dengan olahraga, pengaturan berat badan dan body komposisi.

C. INDIKATOR PENCAPAIAN

Mahasiswa dapat menjelaskan perubahan-perubahan fungsi fisiologis tubuh akibat olahraga baik kardiorespirasi, kardiovaskuler, metabolisme energi, endokrin, aspek lingkungan dengan olahraga, pengaturan berat badan dan body composisi.

D. DESKRIPSI

Matakuliah fisiologi olahraga membahas tentang respon dan adaptasi latihan, metabolisme energi, konsep neuro muskuler, kardioaskuler, kardiorespirasi, endokrin, aspek lingkungan dengan olahraga, latihan di tempat panas dan dingin, pengaturan berat badan dan body composisi.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pertemuan ke	Sub Capaian pembelajaran	Pokok Bahasan	Model Pembelajaran	Pengalaman belajar	Indikator Penilaian	Teknik Penilaian	Bobot Penilaian	Waktu	Referensi
1-2	Mampu menjelaskan respon dan adaptasi latihan	1. Jawaban tubuh segera sesaat berolahraga 2. Adaptasi tubuh jangka panjang setelah berolahraga.	*Small group discussion, Discovery Learning*	Mencari dan mendiskusikan	Peran aktif mahasiswa	Tugas yang terkumpul	5 %	100 menit	2, 3
3-4	Mampu menjelaskan sistem energi latihan	1. Sumber energi. 2. Pemulihan dari latihan 3. Pengkuran energi, kerja dan power	*Small group disscusion, Discovery Learning*	Diskusi	Peran aktif mahasiswa	Terkumpulnya tugas-tugas	10 %	100 menit	3, 9
5-8	Mampu menjelaskan	1. Struktur dan fungsi otot, sudut	*Small group discusion,*	Diskusi	Pengumpulan tugas dan	Tugas yang	15 %	150 menit	3, 7, 11

	Konsep Neuro Muskuler	optimal pada angkatan 2. Kontrol saraf pada gerak otot 3. Perubahan otot selama latihan 4. Pengembangan unsur-unsur kemampuan otot	*Discovery Learning*		peran diskusi	terkumpul			
9-10	Mampu menjelaskan sitem Kardiorespirasi	1. Ventilasi paru, volume dan kapasitas paru 2. Prinsip fisis pertukaran gas 3. Transpot oksigen dan karbon dioksida dalam darah 4. Pengaturan kardiorespirasi	*Small group disscusion, Discovery Learning*	Diskusi	Peran aktif mahasiswa dan Pengumpulan tugasi	Tugas yang terkumpul	15 %	100 menit	4, 12
11-12	Mampu menjelaskan bentuk dan dampak Latihan fisik	1. Metode latihan fisik 2. Latihan untuk kesehatan dan kebugaran 3. Olahraga wanita lan lansia 4. Respon endokrin saat berolahraga	*Small group disscusion, Discovery Learning*	Diskusi	Peran aktif mahasiswa dan Pengumpulan tugas	Tugas yang terkumpul	20 %	100 menit	2, 3

13-14	Mampu menjelaskan Aspek lingkungan dengan olahraga	1. Fisiologi penerbangan, Latihan pada dataran tinggi dan rendahnya tekanan oksigen pada tubuh 2. Penyelaman laut dalam dan eksploitasi tekanan tinggi 3. Latihan di tempat panas dan dingin	*Small group disscusion, Discovery Learning*	Diskusi	Peran aktif mahasiswa dan Pengumpulan tugas	Tugas yang terkumpul	15 %	100 menit	3, 5
15-16	Mampu menjelaskan Aspek Gizi,Pengaturan berat badan dan body composisi	1. Gizi dan penampilan. 2. Body composisi dan pengaturan berat badan 3. Latihan dan keseimbangan asam basa 4. latihan dan sistem andokrin 5. dopping 6. Perbedaan umur, jenis kelamin terhadap penampilan	*Small group disscusion, Discovery Learning*	Diskusi	Peran aktif mahasiswa dan Pengumpulan tugas	Tugas yang terkumpul	20 %	100 menit	1, 6, 10

1. Albquerque at all (2014). Effect of Concurrent Training o Body Compaition and Lipid Profile in Overweight Adolescents. JEP 17 (6): 34 -44

2. Bompa, T.O (1999) Periodization Training for Sports. Human Kinetic Champaign

3. Daper, N., Hodgson, C. (2008). Adventure Sport Physiology. John Wiley & Sons Ltd Publication. New York.

4. Hale, T. (2003). Physiology: A Thematic Approach. John Wiley & Sons Ltd Publication. New York.

5. Horter, M. M. (2014). Physiological Responses to Prolonged Exercise in Extrem Head Conditions: A Case Study. JEP 17 (4) 1 - 9

6. Matram, D.R., Gunnell, S. (2002). Drugs in Sport. Taylor & Francis. Perancis

7. Milner, C.E. (2008). Functional Anatomy for Sport and Exercise. Simultaneously Published in Canada.

8. Pauley, A. at all. (2016). The Impact of Body Composition on Enery Expenditure During Walking and Running in Young Adults. JEP, 19 (1) 66 - 76

9. Reilly, T., Secher, N., Snell., P (2005) Physiology of Sport. Spon Press. Francis

10. Ribeiro, B. E. at all. (2015). Correlation Between Body Composition and the Performance of Vertical Jumps in Basketball Player. 18 (2) 69 - 78

11. Ropper, A.H., Samuels, M.A., and Maep, F (2009). Principles of neurology. McGraw-Hill. New York

12. Toton, N.L. (2015), Cardiopulmonary Reflex and Blood Presure Response After Swimming and Treadmill Exercise in Hipertensive Rots. 18 (5) 86 - 95

Exercise Physiology – Tudor Hale.pdf

Physiology Of Sport – T.Reilly, N.Secher, P.Snell, C.Williams.pdf

KEMENTERIAN RISET DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS PASCASARJANA

Program Studi : Ilmu Keolahragaan

Nama Matakuliah :Assessmen Penjas Jumlah SKS : 2

Semester : 3

Matakuliah Prasarat : -

Dosen Pengampu : Prof. Dr. Panggung Sutapa, M.S.

Deskripsi Matakuliah : Matakuliah ini menyajikan tentang konsep dasar penilaian berdasar kebutuhan akan perubahan, Penilaian terus menerus, Komponen penilaian berbasis kinerja, perencanaan penilaian, Penilaian yang efektif dalam penjas, penilaian otentik, Penilaian formatif dan Sumatif serta Unsur-unsur alat penilaian yang baik

Capaian Pembelajaran : Matakuliah ini memberikan dasar-dasar teori untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan dalam merancang, melaksanakan dan melaporkan hasil-hasil evaluasi dalam bidang pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pertemuan ke	Sub Capaian pembelajaran	Pokok Bahasan	Model Pembelajaran	Pengalaman belajar	Indikator Penilaian	Teknik Penilaian	Bobot Penilaian	Waktu	Referensi
1-2	Mampu menganalisis penilaianberbasiskinerja	1. Kebutuhan akanperubahan 2. Penilaian kinerja berbasis terus menerus	*Small group discussion, Discovery Learning*	Mencari dan mendiskusikan	Peran aktif mahasiswa	Tugas yang terkumpul	5 %	150 menit	1. Fraenkel, J.R & Wallen, N.E. (1993). How to Design and Evaluate Research in Education. New York. McGraw Hill Inc. 2. Hopple, C. J. 2005. Elementary Physical Education Teaching & Assessment. 2nd ed. Champaign. IL: Human Kinetics 3. Mc Millan, J.H. & Scumacher, Sally (2001) Research in Education. New York
3-5	Mampu	1. Rubrik	*Small*	Diskusi	Peran aktif	Terkumpul	10 %	150	1. Fraenkel, J.R

	menganalisis komponen komponen penilaian berbasis kinerja	2. Porto folio 3. Respon pertanyaan terbuka 4. Pengembangan penilaian berbasis kinerja 5. Perencanaan penilaian berbasis kineja berkelanjutan	*group disscusion*		mahasiswa	nya tugas-tugas		menit	&Wallen, N.E. (1993). How to Design and Evaluate Research in Education. New York. McGraw Hill Inc. 2. McMillan, J.H. & Scumacher, Sally (2001) Research in Education. New York
6-9	Mampu menganalisis penerapan penilaian berbasis kinerja berkelanjutan	1. Penilaian berkelanjutan dalam penjas dan olahraga 2. Penilaian kebugaran dan aktivitas fisik 3. Penilaian yang efektifdalam penjas 4. Penilaian autentik dalam penjas 5. Penilaian formatif dan	*Small group discusion*	Diskusi macam pendekatan	Pengumpulan tugas dan peran diskusi	Observasi	15 %	150 menit	1. Fraenkel, J.R & Wallen, N.E. (1993). How to Design and Evaluate Research in Education. New York. McGraw Hill Inc. 2. McMillan, J.H. & Scumacher, Sally (2001) Research in Education. New York

		sumatif 6. Validitas dan riliabilitas							
10-11	Mahaisiswa dapat menganalisis dan mensintesis strategi Penilaian	1. Pencapaian penilaian berdasarkan kriteria 2. Penggunaan kriteria penilaian terkait dalam penguasaan pembelajaran	*Problem based learning*	Belajar dengan mencari informasi serta memanfaatkan informasi tersebut untuk memecahkan masalah faktual	Membuat petunjuk untuk mencari pemecahan masalah	Tugas yang terkumpul	20 %	150 menit	1. Fraenkel, J.R & Wallen, N.E. (1993). How to Design and Evaluate Research in Education. New York. McGraw Hill Inc. 2. McMillan, J.H. & Scumacher, Sally (2001) Research in Education. New York
12-14	Mahasiswa dapat menganalisis profil-profil yang diharapkan	1. Profil di kelas 2. Laporan kemajuan sekolah 3. Profil yang di harapkan	*Small group disscusion*	Mendiskusikan permasalahan sekolah	Peran dalam diskusi	Observasi	20 %	150 menit	1. Fraenkel, J.R & Wallen, N.E. (1993). How to Design and Evaluate Research in Education. New York. McGraw Hill Inc. 2. McMillan, J.H. & Scumacher, Sally (2001) Research in Education. New York

15-16	Mahasiswa dapat menganalisis , mensisntesis dan mengevalusi bentuk-bentu ujia sekolah	1. Pengaturan ujian sekolah 2. Persiapan ujian sekolah 3. Tindak lanjut dengan siswa	*Problem based learning dan small group disscusion*	Membuat petunjuk dalam mencari pemecahan masalah yang dipilih oleh mahasiswa sendiri	Terkumpulnya tugas dan pengambilan peran dalam diskusi	Observasi dan tes	30 %	150 menit	1. Fraenkel, J.R & Wallen, N.E. (1993). How to Design and Evaluate Research in Education. New York. McGraw Hill Inc. 2. Hopple, C. J. 2005. Elementary Physical Education Teaching & Assessment. 2nd ed. Champaign. IL: Human Kinetics 3. McMillan, J.H. & Scumacher, Sally (2001) Research in Education. New York. 4. Rea, L.M. & Parker, R.A. (1993) Designing and Conducting Survey Research San Fransisco. Jossey-Bass Publishers.

Referensi

1. Fraenkel, J.R & Wallen, N.E. (1993). How to Design and Evaluate Research in Education. New York. McGraw Hill Inc.
2. Hopple, C. J. 2005. Elementary Physical Education Teaching & Assessment. 2nd ed. Champaign. IL: Human Kinetics
3. Mc Millan, J.H. & Scumacher, Sally (2001) Research in Education. New York
4. Stigins, R. (2007). Classroom Assessment for student learning. New Jersey: Person Education. Inc

RPS Artikel Ilmiah Terindeks

Universitas	: Universitas Negeri Yogyakarta
Fakultas	: Ilmu Keolahgaan dan Kesehatan
Program Studi	: S3 Ilmu Keolahragaan
Mata Kuliah	: Penulisan Artikeldan JurnalTerindeks (Academic Writing) Ilmiah
Bobot sks	: 3 sks
Kode Mata Kuliah	**:**
Bentuk/Sifat	**:** (1) Teori (2) Praktikum
Pra-Syarat (jika ada)	**:**
Semester	**:** Genap
Jumlah Pertemuan	**:** 16 x 150 menit

A. DESKRIPSI MATAKULIAH

Mata kuliah penulisan artikel jurnal ilmiah terindeks (*academic writing)* bertujuan untuk melatih dan memberikan pedoman pada mahasiswa dalam penulisan artikel jurnal yang terideks dan sesuai dengan rambu-rambu yang sudah ditentukan. Mata kuliahini juga memberikan pemahaman saat menulis sehingga sebagai langkah awal untuk memenuhi kriteria yang diinginkan oleh para penyunting dan mempermudah akses terhadap publikasi jurnal ilmiah.

Adapun yang dibahas secara umum dalam mata kuliah ini adalah mulai dari mengkaji dan menentukan ide yang menarik dalam menulis artikel jurnal, sistematika penulisan artikel, prinsip dasar membuat tulisan, serta menyusun artikel ke dalam bentuk tulisan.

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL) YANG DIBEBANKAN DALAM MATAKULIAH

Ranah	Capaian Pembelajaran Lulusan
Sikap	1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius. 2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika. 3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila. 4. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik 5. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri. 6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan. 7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara 8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik 9. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri 10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.
Keterampilan umum	1. Mampu mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif melalui penelitian ilmiah, penciptaan desain atau karya seni dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan bidang keahliannya, menyusun konsepsi ilmiah dan hasil kajiannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam bentuk disertasis yang dipublikasikan tulisan dalam jurnal ilmiah yang bereputasi 2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, danterukur. 3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk disertasipsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.

Ranah	Capaian Pembelajaran Lulusan
Pengetahuan	1. Mampu mengembangkan teori pedagogi, literasi, manfaatteknologi informasi sebagai pengemban model berlandaskan nilai, norma, prinsip, teori,konsep dan fakta yang objektif untuk menghasilkan solusi dalam peningkatan mutu pendidikan untuk kemaslahatan manusia melalui pendekatan interdisipliner atau multidisipliner. 2. Mampu melahirkan pengetahuan yang bernilaisebagai hasil pemikiran logis, kritis, sistematis, daninovatif sebagai pengembangmodel inovatif, pengembang media,disainer berdasarkan profesi bidangteknologi yang memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.
Keterampilan Khusus	1. Mampu mendesimenasikan hasil penelitian dan pengembangan di bidang olahraga bersifat kekinian dengan pendekatan inter dan multi disiplineryang diakui oleh komunitas di tingkatnasional dan Internasional.

CPL-Program Studi yang Dibebankan pada Matakuliah	
CP -1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.
CPL-2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, danetika.
CPL-3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dankemajuan peradaban berdasarkan Pancasila.
CPL-4	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
CPL-5	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
CPL-6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.
CPL-7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
CPL-8	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik
CPL-9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
CPL-10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.
CPL-11	Mampu mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif melalui penelitian ilmiah, penciptaan desain atau karya seni dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan bidang keahliannya, menyusun konsepsi ilmiah dan hasil kajiannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiahdalam bentuk tesis yang dipublikasikan tulisan dalam jurnal ilmiah yang terakreditasi;
CPL-12	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
CPL-13	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.
CPL-14	Mampu mengembangkan teori pedagogi, literasi, manfaat teknologi informasi dalam pendidikan Sejarah dengan prakteknya sebagai pengembang model pendidikan sejarah yang berlandasakan nilai, norma, prinsip, teori, konsep dan fakta sejarah yang objektif untuk menghasilkan solusi dalam peningkatan mutu pendidikan untuk kemaslahatan manusia melalui pendekatan interdisipliner atau multidisipliner.
CPL-15	Mampu melahirkan pengetahuan yang bernilai sebagai hasil pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam dengan prakteknya sebagai pengembang model inovatif pembejaran keolahragaan, pengembang media, disainer pembelajaran olahraga berdasarkan profesi bidang teknologi keolahragaan yang memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.
CPL-16	Mampu mendesimenasikan hasil penelitian dan pengembangan di bidang keolahragaan bersifat kekinian dengan pendekatan inter dan multi disipliner yang diakui oleh komunitas olahraga di tingkat nasional dan Internasional.
Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)	
CPMK-1	Memahami pendekatan penulisan artikel ilmiah terindeks
CPMK-2	Menemukan solusi dari permasalahan penulisan artikel ilmiah terindeks di bidang ilmu keolahragaanberdasarkan teori pedagogis, literasi, teknologi informasi melalui metode ilmiah dengan pendekatan interdisipliner atau multidispilin berbasis nilai, norma dan etika
	Menghasilkan artikel ilmiah yang terindeks logis, kritis, sistematis dan pamikiran inovatif di bidang keilmuan olahraga sehingga menghasilkan karya kreatif, original dan teruji

CPMK-4	Mempublikasikan hasil tulisan artikel bidang ilmu keolahragaan dan mendapatkan pengakuan nasionalmaupun internasional.

RINCIAN RENCANA KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-	Pokok bahasan	Indikator	Materi Perkuliahan/ Pokok Bahasan	Bentuk/ Metode Pembelajaran	Moda Pembelajaran		Alokasi Waktu	Penilaian		Referensi
					Luring	Daring		Strategi	Kriteria dan Rubrik	
1-2	Menganalisis konsep penulisan artikel ilmiah terindeks	Menjelaskan konsep penulisan artikel ilmiah terindeks	Konsep penulisan artikel ilmiah terindeks	*Ceramah Tanya-jawab Diskusi*		✓	150’	Tes Non Tes		1. 2. 3. 4
3-4	Menghasilkan solusi dari permasalahan penulisan artikel terindeks	Menjelskan solusi dari permasalahan penulisan artikel terindeks	Solusi dari permasalahan penulisan artikel terindeks	*Ceramah Tanya-jawab diskusi*		✓	150’	Tes Non Tes		1. 2. 3 .
5-6	Menemukan dan mengembangakan ide-ide pikiran dalam menulis artikel ilmiah terindeks terkait kebutuhan ilmu keolahragaan.	Mampu menemukan dan mengembangkan ide-ide pikiran dalam menulis artikel ilmiah terindeks terkait kebutuhan ilmu keolahragaan	Menemukan dan mengembangakan ide-ide pikiran dalam menulis artikel ilmiah terindeks terkait kebutuhan ilmu Keolahragaan.	*Case-based Learning*		✓	150’	Tes Non tes		1. 2. 3. 4
7	UTS									
8 - 10	Menulis artikel ilmiah terindeks sesuai dengan bidang ilmu keolahragaan	Mampu menulis artke ilmiah terindeks sesuai dengan bidang ilmu keolahragaan.	Menulis artikel ilmiah terindeks sesuai dengan bidang ilmu keolahragaan.	*Case-based Learning*		✓	150’	Tes Non Tes		1. 2. 3. 4
11-12	Mengevaluasi naskah artikel	Mampu mengevaluasi naskah artikel	Mengevaluasi naskah artikel	*Case-based Learning*		✓	150’	Non tes Tes		1. 2. 3. 4

13-15	Mempublikasikan hasil tulisan artikel bidang ilmu keolargaan, serta mampu mendapat pengakuan nasional maupun internasional.	Mampu mempublikasikan hasil tulisan artikel bidang ilmu keolahragaan serta mampu mendapat pengakuan nasioanl maupun internasional	Mempublikasikan hasil tulisan artikel bidang ilmu pendidikan sejarah, serta mampu mendapat pengakuan nasioanl maupun internasional.	*Case-based Learning*				Non tes Tes		1. 2. 3.4
16	UAS									

A. SUMBER (REFERENSI)

Christine B. Feak & John M. Swales. (2012). Academic Writing for GraduateStudents.

Wallwork, A. (2016). English for writing research papers. Springer.

Ellison, C. (2010). McGraw-Hill's Concise Guide to Writing Research PapersChicago: McGraw-Hill Education.

Lester, J. D., & Lester, J. D. (2012). Writing research papers: A complete guide.

Pearson.

RPS Artikel Ilmiah
Bereputasi

Universitas	: Universitas Negeri Yogyakarta
Fakultas	: Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Program Studi	: S3 Ilmu Keolahragaan
Mata Kuliah	: Penulisan Artikel Ilmiah Bereputasi
Bobot sks	: 4 sks
Kode Mata Kuliah	**: 09409**
Bentuk/Sifat	**:** (2) Teori (2) Praktikum
Pra-Syarat (jika ada)	**:**
Semester	**:** Genap
Jumlah Pertemuan	**:** 16 x 150 menit

A. DESKRIPSI MATAKULIAH

Mata kuliah penulisan artikel jurnal ilmiah bertujuan untuk melatih dan memberikan pedoman pada mahasiswa dalam penulisan artikel jurnal yang terideks dan sesuai dengan rambu-rambu yang sudah ditentukan. Mata kuliah ini juga memberikan pemahaman saat menulis sehingga sebagai langkah awal untuk memenuhi kriteria yang diinginkan oleh para penyunting dan mempermudah aksesterhadap publikasi jurnal ilmiah.

Adapun yang dibahas secara umum dalam mata kuliah ini adalah mulai dari mengkaji dan menentukan ide yang menarik dalam menulis artikel jurnal, sistematika penulisan artikel, prinsip dasar membuat tulisan, serta menyusun artikel ke dalam bentuk tulisan.

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL) YANG DIBEBANKAN DALAM MATAKULIAH

Ranah	Capaian Pembelajaran Lulusan
Sikap	1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius. 2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika. 3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila. 4. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik 5. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri. 6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan. 7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara 8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik 9. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri 10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.
Keterampilan umum	1. Mampu mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif melalui penelitian ilmiah, penciptaan desain atau karya seni dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan bidang keahliannya, menyusun konsepsi ilmiah dan hasil kajiannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam bentuk disertasi yang dipublikasikan melalui tulisan dalam jurnal ilmiah yang bereputasi 2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur. 3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk disertasipsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.

Ranah	Capaian Pembelajaran Lulusan
Pengetahuan	1. Mampu mengembangkan teori pedagogi, literasi, manfaat teknologi informasi sebagai pengemban model berlandaskan nilai, norma, prinsip, teori, konsep dan fakta yang objektif untuk menghasilkan solusi dalam peningkatan mutu pendidikan untuk kemaslahatan manusia melalui pendekatan interdisipliner atau multidisipliner. 2. Mampu melahirkan pengetahuan yang bernilai sebagai hasil pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif sebagai pengembangmodel, pengembang media,disainer berdasarkan profesi bidangteknologi yang memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.
Keterampilan Khusus	1. Mampu mendesimenasikan hasil penelitian dan pengembangan di bidang olahraga bersifat kekinian dengan pendekatan inter dan multi disiplineryang diakui oleh komunitas di tingkatnasional dan Internasional.

RINCIAN RENCANA KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemua Ke-	Pokok bahasan	Indikator	Materi Perkuliahan/ Pokok Bahasan	Bentuk/ Metode Pembe-lajaran	Moda Pembelajaran		Alokasi Waktu	Penilaian		Referensi
					Luring	Daring		Strategi	Kriteria dan Rubrik	
1-2	Menganalisis konsep penulisan artikel ilmiah terindeks	Menjelaskan konsep penulisan artikel ilmiah terindeks	Konsep penulisan artikel ilmiah terindeks	*Ceramah Tanya-jawab Diskusi*		✓	200’	Tes Non Tes		1. 2. 3. 4
3-4	Menghasilkan solusi dari permasalahan penulisan artikel terindeks	Menjelskan solusi dari permasalahan penulisan artikel terindeks	Solusi dari permasalahan penulisan artikel terindeks	*Ceramah Tanya-jawab diskusi*		✓	200’	Tes Non Tes		1. 2. 3 .
5-6	Menemukan dan mengembangkan ide-ide pikiran dalam menulis artikel ilmiah terindeks terkait kebutuhan ilmu keolahragaan.	Mampu menemukan dan mengembangkan ide-ide pikiran dalam menulis artikel ilmiah terindeks terkait kebutuhan ilmu keolahragaan	Menemukan dan mengembangkan ide-ide pikiran dalam menulis artikel ilmiah terindeks terkait kebutuhan ilmu Keolahragaan.	*Case-based Learning*		✓	200’	Tes Non tes		1. 2. 3. 4
7 - 8	Merancang dalam bentuk draf ide/gagasan yang akan ditulis dalam artikel terkait	Mampu menuangkan draf ide/gagasan artkel ilmiah terkait kebutuhan keolahragaan	Menuangkan ide/gagasan dalam bentuk draf artikel ilmiah keolahragaan	*Case based learning*			200’	Tes Non tes		
9- 10	Menulis artikel ilmiah terindeks sesuai dengan bidang ilmu keolahragaan	Mampu menulis artke ilmiah terindeks sesuai dengan bidang ilmu keolahragaan.	Menulis artikel ilmiah terindeks sesuai dengan bidang ilmu keolahragaan.	*Case-based Learning*		✓	200’	Tes Non Tes		1. 2. 3. 4
11-12	Mengevaluasi naskah artikel	Mampu mengevaluasi naskah artikel	Mengevaluasi naskah artikel	*Case-based Learning*		✓	200’	Non tes Tes		1. 2. 3. 4

13-15	Mempublikasikan hasil tulisan artikel bidang ilmu keolargaan, serta mampu mendapat pengakuan nasional maupun internasional.	Mampu mempublikasikan hasil tulisan artikel bidang ilmu keolahragaan serta mampu mendapat pengakuan nasioanl maupun internasional	Mempublikasikan hasil tulisan artikel bidang ilmu pendidikan sejarah, serta mampu mendapat pengakuan nasioanl maupun internasional.	*Case-based Learning*			200’	Non tes Tes		1. 2. 3.4
16	UAS									

A. SUMBER (REFERENSI)

Christine B. Feak & John M. Swales. (2012). Academic Writing for GraduateStudents.

Wallwork, A. (2016). English for writing research papers. Springer.

Ellison, C. (2010). McGraw-Hill's Concise Guide to Writing Research PapersChicago: McGraw-Hill Education.

Lester, J. D., & Lester, J. D. (2012). Writing research papers: A complete guide.

Pearson.

RPS Proposal Disertasi

7.	**Mata Kuliah**	**Proposal Disertasi**
	Kode MK	
	SKS	6 SKS
	Semester	II (Dua)
	Dosen	Prof. Dr. Panggung Sutapa, M. S. dan Tim

DESKRIPSI MATA KULIAH
Pada matakuliah proposal disertasi bertujuan mahasiswa dapat menyusun proposal disertasi, dengan didampingi oleh promotor dan kopromotor yang kemudian dipresentasikan dihadapan tim pembimbing serta mampu mempertahankan pada sidang ujian proposal desertasi. Output dari matakuliah ini adalah proposal penelitian disertasi sesuai dengan tingkatan 9.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)	
Aspek Sikap	1. Menginternalisasi nilai, norma dan etika akedemik 2. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri 3. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewira usahaan
Aspek Pengetahuan	1. Mampu mengembangkan dan menemukan teori, konsep, filosofi dan teknologi dibidang identifikasi olahraga kesehatan, teknik pemeliharaan dan peningkatan kesehatan. 2. Mampu mendesain dan menemukan penelitian kuantitatif, kualitatif, Mix kuantitatif kualitatif dan penelitian pengembangan maupun aplikasi statistik pada perkembangan lebih lanjut di bidang kelompok olahraga kesehatan
Aspek Keterampilan Umum	1. Mampu menemukan atau mengembangkan teori/ konsepsi/ gagasan ilmiah baru, memberikan kontribusi pada pengembangan serta pengamalan ilmu pengetahuan dan/atau teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora dibidang olahraga kesehatan, dengan menghasilkan penelitian ilmiah berdasarkan metodologi ilmiah, pemikiran logis,kritis, sistematis, dan kreatif 2. Mampu merencanakan, melaksanakan penelitian interdisiplin, multidisiplin atau transdisiplin, termasuk kajian teoritis dan/atau

	eksperimen pada bidang olahraga kesehatan yang dituangkan dalam bentuk disertasi, dan artikel ilmiah yang diterbitkan di jurnal internasional bereputasi, 3. Mampu memilih penelitian yang tepat guna, terkini, termaju, dan memberikan sumbangan pada umat manusia melalui pendekatan interdisiplin, multidisiplin, atau transdisiplin, dalam rangka mengembangkan dan/atau menghasilkan penyelesaian masalah di bidang olahraga kesehatan. 4. Mampu mengelola, termasuk menyimpan, mengaudit, mengamankan, dan menemukan kembali data dan informasi hasil penelitian dibidang olahraga kesehatan.
Aspek Keterampilan khusus	1. Mampu melakukan pendalaman dan inovasi dibidang identifikasi olahraga kesehatan, evaluasi dan asesmen olahraga kesehatan, melalui riset dengan pendekatan multidisiplin atau transdisiplin yang menghasilkan karya ilmiah yang teruji dan original yang diakui secara nasional maupun internasional dalam bentuk publikasi saintifik pada jurnal ilmiah internasional yang bereputasi 2. Mampu terampil menginovasi teori, teknik, metode, prosedur, model, terkini dibidang olahraga kesehatan, serta mampu secara kreatif menerapkannya hasil penelitian untuk menyelesaikan permasalahan riil yang bermanfaat bagi masyarakat.

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)
1. Mahasiswa mampu cara menyusun judul yang benar, latar belakang yang berdasarkan fakta-fakta yang riil dan kebaharuan serta orisionil, secara ilmiah, mandiri dan bertanggung jawab 2. Mahasiswa mampu menyusun kajian teori dan kajian penelitian relevan, secara ilmiah, mandiri dan bertanggung jawab 3. Mahasiswa mampu menyusun kerangka pikir dan menuangkan dalam bagan, hipotesis, pertanyaan penelitian secara ilmiah, mandiri dan bertanggung jawab, 4. Mahasiswa mampu menyusun desain penelitian yang tepat secara ilmiah, mandiri dan bertanggung jawab 5. Mahasiswa mampu menyusun analisis data yang cangih secara ilmiah,

BAHAN KAJIAN
1. Teknik menyusun judul dan latar belakang yang berdasarkan fakta- fakta yang riil, kebaharuan dan orisionil *2.* Teknik menyusun kajian teori dan kajian penelitian yang relevan (*state of theart)* 3. Teknik menyusun Kerangka berfikir, bagan alur pikir dan Hipotesis, pertanyaan penelitian yang benar 4. Teknik menyusun Desain penelitian yang cangih 5. Analisis data yang sesuai dan canggih 6. Teknik menyususn proposal secara lengkap dan ujian proposal

Matrik Rencana Pembelajaran Semesteran (RPS)

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
Pertemuan . Ke-	**Sub Capaian Pembelajaran matakuliah**	**Bahan Kajian/ Pokok Bahasan**	**Bentuk/ Model Pembelajaran**	**Pengalaman Belajar**	**Indikator Penilaian**	**Teknik Penilaian**	**Waktu**	**Refrensi**
1-6	Mahasiswa mampu merumuskan judul yang benar, latar belakang yang berdasarkan fakta riil dan kebaharuan serta orisinil secara ilmiah, mandiri dan bertanggung jawab	Teknik menyusun judul dan latar belakang yang brdasarkan fakta yang riil, kebaharuan dan orisinil	*Project Based Learning Casstudy*	Diskusi Observasi Mengan alisis Mensistesis Menilai Menyusun	menyusun judul yang benar, latar belakang yang orisionil dan unik serta kebaharuan	Tugas dan presen tasi mandiri dan kelom pok	240 menit	

7-12	Mahasiswa mampu menyusun kajian teori dan kajian penelitian relevan secara ilmiah, mandiri dan bertanggung jawab	Teknik menyusun kajian teori dan kajian penelitian yang relevan (*state of the art)*	*Project Based Learning Case study*	Diskusi Observasi Menganalisis Mensintesis Menilai Menyusun	Menyusun teori-teori yang yang relevan dengan permasalahan	Tugas dan presentasi mandiri dan kelompok	960 menit	
13-25	Mahasiswa mampu menyusun desain penelitian yang tepat secara ilmiah, mandiri dan bertanggung jawab	Teknik menyusun Desain penelitian yang cangih	*Project Based Learning Case study*	Diskusi Observasi Menganalisis Mensintesis Menilai Menyusun	Menyususn desain penelitian yang unik untuk menjawab permasalahan	Tugas dan presentasi mandiri kelompok tasi dan	720 menit	
25-30	Analisis data yang sesuai dan canggih	Analisis data yang sesuai	*Project Based Learning Case study*	Diskusi Observasi Menganaliis Mensintesis Menilai Menyusun	Mampu memilih analisis datan yang unik sesuai dengan level 9	Tugas presentasi mandiri dan tasi dan kelompok	90 menit	
31-35	Teknik menyususn proposal secara lengkap dan ujian proposal	Menyususn proposal sesuai buku panduan penulisan desertasi	*Project Based Learning Case study*	Diskusi Observasi Menganaliis Mensintesis Menilai Menyusun	Proposal yang sesuai dengan bku panduan disertasi FIK UNY	Tugas presentasi mandiri kelompok dan tasi dan	900 menit	

36	Ujian Proposal	Proposal	Tanya/ Jawab	Tanya/ Jawab	Mempertahan dan menjelaskan proposal desertasinya	Mandiri	180 enit	

Bobot Penilaian

NO	ASPEK	Bobot (%)	KOMPONEN EVALUASI
1	Sikap	20	Diskusi Tugas Quiz presentasi
2	Pengetahuan	30	
3	Keterampilan khusus	**30**	
4	Keterampilan umum	20	
Total		**100**	

Daftar Referensi

Panduan Penulisan Tesis dan Desertasi . 2022. Program Magister dan ProgramDoktor Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2022

Mengetahui Yoyagkarta, 28 Januari 2023

Program Doktor IK Dosen

Prof. Dr. Sumaryanti, M.S Prof. Dr. Panggung Sutapa, M.S

KEMENTRIAN RISET DAN TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281
50835 (Dir), 550836 (Asdir) Fax: 0274- 520326
Email: pps@uny.ac.idataukerjasama_pasca@yahoo.cm
Homepage: http://www.uny.ac.id. pps.uny.ac.id

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Program Studi : IlmuKeolahragaan
Nama Mata Kuliah : Kajian PendidikanJasmani.
Semester :3
Kode Mata Kuliah : PPS8303
Jumlah SKS :2
Mata KuliahPrasyarat : -
DosenPengampu : Prof. Dr. Panggung Sutopo, M.S, dan Tim.
Deskripsi Mata Kuliah :

Matakuliahinimempelajarihakikatpendidikanjasmanidanpendidikanolahragadengankonsepkombinasike mampuanbelajargerak yang variatif,aktivitasjasmaniuntukkebugaran, dankemampuan managerial dalam*event*keolahragaan.

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH

A. Sikap

1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius dan berkarakter baik
2. Menunjukkan sikap bertanggungjawab dan mandiri atas pekerjaan yang ditugaskan
3. Berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran

B. Keterampilan

1. Memilikiketerampilandalammengerjakantugas.

KEMENTRIAN RISET DAN TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281
50835 (Dir), 550836 (Asdir) Fax: 0274- 520326
Email: pps@uny.ac.idataukerjasama_pasca@yahoo.cm
Homepage: http://www.uny.ac.id. pps.uny.ac.id

2. Memilikiketerampilandalammengembangkan programpendidikanjasmanidan eventkeolahragaan.
3. Memiliki kemampuan berkomunikasi secaraefektif, berfikirkritis, danmembuatkeputusansecaratepat

C. Pengetahuan

1. Mampumengembangkan learning *outcome* program pendidikanjasmaniberdasarkankurikulumdanpendidikanolahragasecarakomprehensifdalamsatuperiodekompetisi.
2. Mampu mengembangkan sistempenilaiandalampendidikanjasmanidanpendidikanolahragasetiapperiodekompetisi.
3. Mampu mengembangkan modelpenilaianpendidikanolahragasetiapperiodekompetisi.

1	2	3	4	5	6
Pertemu -an ke-	**CAPAIAN PEMBELAJARAN**	**BahanKajian/ PokokBahasan**	**BENTUK/MODEL PEMBELAJARAN**	**TEKNIK PENILAIAN**	**REFERENSI**
1	Mampu menganalisis karakteristik pendidikan jasmani dan pendidikan olahraga	Konsepdasarpendidikanjasmani danpendidikanolahraga.	Presentasi, diskusi,	Kinerja	1
2 dan 3	Mampu mengembangkanstrategimen capaitujuanpendidikanjasma	Strategidankurikulumpendidikan jasmanidanpendidikanolahraga.	Presentasi, diskusi,	Kinerja	1

KEMENTRIAN RISET DAN TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281
50835 (Dir), 550836 (Asdir) Fax: 0274- 520326
Email: pps@uny.ac.idataukerjasama_pasca@yahoo.cm
Homepage: http://www.uny.ac.id. pps.uny.ac.id

1	2	3	4	5	6
	nidanpendidikanolahraga.				
4 dan 5	Mampu mengevaluasi efektivitas learning outcome dalampendidikanjasmanidan pendidikanolahraga	Pengembanganperilakudanmana gemenkelas	Presentasi, diskusi,	Kinerja	1
6	Mampu mengembangkan learning outcomedalampendidikanjas manidanpendidikanolahraga.	Identifikasidanperumusan learning outcomespendidikanjasmanidan pendidikanolahraga.	Presentasi, diskusi,	Kinerja	1
7 dan 8	Mampu menciptakan program pendidikanolahraga yang efektifdalammencapai learning outcome	Merancang program untukmencapai learning outcomes	Presentasi, diskusi,	Kinerja	1
9		Mid Tes	Tugasmakalah	tugas	1
10	Mampumenciptakanpermain anmodifikasi	Memodifikasiaktivitasjasmanid anpermainandalampendidikanja	Presentasi, diskusi,	Kinerja	1

KEMENTRIAN RISET DAN TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281
50835 (Dir), 550836 (Asdir) Fax: 0274- 520326
Email: pps@uny.ac.idataukerjasama_pasca@yahoo.cm
Homepage: http://www.uny.ac.id. pps.uny.ac.id

1	2	3	4	5	6
		smanidanolahraga			
11	Mampumendisainkompetisiolahraga	Mendisain format kompetisi	Presentasi, diskusi,	Kinerja	1
12	Mampumenciptakan*event*olahragadanpartisipasidalamaktivitasolahraga	Merumuskanperanpesertadidikdalampendidikanjasmanidan*event* keolahragaan	Presentasi, diskusi,	Kinerja	1
13 dan 14	Mampumenciptakandesain festival olahraga	Mendisain program pendidikanjasmanifestival olahraga	Presentasi, diskusi,	Kinerja	1
15 dan 16	Mampumengembangkanpenilaiandalampendidikanjasmanidanpendidikanolahraga.	PenilaiandalampendidikanjasmanidanPendidikanOlahraga	Presentasi, diskusi,	Kinerja	1

PenetapanNilaiAkhir:

KEMENTRIAN RISET DAN TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281
50835 (Dir), 550836 (Asdir) Fax: 0274- 520326
Email: pps@uny.ac.idataukerjasama_pasca@yahoo.cm
Homepage: http://www.uny.ac.id. pps.uny.ac.id

II. BOBOT PENILAIAN*)

NO	ASPEK	JENIS TAGIHAN	NILAI MAKSIMAL	BOBOT*
1	Kemampuan kognitif & Afektif Aspek-aspek : 1. Tugas-tugas(Terstruktur dan Mandiri) 2. Ujian tengah semester (1-2 X) 3. Ujian akhir semester (1X) 4. Presentasi (Pemaparan makalah, literature review)	Semua tagihan diberi skor (0-100) x bobot tagihan (kolom 8)	Nilai berdasarkan akumulasi capaian skor setiap tagihan	 20% 20% 20% 30%
2	Kehadiran	Hadir 100 %	100	10 %
		Tidak hadir satu kali	90	

		Tida khadir dua kali	80	
		Tidak hadir tiga kali	70	
		Tidak hadir empat kali	60	

*) Penilaianaspek, jenispenilaiandanpembobotandisesuaikandengancapaianpembelajarandankarakteristikmatakuliah

Referensi:

1. **Daryl Siedentop, Peter A. Hastie. P, Hans van der Mars, (2011), Complete Guide to Sport Education** second edition, United States:Human KineticsP.O. Box 5076Champaign, IL 61825-5076800-747-4457e-mail: humank@hkusa.com
2. Penney Dawn, Clarke Gill, Quill Mandy, Kinchin Gary D, (2005), Sport Education in Physical Education, Research Based Practice, London: Routledge
3. Paul W. Darst, Pangrazi Robert P., Brusseau Timothy a. jr., Erwin Heather, (2015), Dynamic Physical Education for secondary school student, USA;Champaign, IL:Human KineticsP.O. Box 61825-5076800-747-4457
4. Pangrazi Robert P., BeighleAaron, (2016), Dynamic Physical Education for Elementary School Children, USA;Champaign, IL:Human KineticsP.O. Box 61825-5076800-747-4457

KEMENTRIAN RISET DAN TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281
50835 (Dir), 550836 (Asdir) Fax: 0274- 520326
Email: pps@uny.ac.idataukerjasama_pasca@yahoo.cm
Homepage: http://www.uny.ac.id. pps.uny.ac.id

---

1. Journal of Sports Pedagogy and Physical Education **ISSN (Print):** 2381-7100 **ISSN (Online):** 2381-7119 **DOI:** http://doi.org/10.18848/2381-7100/CGP**Langage:** English**Frequency:** Quarterly**Subject Areas:** Kinesiology, Learning, Teaching
2. **Physical Education and Sport Pedagogy** Country United Kingdom Subject Area and CategoryMedicineOrthopedics and Sports MedicineSocialSciencesEducation Journals*Physical Education and Sport Pedagogy*, Volume 24, 2019
3. **Sport, Education and Society** **Journal of Teaching in Physical Education Print ISSN:** 0273-5024 **Online ISSN:**543-2769
4. Journal Of Teaching In Physical Education Journal of Teaching in Physical Education Fields Education Physical Therapy, Sports Therapy and Rehabilitation Orthopedics and Sports Medicine
5. **Journal of Physical Education and Sport (JPES)ISSN: online ISSN: 2247 - 806X, p-ISSN: 2247**
6. Journal of Physical Education Health and Sport

Yogyakarta,

Mengetahui,

Ketua Program StudiIlmuKeolahragaan	DosenPengampuMata Kuliah,
Prof. Dr. Suharjana, M.Kes. AIFO	**(Prof. Dr. PamujiSukoco, M.Pd.)**
NIP. 196108161988031001	**NIP: 196208061988031001**

KEMENTRIAN RISET DAN TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281
50835 (Dir), 550836 (Asdir) Fax: 0274- 520326
Email: pps@uny.ac.idataukerjasama_pasca@yahoo.cm
Homepage: http://www.uny.ac.id. pps.uny.ac.id

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Program Studi	: Ilmu keolahragaan
Nama Mata Kuliah	: Pengembangan Motorik
Kode	:
Jumlah SKS	: 2
Semester	:
Mata Kuliah Prasyarat	:
Dosen Pengampu	: Prof. Dr. Panggung Sutapa, MS,.
Deskripsi Mata Kuliah	:. Mata kuliah ini membahas tentang konsep dan pengertian tentang hakikat gerak, pola gerak, keterampilan gerak serta dasar-dasar taksonomi gerak yang dielaborasi dengan proses terjadinya gerak dan keterampilan dari sudut pandang teori pengolahan informasi, peranan indera dalam penghasilan gerak, serta perangkat-perangkat internal (*proprioceptive*) yang berpengaruh dalam menghasilan gerak. Substansi MK ditutup dengan bahasan tentang proses pembelajaran gerak dapat dimaksimalkan, dengan memperhitungkan berbagai aspek yang mempengaruhi, serta metode-metode pembelajaran yang dikenal dalam proses pembelajaran dan perkembangan motorik

ompetensi	1. Mampu memahami berbagai pengertian tentang gerak, pola gerak, keterampilan gerak serta dasar-dasar taksonomi gerak. Di samping itu, mahasiswa juga diharapkan mampu mendeskripsikan proses terjadinya gerak dan keterampilan dari sudut pandang teori pengolahan informasi, peranan indera dalam penghasilan gerak, serta perangkat-perangkat internal (proprioceptive) yang berpengaruh dalam penghasilan gerak. Kemudian pada tahap selanjutnya, mahasiswa juga mampu menjelaskan proses pembelajaran gerak dan faktor-faktor yang mempengaruhinya, serta metode-metode pembelajaran yang dikenal dalam proses pembelajaran dan perkembangan motorik 2. Menginternalisasi semangat memiliki pengetahuan (melalui membaca, mempelajari, diskusi, dan tugas): mengenai konsep dalam pembelajaran dan perkembangn motorik. 3. Menguasai prinsip dan issue terkini dalam beberapa tugas penting yang berkaitan dengan mengajar keterampilan motorik (dicapai melalui kegiatan belajar yang dilakukan sebagian besar

	di kelas). 4. Mengidentifikasi interaksi antara ide-ide kunci dalam pembelajaran dan perkembangan motorik secara profesional (dicapai melalui kegiatan belajar dan refleksi). 5. Mampu merumuskan alernatif solusi untuk menggabungkan pembelajaran dan perkembangan motorik dan konsep kontrol gerak dalam penyusunan dan penyampaian pengalaman belajar; sebagai upaya yang diperlukan untuk mengembangkan pengalaman belajar yang efektif untuk kelompok dan individu.

Minggu ke	Kemampuan yang diharapkan	Bahan Kajian	Metode Pembelajaran	Waktu	Evaluasi	Kriteria/ Indikator	Bobot
1		Pengantar Perkulihan, penyampaian RPS					
2	Mampu menganalisis, mensisintesis dan mengevaluasi klasifikasi keterapilan motorik, pengukuran dalam pembelajaran motorik dan menguraikan pelaksanaan pengukuran serta implementasinya	2.1 Konsep perkembangan motorik dan pembelajaran motorik 2.2 Klasifikasi kemampuan motorik 2.3 Keterampilan motorik Pengukuran Keterampilan motorik	- Diskusi - *Discovery Learning* - *Problem Based Learning*	2x50	Penilaian tugas	Kebenaran dan tingkat komunikatif presentasi	5%
3	Mampu menganalisis, mensisintesis dan mengevaluasi prinsip-prinsip kemampuan motorik dan mengilustrasikan struktur perkembangan perseptual motorik dan implementasinya	3.1 Teori efek transfer pembelajaran dan pengaturan gerak 3.2. Mengukur keberhasilan transfer 3.3. Perkembangan Perseptual Motorik 3.4 Teori Pengendalian Motorik (pemrograman gerak)	- Diskusi - *Project Based Learning* - *Colaboratif learning*	2x50	Penilaian tugas	Kebenaran dan tingkat komunikatif presentasi	5%

Minggu ke	Kemampuan yang diharapkan	Bahan Kajian	Metode Pembelajaran	Waktu	Evaluasi	Kriteria/ Indikator	Bobot
4	Mampu menganalisis, mensisintesis dan mengevaluasi prinsip-prinsip unsur gerak sebagai bagian dari kemampuan motorik, dan pengaruhnya dalam pembelajaran motorik	4.1 Unsur –unsur gerak sebagai komponen dasar kemampuan motorik 4.2 Persepsi dan Belajar Motorik	- Diskusi - *Problem Based Learning*	2x50	Penilaian tugas	Kebenaran dan tingkat komunikatif presentasi	5%
5	Mampu menganalisis, mensisintesis dan mengevaluasi jenis, bentuk perhatian, dan proses perhatian dalam pembelajaran motorik dan konsep retensi dalam pembelajaran	5.1. Model-model permainan untuk mengembangkan motorik 5.2.Model-model pembelajaran untuk terjadinya trasfer ketrampilan 5.3 Model pembelajaran Motorik 5.4 Retensi dalam pembelajaran motorik	- Diskusi - *Project Based Learning* - *Colaboratif learning*	2x50	Penilaian tugas	Kebenaran dan tingkat komunikatif presentasi	5%
6	Mampu menganalisis, mensisintesis dan mengevaluasi konsep memori serta perbedaan proses memori dalam pembelajaran motorik	6.1 Teori Memori dalam Pembelajaran Motorik 6.2 Perhatian dan performa Fokus perhatian dan Otomatisasi	- Diskusi - *Problem Based Learning*	2x50	Penilaian tugas	Kebenaran dan tingkat komunikatif presentasi	5%
7	Mampu menganalisis, mensisintesis dan mengevaluasi tahap-tahap dalam pembelajaran motorik	Tahap-tahap pembelajaran motorik - Imitasi - Manipulasi - Presisi - Artikulasi	- Diskusi - *Problem Based Learning*	2x50	Penilaian tugas	Kebenaran dan tingkat komunikatif presentasi	5%

Minggu ke	Kemampuan yang diharapkan	Bahan Kajian	Metode Pembelajaran	Waktu	Evaluasi	Kriteria/ Indikator	Bobot
		- Naturalisasi					
8	Mampu menganalisis, mensisintesis dan mengevaluasi jenis transfer dan implementasinya dalam pembelajaran dan bentuk umpan balik dalam pembelajaran motorik	8.1 Transfer dalam Pembelajaran Motorik 8.2 Umpan Balik dalam Pembelajaran Motorik	- Diskusi - *Project Based Learning* - *Colaboratif learning*	2x50	Penilaian tugas	Kebenaran dan tingkat komunikatif presentasi	5%
9	Mampu menganalisis, mensisintesis dan mengevaluasi strategi yang digunakan dalam pembelajaran motorik dan menerapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani	Strategi Pembelajaran Motorik	- Diskusi - *Project Based Learning* - *Colaboratif learning*	2x50	Penilaian tugas	Kebenaran dan tingkat komunikatif presentasi	5%
10	Mampu menganalisis, mensisintesis dan mengevaluasi perubahan-perubahan yang terjadi akibat belar	Perubahan yang terjadi akibat belajar dalam tingkah laku dan penampilan	- Diskusi - *Project Based Learning* - *Colaboratif learning*	2x50	Penilaian tugas	Kebenaran dan tingkat komunikatif presentasi	5%

Minggu ke	Kemampuan yang diharapkan	Bahan Kajian	Metode Pembelajaran	Waktu	Evaluasi	Kriteria/ Indikator	Bobot
11	Mampu menganalisis, mensisintesis dan mengevaluasi struktur memori jangka pendek dan jangka panjang dan mampu menganalisis, mensisintesis dan mengevaluasi kematangan system saraf dan otot	11.1 Struktur memori, ingatan jangka pendek dan jangka panjang 11.2 Kematangan system saraf dan otot	- Diskusi - *Project Based Learning* - *Colaboratif learning*	2x50	Penilaian tugas	Kebenaran dan tingkat komunikatif presentasi	5%
12	Mampu menganalisis, mensisintesis dan mengevaluasi pengaruh ulangan terhadap hasil belajar dan mampu menganalisis, mensisintesis dan mengevaluasi pengaruh motivasi terhadap hasil belajar	12. 1 Pengaruh banyak ulangan pada hasil belajar 12.2 Motivasi	- Diskusi - *Project Based Learning* - *Colaboratif learning*	2x50	Penilaian tugas	Kebenaran dan tingkat komunikatif presentasi	5%
13	Mampu menganalisis, mensisintesis dan mengevaluasi teknik-teknik penguatan dan menjelaskan peran pembimbing, pelatih maupun guru	13.1 Teknik-teknik penguatan 13.2 Peran guru/pelatih	- Diskusi - *Project Based Learning* - *Colaboratif learning*	2x50 2x50	Penilaian tugas	Kebenaran dan tingkat komunikatif presentasi	5%

Minggu ke	Kemampuan yang diharapkan	Bahan Kajian	Metode Pembelajaran	Waktu	Evaluasi	Kriteria/ Indikator	Bobot
14	Mampu menganalisis, mensisintesis dan mengevaluasi pembelajaran variabilitas latihan dan mampu menganalisis, mensisintesis dan mengevaluasi strategi belajar gerak	14.1 Variabilitas latihan 14.2 Metode/Strategi pembelajaran gerak	- Diskusi - *Project Based Learning Colaboratif learning*	2x50	Penilaian tugas	Kebenaran dan tingkat komunikatif presentasi	5%
15	Mampu menganalisis, mensisintesis dan mengevaluasi proses dan kondisi belajar gerak serta Mampu menganalisis, mensisintesis dan mengevaluasi perbedaan individual	15.1 Proses dan kondisi belajar gerak 15.2 Belajar gerak memperhatikan perbedaan individu	- Diskusi - *Project Based Learning Colaboratif learning*	2x50	Penilaian tugas	Kebenaran dan tingkat komunikatif presentasi	5%
16	Mampu menganalisis, mensisintesis dan mengevaluasi umpan balik materi perkembangan dan pembelajaran motorik	Evaluasi keberhasilan pembelajaran	- Diskusi - *Project Based Learning Colaboratif learning*	2x50	Penilaian tugas	Kebenaran dan tingkat komunikatif presentasi	5%

Daftar Referensi:

1. Magill, R.A. (2010). *Motor Learning and Control: Concepts and Applications* (9th edition). New York: McGraw-Hill.

2. Schmidt, R. A. & Wrisberg, C. A. (2008, 4TH edition). Motor learning and performance: A situation-based learning approach. Champaign, Ill, Human Kinetics Publishers

3. Richard A. Schmid and Timothy D. Lee. 2005. *Motor Control and Learning; A Behavioral Emphasis.* Fourth Edition.ChampaignIL.Human Kinetic.

4. Edwards, William H. (2011) Motor Learning And control: From Theory to Practice. Belmont USA: Wadsworth, Cengange Learning

5. David L. Gallahue. (2007). *Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents*, 7th Edition. Indianapolis: Benchmark press, Inc., p. 326.

6. Latash, Mark L. & Lestienne, Francis (2006) Motor Control And Learning. New York: Springer.

7. Lisa A. Kurtz. (2008) Understanding Motor Skills in Children with Dyspraxia, ADHD, Autism, and Other Learning Disabilities. London: Jessica Kingsley Publisher.

8. Brewer, J. A. (2013). *Introduction to early education: Preschool gross primary grades. Upper Saddle River*: Pearson Education

9. Beaty, J. J. (2013) Observing development of the child 7th ed. Upper Saddle River: Pearson Education. Inc

10. Gallahue, David, L 1989. Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents. Benchmark Press. Inc. USA.
11. - ---------- 1996. Developmental Physical Education for Todays Children. Brown& Benchmark Publishers. USA.

12. Hurlock, E.B. (2007) Child development(6th ed) New York:McGraw-Hill

13. John, S. (2013) Factoring in fine motor: How improving fine motor abilities impacts reading and writing. Journal of Reading Illinois Reading Council Vol 41. No 4

14. Madrona, P.G (2014). Site development and teaching of motor skills in early childhood education. Journal of Arts and Humanities.

15. Semoglou, K., Alevriadou., and Tsapakidou, A.(2008). Gross and fine motor skill: : the case of Roma. Journal of european Psychomotricity.

16. Vanetsanou & Kambas (2010) Environmental factors affecting prsechoolers motor development. Journal of Early Childhood Education.

Tugas Mahasiswa dan Penilaiannya**:**

1. Tugas

   Tugas Kelompok : Membuat dan mempresentasikan makalah berdasarkan tema/topik yang ada

2. Penilaian

   a. Aspek penilaian:

      1) Aspek kognitif melalui tes lisan dan tertulis,
      2) Aspek keterampilan dalam menyampaikan presentasi dan menyampaikan gagasan
      3) Sikap dan perilaku selama mengikuti perkuliahan menjadi pertimbangan dalam penilaian.

   b. Bobot penilaian

      1) Bobot Nilai Harian (NH) : A (3)
      2) Bobot Nilai Ujian Tengah Semester (UTS) : B (3)
      3) Bobot Nilai Ujian Akhir Semester (UAS) : C (4)
      4) Nilai Akhir : $\frac{A\ NH + B\ UTS + C\ UAS}{A + B + C}$

Yogyakarta

Mengetahui
Ketua Program Studi

Dosen Pengampu/ Penanggungjawab MK

Prof. Dr. Sumaryanti. MS.
NIP ……..

Dr. Panggung Sutapa, MS.
NIP 195907281986011001

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Program Studi : Ilmu Keolahragaan
Nama Mata Kuliah : Pencak silat
Semester :
Kode Mata Kuliah :
Jumlah SKS : 1 (Teori) 1 (Praktik)
Mata Kuliah Prasyarat : -
Dosen Pengampu : Prof. Dr.Panggung Sutapa, M.S.
Deskripsi Mata Kuliah : Mata kuliah Keterampilan Dasar Pencak Silat membahas konsep-konsep dasar pengetahuan yang meliputi: (1) sejarah pencak silat, (2) falsafah pencak silat, (3) peraturan pertandingan pencak silat.

Capaian Pembelajaran : capaian mata kuliah ini diharapkan adalah mahasiswa memahami sejarah olahraga tradisional pencak silat dan menguasai ketrampilan dasar pencak silat yang berupa kuda-kuda, langkah, pola langkah, delapan penjuru mata angin, dasar-dasar jatuhan dan berbagai macam teknik pukulan, tendangan, guntingan, sapuan dan tangkapan jatuhan.

1	2	3	4	5	6	10
Pertemuan ke	Sub Capaian pembelajaran	Pokok Bahasan	Model Pembelajaran	Pengalaman belajar	Indikator Penilaian	Referensi
1-2	Mampu menjelaskan sejarah pencak silatf	1. Jaman Pra Sejarah 2. Jaman Kerajaan di Indonesia 3. Jaman Penjajahan Belanda dan Jepang 4. Jaman Kemerdekaan	*Small group disscusion*	Mencari dan mendiskusikan	Terkumpulnya tugas dan pengambilan peran dalam diskusi	1 dan 4
3-5	Mampu menjelaskan falsafah pencaksilat	1. Landasan Budaya yang mewarnai	*Small group disscusion*	Mencari dan mendiskusikan	Terkumpulnya tugas dan pengambilan peran dalam	2 dan 4

		pencaksilat 2. Falsafah Budi Pekerti Luhur 3. Aspek-Aspek Substansi pencaksilat			diskusi	
6-9	Mampu menjelaskan peraturan pertandingan pencaksilat	Penentuan pemenang	*Small group disscusion*	Mencari dan mendiskusikan	Terkumpulnya tugas dan pengambilan peran dalam diskusi	7 dan 11
10-11	Mampu menjelaskan fungsi teknik dasar dalam pencak silat	1. Kuda-kuda 2. Pola langkah 3. Depalan penjuru mata angin 4. Sikap pasang 5. Dasar tendangan, pukulan dan jatuhan 6. Kombinasi tendangan dan pukulan	*Small group disscusion*	Mencari dan mendiskusikan	Terkumpulnya tugas dan pengambilan peran dalam diskusi	2 dan 3
12-14	Mampu menjelaskan teknik dasar pembelaan dan	1. Teknik tangkisan dalam pencak silat 2. Teknik	*Small group disscusion*	Mencari dan mendiskusikan	Terkumpulnya tugas dan pengambilan peran dalam diskusi	2 dan 3

	penyerangan	elakan 3. Teknik hindaran 4. Teknik pukulan, tendangan dan jatuhan 5. Teknik permainan bawah				
15-16	Mampu menjelaskan teknik - teknik kombinasi dalam pencaksilat	1. Kombinasi rangkaian gerak 2. Kombinasi tendangan dengan jalan	*small group disscusion*	Mencari dan mendiskusikan	Terkumpulnya tugas dan pengambilan peran dalam diskusi	3

Referensi

1. 1. Agung Nugroho. (2004). *Pencak Silat: Comparasi, Implementasi, dan Manajemen.* Yogyakarta: FIK-UNY.

2. ----------. (2007). *Ensiklopedi Pencak Silat Bergambar.* Yogyakarta: FIK-UNY.

3. Januarno. (1989). *Pedoman Pembinaan Latihan Prestasi Olahraga Pencak Silat.* Jakarta: Yayasan Setia Hati Terate.

4. Notosoejitno. (1997). *Khasanah Pencak Silat.* Jakarta: CV. Sagung Seto.

5. Pengprop IPSI DKI. (2006). *Jurus Tunggal dan Beregu.* Panpel Penataran Pelatih dan Wasit Juri.

6. PB IPSI. (1994). *Pencak Silat*. Jakarta: Humas PB IPSI.

7. ----------. (1999). *Penjelasan Peraturan Pertandingan Pencak Silat Antarabangsa.* Surabaya: Panpel Pencak Silat PON-2000.

8. ----------. (2007). *Peraturan Pertandingan Pencak Silat.* Jakarta: Munas XII IPSI.

9. PERSILAT. (2000). *Peraturan Pertandingan Pencak Silat Antara Bangsa.* Jakarta: Humas PERSILAT.

10. ----------. (2001). *The International Pencak Silat Competition Regulations.* Kuala Lumpur: OC SUKAN SEA XXI-2001.

11. ----------. (2004). *The International Pencak Silat Competition Regulation.* Jakarta: IPSF-PERSILAT.

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

DAFTAR HADIR KULIAH
SEMESTER TAHUN AJARAN 2022/2023

Program Studi : ILMU KEOLAHRAGAAN - S1
Kelas : B1
Jumlah Peserta : 30
Nama Dosen : Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
Mata Kuliah : KIP6243 - Keterampilan Dasar Pencaksilat

No.	No. Mhs.	Nama Mahasiswa	Tanggal																Ket.
			30/01	06/02	13/02	20/02	27/02	06/03	13/03	20/03	27/03	03/04	10/04	17/04	26/04	01/05	08/05	15/05	
1	22603141061	Daniel Ramadana Suryadarma	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
2	22603141064	Tsania Agma Firdistya	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
3	22603144001	Aji Noviansyah	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
4	22603144002	Ananda Alifia Zahra	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
5	22603144005	Kevin Anugrah Putra Limbong	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
6	22603144006	Jumi Ani	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
7	22603144007	Bagus Pamungkas	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
8	22603144009	Bima Gandhi Wirawan	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
9	22603144010	Nabilla Azzahra	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
10	22603144012	Raihan Agung Putra Pratama	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
11	22603144014	Fatikha Aulia Ayuningtyas	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
12	22603144016	Muhammad Syahraya Salsabil	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
13	22603144017	Muhammad Syahiid Adi Sanjaya	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
14	22603144018	Fathan Firdaus	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
15	22603144019	Bintang Ramadhan Jaya Saputra	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
16	22603144020	Linda Sariyani	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	

No.	No. Mhs.	Nama Mahasiswa	Tanggal															Ket.
			30/01	06/02	13/02	20/02	27/02	06/03	13/03	20/03	27/03	03/04	10/04	17/04	26/04	01/05	08/05	15/05	
17	22603144021	Devinka Prasiwindya Damaputri	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
18	22603144022	Gimat Taufiq Hidayat Ardian Su	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
19	22603144023	Faadilah Sa'id Maritza Susilo	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
20	22603144024	Muhammad Rafly Dwi Oktavianto	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
Jumlah Mahasiswa yang hadir			**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	
Tanda tangan (paraf) dosen pengajar																			

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

DAFTAR HADIR KULIAH
SEMESTER TAHUN AJARAN 2022/2023

Program Studi : ILMU KEOLAHRAGAAN - S1
Kelas : B1
Jumlah Peserta : 30
Nama Dosen : Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
Mata Kuliah : KIP6243 - Keterampilan Dasar Pencaksilat

No.	No. Mhs.	Nama Mahasiswa	Tanggal															Ket.
			30/01	06/02	13/02	20/02	27/02	06/03	13/03	20/03	27/03	03/04	10/04	17/04	26/04	01/05	08/05	15/05	
21	22603144025	Hijrah Aini Mirzana	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
22	22603144026	Muhammad Akbar Fathia	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
23	22603144030	Ramadhan Bintang Pradana	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
24	22603144033	Laurensius Adhitya Putra Adria	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
25	22603144035	Muhammad Rizki Setiawan	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
26	22603144037	Muhammad Fiqih Ardiyanto	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
27	22603144041	Muhammad Sidiq Arif Ramadhan	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
28	22603144043	Rinjani Uli Br . Manurung	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
29	22603144044	Dastin Farand Sulistyo	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
30	22603144045	Rima Adi Farlita	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
Jumlah Mahasiswa yang hadir			**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	
Tanda tangan (paraf) dosen pengajar																			

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

MONITORING KEGIATAN MENGAJAR DOSEN
SEMESTER TAHUN AJARAN 2022/2023
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN UNY

Program Studi : ILMU KEOLAHRAGAAN - S1
Kelas : B1
Nama Dosen : Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
Mata Kuliah : KIP6243 - Keterampilan Dasar Pencaksilat

No.	Pertemuan Ke	Hari/Tanggal	Materi Yang diajarkan	Jam		Jml Mhsw	Paraf Dosen	Paraf Mhsw	Keterangan
				Masuk	Keluar				
1	1	Senin, 30 Januari 2023	Sikap kuda - kuda depan, samping dan belakang	13:20:00	15:00:00	30			
2	2	Senin, 6 Februari 2023	Sikap pasang 1, 2, dan 3	13:20:00	15:00:00	30			
3	3	Senin, 13 Februari 2023	Langkah dan pola langkah	13:20:00	15:00:00	30			
4	4	Senin, 20 Februari 2023	Berbagai macam pukulan dalam pencaksilat	13:20:00	15:00:00	30			
5	5	Senin, 27 Februari 2023	Tendangan Lurus dan Sabit	13:20:00	15:00:00	30			
6	6	Senin, 6 Maret 2023	Tangkisan dan elakan	13:20:00	15:00:00	30			
7	7	Senin, 13 Maret 2023	Hindaran dan dasar jatuhan	13:20:00	15:00:00	30			
8	8	Senin, 20 Maret 2023	Guntingan	13:20:00	15:00:00	30			
9	9	Senin, 27 Maret 2023	Jurus tunggal baku tangan kosong jurus 1	13:20:00	15:00:00	30			
10	10	Senin, 3 April 2023	Jurus tunggal baku tangan kosong jurus 1 dan 2	13:20:00	15:00:00	30			
11	11	Senin, 10 April 2023	Jurus tunggal baku tangan kosong jurus 3	13:20:00	15:00:00	30			
12	12	Senin, 17 April 2023	Jusun tunggal baku tangan kosong jurus 1, 2 dan 3.	13:20:00	15:00:00	30			
13	13	Rabu, 26 April 2023	Jurus tunggal baku tangan kosong jurus 4	13:20:00	15:00:00	30			
14	14	Senin, 1 Mei 2023	Jurus tunggal baku tangan kosong jurus 5	13:20:00	15:00:00	30			
15	15	Senin, 8 Mei 2023	Jurus tunggal baku tangan kosong jurus 6	13:20:00	15:00:00	30			
16	16	Senin, 15 Mei 2023	Jurus tunggal baku tanan kosong jurus 7	13:20:00	15:00:00	30			

Yogyakarta, ...
Mengetahui,
Ketua Jurusan

(.....)

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

DAFTAR HADIR KULIAH
SEMESTER TAHUN AJARAN 2022/2023

Program Studi	:	ILMU KEOLAHRAGAAN - S3	Nama Dosen	:	Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
Kelas	:	IK S3 G	Mata Kuliah	:	IKO9606 - Proposal Disertasi
Jumlah Peserta	:	1			

No.	No. Mhs.	Nama Mahasiswa	Tanggal															Ket.
			30/01	06/02	13/02	20/02	27/02	06/03	13/03	20/03	27/03	03/04	10/04	17/04	27/04	01/05	08/05	15/05	
1	22608261003	Ardi Riyana	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
Jumlah Mahasiswa yang hadir			**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	
Tanda tangan (paraf) dosen pengajar																			

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

MONITORING KEGIATAN MENGAJAR DOSEN
SEMESTER TAHUN AJARAN 2022/2023
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN UNY

Program Studi : ILMU KEOLAHRAGAAN - S3
Kelas : IK S3 G
Nama Dosen : Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
Mata Kuliah : IKO9606 - Proposal Disertasi

No.	Pertemuan Ke	Hari/Tanggal	Materi Yang diajarkan	Jam		Jml Mhsw	Paraf Dosen	Paraf Mhsw	Keterangan
				Masuk	Keluar				
1	1	Senin, 30 Januari 2023	Latar belakang masalah	15:20:00	18:40:00	1			
2	2	Senin, 6 Februari 2023	Identifikasi masalah	15:20:00	18:40:00	1			
3	3	Senin, 13 Februari 2023	Perumusan masalah	15:20:00	18:40:00	1			
4	4	Senin, 20 Februari 2023	Batasan masalah sesuai variabel dalam penelitian	15:20:00	18:40:00	1			
5	5	Senin, 27 Februari 2023	Permasalahan -permasalahan dalam penelitian	15:20:00	18:40:00	1			
6	6	Senin, 6 Maret 2023	Kebaharuan dalam penelitian	15:20:00	18:40:00	1			
7	7	Senin, 13 Maret 2023	Teknik penyusunan kajian teori	15:20:00	18:40:00	1			
8	8	Senin, 20 Maret 2023	Teknik penyusunan kajian teori	15:20:00	18:40:00	1			
9	9	Senin, 27 Maret 2023	Penelitan yang relevan	15:20:00	18:40:00	1			
10	10	Senin, 3 April 2023	Kerangka berfikir dan pertanyaan penelitian/hiptesis	15:20:00	18:40:00	1			
11	11	Senin, 10 April 2023	Desain penelitian	15:20:00	18:40:00	1			
12	12	Senin, 17 April 2023	Desain penelitian	15:20:00	18:40:00	1			
13	13	Kamis, 27 April 2023	Desain penelitian	15:20:00	18:40:00	1			
14	14	Senin, 1 Mei 2023	Penentuan populasi, cara pengambilan sampel	15:20:00	18:40:00	1			
15	15	Senin, 8 Mei 2023	Penentuan besarnya sampel	15:20:00	18:40:00	1			
16	16	Senin, 15 Mei 2023	Teknik analisis data	15:20:00	18:40:00	1			

Yogyakarta, ...
Mengetahui,
Ketua Jurusan

(.....)

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

DAFTAR HADIR KULIAH
SEMESTER TAHUN AJARAN 2022/2023

Program Studi	:	ILMU KEOLAHRAGAAN - S1	Nama Dosen	:	Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
Kelas	:	B	Mata Kuliah	:	KIP6243 - Keterampilan Dasar Pencaksilat
Jumlah Peserta	:	53			

No.	No. Mhs.	Nama Mahasiswa	Tanggal															Ket.
			31/01	07/02	14/02	21/02	28/02	07/03	14/03	21/03	28/03	04/04	11/04	18/04	27/04	02/05	09/05	16/05	
1	21603144063	Mohammad Iqbal Nurmansyah	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
2	22603141061	Daniel Ramadana Suryadarma	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
3	22603141062	M. Safid	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
4	22603141063	Rafindra Mahfudz Restu Pradana	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
5	22603141064	Tsania Agma Firdistya	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
6	22603141065	Lukman Abdul Wahid	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
7	22603144001	Aji Noviansyah	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
8	22603144002	Ananda Alifia Zahra	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
9	22603144003	Syafi'i Afwan Afrozi	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
10	22603144004	Akbar Aizil Fitri	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
11	22603144005	Kevin Anugrah Putra Limbong	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
12	22603144006	Jumi Ani	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
13	22603144007	Bagus Pamungkas	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
14	22603144008	Arvieta Jasmine Meylekarisma	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
15	22603144009	Bima Gandhi Wirawan	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
16	22603144010	Nabilla Azzahra	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
17	22603144011	Adib Izzuna Karim	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
18	22603144012	Raihan Agung Putra Pratama	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	

No.	No. Mhs.	Nama Mahasiswa	Tanggal															Ket.
			31/01	07/02	14/02	21/02	28/02	07/03	14/03	21/03	28/03	04/04	11/04	18/04	27/04	02/05	09/05	16/05	
19	22603144013	Azidna Ardhien	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
20	22603144014	Fatikha Aulia Ayuningtyas	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
Jumlah Mahasiswa yang hadir			**52**	**52**	**52**	**52**	**52**	**53**	**53**	**53**	**53**	**53**	**53**	**53**	**53**	**53**	**53**	**53**	
Tanda tangan (paraf) dosen pengajar																			

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

DAFTAR HADIR KULIAH
SEMESTER TAHUN AJARAN 2022/2023

Program Studi : ILMU KEOLAHRAGAAN - S1
Kelas : B
Jumlah Peserta : 53
Nama Dosen : Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
Mata Kuliah : KIP6243 - Keterampilan Dasar Pencaksilat

No.	No. Mhs.	Nama Mahasiswa	Tanggal															Ket.
			31/01	07/02	14/02	21/02	28/02	07/03	14/03	21/03	28/03	04/04	11/04	18/04	27/04	02/05	09/05	16/05	
21	22603144015	Ghulaman Zakiyya Al Ammar	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
22	22603144016	Muhammad Syahraya Salsabil	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
23	22603144017	Muhammad Syahiid Adi Sanjaya	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
24	22603144018	Fathan Firdaus	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
25	22603144019	Bintang Ramadhan Jaya Saputra	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
26	22603144020	Linda Sariyani	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
27	22603144021	Devinka Prasiwindya Damaputri	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
28	22603144022	Gimat Taufiq Hidayat Ardian Su	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
29	22603144023	Faadilah Sa'id Maritza Susilo	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
30	22603144024	Muhammad Rafly Dwi Oktavianto	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
31	22603144025	Hijrah Aini Mirzana	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
32	22603144026	Muhammad Akbar Fathia	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
33	22603144028	Lado Arfan Bahtiar	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
34	22603144029	Zidna Zinedine Zein	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
35	22603144030	Ramadhan Bintang Pradana	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	

No.	No. Mhs.	Nama Mahasiswa	Tanggal															Ket.
			31/01	07/02	14/02	21/02	28/02	07/03	14/03	21/03	28/03	04/04	11/04	18/04	27/04	02/05	09/05	16/05	
36	22603144031	Alfin Alfarizi	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
37	22603144032	Nano Malindo Putra	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
38	22603144033	Laurensius Adhitya Putra Adria	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
39	22603144034	Ivan Nur Sucahhyo	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
40	22603144035	Muhammad Rizki Setiawan	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
Jumlah Mahasiswa yang hadir			**52**	**52**	**52**	**52**	**52**	**53**	**53**	**53**	**53**	**53**	**53**	**53**	**53**	**53**	**53**	**53**	
Tanda tangan (paraf) dosen pengajar																			

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

DAFTAR HADIR KULIAH
SEMESTER TAHUN AJARAN 2022/2023

Program Studi : ILMU KEOLAHRAGAAN - S1
Kelas : B
Jumlah Peserta : 53
Nama Dosen : Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
Mata Kuliah : KIP6243 - Keterampilan Dasar Pencaksilat

No.	No. Mhs.	Nama Mahasiswa	Tanggal															Ket.
			31/01	07/02	14/02	21/02	28/02	07/03	14/03	21/03	28/03	04/04	11/04	18/04	27/04	02/05	09/05	16/05	
41	22603144036	Skai Winki Alridho	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
42	22603144037	Muhammad Fiqih Ardiyanto	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
43	22603144038	Ibnu Akbar Fauzan	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
44	22603144040	Gunawan Iskandar	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
45	22603144041	Muhammad Sidiq Arif Ramadhan	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
46	22603144042	Tri Yanta	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
47	22603144043	Rinjani Uli Br . Manurung	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
48	22603144044	Dastin Farand Sulistyo	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
49	22603144045	Rima Adi Farlita	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
50	22603144046	Muhammad Daffa Pradipta	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
51	22603144051	Muhammad Dafa Putra Pratama	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
52	22603144052	Ilham Khusna Ali						H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
53	22603149001	Alip Fathurrahman	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
Jumlah Mahasiswa yang hadir			**52**	**52**	**52**	**52**	**52**	**53**	**53**	**53**	**53**	**53**	**53**	**53**	**53**	**53**	**53**	**53**	
Tanda tangan (paraf) dosen pengajar																			

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

MONITORING KEGIATAN MENGAJAR DOSEN
SEMESTER TAHUN AJARAN 2022/2023
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN UNY

Program Studi : ILMU KEOLAHRAGAAN - S1
Kelas : B
Nama Dosen : Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
Mata Kuliah : KIP6243 - Keterampilan Dasar Pencaksilat

No.	Pertemuan Ke	Hari/Tanggal	Materi Yang diajarkan	Jam		Jml Mhsw	Paraf Dosen	Paraf Mhsw	Keterangan
				Masuk	Keluar				
1	1	Selasa, 31 Januari 2023	sejarah pencaksilat pada masa kerajaan	09:20:00	10:10:00	52			
2	2	Selasa, 7 Februari 2023	Sejarah pencaksilat masa penjajahan Belanda	09:20:00	10:10:00	52			
3	3	Selasa, 14 Februari 2023	Sejarah pencaksilat zaman penjajahan Jepang	09:20:00	10:10:00	52			
4	4	Selasa, 21 Februari 2023	Sejarah pencaksilat zaman kemerdekaan	09:20:00	10:10:00	52			
5	5	Selasa, 28 Februari 2023	Pencaksilat sebagai warisan budaya	09:20:00	10:10:00	52			
6	6	Selasa, 7 Maret 2023	Pencaksilat sebagai seni	09:20:00	10:10:00	53			
7	7	Selasa, 14 Maret 2023	Pencaksilat sebagai olahraga	09:20:00	10:10:00	53			
8	8	Selasa, 21 Maret 2023	Peraturan pertandingan	09:20:00	10:10:00	53			
9	9	Selasa, 28 Maret 2023	Peraturan pertandingan	09:20:00	10:10:00	53			
10	10	Selasa, 4 April 2023	Peraturan pertandingan	09:20:00	10:10:00	53			
11	11	Selasa, 11 April 2023	Penentuan pemenang dalam petandingan	09:20:00	10:10:00	53			
12	12	Selasa, 18 April 2023	Penentuan pemenang.	09:20:00	10:10:00	53			
13	13	Kamis, 27 April 2023	Penentuan pemenang	09:20:00	10:10:00	53			
14	14	Selasa, 2 Mei 2023	Penentuan pemenang	09:20:00	10:10:00	53			
15	15	Selasa, 9 Mei 2023	Penilaian olahraga pencaksilat seni	09:20:00	10:10:00	53			
16	16	Selasa, 16 Mei 2023	Penilaian olahraga pencaksilat seni	09:20:00	10:10:00	53			

Yogyakarta, ...
Mengetahui,
Ketua Jurusan

(.....)

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

DAFTAR HADIR KULIAH
SEMESTER TAHUN AJARAN 2022/2023

Program Studi : ILMU KEOLAHRAGAAN S2
Kelas : IK S2 A
Jumlah Peserta : 31

Nama Dosen : 1. Dr. Ali Satia Graha, S.Pd., M.Kes.
2. Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
Mata Kuliah : IKO8201 - Fisiologi Olahraga

No.	No. Mhs.	Nama Mahasiswa	Tanggal															Ket.
			31/01	07/02	14/02	21/02	28/02	07/03	14/03	21/03	28/03	04/04	11/04	18/04	25/04	02/05	09/05	16/05	
1	20711251043	Ignatius Deodatus Agung Wicaksono	H	H	H	H	H	H	H	TH	TH	H	H	H	H	H	H	H	
2	22611251050	Julianto Saputra	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
3	22611251051	Muhammad Adam Fatihurrahman	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
4	22611251052	Eggy Nur Arfiansyah	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
5	22611251053	Ahmad Muflih Anshory	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
6	22611251054	Firman Febrianto Kristofer Selan	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
7	22611251055	Wahyu Retno Widiyaningsih	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
8	22611251056	Fauzan Asa Habiburrahman	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
9	22611251057	Surya Rihadi Wicaksono	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
10	22611251058	Evi Nur Khasanah	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
11	22611251059	Ridwan Khoiri	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
12	22611251060	Panji Putra Rizkiyanto	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
13	22611251061	Rizki Fajriyanto	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
14	22611251062	Swandika Pinem	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
15	22611251063	Kristoforus Nono Koba	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
16	22611251064	Gallant Pamungkas	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
17	22611251065	Budi Calamita Sandra	H	H	H	H	H	TH	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
18	22611251066	Geovani Akbar	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	

No.	No. Mhs.	Nama Mahasiswa	Tanggal															Ket.
			31/01	07/02	14/02	21/02	28/02	07/03	14/03	21/03	28/03	04/04	11/04	18/04	25/04	02/05	09/05	16/05	
19	22611251067	Syuhada Bahri	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
20	22611251068	Rivel Oktanansa	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
Jumlah Mahasiswa yang hadir			**26**	**30**	**31**	**31**	**31**	**28**	**31**	**28**	**24**	**31**	**31**	**31**	**31**	**31**	**31**	**31**	
Tanda tangan (paraf) dosen pengajar																			

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

DAFTAR HADIR KULIAH
SEMESTER TAHUN AJARAN 2022/2023

Program Studi : ILMU KEOLAHRAGAAN S2
Kelas : IK S2 A
Jumlah Peserta : 31
Nama Dosen : 1. Dr. Ali Satia Graha, S.Pd., M.Kes.
2. Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
Mata Kuliah : IKO8201 - Fisiologi Olahraga

No.	No. Mhs.	Nama Mahasiswa	Tanggal															Ket.
			31/01	07/02	14/02	21/02	28/02	07/03	14/03	21/03	28/03	04/04	11/04	18/04	25/04	02/05	09/05	16/05	
21	22611251069	Yusuf Rifki Susanto	H	H	H	H	H	H	H	H	TH	H	H	H	H	H	H	H	
22	22611251070	Rulianta Dwi Mundita	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
23	22611251071	Dwi Laksono Teguh Indrawan	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
24	22611251072	Panca Nova Sawunggaluh	H	TH	H	H	H	H	H	H	TH	H	H	H	H	H	H	H	
25	22611251073	Antonius Satrio Bagaskoro	H	H	H	H	H	H	H	H	TH	H	H	H	H	H	H	H	
26	22611251074	Fiki Cahya Permana	H	H	H	H	H	H	H	H	TH	H	H	H	H	H	H	H	
27	22611251076	Ridwan Abdul Rachman	TH	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
28	22611251077	La Ode Bedirun	TH	H	H	H	H	TH	H	TH	TH	H	H	H	H	H	H	H	
29	22611251078	Muhamad Syafiq Fahmi	TH	H	H	H	H	TH	H	TH	TH	H	H	H	H	H	H	H	
30	22611259002	Erwin Sofyan	TH	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
31	22611259003	Abd Rahman	TH	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
Jumlah Mahasiswa yang hadir			**26**	**30**	**31**	**31**	**31**	**28**	**31**	**28**	**24**	**31**	**31**	**31**	**31**	**31**	**31**	**31**	
Tanda tangan (paraf) dosen pengajar																			

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

MONITORING KEGIATAN MENGAJAR DOSEN
SEMESTER TAHUN AJARAN 2022/2023
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN UNY

Program Studi : ILMU KEOLAHRAGAAN S2
Kelas : IK S2 A
Nama Dosen : 1. Dr. Ali Satia Graha, S.Pd., M.Kes.
2. Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
Mata Kuliah : IKO8201 - Fisiologi Olahraga

No.	Pertemuan Ke	Hari/Tanggal	Materi Yang diajarkan	Jam		Jml Mhsw	Paraf Dosen	Paraf Mhsw	Keterangan
				Masuk	Keluar				
1	1	Selasa, 31 Januari 2023	Pengantar Fisiologi Olahraga	11:10:00	12:50:00	26			
2	2	Selasa, 7 Februari 2023	Fisiologi latihan anaerobik dan kekuatan	11:10:00	12:50:00	30			
3	3	Selasa, 14 Februari 2023	Fisiologi latihan aerobik dan kapasitas aerobik	11:10:00	12:50:00	31			
4	4	Selasa, 21 Februari 2023	Regulasi suhu tubuh selama latihan	11:10:00	12:50:00	31			
5	5	Selasa, 28 Februari 2023	Fisiologi olahraga di daerah tropis	11:10:00	12:50:00	31			
6	6	Selasa, 7 Maret 2023	Memahami dampak olahraga pada sistem syaraf	11:10:00	12:50:00	28			
7	7	Selasa, 14 Maret 2023	Kelenjar dan limfe	11:10:00	12:50:00	31			
8	8	Selasa, 21 Maret 2023	mid semester	11:10:00	12:50:00	28			
9	9	Selasa, 28 Maret 2023	pH	11:10:00	12:50:00	24			
10	10	Selasa, 4 April 2023	Sistem energi pada olahraga	11:10:00	12:50:00	31			
11	11	Selasa, 11 April 2023	Kelenjar limfe dan olahraga	11:10:00	12:50:00	31			
12	12	Selasa, 18 April 2023	Olahraga dan metabolisme tubuh	11:10:00	12:50:00	31			
13	13	Selasa, 25 April 2023	Aklimatisasi pada tekanan parsial oksigen yang rendah	11:10:00	12:50:00	31			
14	14	Selasa, 2 Mei 2023	Dampak olahraga pada kardiovaskuler	11:10:00	12:50:00	31			
15	15	Selasa, 9 Mei 2023	Dampak olahraga pada kardiorespirasi	11:10:00	12:50:00	31			
16	16	Selasa, 16 Mei 2023	Aklimatisasi pada dataran tinggi, cuaca panas dan dingin	11:10:00	12:50:00	31			

Yogyakarta, ...

Mengetahui,
Ketua Jurusan

(.....)

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

DAFTAR HADIR KULIAH
SEMESTER TAHUN AJARAN 2022/2023

Program Studi	:	ILMU KEOLAHRAGAAN - S1	Nama Dosen	:	Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
Kelas	:	A	Mata Kuliah	:	KIP6243 - Keterampilan Dasar Pencaksilat
Jumlah Peserta	:	58			

No.	No. Mhs.	Nama Mahasiswa	Tanggal															Ket.
			31/01	07/02	14/02	21/02	28/02	07/03	14/03	21/03	28/03	04/04	11/04	18/04	25/04	02/05	09/05	16/05	
1	19603141021	Arin Atman Zuhri	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
2	22603141001	Daffa Arifin Rohman	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
3	22603141002	Diaz Ratna Candra Devi	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
4	22603141003	Adhriansyah Francoies	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
5	22603141004	Muhammad Rifqi Abrori	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
6	22603141005	Alfiya Azzahro	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
7	22603141006	Shafa Safira	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
8	22603141007	Galih Januar Wira Wicaksana	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
9	22603141008	Hasifah Miftahul Jannah	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
10	22603141009	Mauhibah Ghoniyyah Ulya'	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
11	22603141010	Ghifary Rifqi Laudza	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
12	22603141011	Erick Risbullah	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
13	22603141012	Catherine Teresa Bisukma Tampubolon	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
14	22603141013	Ahmad Taufiq Ridho	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
15	22603141014	Intan Jeni Anggraini	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
16	22603141015	Tegar Julianda	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
17	22603141016	Vari Dwi Marwanto	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
18	22603141017	Ginanjar Aryaputra Ali	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
19	22603141018	Mohamad Ilham Faturohman	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
20	22603141019	Agus Dianto	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	

No.	No. Mhs.	Nama Mahasiswa	Tanggal															Ket.
			31/01	07/02	14/02	21/02	28/02	07/03	14/03	21/03	28/03	04/04	11/04	18/04	25/04	02/05	09/05	16/05	
Jumlah Mahasiswa yang hadir			58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	
Tanda tangan (paraf) dosen pengajar																			

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

DAFTAR HADIR KULIAH
SEMESTER TAHUN AJARAN 2022/2023

Program Studi : ILMU KEOLAHRAGAAN - S1
Kelas : A
Jumlah Peserta : 58
Nama Dosen : Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
Mata Kuliah : KIP6243 - Keterampilan Dasar Pencaksilat

No.	No. Mhs.	Nama Mahasiswa	Tanggal															Ket.
			31/01	07/02	14/02	21/02	28/02	07/03	14/03	21/03	28/03	04/04	11/04	18/04	25/04	02/05	09/05	16/05	
21	22603141020	Irel Marsandi Ifansyah	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
22	22603141021	M. Mujib Arzaqi	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
23	22603141022	Ryani Syifa Haliza	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
24	22603141023	Ahmad Zanuar Sidiq	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
25	22603141025	Yohan Patrick Christiano Saragih	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
26	22603141026	Dwi Asih Ningtias	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
27	22603141027	Zahid Afif Syahranie	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
28	22603141028	Ryan Sukmana Putra	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
29	22603141030	Rama Novianta Kurniawan	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
30	22603141031	Muhammad Ihsan Maolani	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
31	22603141032	Hafis Indra Permana	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
32	22603141033	Muhammad Sakha Altaffarid	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
33	22603141034	Mohammad Hilmi Hammadi	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
34	22603141035	Moh. Akbar Juang Satria Herlambang	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
35	22603141036	Agung Nurhidayat	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
36	22603141037	Sulthan Fairuz Istiqlal	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
37	22603141038	Kevin Cristoper Siagian	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
38	22603141039	Singgih Ramadhani	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
39	22603141040	Nadia Tyas Ayu	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	

No.	No. Mhs.	Nama Mahasiswa	Tanggal															Ket.
			31/01	07/02	14/02	21/02	28/02	07/03	14/03	21/03	28/03	04/04	11/04	18/04	25/04	02/05	09/05	16/05	
40	22603141041	Alfian Yoga Prasetyo	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
Jumlah Mahasiswa yang hadir			**58**	**58**	**58**	**58**	**58**	**58**	**58**	**58**	**58**	**58**	**58**	**58**	**58**	**58**	**58**	**58**	
Tanda tangan (paraf) dosen pengajar																			

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

DAFTAR HADIR KULIAH
SEMESTER TAHUN AJARAN 2022/2023

Program Studi : ILMU KEOLAHRAGAAN - S1
Kelas : A
Jumlah Peserta : 58
Nama Dosen : Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
Mata Kuliah : KIP6243 - Keterampilan Dasar Pencaksilat

No.	No. Mhs.	Nama Mahasiswa	Tanggal															Ket.
			31/01	07/02	14/02	21/02	28/02	07/03	14/03	21/03	28/03	04/04	11/04	18/04	25/04	02/05	09/05	16/05	
41	22603141042	Ario Anandito	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
42	22603141043	Asep Ridwan	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
43	22603141044	Muhammad Mahesa Putra	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
44	22603141045	Isma Triani	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
45	22603141046	Rafi'i Ega Pradita	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
46	22603141047	Labiba Dhiya' Adib	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
47	22603141048	Oky Andreansyah Effendi	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
48	22603141049	Jeryari Ruru Bokko	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
49	22603141050	Reza Najmi Sulistyo	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
50	22603141051	Ilham Bayu Alamsyah	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
51	22603141052	Ferahmad Hamim Zainuri Hendrawan	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
52	22603141053	Ryan Muhammad Daffa	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
53	22603141054	Bening Sukma Arafat	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
54	22603141055	Jericho Rangga Raditya	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
55	22603141056	Muhamad Stevilyndo Alexandra	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
56	22603141057	Tiara Ferinda Febriasyura	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
57	22603141058	De Krsna Wararuci	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
58	22603141059	Farah Alifia Rafifah	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
Jumlah Mahasiswa yang hadir			**58**	**58**	**58**	**58**	**58**	**58**	**58**	**58**	**58**	**58**	**58**	**58**	**58**	**58**	**58**	**58**	

No.	No. Mhs.	Nama Mahasiswa	Tanggal																Ket.
			31/01	07/02	14/02	21/02	28/02	07/03	14/03	21/03	28/03	04/04	11/04	18/04	25/04	02/05	09/05	16/05	
Tanda tangan (paraf) dosen pengajar																			

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

MONITORING KEGIATAN MENGAJAR DOSEN
SEMESTER TAHUN AJARAN 2022/2023
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN UNY

Program Studi : ILMU KEOLAHRAGAAN - S1
Kelas : A
Nama Dosen : Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
Mata Kuliah : KIP6243 - Keterampilan Dasar Pencaksilat

No.	Pertemuan Ke	Hari/Tanggal	Materi Yang diajarkan	Jam		Jml Mhsw	Paraf Dosen	Paraf Mhsw	Keterangan
				Masuk	Keluar				
1	1	Selasa, 31 Januari 2023	Sejarah pencaksilat zaman kerajaan	13:20:00	14:10:00	58			
2	2	Selasa, 7 Februari 2023	Sejarah pencaksilat zaman penjajahan Belanda	13:20:00	14:10:00	58			
3	3	Selasa, 14 Februari 2023	Sejarah pencaksilat zaman penjajahan Jepang	13:20:00	14:10:00	58			
4	4	Selasa, 21 Februari 2023	Sejarah pencaksilat zaman kemerdekaan	13:20:00	14:10:00	58			
5	5	Selasa, 28 Februari 2023	Pencak silat sebagai warisan budaya	13:20:00	14:10:00	58			
6	6	Selasa, 7 Maret 2023	Pencaksilat sebagai seni	13:20:00	14:10:00	58			
7	7	Selasa, 14 Maret 2023	Pencaksilat sebagai olahraga	13:20:00	14:10:00	58			
8	8	Selasa, 21 Maret 2023	Peraturan pertandingan	13:20:00	14:10:00	58			
9	9	Selasa, 28 Maret 2023	Peraturan pertandingan	13:20:00	14:10:00	58			
10	10	Selasa, 4 April 2023	Peraturan pertandingan	13:20:00	14:10:00	58			
11	11	Selasa, 11 April 2023	Penentuan pemenang	13:20:00	14:10:00	58			
12	12	Selasa, 18 April 2023	Penentuan pemenang	13:20:00	14:10:00	58			
13	13	Selasa, 25 April 2023	Penentuan pemenang	13:20:00	14:10:00	58			
14	14	Selasa, 2 Mei 2023	Penilaian olahraga pencaksilat seni	13:20:00	14:10:00	58			
15	15	Selasa, 9 Mei 2023	Penilaian olahraga pencaksilat seni	13:20:00	14:10:00	58			
16	16	Selasa, 16 Mei 2023	Penilaian olahraga pencaksilat seni	13:20:00	14:10:00	58			

Yogyakarta, ...
Mengetahui,
Ketua Jurusan

(.....)

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

DAFTAR HADIR KULIAH
SEMESTER TAHUN AJARAN 2022/2023

Program Studi	: ILMU KEOLAHRAGAAN - S3	Nama Dosen	: Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
Kelas	: IK S3 I	Mata Kuliah	: IKO9409 - Publikasi Artikel Bereputasi
Jumlah Peserta	: 1		

No.	No. Mhs.	Nama Mahasiswa	Tanggal															Ket.
			31/01	07/02	14/02	21/02	28/02	07/03	14/03	21/03	28/03	04/04	11/04	18/04	26/04	02/05	09/05	16/05	
1	21608261034	Anisa Herdiyana	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
Jumlah Mahasiswa yang hadir			**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	
Tanda tangan (paraf) dosen pengajar																			

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

MONITORING KEGIATAN MENGAJAR DOSEN
SEMESTER TAHUN AJARAN 2022/2023
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN UNY

Program Studi : ILMU KEOLAHRAGAAN - S3
Kelas : IK S3 I
Nama Dosen : Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
Mata Kuliah : IKO9409 - Publikasi Artikel Bereputasi

No.	Pertemuan Ke	Hari/Tanggal	Materi Yang diajarkan	Jam		Jml Mhsw	Paraf Dosen	Paraf Mhsw	Keterangan
				Masuk	Keluar				
1	1	Selasa, 31 Januari 2023	Konsep penulisan artikel ilmiah bereputasi	15:20:00	17:00:00	1			
2	2	Selasa, 7 Februari 2023	konsep penulisan artikel ilmiah bereputasi	15:20:00	17:00:00	1			
3	3	Selasa, 14 Februari 2023	solusi permasalahan penulisan artikel bereputasi	15:20:00	17:00:00	1			
4	4	Selasa, 21 Februari 2023	solusi dari permasalahan penulisan artikel bereputasi	15:20:00	17:00:00	1			
5	5	Selasa, 28 Februari 2023	Pengembangan ide/pemikiran menulis artikel ilmiah bereputasi terkait kebutuhan ilmu keolahragaan	15:20:00	17:00:00	1			
6	6	Selasa, 7 Maret 2023	Pengembangan ide/pemikiran menulis artikel ilmiah bereputasi terkait kebutuhan olahraga	15:20:00	17:00:00	1			
7	7	Selasa, 14 Maret 2023	Pengembangan ide/pemikiran menulis artikel ilmiah bereputasi terkait kebutuhan olahraga dalam bentuk draf	15:20:00	17:00:00	1			
8	8	Selasa, 21 Maret 2023	Menulis artikel ilmiah	15:20:00	17:00:00	1			
9	9	Selasa, 28 Maret 2023	Menulis artikel ilmah	15:20:00	17:00:00	1			
10	10	Selasa, 4 April 2023	Menulis artikel ilmiah	15:20:00	17:00:00	1			
11	11	Selasa, 11 April 2023	Menulis artikel ilmiah	15:20:00	17:00:00	1			
12	12	Selasa, 18 April 2023	Evaluasi naskah	15:20:00	17:00:00	1			
13	13	Rabu, 26 April 2023	Evaluasi naskah	15:20:00	17:00:00	1			
14	14	Selasa, 2 Mei 2023	Evaluasi naskah	15:20:00	17:00:00	1			
15	15	Selasa, 9 Mei 2023	Penyerahan naskah artikel	15:20:00	17:00:00	1			
16	16	Selasa, 16 Mei 2023	Submit naskah artikel	15:20:00	17:00:00	1			

Yogyakarta, ...

Mengetahui,
Ketua Jurusan

(.....)

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

DAFTAR HADIR KULIAH
SEMESTER TAHUN AJARAN 2022/2023

Program Studi	:	ILMU KEOLAHRAGAAN - S3	Nama Dosen	:	Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
Kelas	:	IK S3 G	Mata Kuliah	:	IKO9407 - Publikasi Artikel Nasional Terindeks
Jumlah Peserta	:	1			

No.	No. Mhs.	Nama Mahasiswa	Tanggal															Ket.
			01/02	08/02	15/02	22/02	01/03	08/03	15/03	22/03	29/03	05/04	12/04	19/04	26/04	03/05	10/05	17/05	
1	22608261003	Ardi Riyana	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
Jumlah Mahasiswa yang hadir			**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	
Tanda tangan (paraf) dosen pengajar																			

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

MONITORING KEGIATAN MENGAJAR DOSEN
SEMESTER TAHUN AJARAN 2022/2023
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN UNY

Program Studi : ILMU KEOLAHRAGAAN - S3
Kelas : IK S3 G
Nama Dosen : Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
Mata Kuliah : IKO9407 - Publikasi Artikel Nasional Terindeks

No.	Pertemuan Ke	Hari/Tanggal	Materi Yang diajarkan	Jam		Jml Mhsw	Paraf Dosen	Paraf Mhsw	Keterangan
				Masuk	Keluar				
1	1	Rabu, 1 Februari 2023	Tamplate jurnal pada jurnal nasional yang terindeks	15:20:00	17:00:00	1			
2	2	Rabu, 8 Februari 2023	Cara membuat abstrak	15:20:00	17:00:00	1			
3	3	Rabu, 15 Februari 2023	Perumusan kata kunci	15:20:00	17:00:00	1			
4	4	Rabu, 22 Februari 2023	Pentingnya penelitian untuk dilakukan	15:20:00	17:00:00	1			
5	5	Rabu, 1 Maret 2023	Permasalahan - permasalah dalam penelitian	15:20:00	17:00:00	1			
6	6	Rabu, 8 Maret 2023	Perumusan permasalahan dalam penelitian	15:20:00	17:00:00	1			
7	7	Rabu, 15 Maret 2023	Menuangkan gagasan/ ide dalam bentuk artikel untuk dipublikasikan	15:20:00	17:00:00	1			
8	8	Rabu, 22 Maret 2023	Menuangkan gagasan/ide dalam bentuk artikel untuk pulikasi	15:20:00	17:00:00	1			
9	9	Rabu, 29 Maret 2023	Menuangkan gagasan/ide dalam bentuk artikel untuk publikasi	15:20:00	17:00:00	1			
10	10	Rabu, 5 April 2023	Menuangkan gagasan/ide dalam bentuk artikel untuk publikasi	15:20:00	17:00:00	1			
11	11	Rabu, 12 April 2023	Menulis artikel	15:20:00	17:00:00	1			
12	12	Rabu, 19 April 2023	Menulis artikel	15:20:00	17:00:00	1			
13	13	Rabu, 26 April 2023	Menulis artikel	15:20:00	17:00:00	1			
14	14	Rabu, 3 Mei 2023	Evaluasi naskah artikel	15:20:00	17:00:00	1			
15	15	Rabu, 10 Mei 2023	Evaluasi naskah artikel	15:20:00	17:00:00	1			
16	16	Rabu, 17 Mei 2023	Publikasi artikel	15:20:00	17:00:00	1			

Yogyakarta, ...

Mengetahui,
Ketua Jurusan

(.....)

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

DAFTAR HADIR KULIAH
SEMESTER TAHUN AJARAN 2022/2023

Program Studi	:	ILMU KEOLAHRAGAAN S2	Nama Dosen	:	Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
Kelas	:	IK POR	Mata Kuliah	:	IKO8222 - Assessment Pembelajaran Penjas
Jumlah Peserta	:	12			

No.	No. Mhs.	Nama Mahasiswa	Tanggal															Ket.
			02/02	09/02	16/02	23/02	02/03	09/03	16/03	23/03	30/03	06/04	13/04	20/04	27/04	04/05	11/05	19/05	
1	22611251003	M. Taqwal Jumareng	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
2	22611251004	Muhammad Aditya Rahman	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
3	22611251008	Moh. Hanif Dwi Nugroho	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
4	22611251012	Rahmawati Budiarti	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
5	22611251026	Ilyasin Fadhili	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
6	22611251027	Muhammad Rifqi Munaya	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
7	22611251028	Ahmad Abadi	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
8	22611251033	Rizki Saputra	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
9	22611251040	Hardiansyah	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
10	22611251041	Riris Aji Prasetiyo	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
11	22611254006	Sugiyan Dwi Pangestu	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
12	22611254009	Meysi Bilgia Irawan	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
Jumlah Mahasiswa yang hadir			**12**	**12**	**12**	**12**	**12**	**12**	**12**	**12**	**12**	**12**	**12**	**12**	**12**	**12**	**12**	**12**	
Tanda tangan (paraf) dosen pengajar																			

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

MONITORING KEGIATAN MENGAJAR DOSEN
SEMESTER TAHUN AJARAN 2022/2023
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN UNY

Program Studi : ILMU KEOLAHRAGAAN S2
Kelas : IK POR
Nama Dosen : Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
Mata Kuliah : IKO8222 - Assessment Pembelajaran Penjas

No.	Pertemuan Ke	Hari/Tanggal	Materi Yang diajarkan	Jam		Jml Mhsw	Paraf Dosen	Paraf Mhsw	Keterangan
				Masuk	Keluar				
1	1	Kamis, 2 Februari 2023	Kebutuhan akan perubahan dan penilaian kinerja berbasis terus me nerus	07:30:00	09:10:00	12			
2	2	Kamis, 9 Februari 2023	Penilaian Rubrik	07:30:00	09:10:00	12			
3	3	Kamis, 16 Februari 2023	Penilaian portofolio	07:30:00	09:10:00	12			
4	4	Kamis, 23 Februari 2023	Perencanaanpenilaian berbasis kineja berkelanjut	07:30:00	09:10:00	12			
5	5	Kamis, 2 Maret 2023	Pengembangan penilaian berbasis kinerja	07:30:00	09:10:00	12			
6	6	Kamis, 9 Maret 2023	Pengembangan penilaian berbasis kinerja berkelanjutan	07:30:00	09:10:00	12			
7	7	Kamis, 16 Maret 2023	Penilaian yang efektif dalam penjas	07:30:00	09:10:00	12			
8	8	Kamis, 23 Maret 2023	Penilaian autentik dalam penjas	07:30:00	09:10:00	12			
9	9	Kamis, 30 Maret 2023	Penilaian portofolio dalam penjas	07:30:00	09:10:00	12			
10	10	Kamis, 6 April 2023	Validitas dan reliabilitas alat ukur	07:30:00	09:10:00	12			
11	11	Kamis, 13 April 2023	Penilaian acuan patokan	07:30:00	09:10:00	12			
12	12	Kamis, 20 April 2023	Penggunaan kriteria penilaian terkait dalam penguasaan pembelajar	07:30:00	09:10:00	12			
13	13	Kamis, 27 April 2023	Profil kelas	07:30:00	09:10:00	12			
14	14	Kamis, 4 Mei 2023	Laporan kemajuan sekolah dan Profil yang di harapkan	07:30:00	09:10:00	12			
15	15	Kamis, 11 Mei 2023	Pengaturan ujian sekolah Persiapan ujian sekolah	07:30:00	09:10:00	12			
16	16	Jumat, 19 Mei 2023	Evaluasi bentuk-bentuk ujian sekolah	07:30:00	09:10:00	12			

Yogyakarta, ...

Mengetahui,
Ketua Jurusan

(.....)

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

DAFTAR HADIR KULIAH
SEMESTER TAHUN AJARAN 2022/2023

Program Studi : ILMU KEOLAHRAGAAN - S1
Kelas : A1
Jumlah Peserta : 30
Nama Dosen : Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
Mata Kuliah : KIP6243 - Keterampilan Dasar Pencaksilat

No.	No. Mhs.	Nama Mahasiswa	Tanggal															Ket.
			02/02	09/02	16/02	23/02	02/03	09/03	16/03	23/03	30/03	06/04	13/04	20/04	27/04	04/05	11/05	19/05	
1	19603141021	Arin Atman Zuhri	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
2	22603141001	Daffa Arifin Rohman	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
3	22603141005	Alfiya Azzahro	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
4	22603141006	Shafa Safira	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
5	22603141009	Mauhibah Ghoniyyah Ulya'	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
6	22603141011	Erick Risbullah	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
7	22603141013	Ahmad Taufiq Ridho	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
8	22603141016	Vari Dwi Marwanto	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
9	22603141021	M. Mujib Arzaqi	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
10	22603141030	Rama Novianta Kurniawan	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
11	22603141031	Muhammad Ihsan Maolani	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
12	22603141032	Hafis Indra Permana	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
13	22603141033	Muhammad Sakha Altaffarid	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
14	22603141034	Mohammad Hilmi Hammadi	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
15	22603141035	Moh. Akbar Juang Satria Herlambang	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
16	22603141037	Sulthan Fairuz Istiqlal	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
17	22603141040	Nadia Tyas Ayu	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
18	22603141042	Ario Anandito	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	

No.	No. Mhs.	Nama Mahasiswa	Tanggal															Ket.
			02/02	09/02	16/02	23/02	02/03	09/03	16/03	23/03	30/03	06/04	13/04	20/04	27/04	04/05	11/05	19/05	
19	22603141043	Asep Ridwan	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
20	22603141044	Muhammad Mahesa Putra	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
Jumlah Mahasiswa yang hadir			**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	
Tanda tangan (paraf) dosen pengajar																			

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

DAFTAR HADIR KULIAH
SEMESTER TAHUN AJARAN 2022/2023

Program Studi : ILMU KEOLAHRAGAAN - S1
Kelas : A1
Jumlah Peserta : 30
Nama Dosen : Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
Mata Kuliah : KIP6243 - Keterampilan Dasar Pencaksilat

No.	No. Mhs.	Nama Mahasiswa	Tanggal															Ket.
			02/02	09/02	16/02	23/02	02/03	09/03	16/03	23/03	30/03	06/04	13/04	20/04	27/04	04/05	11/05	19/05	
21	22603141045	Isma Triani	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
22	22603141046	Rafi'i Ega Pradita	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
23	22603141047	Labiba Dhiya' Adib	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
24	22603141048	Oky Andreansyah Effendi	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
25	22603141049	Jeryari Ruru Bokko	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
26	22603141050	Reza Najmi Sulistyo	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
27	22603141052	Ferahmad Hamim Zainuri Hendrawan	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
28	22603141053	Ryan Muhammad Daffa	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
29	22603141055	Jericho Rangga Raditya	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
30	22603141057	Tiara Ferinda Febriasyura	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
Jumlah Mahasiswa yang hadir			**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	**30**	
Tanda tangan (paraf) dosen pengajar																			

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

MONITORING KEGIATAN MENGAJAR DOSEN
SEMESTER TAHUN AJARAN 2022/2023
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN UNY

Program Studi : ILMU KEOLAHRAGAAN - S1
Kelas : A1
Nama Dosen : Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
Mata Kuliah : KIP6243 - Keterampilan Dasar Pencaksilat

No.	Pertemuan Ke	Hari/Tanggal	Materi Yang diajarkan	Jam		Jml Mhsw	Paraf Dosen	Paraf Mhsw	Keterangan
				Masuk	Keluar				
1	1	Kamis, 2 Februari 2023	Kuda-kuda dalam pencaksilat (depan, belakang, tengan dan samping)	13:20:00	15:00:00	30			
2	2	Kamis, 9 Februari 2023	Sikap pasang 1, 2 dan 3	13:20:00	15:00:00	30			
3	3	Kamis, 16 Februari 2023	Langkah dan pola langkah	13:20:00	15:00:00	30			
4	4	Kamis, 23 Februari 2023	Berbagai macam pukulan dalam pencaksliat/ serangan dengan tangan	13:20:00	15:00:00	30			
5	5	Kamis, 2 Maret 2023	Serangan dengan kaki/tungkai/berbagai tendangan	13:20:00	15:00:00	30			
6	6	Kamis, 9 Maret 2023	Tangkisan dan elakan	13:20:00	15:00:00	30			
7	7	Kamis, 16 Maret 2023	Hindaran dan dasar jatuhan	13:20:00	15:00:00	30			
8	8	Kamis, 23 Maret 2023	Guntingan	13:20:00	15:00:00	30			
9	9	Kamis, 30 Maret 2023	Jurus tunggal baku tangan kosong jurus 1	13:20:00	15:00:00	30			
10	10	Kamis, 6 April 2023	Jurus tunggal baku tangan kosong jurus 2	13:20:00	15:00:00	30			
11	11	Kamis, 13 April 2023	Jurus tunggal baku tangan kosong jurus 1 dan 2	13:20:00	15:00:00	30			
12	12	Kamis, 20 April 2023	Jurus tunggal baku tangan kosong jurus 3	13:20:00	15:00:00	30			
13	13	Kamis, 27 April 2023	Jurus tunggal baku tangan kosong jurus 1, 2, dan 3	13:20:00	15:00:00	30			
14	14	Kamis, 4 Mei 2023	Jurus tunggal baku tangan kosong jurus 4	13:20:00	15:00:00	30			
15	15	Kamis, 11 Mei 2023	Jurus tungal baku tangan kosong jurus 5	13:20:00	15:00:00	30			
16	16	Jumat, 19 Mei 2023	Jurus baku tangan kasong jurus 6	13:20:00	15:00:00	30			

Yogyakarta, ...
Mengetahui,
Ketua Jurusan

(.....)

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI

DAFTAR HADIR KULIAH
SEMESTER TAHUN AJARAN 2022/2023

Program Studi : PENDIDIKAN ANAK USIA DINI - S2
Kelas : S2 C
Jumlah Peserta : 14
Nama Dosen : Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
Mata Kuliah : AUD8206 - Pengembangan Motorik AUD

No.	No. Mhs.	Nama Mahasiswa	Tanggal															Ket.
			02/02	09/02	16/02	23/02	02/03	09/03	16/03	23/03	30/03	06/04	13/04	20/04	27/04	04/05	11/05	19/05	
1	22117259001	Sri Mardianti	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
2	22117259002	Yuni Sugiarti	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
3	22117259003	Safira Nugraini	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
4	22117259004	Winjiati Panglipur	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
5	22117259005	Suci	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
6	22117259006	Aty Latifah	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
7	22117259007	Meida Afina Putri	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
8	22117259009	Octavia Sinta Wahyuningrum	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
9	22117259010	Sri Uning Puji Utami	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
10	22117259011	Nurul Rahmawati	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
11	22117259012	Pinda Agustin	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
12	22117259014	Ririn Noviani	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
13	22117259015	Devi Silviana	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
14	22117259016	Latifa Diah Mardiana	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
Jumlah Mahasiswa yang hadir			**14**	**14**	**14**	**14**	**14**	**14**	**14**	**14**	**14**	**14**	**14**	**14**	**14**	**14**	**14**	**14**	
Tanda tangan (paraf) dosen pengajar																			

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI

MONITORING KEGIATAN MENGAJAR DOSEN
SEMESTER TAHUN AJARAN 2022/2023
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI UNY

Program Studi : PENDIDIKAN ANAK USIA DINI - S2
Kelas : S2 C
Nama Dosen : Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
Mata Kuliah : AUD8206 - Pengembangan Motorik AUD

No.	Pertemuan Ke	Hari/Tanggal	Materi Yang diajarkan	Jam		Jml Mhsw	Paraf Dosen	Paraf Mhsw	Keterangan
				Masuk	Keluar				
1	1	Kamis, 2 Februari 2023	Konsep perkembangan motorik dan gerak, pola gerak, keterampilan gerak serta dasar-dasar taksonomi gerak	14:50:00	16:30:00	14			
2	2	Kamis, 9 Februari 2023	Klasifikasi kemampuan motorik	14:50:00	16:30:00	14			
3	3	Kamis, 16 Februari 2023	Keterampilan dan kemampuan motorik serta pengukurannya	14:50:00	16:30:00	14			
4	4	Kamis, 23 Februari 2023	Unsur – unsur gerak sebagai komponen dasar kemampuan motorik dan Persepsi dan Belajar Motorik	14:50:00	16:30:00	14			
5	5	Kamis, 2 Maret 2023	Model-model permainan untuk mengembangkan motorik dan Retensi dalam belajar motorik	14:50:00	16:30:00	14			
6	6	Kamis, 9 Maret 2023	Teori belajar motorik	14:50:00	16:30:00	14			
7	7	Kamis, 16 Maret 2023	Tahap-tahap pembelajaran motorik	14:50:00	16:30:00	14			
8	8	Kamis, 23 Maret 2023	Transfer dalam pembelajaran motorik	14:50:00	16:30:00	14			
9	9	Kamis, 30 Maret 2023	Strategi dalam pembelajaran motorik	14:50:00	16:30:00	14			
10	10	Kamis, 6 April 2023	Pendekatan bermain sebagai stimulasi kemampuan motorik	14:50:00	16:30:00	14			
11	11	Kamis, 13 April 2023	Perubahan yang terjadi akibat belajar dalam tingkah laku dan penampilan	14:50:00	16:30:00	14			
12	12	Kamis, 20 April 2023	Struktur memori, ingatan jangka pendek dan jangka panjang	14:50:00	16:30:00	14			
13	13	Kamis, 27 April 2023	Kematangan system saraf dan otot, Pengaruh banyak ulangan pada hasil belajar	14:50:00	16:30:00	14			

No.	Pertemuan Ke	Hari/Tanggal	Materi Yang diajarkan	Jam		Jml Mhsw	Paraf Dosen	Paraf Mhsw	Keterangan
				Masuk	Keluar				
14	14	Kamis, 4 Mei 2023	Struktur memori jangka pendek dan jangka panjang	14:50:00	16:30:00	14			
15	15	Kamis, 11 Mei 2023	Teori memori dalam belajar motorik	14:50:00	16:30:00	14			
16	16	Jumat, 19 Mei 2023	Variabilitas , metode pembelajaran motorik	14:50:00	16:30:00	14			

Yogyakarta, ...

Mengetahui,
Ketua Jurusan

(.....)

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI

DAFTAR HADIR KULIAH
SEMESTER TAHUN AJARAN 2022/2023

Program Studi	:	PENDIDIKAN ANAK USIA DINI - S2	Nama Dosen	:	Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
Kelas	:	RPLA	Mata Kuliah	:	AUD8206 - Pengembangan Motorik AUD
Jumlah Peserta	:	2			

No.	No. Mhs.	Nama Mahasiswa	Tanggal															Ket.
			02/02	09/02	16/02	23/02	02/03	09/03	16/03	23/03	30/03	06/04	13/04	20/04	27/04	04/05	11/05	19/05	
1	22117254001	Nana	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
2	22117254013	Yeni Lutfiatun Fajariani	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
Jumlah Mahasiswa yang hadir			**2**	**2**	**2**	**2**	**2**	**2**	**2**	**2**	**2**	**2**	**2**	**2**	**2**	**2**	**2**	**2**	
Tanda tangan (paraf) dosen pengajar																			

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI

MONITORING KEGIATAN MENGAJAR DOSEN
SEMESTER TAHUN AJARAN 2022/2023
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI UNY

Program Studi : PENDIDIKAN ANAK USIA DINI - S2
Kelas : RPLA
Nama Dosen : Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
Mata Kuliah : AUD8206 - Pengembangan Motorik AUD

No.	Pertemuan Ke	Hari/Tanggal	Materi Yang diajarkan	Jam		Jml Mhsw	Paraf Dosen	Paraf Mhsw	Keterangan
				Masuk	Keluar				
1	1	Kamis, 2 Februari 2023	Konsep perkembangan motorik dan gerak, pola gerak, keterampilan gerak serta dasar-dasar taksonomi gerak	14:50:00	16:30:00	2			
2	2	Kamis, 9 Februari 2023	Klasifikasi kemampuan motorik	14:50:00	16:30:00	2			
3	3	Kamis, 16 Februari 2023	Keterampilan dan kemampuan motorik serta pengukurannya	14:50:00	16:30:00	2			
4	4	Kamis, 23 Februari 2023	Unsur – unsur gerak sebagai komponen dasar kemampuan motorik dan Persepsi dan Belajar Motorik	14:50:00	16:30:00	2			
5	5	Kamis, 2 Maret 2023	Model-model permainan untuk mengembangkan motorik dan Retensi dalam belajar motorik	14:50:00	16:30:00	2			
6	6	Kamis, 9 Maret 2023	Teori belajar motorik	14:50:00	16:30:00	2			
7	7	Kamis, 16 Maret 2023	Tahap-tahap pembelajaran motorik	14:50:00	16:30:00	2			
8	8	Kamis, 23 Maret 2023	Transfer dalam pembelajaran motorik	14:50:00	16:30:00	2			
9	9	Kamis, 30 Maret 2023	Strategi dalam pembelajaran motorik	14:50:00	16:30:00	2			
10	10	Kamis, 6 April 2023	Pendekatan bermain sebagai stimulasi kemampuan motorik	14:50:00	16:30:00	2			
11	11	Kamis, 13 April 2023	Perubahan yang terjadi akibat belajar dalam tingkah laku dan penampilan	14:50:00	16:30:00	2			
12	12	Kamis, 20 April 2023	Struktur memori, ingatan jangka pendek dan jangka panjang	14:50:00	16:30:00	2			
13	13	Kamis, 27 April 2023	Kematangan system saraf dan otot, Pengaruh banyak ulangan pada hasil belajar	14:50:00	16:30:00	2			

No.	Pertemuan Ke	Hari/Tanggal	Materi Yang diajarkan	Jam		Jml Mhsw	Paraf Dosen	Paraf Mhsw	Keterangan
				Masuk	Keluar				
14	14	Kamis, 4 Mei 2023	Struktur memori jangka pendek dan jangka panjang	14:50:00	16:30:00	2			
15	15	Kamis, 11 Mei 2023	Teori memori dalam belajar motorik	14:50:00	16:30:00	2			
16	16	Jumat, 19 Mei 2023	Variabilitas , metode pembelajaran motorik	14:50:00	16:30:00	2			

Yogyakarta, ...

Mengetahui,
Ketua Jurusan

(.....)

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI

DAFTAR HADIR KULIAH
SEMESTER TAHUN AJARAN 2022/2023

Program Studi	:	PENDIDIKAN ANAK USIA DINI - S2	Nama Dosen	:	Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
Kelas	:	RPLB	Mata Kuliah	:	AUD8206 - Pengembangan Motorik AUD
Jumlah Peserta	:	1			

No.	No. Mhs.	Nama Mahasiswa	Tanggal															Ket.
			02/02	09/02	16/02	23/02	02/03	09/03	16/03	23/03	30/03	06/04	13/04	20/04	27/04	04/05	11/05	19/05	
1	22117254002	Siwi Widiastuti	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
Jumlah Mahasiswa yang hadir			**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	
Tanda tangan (paraf) dosen pengajar																			

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI

MONITORING KEGIATAN MENGAJAR DOSEN
SEMESTER TAHUN AJARAN 2022/2023
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI UNY

Program Studi : PENDIDIKAN ANAK USIA DINI - S2
Kelas : RPLB
Nama Dosen : Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
Mata Kuliah : AUD8206 - Pengembangan Motorik AUD

No.	Pertemuan Ke	Hari/Tanggal	Materi Yang diajarkan	Jam		Jml Mhsw	Paraf Dosen	Paraf Mhsw	Keterangan
				Masuk	Keluar				
1	1	Kamis, 2 Februari 2023	Konsep perkembangan motorik dan gerak, pola gerak, keterampilan gerak serta dasar-dasar taksonomi gerak	14:50:00	16:30:00	1			
2	2	Kamis, 9 Februari 2023	Klasifikasi kemampuan motorik	14:50:00	16:30:00	1			
3	3	Kamis, 16 Februari 2023	Keterampilan dan kemampuan motorik serta pengukurannya	14:50:00	16:30:00	1			
4	4	Kamis, 23 Februari 2023	Unsur – unsur gerak sebagai komponen dasar kemampuan motorik dan Persepsi dan Belajar Motorik	14:50:00	16:30:00	1			
5	5	Kamis, 2 Maret 2023	Model-model permainan untuk mengembangkan motorik dan Retensi dalam belajar motorik	14:50:00	16:30:00	1			
6	6	Kamis, 9 Maret 2023	Teori belajar motorik	14:50:00	16:30:00	1			
7	7	Kamis, 16 Maret 2023	Tahap-tahap pembelajaran motorik	14:50:00	16:30:00	1			
8	8	Kamis, 23 Maret 2023	Transfer dalam pembelajaran motorik	14:50:00	16:30:00	1			
9	9	Kamis, 30 Maret 2023	Strategi dalam pembelajaran motorik	14:50:00	16:30:00	1			
10	10	Kamis, 6 April 2023	Pendekatan bermain sebagai stimulasi kemampuan motorik	14:50:00	16:30:00	1			
11	11	Kamis, 13 April 2023	Perubahan yang terjadi akibat belajar dalam tingkah laku dan penampilan	14:50:00	16:30:00	1			
12	12	Kamis, 20 April 2023	Struktur memori, ingatan jangka pendek dan jangka panjang	14:50:00	16:30:00	1			
13	13	Kamis, 27 April 2023	Kematangan system saraf dan otot, Pengaruh banyak ulangan pada hasil belajar	14:50:00	16:30:00	1			

No.	Pertemuan Ke	Hari/Tanggal	Materi Yang diajarkan	Jam		Jml Mhsw	Paraf Dosen	Paraf Mhsw	Keterangan
				Masuk	Keluar				
14	14	Kamis, 4 Mei 2023	Struktur memori jangka pendek dan jangka panjang	14:50:00	16:30:00	1			
15	15	Kamis, 11 Mei 2023	Teori memori dalam belajar motorik	14:50:00	16:30:00	1			
16	16	Jumat, 19 Mei 2023	Variabilitas , metode pembelajaran motorik	14:50:00	16:30:00	1			

Yogyakarta, ...

Mengetahui,
Ketua Jurusan

(.....)

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

DAFTAR HADIR KULIAH
SEMESTER TAHUN AJARAN 2022/2023

Program Studi : PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR - S2
Kelas : A
Jumlah Peserta : 18

Nama Dosen : 1. Dr. Drs. Eddy Purnomo, M.Kes.
2. Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
3. Dr. Hari Yuliarto, S.Pd., M.Kes.
Mata Kuliah : JSD80305 - Kajian Faal dan Aktivitas Jasmani

No.	No. Mhs.	Nama Mahasiswa	Tanggal															Ket.
			02/02	09/02	16/02	23/02	02/03	09/03	16/03	23/03	30/03	06/04	13/04	20/04	27/04	04/05	11/05	19/05	
1	22604251018	Aziza Puspadewi Safitri	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
2	22604251019	Hanif Assalam	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
3	22604251020	Arni Wahyu Budi Lestari	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
4	22604251021	Tarida Kusumawati	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
5	22604251022	Hadi Marsono	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
6	22604251023	Yunita Fitriyatun, S.pd.	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
7	22604251024	Yuliani Tjitroharjo	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
8	22604251025	Endro Prajoko Susanto	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
9	22604251026	Stefanus Prasetyo Yudi Susanto	H	TH	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
10	22604251027	Okto Priyatno	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
11	22604251028	Santjoko, S.kom	H	H	TH	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
12	22604251029	Amilia Dewi Rosmalina	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
13	22604251030	Yossi Inti Rachmawati	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
14	22604251031	Dewi Welas Sri Sayekti	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
15	22604251032	Dyah Atik Purwati	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
16	22604251033	Dewi Dian Nur Adila	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
17	22604251034	Riyanto Dwi Seputro	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
18	22604251035	Wahyu Ardi Nugroho	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	
Jumlah Mahasiswa yang hadir			**18**	**17**	**17**	**18**	**18**	**18**	**18**	**18**	**18**	**18**	**18**	**18**	**18**	**18**	**18**	**18**	
Tanda tangan (paraf) dosen pengajar																			

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

MONITORING KEGIATAN MENGAJAR DOSEN
SEMESTER TAHUN AJARAN 2022/2023
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN UNY

Program Studi : PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR - S2
Kelas : A
Nama Dosen : 1. Dr. Drs. Eddy Purnomo, M.Kes.
2. Prof. Dr. Drs. Panggung Sutapa, M.S.
3. Dr. Hari Yuliarto, S.Pd., M.Kes.
Mata Kuliah : JSD80305 - Kajian Faal dan Aktivitas Jasmani

No.	Pertemuan Ke	Hari/Tanggal	Materi Yang diajarkan	Jam		Jml Mhsw	Paraf Dosen	Paraf Mhsw	Keterangan
				Masuk	Keluar				
1	1	Kamis, 2 Februari 2023	Growth and Exercise	15:20:00	17:50:00	18			
2	2	Kamis, 9 Februari 2023	The Central neoro sistem	15:20:00	17:50:00	17			
3	3	Kamis, 16 Februari 2023	Thermoregulasi	15:20:00	17:50:00	17			
4	4	Kamis, 23 Februari 2023	Responses to physical training	15:20:00	17:50:00	18			
5	5	Kamis, 2 Maret 2023	Aktivitas fisik sebagai sarana memacu pertumbuhan	15:20:00	17:50:00	18			
6	6	Kamis, 9 Maret 2023	Aktivitas fisik dan kebugaran anaerobik	15:20:00	17:50:00	18			
7	7	Kamis, 16 Maret 2023	Sistem energi	15:20:00	17:50:00	18			
8	8	Kamis, 23 Maret 2023	Ventilasi, volume tidal dan volume semenit pada anak	15:20:00	17:50:00	18			
9	9	Kamis, 30 Maret 2023	Dampak olahraga terhadap kardiovaskuler	15:20:00	17:50:00	18			
10	10	Kamis, 6 April 2023	Dampak olahraga terhadap kardiorespisai	15:20:00	17:50:00	18			
11	11	Kamis, 13 April 2023	Sistem energi predominan dalam olahraga	15:20:00	17:50:00	18			
12	12	Kamis, 20 April 2023	Aklimatisasi pada dataran tinggi	15:20:00	17:50:00	18			
13	13	Kamis, 27 April 2023	Aklimatisasi pada parsial oksigen yang rendah	15:20:00	17:50:00	18			
14	14	Kamis, 4 Mei 2023	Body composisi dan pengaturan berat badan	15:20:00	17:50:00	18			
15	15	Kamis, 11 Mei 2023	Latihan dan keseimbangan asam basa serta latihan dan sistem andokrin	15:20:00	17:50:00	18			
16	16	Jumat, 19 Mei 2023	dopping dan Perbedaan umur, jenis kelamin terhadap penampilan	15:20:00	17:50:00	18			

Yogyakarta, ...

Mengetahui,
Ketua Jurusan

(.....)

CERTIFICATE OF COMPETENCE

Number: 013/IMM/V/2023

This is to certify that

Prof. Dr. Panggung Sutapa, M.S.

is competent in a:

Leading with Character & Competence

Jakarta, June 3rd, 2023
Director Indomindmap: Mind Map & Mindset Center Indonesia

Prof. Ir. Drs. Djohan Yoga, M.Sc., MOT., Ph.D.

E-ISSN: 2707-7020
P-ISSN: 2707-7012
JSSN 2022; 3(1): 95-102
Received: 17-03-2022
Accepted: 05-05-2022

Amri Ikhsanul Amal
Postgraduate Program, Department of Sport Science, Universitas Negeri Yogayakarta, Jalan Colombo No. 1, Karangmalang, Yogayakarta, 55281, Indonesia

Panggung Sutapa
Postgraduate Program, Department of Sport Science, Universitas Negeri Yogayakarta, Jalan Colombo No. 1, Karangmalang, Yogayakarta, 55281, Indonesia

Tegar Karunia Ramadhan
Department of Physical Health and Recreation, Universitas Negeri Jendral Soedirman Purwokerto Jl. Profesor DR. HR Boenyamin No.708, Dukuhbandong, Grendeng, Kec. Purwokerto Utara, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53122, Indonesia

Corresponding Author:
Amri Ikhsanul Amal
Postgraduate Program, Department of Sport Science, Universitas Negeri Yogayakarta, Jalan Colombo No. 1, Karangmalang, Yogayakarta, 55281, Indonesia

The relevance of physical conditions to team performance: A case study of PORPROV women's volleyball athletes in Banyumas regency

Amri Ikhsanul Amal, Panggung Sutapa and Tegar Karunia Ramadhan

DOI: https://doi.org/10.33545/27077012.2022.v3.i1b.83

Abstract
This descriptive research aims to reveal the physical condition of volleyball female athletes in Banyumas Regency and to examine the physical conditions of athletes such as, components of endurance, explosive power, agility, strength, flexibility, speed, and coordination as well as knowing the relevance of the results of those physical conditions with team performance. 6 athletes were involved in this research as the sample. Data include the results are as follows: 1.) The speed test which got an average result of 30 meters sprint run: 5.37 in perfect category, 2.) The flexibility test which got an average sit and reach: 15.26 in the poor category, 3.) The coordination test which scored the average results of throwing and catching tennis balls: 20.16 in the poor category, 4.) The abdominal strength test (abdominal muscles) which scored the average sit up results: 34.33 in good category, 5.) The upper determinant strength test (arm muscles) got an average push up result: 20.83 in a good category, 6.) The explosive power test which scored an average vertical jump: 37.33 in the poor category, 7.) The agility test which scored an average shuttle run result: 13.71 in very good category, 8.) The endurance test which scored an average run result of 1600 M: 11.15 in the very good category. According to the test results, the physical condition of the women's volleyball PORPROV athletes in Banyumas Regency is quite proficient, but there are still some components of physical condition that resulted poorly such as flexibility, coordination, explosive power and endurance. Four components possessed significant relevance to team performance and techniques in volleyball such as serve, smash, block, and dig, so that they can affect the team's performance in a match.

Keywords: Physical condition, female athlete, volleyball. PORPROV, team performance

Introduction
Sport is one of the fields of national development that is seen to be able to escalate the reputation of the country and the quality of its people. Its quality can be seen on how successful Indonesian athletes can get achievement from various competitions that are competed both on the national and international levels. It is obvious that those achievement cannot be obtained without carefully planned and continuous coaching. Maizan & Umar (2020:12) [8] stated that according to RI Law No. 3 of 2005 concerning the National Sports System, in article 4, explains the basis, functions and objectives of sports. Sport aims to maintain and improve health and fitness, achievement, human quality, instill moral values and noble character, sportsmanship, discipline, strengthen and foster national unity and integrity, strengthen national resilience and elevate the dignity and honor of the nation.
According to the quote above, the goals of national sports is clearly explained. In addition to strive for achievements in a sport, it is necessary to carry out collaboration with specific target and to pay attention to all aspects in successfully aiming the goals. Among the sports activities carried out must be extensively programmed, directed and sustainable. As well as applying the application of self-discipline in pursuing a sport.
Sport is a useful daily human activity to form a healthy body and spirit. The development of sports up to now has made a positive and real contribution to improve public health (Fakhi & Barlian, 2019:138) [5]. Sport can also function as a medium to become national pride (Lesmana & Broto, 2019:44) [7]. Performance sports are sports that foster in developing athletes in a directed, tiered and sustainable manner through tournaments to achieve performance and also support from science and technology. (Setiawan, Sodikoen, & Syahara, 2018:15) [16]. Talking about performance in sports, it is not easy to create synergic cooperation between the community, government and sports practitioners (Saputra & Aziz, 2020:47) [14]. Performance can also be achieved at various levels, starting from regional, national and international (Mardela & Syukri, 2016:29) [9].

As time goes by, sports also undergoes its development. One of the sports that has developed is volleyball. Of the many sporting achievements that are favored and often organized by the community, and their development from the regional to the national level. Volleyball is a team sport that demands teamwork, and upholds moral values, sportsmanship, and discipline. Volleyball is one of the most popular sports among children, teenagers to parents, both male and female.

nowadays, volleyball is not only a recreational sport but is also included in a sport that is expected by many people to be able to strive achievements like other sports that have excelled both in the national and international arenas. Through structured coaching from regional to national level, it is hoped that it can generate young athletes who are ready to continue the baton for their seniors who have started to retire, so that the regeneration of athletes in volleyball will not end. In carrying out the process of coaching and developing sports to achieve achievements as described in the RI Law no. 3 of 2005 concerning the National Sports System article 27 paragraph 4 which reads "The guidance and development of sports achievements is carried out by empowering sports associations, developing national and regional sports development centers, and organizing competitions in stages and sustainably" (Maizan & Umar, 2020:13) [8].

A coach is a person who manages an exercise program and is responsible to develop an exercise program that can improve the technical quality, tactics, mental and physical condition of the athletes. A volleyball player or athlete can stand high if he has good technique, tactics, mental and physical condition. Good physical condition functions as the main root of an athlete to achieve the highest performance (Dona Merlin Susanto, Suwirman, & Heru Syarli Lesmana, 2020:694) [4]. Anggara & Firdaus, 2020:8) [2] argues that physical condition can be interpreted as an initial state or physical ability, which means that the initial ability of physical condition is a measure or guideline for planning exercise. Physical condition is also the main prerequisite that must be possessed by an athlete in improving and developing optimal sports performance, and the needs of each sport. (Prima & Kartiko, 2021:162) [10].

In volleyball, a volleyball athlete must have good physical condition because it will support him in improving and developing tactics, technique and mentality. In improving physical condition, the coach must also know some of the basic components of the physical condition, such as: "Power, Strength, Endurance, Flexibility, Agility and Coordination Syafruddin (1999) in (Maizan & Umar, 2020:13) [8]. Increasing achievement in volleyball is a fairly complicated and complex thing when compared to other sports, because many factors influence to achieve maximum performance, one of which is the physical condition factor and basic techniques in good volleyball. All physical components in volleyball are the needs of an athlete to achieve maximum performance. Without having a good physical condition, it is impossible for volleyball athletes to be able to achieve maximum performance (Yenes & Leowanda, 2019:112) [20].

Volleyball game itself is a game activity in which the implementation of movement patterns has a high complexity, such as the movement of bouncing the ball by the fingers or the base of the hand, hitting the ball that floats in the air, and holding the ball that was hit by the opponent when carrying out an attack, Yudiana (2015) in (Yenes & Leowanda, 2019:112) [20]. Volleyball is also a sport that is widely developed in society, especially in Indonesia. The characteristics of volleyball in the 21st century or at this time is a sport that is recreational, not only as a tool to improve physical fitness, but has become a prestigious event. This is often encountered with several competitions organized by several agencies, both from the government or other private institutions, from regional, national to international levels.

At the regional level, there is an official competition which is held every 4 years, namely the Provincial Sports Week or often known as PORPROV by the public. This Provincial Sports Week (PORPROV) is an event or championship at the provincial level in Indonesia, the participants are from every district included in the province. There are so many sports that are competed, one of which is volleyball, which has now become a sport that is much favored by the wider community in Indonesia. Volleyball sport in the current era is different from the past, where in the current era there are many developments that are increasing and expanding, so that it can attract people's attention to just watch or do the sport as a sport that can improve physical fitness and body fitness.

Based on observations on the women's volleyball team PORPROV Banyumas Regency, there is a possibility that the low achievement of athletes in volleyball is caused by various factors, both internal and external factors, including: infrastructure, quality of trainers, ineffective training programs, techniques, tactics and mentality of athletes, and many other factors. Based on the description above, it can be concluded that physical condition is a very influential factor in increasing athlete achievement, especially in volleyball. The physical condition profile of an athlete must be known so that the physical condition of the athlete can be improved in order to improve his performance and team performance when competing. Therefore, researchers are interested in conducting this research.

Research Methodology

This is a descriptive research which aims to reveal something as it is. This is in accordance with Arikunto's opinion (2010: 3) that descriptive research is "a research that is intended to investigate circumstances, conditions or other things that have been mentioned, the results of which are presented in the form of a research report. Based on this context, the objectives to be achieved in this research are to describe the physical condition of the female volleyball athletes in Banyumas Regency, how the influence of the athlete's physical condition on team performance and the relevance of the results of the athlete's physical condition to the existing research.

The subjects of this study were the female volleyball athletes from Banyumas Regency which consisted of 6 athletes and all of them were taken as research samples. In this study, there were 6 variables measured with standardized instruments. This research was assisted by 3 people as officers or data loggers and 3 lecturers as supervisors. To maintain the quality of the retrieved data, the officers or data loggers are given direction and instruction regarding how the procedures or data collection processes were carried out.

Table 1: Table of physical condition test variable and the instrument

No	Variable	Instrument	PIC
1.	Endurance	1.600 meters run	1 officer, 1 recorder
2.	Power	Vertical jump	
3.	Agility	Shuttle run	1 officer, 1 recorder
4.	Coordination	Throw and catch the ball	
5.	Speed	30 meters sprint	1 officer, 1 recorder
6.	Strength	Sit up and push up	
7.	Flexibility	Sit and reach	

Data collection was carried out at the Soesilo Sudarman Sports Center, General Soedirman University, Purwokerto. The research team prepared the relevant equipment used in data collection. The data collected were analyzed descriptively, using the mean, standard deviation and percentage. The analytical technique used is descriptive statistical analysis. Where according to Arikunto (2002:56) in (Maizan & Umar, 2020:14) [8] says that "if a study aims to get a picture or find something as it is about an object being studied, then the analytical technique needed is enough to calculate the percentage".

Result and Discussion

Result

Table 2: The results of the physical condition test for female volleyball athletes in Banyumas Regency individually

Individual	Individual Test Result							
	Sprint 30 meters	Sit and Reach	LTBT	Sit Up	Push Up	V. Jump	S. Run	Run 1,6 km
Novreza	4,60	15	19	25	27	37	12,95	11,39
Raikhan P	5,55	15,3	25	35	22	27	13,54	12,15
Kintan	5,67	15	19	39	18	35	14,44	10,52
Desti A	5,76	4,5	25	33	20	41	13,65	12,27
Regiana M	5,12	20	20	38	13	43	13,84	10,17
Bella N	5,57	21,8	13	36	25	41	13,86	10,43

1. Speed (30 Meters Sprint)

Based on the results of the speed test for female volleyball athletes in Banyumas Regency using the 30 meter sprint running speed test, the minimum score of 4.60 was in the low category and the maximum score of 5.76 was in the high category. Based on the results of the analysis of the speed data for female volleyball athletes in Banyumas Regency, the frequency distribution data obtained are as follows:

Table 3: Frequency Distribution of Speed of Women's Volleyball Athletes in Banyumas Regency

Norm	Frequency		Category
	Absolute	Relative (%)	
< 5,4”	2	33,33%	Very Good
5,4” - 6,6”	4	66,66%	Good
6,6” – 7,2”	0	0	Fair
7,2” – 9,0”	0	0	Poor
>9,0”	0	0	Very Poor
Total	6	100%	
Mean	5,37		Very good
Standard Deviation	5,04		

2. Flexibility (Sit and Reach)

Based on the results of the flexibility test for female volleyball athletes in Banyumas Regency using the sit and reach test, a minimum score of 4.50 was obtained in the low category and a maximum score of 21.80 in the high category. Based on the results of data analysis on the flexibility of female volleyball athletes in Banyumas Regency, the frequency distribution data obtained are as follows:

Table 4: Frequency Distribution of Flexibility of Women's Volleyball Athletes in Banyumas Regency

Norm	Frekuensi		Category
	Absolute	Relative (%)	
> 40	0	0	Good
24 – 39	0	0	Fair
< 23	6	100%	Poor
Total	6		
Mean	15,26		Poor
Standard Deviation	6,01		

3. Coordination (Tennis Ball Fetch and Catch)

Based on the results of the coordination test for female volleyball athletes in Banyumas Regency using the tennis ball throwing and catching test (LTBT), a minimum score of 13 was obtained in the low category and a maximum score of 25 in the high category. Based on the results of the data analysis of the coordination of female volleyball athletes in Banyumas Regency, the frequency distribution data obtained are as follows:

Table 5: Frequency Distribution of Coordination of Women's Volleyball Athletes in Banyumas Regency

Norm	Frequency		Category
	Absolute	Relative (%)	
>30	0	0	Very Good
25 – 30	2	33,33%	Good
20 - 24	1	16,66%	Fair
15 - 19	3	50%	Poor
< 15	0	0	Very Poor
Total	6		
Mean	20,16		Fair
Standard Deviation	4,49		

4. Abdominal Strength (Sit Up)

Based on the results of the abdominal strength test for female volleyball athletes in Banyumas Regency using the sit-up test, a minimum score of 25 was obtained in the low category and a maximum score of 39 in the high category. Based on the results of data analysis on the abdominal strength of female volleyball athletes in Banyumas Regency, the frequency distribution data obtained are as follows:

Table 6: Frequency Distribution of Abdominal Strength Female Volleyball Athletes Banyumas

Norm	Frequency		Category
	Absolute	Relative (%)	
>36	3	50%	Very good
31 – 35	2	33,33%	Good
25 – 30	1	16,66%	Fair
21 – 24	0	0	Poor
< 20	0	0	Very Poor
Total	6		
Mean	34,33		Good
Standard Deviation	5,03		

5. Upper Determinant Strength (Push Up)

Based on the results of the determinant strength test for female volleyball athletes in Banyumas Regency using the push up test, a minimum score of 13 was obtained in the low category and a maximum score of 27 in the high category. Based on the results of data analysis on the abdominal strength of female volleyball athletes in Banyumas Regency, the frequency distribution data obtained are as follows:

Table 7: Frequency Distribution of Upper Determinant Strength of Women's Volleyball Athletes Banyumas

Norm	Frequency		Category
	Absolute	Relative (%)	
>30	0	0	Very Good
21 – 29	3	50%	Good
15 – 20	2	33,33%	Fair
10 – 14	1	16,66	Poor
< 9	0	0	Very Poor
Total	6		
Mean	20,83		Good
Standard Deviation	5,04		

6. Explosive Power (Vertical Jump)

Based on the results of the explosive power test of female volleyball athletes in Banyumas Regency using the vertical jump test, the minimum score of 27 was in the low category and the maximum score of 43 was in the high category. Based on the results of data analysis on the explosive power of female volleyball athletes in Banyumas Regency, the frequency distribution data obtained are as follows:

Table 8: Explosive Power Frequency Distribution of Women Volleyball Athletes in Banyumas Regency

Norma	Frequency		Category
	Absolute	Relative (%)	
>58	0	0	Good
50 – 57	0	0	Fair
< 43	6	100%	Poor
Total	6		
Mean	37,33		Poor
Standard Deviation	5,85		

7. Agility (Shuttle Run)

Based on the results of the agility test for female volleyball athletes in Banyumas Regency using the shuttle run test, a minimum score of 12.95 was obtained in the low category and a maximum score of 14.44 in the high category. Based on the results of the agility data analysis of female volleyball athletes in Banyumas Regency, the frequency distribution data obtained are as follows:

Table 9: Frequency Distribution of Agility of Women's Volleyball Athletes in Banyumas Regency

Norm	Frequency		Category
	Absolute	Relative (%)	
< 16,7	6	100%	Excellent
17,4 – 16,8	0	0	Very Good
18,2 – 17,5	0	0	Good
18,9 – 18,3	0	0	Fair
19,6 – 19,0	0	0	Poor
Total	6		
Mean	13,71		Excellent
Standard Deviation	0,48		

8. Endurance (1600 Meters Run)

Based on the results of the endurance test of female volleyball athletes in Banyumas Regency using the 1600 meter running test, the minimum score of 10.17 was in the low category and the maximum score of 12.17 was in the high category. Based on the results of the analysis of endurance data for female volleyball athletes in Banyumas Regency, the frequency distribution data obtained are as follows:

Table 10: Distribution of the Endurance Frequency of Women's Volleyball Athletes in Banyumas Regency

Norm	Frekuensi		Category
	Absolute	Relative (%)	
< 8:22	0	0	Very good
8:23 – 9:31	0	0	Good
9:32 – 10:51	2	33,33	Fair
10:52 – 12:14	2	33,33	Poor
>12:15	2	33,33	Very Poor
Total	6		
Mean	11,15		Poor
Standard Deviation	0,91		

Discussion

Based on the analysis and processing of data regarding the physical condition of female PORPROV volleyball athletes in Banyumas Regency, this chapter will answer the research objectives above, namely how to describe the physical

condition of female PORPROV volleyball athletes in Banyumas Regency, which relates to: Agility, flexibility, coordination, abdominal strength, upper determinant strength, explosive power, agility, and endurance. As well as knowing the relevance of the results of the physical condition test with the team's performance. For more details, the answers to the research objectives above will be described as follows:

1. Agility

In sports, agility has various meanings as proposed by (Hribernik *et al*., 2021: 441) [6].The most popular and dominant definition that agility is the ability to change positions quickly and efficiently. Agility is also associated with physical characteristics such as endurance, strength and technique. Another perspective of agility is the cognitive component, which includes visual scanning and anticipation techniques. Physical characteristics can be trained, therefore agility can be improved through systematic training.

Among 6 athletes who took the 30 meter sprint test in this research, 2 athletes were categorized as very good and 4 athletes were categorized as good with a minimum score of 4.60 and a maximum score of 5.76 and an average score of 5.37. The average agility possessed by female PORPROV athletes in Banyumas Regency is 5.37 in the very good category. These results show that the agility of the athletes is very good and needs to be maintained, because in a volleyball game the agility factor is needed by every athlete to be able to move quickly anticipating the ball staying in court.

One of the abilities that uses agility in volleyball is dig. Dig is a way to keep the ball from falling or hitting the surface of the field by sliding so that the ball stays active and can be played. The digging ability of each player is strongly influenced by agility, as revealed by (Wardani *et al*., 2020: 29) [18] in his research entitled "The Relationship of Hand, Foot and Agility Coordination to Dig Ability in Fortius Volleyball Athletes" with the results that there is a significant relationship positive relationship between agility and digital ability. The agility variable contributed to the dig ability of 43.96% from the correlation coefficient of 0,663 where the value of t_{count} = 4,687 is more than t_{table} = 2,048, then the result of dig ability is influenced by agility.

2. Flexibility

The flexibility greatly contributes to the sport of volleyball, so it is necessary to know that training is given so that the flexibility of the joint can increase, because the flexibility factor is one of the most important factors in volleyball. Flexibility itself is one of the components of physical fitness, as stated by Sukirno (2012: 156) [17] flexibility is the maximum range of motion in the joints and muscles without being influenced by coercion or pressure, obstacles from outside the body. Meanwhile, according to Bompa quoted by Iyakrus (2012: 110) flexibility is a person's ability to perform movements with a wide amplitude. In addition, Widiastuti (2011: 15) also said that flexibility is the ability of joints to perform movements in their own space to the maximum, deep (Sahril & Sukirno, 2019: 180) [12].

Of 6 athletes who took the sit and reach test in this research, all of the athletes falling into poor category with a minimum score of 4.50, a maximum score of 21.80 and an average score of 5.37. The average flexibility possessed by female PORPROV athletes in Banyumas Regency is 15.26 with a poor category. These results indicate that the flexibility ability of the athletes is still very far from the good category and still needs to be improved with an adequate training program, because in a volleyball game the flexibility factor is needed by every athlete so that each athlete's technique can be maximized, such as the smash technique Which requires flexibility factor in order to produce a good smash.

One technique that uses the flexibility factor is the smash technique. The smash technique is a technique of hitting or attacking a volleyball to the opponent in order to get a point. The ability of smash in attacking the opponent is influenced by the level of flexibility of an athlete. For athletes who are assigned as spikers, they must have good flexibility. As stated by (Sahril & Sukirno, 2019: 187) [12] in the results of his research entitled "Arm Muscle Strength and Flexibility With Semi Smash Results in Volleyball Game in Male Students of Class X High School", There is a relationship between flexibility and smash spring in volleyball games of male students in class X SMA Negeri 1 Indralaya, as evidenced by the correlation coefficient of the sample 70 students of 0.45 falling into moderate correlation level. So it can be concluded that the better the flexibility of a volleyball athlete, the better the semi-smash results.

3. Coordination

Coordination is defined as the harmonious work of various factors in a movement. According to Zarwan (2012: 125) in (Sukirno, 2011: 43) [17] that coordination is a person's ability to combine several movements into one complete movement. Coordination is a biomotor component that is needed in almost every sport, because the basic elements of movement techniques in sports involve synchronization of several abilities (Syarifuddin, 2014: 115). In volleyball sport eye-hand coordination is often found in the movement of passing down and up, serve and smash, where these movements require high level of eye-hand coordination to position the desired ball. Almost all human movements, both in daily movements and in sports movements, rely highly in coordination movements. For instance, in one of the long jump athletics, creating a series of long jump movements to transform into one jump movement by producing a maximum jump requires various elements of motion to possess good movement coordination (Sukirno, 2011:42-43) [17].

Among 6 athletes who took the tennis ball throw and catch test (LTBT), 2 athletes were categorized as good, 1 athlete was categorized as fair, and 3 athletes were categorized as poor, with a minimum score of 13, a maximum score of 25 and an average score of 20.16. The average coordination possessed by female PORPROV athletes in Banyumas Regency is 20.16 fall in fair category. These results indicate that the coordination ability of the athletes is quite good but it still needs to be improved with an adequate training program, because in a volleyball game the coordination factor is needed by every athlete so that the technical ability of each athlete increases and improves, such as coordination in eye-hand on service movements, lower and upper passes and smashes so as to produce good movements.

One technique that uses the coordination factor is passing down and over, serve and smash. In this case there are 2 coordination relationships, namely the eyes and hands. There are research results that reveal the relationship between the results of eye-hand coordination with the results of passing over in a volleyball game carried out by

(Sukirno, 2011:45) [17] from the results of research and data analysis, it is stated as follows; r_{count} scored 0, while r_{table} scored 0,21. Which shows the value of r_{count} is more than r_{table} 0,44 > 0,21, maka koordinasi mata-tangan memiliki kontribusi yang kuat on the ability to pass over with the largest contribution of 44% to the results of passing over in volleyball games. Another study conducted by (Sari & Guntur, 2017: 9) revealed the effect of high eye-hand coordination and low eye-hand coordination on the results of volleyball service skills, namely from the results of the top serve. It can be seen that the coached child who has high eye-hand coordination have an average of 41.18 and children who have low eye-hand coordination have an average value of 16.45. It can be concluded that training children who have high eye-hand coordination are better than trainees who have low eye-hand coordination on service skills in volleyball.

4. Abdominal and Upper-Body Strength

Abdominal muscle strength and arm muscle power function when a volleyball athlete hits the smash, with strong abdominal muscle strength and arm muscle power it is possible for an athlete to hit hard and directed at the opponent's target area. So that it will produce the desired points. To make a good shot, flexibility is also needed when reaching the ball to be hit, and it is hoped that through flexibility it can produce a good shot when hitting the ball in the air (Wima Atmaja *et al*., 2018: 5) [19].

Based on the results of the study of 6 athletes who took the sit up test on abdominal muscle strength, there were 3 athletes categorized as very good, 2 athletes categorized as good and 1 athlete categorized as fair, with a minimum score of 25, a maximum score of 39 and an average score an average of 34.33. The average abdominal muscle strength (abdominal) owned by female PORPROV athletes in Banyumas Regency is 34.33 with good category. These results indicate that the strength of the abdominal muscles (abdominal) of the athletes is good, but it is better to always improve it with an adequate training program. In addition, based on the results of the study of 6 athletes who took the push-up test on arm muscle strength, there were 3 athletes categorized as good, 2 athletes categorized as fair and 1 athlete categorized as poor, with a minimum score of 13, a maximum score of 27 and an average score -average of 20.83. The average arm muscle strength (upper determinant) possessed by female PORPROV athletes in Banyumas Regency is 20.83 with good category. These results indicate that the strength of the arm muscles (upper determinant) of the athletes is quite good but must be improved again with an adequate training program to increase the strength of the arm muscles.

In a study conducted by (Wima Atmaja *et al*., 2018: 5) [19] revealed that based on the results of the correlation test of abdominal muscle strength (abdominal) with smash accuracy, a significant value of 0.000, 0.05 was obtained or r_{count} 0,810 > r_{table} 0,404. This means that there is a relationship between abdominal muscle strength and smash accuracy in volleyball. In addition to the strength of the arm muscles (upper determinant) the results of the correlation test of arm muscle power with the accuracy of the smash obtained a significant value of 0.000 > 0.05 or r_{count} 0,718 > r_{table} 0,404. This means that there is a relationship between arm muscle power and smash accuracy in volleyball.

5. Explosive Power

Explosive power of leg muscles is one of the components of physical condition that must be possessed by a volleyball athlete. Muscle power can be defined as the ability of a group of muscles to work simultaneously in a very quick time. Juvier in (Qhausar, 2019:78) [11] argues that leg muscle explosive power is the ability to perform quickly or one of the elements of material ability that is much needed in sports, especially in sports that have jumps, throws, pushes, and sprints. Leg explosive power is the ability of muscles to overcome loads or resistance with a very high rate of contraction.

Based on the results of the study of 6 athletes who took the vertical jump test, namely 6 athletes categorized as less, with a minimum score of 27, a maximum score of 43 and an average score of 37.33. The average explosive power (power) possessed by the women's volleyball PORPROV athletes in Banyumas Regency is 37.33 with a low category. These results indicate that the explosive power of the leg muscles of the athletes is still very lacking and needs to be improved again with various adequate programs to increase the explosive power of the leg muscles. In volleyball, the explosive power of the leg muscles has a large enough role to support the smash technique when attacking, where the smash technique in volleyball is one of the weapons or attacks that pulverize the opponent so that the team can get points.

The importance of muscle explosive power in volleyball has been revealed by (Chandra & Mariati, 2020: 104-105) [3] in the results of his research which said that based on the results of the correlation analysis on limb muscle explosive power with volleyball smash ability, the coefficient r = 0.745 so that the contribution was obtained by 57%. Thus, there is a significant contribution between explosive leg muscles and smash ability in male volleyball athletes from Padang Adios.

6. Agility

Agility itself means the skill to change the direction of movement or body part suddenly. Agility involves a greater emphasis on deceleration and once in a while with reactive acceleration, changes in direction and speed according the Ministry of Youth and Sports (2007:38), In addition Greg Gatz (2009:114) in (Wardani *et al*., 2020:28) [18] also defines agility as a skill to react to situations quickly and initiate coordination quickly and stop to keep the game under control.

Based on the results of the research of 6 athletes who took the shuttle run test, namely 6 athletes who were categorized as perfect, where the test results of each athlete were above the predetermined average. The minimum score is 12.95, the maximum score is 13.71 and the average score is 13.71. From the results, the average agility of the women's volleyball PORPROV athletes in Banyumas Regency is 13.71 with a perfect category. These results indicate that the coordination ability of the athletes is very good, it can be seen from the test results of each athlete who is in the perfect category. With the test results that have been obtained, the coach must be able to maintain it even if it can be improved again, then it is increased again with a supportive and adequate training program.

The agility component has a relationship with one of the techniques in volleyball, namely "Dig". Dig itself has the

meaning of defensive skills in overcoming attacks from opponents by using hands in an effort to save the ball so it doesn't fall on the ground and it's not easy for opponents to get points. This relationship has been suggested by (Wardani *et al*., 2020:29) [18] in the results of her research which discusses the relationship between agility and the results of dig ability in female athletes of the Fortius volleyball club. These results are from the correlation coefficient test. It can be seen that the value of $^{t}_{count}$ = 4,687 is more than $^{t}_{table}$ = 2,048 which means ry_2 = 0,663 signicifant. So it can be concluded that there is a positive relationship between agility and dig ability results which are supported by research data. The coefficient of determination of eye, hand and foot coordination with the results of the dig ability = 0.663, this means that 43.96% of the dig ability results are influenced by agility.

7. Endurance

Endurance is the state or condition of the body being able to work for a long time, without experiencing excessive fatigue after completing the work. Lumintuarso (2007:65) in (Alpra Tamara & Nurrochmah, 2017:265) states that endurance is the ability to carry out activities for a long time without significant fatigue. Meanwhile, another opinion also states that endurance is the ability of an athlete to carry out long activities with high intensity in the body's muscle groups. Irianto, *et al* (2009:58) in (Alpra Tamara & Nurrochmah, 2017:265) [1].

Based on the results of the study of 6 athletes who took the 1600 meter running test, 2 athletes are under fair category, 2 athletes are categorized as poor and 2 athletes are categorized as very poor. The minimum score is 10.17, the maximum score is 12.17 and the average score is 11.15. From the results, the average agility possessed by the women's volleyball PORPROV athletes in Banyumas Regency was 11.15 with a poor category. These results show that the endurance abilities of the athletes are still far from good, it can be seen from the test results of each athlete who is the highest in the sufficient category and none is in the good or very good category. With the test results that have been obtained, the coach must be able to increase the athlete's endurance again with an adequate training program.

Salunta & Yendrizal (2019:260-261) [13] stated that with the endurance conditions as obtained in the test results, of course, athletes do not have the ability to overcome fatigue caused by physical workload for a relatively long time. Athletes who have low endurance abilities certainly affect the work of heart, lung and blood circulation throughout the body to be disturbed. Therefore, athletes train even harder so that this endurance ability can increase. Athletes can perform exercises such as long-distance running (marathon), long-distance swimming and cycling, and jogging for longer periods of time.

Relevance of physical condition towards team performance

Based on the results and discussion of the physical conditions, each component of the physical condition is closely related to each other, where each component of the physical condition that has been described has an influence on the team's performance during matches. The better the overall physical condition of the team members the more satisfactory the team could retrieve on every performance during matches, but on the contrary, if the physical condition gets worse, it will have an impact on the team's performance during matches resulting in unsatisfactory conclusion. Of the 7 components of physical condition studied by researchers related to agility, flexibility, coordination, abdominal strength and upper determinant strength, leg muscle explosive power, speed and endurance. There are still some components that are far from good and this will greatly affect the team's performance during the match.

In the flexibility component, the average results obtained fall into the poor category. This will greatly affect the team's performance during matches where the flexibility component has a significant contribution to the smash technique which is one of the attack techniques against the opponent in order to get points. In addition, the coordination component also got an average result in the fair category. This also affects the team's performance during matches, where the coordination factor in team performance affects the up and down passing technique, serve and smash which are the basic techniques in volleyball. Apart from the technical aspect, coordination in a volleyball team is also very necessary between in order to build team work during the match.

The other component that is still far from the good category is leg muscle explosive power, where the average results obtained fall into the poor category. Even though the explosive power of the leg muscles on the performance of athletes and teams is very influential, especially on the smash technique when carrying out an opponent's attack. If the explosive power of the leg muscles produced by the athlete who has the role of smashing is low, then the results of the smash performed will also be less optimal. And finally on the endurance component, where in this endurance component the average results obtained fall into the poor category. Whereas the components of the physical condition of endurance also have a big influence on the performance of a volleyball team. Endurance is the ability to overcome fatigue caused by physical workload in a relatively long time. If the endurance is still below the predetermined average, then the team's performance will also be much worse and not as expected.

Conclusion

Based on the results of the research and discussion above, it can be concluded that each component of the physical condition of the women's volleyball PORPROV athletes in Banyumas Regency is as follows:

1. The average speed of 6 athletes is 5.37 and is in the perfect category.
2. The result of the average flexibility of 6 athletes is 15.26 and is in the poor category.
3. The result of the average coordination of 6 athletes 20.16 and is in the fair category.
4. The average result of abdominal strength (abdominal muscles) from 6 athletes is 34.33 which is in the good category. And the average upper determinant strength (arm muscles) of 6 athletes is 20.83 which is in the good category.
5. 5. The average explosive power of 6 athletes is 37.33 and it is in poor category.
6. The average agility result of 6 athletes is 13.71 which is in the perfect category.

7. The average endurance result of 6 athletes is 11.15 which is included in the poor category.

From the average results above, there are several components that fall into the category of insufficient and sufficient so that it will affect the techniques in volleyball games such as smash, serve, dig techniques which will be very helpful in team performance during matches. As a suggestion from the researcher, it would be better if the results of this study became one of the evaluation materials and improving the physical condition of the athletes for the next stage. So that the physical condition of the athletes will always be maintained and have a positive impact on team performance when competing.

Appreciation words
I would like to express my deepest gratitude to those who have helped carry out the research from the preparation stage to the final stage, especially to the female volleyball athletes in Banyumas Regency, lecturers and students who helped during data collection or physical condition tests, supervisors, and friends. -close friends who have helped and provided advice.

References

1. Alpra Tamara S, Nurrochmah S. Profil Kondisi Fisik Unsur Daya Tahan Jantung Paru-Paru Peserta Kegiatan Esktrakulikuler Bola Basket Dan Bola Voli Di SMA Negeri 1 Kepajen Kabupaten Malang. Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia. 2017;1(2):262-270. http://journal2.um.ac.id/index.php/jpj
2. Anggara A, Firdaus K. Tingkat Kondisi Fisik Atlet Bolavoli Putra Padang Adios Kota Padang. Jurnal Pendidikan Dan Olahraga. 2020;3(5):10.
3. Chandra B, Mariati S. Daya Ledak Otot Tungkai Dan Kelentukan Otot Pinggang Memberikan Kontribusi Terhadap kemampuas Smash Bola Voli. Jurnal Patriot. 2020;2(1):96-110.
4. Dona Merlin Susanto M, Suwirman, Heru Syarli Lesmana. Kondisi Fisik Atlet Pencak Silat. Jurnal Patriot. 2020;2(2018):692-704.
5. Fakhi A syakad, Barlian E. Kontribusi kecepatan reaksi dan kekuatan otot langan terhadap kemampuan pukulan backhand tenis lapangan. Jurnal Performa. 2019;4(3).
6. Hribernik M, Keš E, Umek A, Kos A. Sensor Based Agility Assessment in Sport. Procedia Computer Science. 2021;187:440-446. https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.04.082
7. Lesmana HS, Broto EP. Profil Glukosa Darah Sebelum, Setelah Latihan Fisik Submaksimal dan Selelah Fase Pemulihan Pada Mahasiswa FIK UNP. Media Ilmu Keolahragaan Indonesia. 2019;8(2):44-48. https://doi.org/10.15294/miki.v8i2.12726
8. Maizan I, Umar. Profil Kondisi Fisik Atlet Bolavoli Padang Adios Club. Performa Olahraga, 2020;5(1):39-47.
9. Mardela R, Syukri A. Hubungan Daya Ledak Otot Tungkai Dan Koordinasi Mata-Tangan Dengan Kemampuan Jump Service Atlet Bolavoli Putra Tim Universitas Negeri Padang. Jurnal Performa Olahraga. 2016;3(1):28-47.
10. Prima P, Kartiko DC. Survei kondisi fisik atlet pada berbagai cabang olahraga Pera Prima*, Dwi Cahyo Kartiko. Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan. 2021;9:161-170.
11. Qhausar I. Hubungan Daya Ledak Otot Tungkai dan Otot Lengan Terhadap Ketepatan Smash Pemain Bola Voli Puteri. 2019;2(1):78-82.
12. Sahril S, Sukirno S. Kekuatan Otot Lengan Dan Kelentukan Togok Dengan Hasil Smash Semi Dalam Permainan Bola Voli Pada Siswa Putra Kelas X Sekolah Menengah Atas. Altius : Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan. 2019;6(2):178-188. https://doi.org/10.36706/altius.v6i2.8104
13. Salunta H, Yendrizal. Tinjauan Kondisi Fisik Atlet Bolavoli. Jurnal Patriot. 2019;1(3):254-262.
14. Saputra N, Aziz I. Tinjauan Tingkat Kondisi Fisik Pemain Bolavoli Putra SMA 2 Pariaman. Jurnal Performa Olahraga. 2020;5(1):46-55.
15. Sari YBC, Guntur G. Pengaruh metode latihan dan koordinasi mata-tangan terhadap hasil keterampilan servis atas bola voli. Jurnal Keolahragaan. 2017;5(1):100. https://doi.org/10.21831/jk.v5i1.12773
16. Setiawan Y, Sodikoen I, Syahara S. Kontribusi Kekuatan Otot Tungkai terhadap Kemampuan Dollyo Chagi Atlet Putera Tae Kwon Do di BTTC Kabupaten Rokan Hulu. Performa Olahraga. 2018;3(01):15-20.
17. Sukirno AA. Hubungan Koordinasi Mata - Tangan Dengan Hasil Passing Atas Pada Permainan Bola Voli Putra SMA NEGERI 15. Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan. 2011;6:42-46.
18. Wardani R, Apriyanto T, Novitaria Marani I. Hubungan Koordinasi Mata Tangan, Kaki Dan Kelincahan Terhadap Kemampuan Dig Pada Atlet Bola Voli Putri Fortius. Jurnal Ilmiah Sport Coaching and Education. 2020;4(1):23-31. https://doi.org/10.21009/jsce.04104
19. Wima Atmaja F, Himawanto W, Setiawan I. Hubungan Antara Kekuatan Otot Perut, Power Otot Lengan, Dan Kelentukan Togok Dengan Hasil Ketepatan Smash Bola Voli Pada Siswa Putra Kelas IX SMPN 3 Grogol Kediri Tahun 2017-2018. Artikel Skripsi, 2018, 2-7.
20. Yenes R, Leowanda D. Latihan Plyometrik Front Jump dan Side Jump Tehadap Daya Ledak Otot Tungkai Atlet Bola Voli Perbedaan Pengaruh Differences In The Effect Of Plyometric Exercise Front Jump And Side Jump Against The Explosion Of Limbs In The Volleyball. Jurnal Performa Olahraga, 2019, 4.

Volume 6 Issue 5 (2022) Pages 4967-4981
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Upaya Guru dalam Menstimulasi Perkembangan Motorik Kasar pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas

Ummu Hanifah Nur Rozzaq[1]✉, Panggung Sutapa[2]
Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia(1)
Pendidikan Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia(2)
DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.2777

Abstrak
Penurunan pencapaian aspek perkembangan motorik kasar anak akibat kegiatan PJJ sehingga perlunya dilakukan pembelajaran tatap muka terbatas. Oleh karena itu, strategi pembelajaran guru menjadi penting untuk mengoptimalkan pembelajaran dan perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya guru dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar anak pada pembelajaran tatap muka terbatas. Merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian dilakukan di Lembaga PAUD Kabupaten Sleman Yogyakarta dengan jumlah sampel penelitian sebanyak 6 informan (guru). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menggambarkan bahwa upaya yang dilakukan guru dapat dilaksanakan secara efektif dengan menggunakan metode ceramah dan praktik langsung, memanfaatkan dan memodifikasi media yang ada, memanfaatkan waktu yang sangat terbatas meskipun pelaksanaannya berbeda-beda sesuai dengan kondisi dan kebutuhan anak sehingga perkembangan aspek motorik kasar tetap dapat terstimulasi dengan baik.
Kata Kunci: *upaya guru; perkembangan motorik kasar; pembelajaran tatap muka terbatas.*

Abstract
The decrease in the achievement of the gross motor development aspect of children and the ineffectiveness of PJJ activities so that the need for face-to-face learning is limited. Therefore, teacher learning strategies are important to optimize children's learning and development. This study aims to determine the teacher's efforts in stimulating children's gross motor development in limited face-to-face learning. This research is a qualitative research with descriptive method. The research was conducted at the PAUD Institute, Sleman Regency, Yogyakarta with a total sample of 6 informants (teachers). Data collection techniques using observation, interviews, and documentation. Data analysis used is data collection, data reduction, data presentation and conclusion drawing. The results illustrate that the teacher's efforts or strategies could be implemented effectively by using the lecture method and direct practice, utilizing and modifying existing media, utilizing a very limited time even though the implementation varies according to the conditions and needs of children so that the development of gross motor aspects can still be well stimulated.
Keywords: *teacher's efforts; gross motor development; limited face-to-face learning.*

Copyright (c) 2022 Ummu Hanifah Nur Rozzaq & Panggung Sutapa

✉ Corresponding author :
Email Address : ummuhanifah34@gmail.com (Yogyakarta, Indonesia)
Received 27 March 2022, Accepted 7 July 2022, Published 12 July 2022

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.2777

Pendahuluan

Pandemi Covid-19 masih menjadi isu yang ramai dibahas. Hadirnya virus Covid-19 membawa dampak yang signifikan pada seluruh sektor kehidupan manusia tanpa terkecuali pada sektor pendidikan. Hal ini berdampak pada sistem pendidikan di Indonesia yang menghentikan kegiatan pembelajaran tatap muka beralih menjadi sistem *online* atau daring sesuai dengan surat edaran dari Kemendikbud No. 4 tahun 2020. Hampir dua tahun lembaga-lembaga pendidikan harus melakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) secara *online* atau daring tanpa terkecuali pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pembelajaran di PAUD tentunya tidak berjalan mulus karena peralihan secara mendadak dari tatap muka menjadi pembelajaran secara *online* atau daring. Hal tersebut menyebabkan pendidik PAUD terkendala dalam menerapkan Pembelajaran Jarak Jauh saat pandemi Covid-19 yang berakibat kegiatan belajar mengajar dirasa tidak mencapai tujuan yang diharapkan secara optimal (Agustin et al., 2020).

Berdasarkan hasil penelitian Agustin et al. (2020) kendala yang menyertai Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) diantaranya mencakup berbagai indikator yaitu : (1) indikator kendala komunikasi, (2) indikator kendala metode pembelajaran, (3) indikator kendala materi, dan (4) indikator kendala biaya dan penggunaan teknologi. Dari hasil penelitian tersebut, persentase paling tinggi terlihat dari indikator materi pembelajaran dimana guru memiliki kendala ketika menentukan kegiatan yang tepat. Dalam penelitian Rasmitadila et al. (2020) juga menyebutkan bahwa kendala proses Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) adalah strategi pembelajaran yang kurang menarik dan bervariatif sehingga mempengaruhi keterlibatan anak dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan tidak optimalnya proses pembelajaran.

Dari berbagai kendala yang didapatkan pada saat proses Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) mempengaruhi pengoptimalan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Terkhusus pada aspek perkembangan motorik kasar dikarenakan berbagai kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang sebagian besar hanya menstimulasi aspek kognitif, bahasa, seni dan motorik halus anak (Nasution & Sutapa, 2020). Hal ini dikarenakan terbatasnya pengelolaan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) oleh guru.

Sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) memberikan pengaruh negatif terhadap pencapaian perkembangan anak usia dini di TK (Wulandari & Purwanta, 2020). Pencapaian perkembangan anak usia dini cenderung mengalami penurunan akibat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) khususnya pada aspek sosial emosional dan aspek motorik kasar dimana kedua aspek ini mengalami penurunan paling besar dibandingkan aspek yang lain (Wulandari & Purwanta, 2020). Penurunan ini disebabkan karena kurang variatifnya media pembelajaran dan terbatasnya metode pembelajaran yang digunakan saat proses Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Media Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) secara *online* atau daring sangat terbatas hanya melalui aplikasi *WhatsApp, Video Call, Youtube*, serta metode pembelajaran hanya sebatas metode ceramah, penugasan, diskusi dan minimnya praktek langsung yang dilakukan anak (Andini et al., 2021; Nasution & Sutapa, 2020; Yahya Putra, 2020) Padahal keterampilan motorik khususnya keterampilan motorik kasar tidak hanya cukup dengan mengandalkan metode ceramah dan diskusi melainkan lebih banyak mempraktikkan kegiatan-kegiatan secara langsung. Hal ini didukung oleh (Clark & Metcalfe, 2002) yang menyatakan bahwa keterampilan motorik tidak hanya berkunjung sebagai hadiah ulang tahun namun keterampilan itu harus dipelihara, dipromosikan dan dipraktikkan.

Hasil penelitian Ismawati et al. (2021) menunjukkan selama pembelajaran daring perkembangan fisik motorik anak kurang efektif dikarenakan banyak orangtua yang melarang anak untuk beraktivitas dan bermain di luar rumah. Hasil penelitian Yahya Putra (2020) juga menyatakan bahwa orang tua anak lambat merespons grup dimana orang tua memiliki kesibukan pada pekerjaan masing-masing. Oleh karena itu, tidak semua orang tua dapat merespons cepat dalam pembelajaran. Keterbatasan kuota dan jaringan internet yang

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

dimiliki orangtua untuk mengakses pembelajaran secara *online* atau daring menggunakan *platform* yang mengharuskan mengakses internet menjadi penyebabnya (Agustin et al., 2020; Yahya Putra, 2020).

Terlepas dari berbagai kendala dan dampak dari Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) secara *online* atau daring, penerapan pembelajaran tatap muka terbatas merupakan langkah awal untuk memperbaiki berbagai kendala dan dampak tersebut (Tanuwijaya & Tambunan, 2021). Untuk mengatasi *learning loss*, pemerintah mengeluarkan kebijakan pembelajaran tatap muka terbatas yaitu melalui Surat Keputusan Bersama (SKB) empat menteri yang memperbolehkan lembaga pendidikan menjalankan pembelajaran tatap muka terbatas dengan prosedur ketat sesuai standar protokol kesehatan (Kemendikbud, 2021). Selain itu, pemerintah melakukan program vaksin yang telah dilakukan diberbagai daerah di seluruh Indonesia untuk menekan laju penyebaran virus Covid-19. Program vaksin yang menargetkan seluruh warga Indonesia diharapkan mampu memudahkan segala sektor untuk berkembang lebih baik lagi tanpa terkecuali pada sektor pendidikan. Hal ini menjadi nafas lega pendidik PAUD untuk bisa mengoptimalkan kembali pembelajaran yang sempat membuat berbagai aspek perkembangan anak khususnya aspek perkembangan motorik kasar menurun.

Penurunan pencapaian aspek perkembangan motorik kasar anak usia dini dan kurang efektifnya kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) secara *online* atau daring, guru dapat mengikuti langkah awal pemerintah untuk mengoptimalkan kembali pembelajaran dengan melakukan pembelajaran tatap muka terbatas. Hal ini menjadi penting dilakukan karena proses pembelajaran anak usia dini masih membutuhkan bimbingan guru secara langsung (Wulandari & Purwanta, 2020). Selain itu, dengan melakukan pembelajaran tatap muka menjadikan guru lebih mudah memberikan instruksi kepada anak secara langsung terkait berbagai aktivitas pembelajaran. Anak akan lebih mudah memahami guru sehingga membuat aspek perkembangan anak berkembang lebih optimal. Hal ini didukung dengan bukti capaian peserta didik yang maksimal apabila dilakukan optimalisasi sekolah tatap muka dengan mengutamakan keseimbangan pertumbuhan dan perkembangan serta keefektifan penyampaian materi pembelajaran (Meriana & Tambunan, 2021).

Kegiatan tatap muka antara guru dan anak dapat turut mengembangkan motivasi belajar pada anak karena dunia anak merupakan dunia bermain yang cenderung melibatkan interaksi langsung, tatap muka langsung dan terlibat dalam berbagai kegiatan (Hardiyanti et al., 2022). Pembelajaran tatap muka terbatas dapat membantu guru untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menyelenggarakan pembelajaran yang baik selama ataupun setelah masa pandemi Covid-19 agar tidak terjadi lagi penurunan capaian perkembangan anak usia dini.

Motorik kasar merupakan aktivitas secara fisik yang melibatkan seluruh otot-otot besar pada tubuh atau sebagian yang ada di dalam tubuh ataupun seluruh tubuh (Septiana & Widiastuti, 2019). Terdapat berbagai unsur yang ada di dalam keterampilan motorik kasar seperti ketahanan, kekuatan, kecepatan, kelincahan, fleksibilitas, koordinasi, dan keseimbangan (Fitri & Imansari, 2020).

Berdasarkan penelitian Asmuddin et al. (2022) pengembangan motorik kasar anak usia dini dapat membantu pertumbuhan fisik, meningkatkan keseimbangan tubuh, melatih kelenturan, kecepatan dan kelincahan, melatih koordinasi mata, tangan dan kaki serta membantu perkembangan kemampuan melompat dengan satu kaki. Lebih lanjut, (Fitri & Imansari, 2020) menjelaskan bahwa kemampuan motorik khususnya anak harus dioptimalkan dengan baik karena peningkatan keterampilan motorik anak akan meningkatkan kemampuan fisik, sosial emosional dan kognitif anak. Berbagai aspek keterampilan motorik menjadi alasan pentingnya menstimulasi keterampilan motorik kasar anak usia dini terlebih pada saat kondisi pandemi menjadi tantangan bagi pendidik.

Strategi pembelajaran menjadi penting untuk ditingkatkan dalam pembelajaran motorik kasar anak usia dini dikarenakan berbagai metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang dinilai kurang relevan sehingga menyebabkan penurunan kemampuan motorik kasar. Oleh

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.2777

karena itu, tujuan dari penulisan artikel ini untuk mengetahui variasi bentuk-bentuk upaya dan strategi pembelajaran yang dilakukan guru PAUD untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak yang telah mengalami penurunan melalui kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas.

Metodologi

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Metode ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan, metode, media, dan bentuk upaya serta strategi pembelajaran yang dilakukan guru PAUD untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dimana peneliti memilih informan yang sesuai dengan topik penelitian sehingga dapat menjawab permasalahan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di TK Amal Insani Yogyakarta pada bulan November 2021. Lokasi penelitian dipilih dikarenakan mempunyai permasalahan penelitian yang sama dengan topik penelitian. Sekolah tersebut juga sudah menerapkan pembelajaran tatap muka terbatas sehingga peneliti meyakini bahwa sekolah tersebut mampu menjawab permasalahan penelitian. Adapun informan penelitian adalah guru TK Amal Insani Yogyakarta yang berjumlah enam orang meliputi guru TK kelas A (anak usia 4-5 tahun) berjumlah tiga orang dan guru TK kelas B (anak usia 5-6 tahun) berjumlah tiga orang.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengamati secara langsung pelaksanaan, metode, dan media yang digunakan dalam pembelajaran motorik kasar pada pembelajaran tatap muka terbatas. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur dimana peneliti dapat menanyakan pertanyaan sesuai dengan pedoman wawancara yang bersifat fleksibel dan menggali informasi secara mendalam mengenai topik penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto yang dapat memperkuat hasil penelitian.

Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan teknik analisis data secara kualitatif interaktif menggunakan model Miles dan Huberman (Miles et al., 2014). Analisis data dilakukan dengan menggunakan empat tahapan kegiatan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Pada tahap pertama yaitu tahap pengumpulan data peneliti membuat pedoman wawancara, menganalisis sumber referensi, dan mewawancarai informan penelitian. Reduksi data dalam penelitian ini dilakukan dengan meringkas, memilih dan memfokuskan pada hal-hal pokok penelitian yang dapat memberikan informasi mengenai topik penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi sesuai dengan hasil wawancara yang telah dilakukan kemudian dianalisis. Tahap terakhir yaitu penarikan kesimpulan dimana peneliti menarik kesimpulan tentang bentuk upaya dan strategi pembelajaran yang dilakukan guru PAUD untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas. Adapun tahapan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat dilihat pada Gambar 1.

Gambar 1. Tahapan Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran tatap muka terbatas merupakan langkah awal yang baik untuk memperbaiki proses pembelajaran daring yang mengalami banyak kendala dan dampak yang dirasakan pendidik maupun peserta didik. Banyaknya aspek perkembangan yang mengalami penurunan mengakibatkan proses perkembangan anak telambat khususnya pada aspek

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

perkembangan motorik kasar. Aspek perkembangan motorik kasar anak menjadi perkembangan mendasar yang dibutuhkan anak untuk proses tumbuh kembang selanjutnya (Sumiyati, 2018). Dengan demikian guru perlu membentuk upaya atau strategi dalam menstimulasi aspek perkembangan motorik kasar pada pembelajaran tatap muka terbatas agar aspek tersebut dapat meningkat (Nurhudaya et al., 2019).

Penelitian ini mengulas dan memaparkan informasi mengenai upaya guru dalam menstimulasi aspek perkembangan motorik kasar yang dilakukan pada enam guru di TK Amal Insani Yogyakarta yang menerapkan PTMT. Upaya tersebut dapat dilihat melalui pelaksanaan, metode, media yang digunakan dan strategi yang dilakukan oleh guru pada saat pembelajaran tatap muka terbatas.

Pelaksanaan Pembelajaran Motorik Kasar pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas

Pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas di TK Amal Insani berbeda-beda di setiap kelasnya. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada masing-masing guru dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) dilaksanakan menggunakan sistem *shift* atau dilakukan secara bergilir sesuai dengan jadwal yang sudah disepakati oleh segenap warga sekolah. Pembagian *shift* PTMT dilakukan bertujuan untuk menghindari banyaknya kapasitas orang di sekolah.

Tabel 1. Hasil Wawancara Mengenai Pelaksanaan PTMT

Pertanyaan	Inisial	Jawaban
Bagaimana pelaksanaan PTMT di kelas Ibu?	DA	Saya mengajar di kelas TK A3. Untuk pembelajaran tatap muka terbatas kelas saya mendapat kelas yang terbagi oleh sistem *shift* sehingga masuk kelas hanya tiga kali dalam seminggu yaitu hari Senin, Selasa dan Kamis saja. Selain hari itu saya melangsungkan pembelajaran melalui sistem daring.
	AH	Saya mengampu kelas TK A2. Kelas saya terbagi menjadi tiga hari untuk masuk ke sekolah. Kebetulan mendapat kelas yang menggunakan sistem *shift* sehingga masuk sekolah hanya pada hari Selasa, Kamis dan Jum'at saja. Selebihnya kelas saya melangsungkan pembelajaran melalui sistem daring dari rumah.
	YN	Saya mengajar di kelas TK A1. Saya mendapat kelas yang masuk setiap hari mulai dari hari Senin sampai Jum'at. Tidak ada sistem daring di kelas saya, semua pembelajaran berlangsung disekolah.
	HN	Saya mengampu kelas TK B2. Saya mendapat jatah kelas yang masuk dalam sistem *shift* dimana kelas saya masuk pada hari Senin, Rabu dan Jum'at. Selain hari itu, kelas saya melakukan pembelajaran secara daring.
	NK	Saya mengajar di kelas TK B3. Kelas saya termasuk dalam sistem *shift* yang terbagi dalam tiga hari untuk PTMT yaitu masuk sekolah pada hari Senin, Rabu dan Jum'at. Untuk hari Selasa dan Kamis pembelajaran berlangsung secara daring.
	KR	Saya mengajar di kelas TK B1. Saya mendapat kelas yang masuk setiap hari mulai dari hari Senin sampai Jum'at. Pembelajaran di kelas saya berlangsung secara penuh di sekolah tanpa sistem daring.

Perbedaan pelaksanaan setiap rombongan belajar dapat dilihat pada Tabel 1 hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti kepada guru. Adapun pembagian *shift* adalah kelas A (4 kelas) masuk sekolah dengan jadwal hari Senin, Selasa, Kamis dan Jum'at dimana hari Jum'at hanya terdapat satu kelas saja yang masuk ke sekolah serta hari Senin terdapat dua kelas yang masuk sekolah untuk PTMT. Selain hari tersebut, pembelajaran dilakukan secara daring. Namun, terdapat satu kelas yang masuk setiap hari yakni dari hari Senin sampai hari Jum'at. Kelas B (tiga kelas) dengan jadwal masuk sekolah hari Senin, Rabu dan Jum'at dimana selain hari tersebut pembelajaran dilakukan secara daring. Namun, terdapat satu kelas yang

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.2777

masuk setiap hari seperti jadwal kelas A. Kelas yang masuk setiap hari baik kelas A dan B telah disepakati oleh pihak sekolah dan orangtua. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemberlakuan sistem *shift* dilakukan atas persetujuan pihak orangtua dan pihak sekolah.

Tabel 2. Hasil Wawancara Mengenai Pelaksanaan Pembelajaran Motorik Kasar

Pertanyaan	Inisial	Jawaban
Bagaimana pelaksanaan pembelajaran motorik kasar di kelas Ibu?	DA	Karena saya mendapat kelas dengan jatah sistem *shift* maka saya sedikit kesulitan dengan waktu. Karena selain pembagian hari terdapat pembagian waktu yaitu 1,5 jam dengan dua *shift* kemudian dalam waktu tersebut dibagi menjadi dua kegiatan yaitu kegiatan pembelajaran dan ngaji ummi. Jadi pembelajaran motorik kasar hanya saya selipkan diberbagai kegiatan atau istilahnya numpang di kegiatan tertentu misalnya lari zigzag sebelum masuk kelas, menyanyi sambal bergerak badannya, dan terkadang anak saat jam pergantian *shift* saya izinkan main sesekali pada permainan outdoor. Karena TK A ini fokus pada pembiasaan, penyesuaian diri anak dan kognitif pada anak.
	AH	Pembelajaran motorik kasar tidak saya lakukan secara penuh pada satu kegiatan karena kelas saya mendapat sistem *shift* dimana sistem tersebut memiliki waktu 1,5 jam yang 45 menit untuk pembelajaran dan 45 menit untuk pembelajaran metode ummi. Kegiatan saya selipkan biasanya saat masuk kelas seperti lari zigzag, melompat, dan menyanyi sambal bergerak. Soalnya fokus TK A itu untuk aspek perkembangan sosial emosional dimana anak dibuat nyaman bersekolah, menyesuaikan dengan teman dan lingkungan sekolah.
	YN	Kalau saya biasanya ada hari dimana terdapat satu permainan untuk mengembangkan motorik kasar itu. Pelaksanaanya biasanya di dalam kelas karena PTMT ini tidak diperbolehkan main di luar terlalu lama. Kelas saya lebih leluasa karena punya waktu yang banyak hanya saja memang tetap ada *shift* metode ummi tetapi kan tidak setiap hari. Nah biasanya saya lakukan ketika pembelajaran penuh di kelas seperti bermain engklek, permainan lompat tali, lempar tangkap bola dan yang terpenting sesuai indikator yang ingin dicapai saat tema itu.
	HN	Kebetulan kelas saya mendapati sistem *shift* dimana diberi waktu 1,5 jam setiap *shift* kemudian dibagi lagi menjadi 45 menit untuk pembelajaran dan 45 menit untuk metode ummi. Biasanya pelaksanaan motorik kasar itu sebelum pembelajaran dimulai karena tidak bisa dilakukan saat pembelajaran karena pembelajaran biasanya fokus pada aspek kognitif, sosial emosional, seni, motorik halus, baca tulis. Dan TK B membutuhkan itu untuk kesiapan anak masuk SD. Pelaksanaannya menyesuaikan indikator yang ingin dicapai seperti menyanyi sambal bergerak, melompat.
	NK	Kelas saya mendapat kelas sistem *shift* hari dan terdapat sistem *shift* waktu yakni diberi waktu 1,5 jam setiap harinya yang terbagi menjadi 45 menit pembelajaran di kelas dan 45 menit untuk pembelajaran metode ummi. Pelaksanaan pembelajaran motorik kasar di kelas diselipkan pada kegiatan pembelajaran seperti melompat zigzag, menyanyi sambal menari dan menirukan gerakan binatang.
	KR	Kelas saya tetap menggunakan *shift* jam dimana ada anak yang mengikuti metode ummi dan pembelajaran namun saya melakukan kegiatan motorik kasar pada hari saat tidak ada metode ummi. Saya memiliki waktu yang cukup sehingga pelaksanaan kegiatan motorik kasar dapat saya lakukan pada satu kegiatan bermain misalnya bermain engklek, merangkak, melompat, senam sederhana dan bermain lempar tangkap bola.

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan sebagaimana pada tabel 1, dalam pembagian *shift* hari terdapat pembagian *shift* jam dalam pelaksanaannya. Pada sistem *shift* hanya diberi waktu 1,5 jam dimana 45 menit untuk pembelajaran dan 45 menit untuk pembelajaran metode ummi (program unggulan sekolah). Hal tersebut membuat guru memiliki waktu sangat sedikit untuk melakukan pembelajaran khususnya pada aspek motorik kasar tidak secara penuh diberikan dalam satu kegiatan pada kelas yang memiliki sistem *shift*. Pada kelas yang memiliki sistem *shift* aspek motorik kasar lebih banyak diselipkan pada kegiatan insidental sesuai dengan indikator yang dicapai sesuai usia anak seperti *ice breaking,* lompat zig-zag saat masuk kelas, menirukan gerakan binatang, menggunakan media balok untuk membuat permainan dan menyanyi sambal bergerak.

Berbeda dengan kelas yang memiliki sistem pembelajaran penuh dalam satu minggu. Pembagian *shift* jam tetap ada untuk metode ummi namun tidak begitu menganggu kelas. Kelas dapat melangsungkan kegiatan motorik kasar melalui satu kegiatan bermain yang berguna untuk meningkatkan aspek tersebut. Kegiatan tersebut meliputi permainan engklek, *ice breaking* permainan, permainan modifikasi, permainan lompat tali, permainan papan titian menggunakan balok dan senam sederhana. Perbedaan pelaksanaan pembelajaran motorik kasar dapat dilihat pada Tabel 2 hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru dan gambar 2, kegiatan anak bermain Engklek.

Gambar 2. Anak melakukan kegiatan permainan Engklek

Dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran motorik kasar tetap dilaksanakan meskipun terkendala waktu yang sangat sedikit mengingat aspek tersebut menjadi dasar anak untuk berkembang pada aspek lainnya. Guru berusaha mengoptimalkan kegiatan tersebut dengan menyelipkan kegiatan yang dapat menstimulasi aspek motorik kasar. Melalui berbagai kegiatan yang sudah dilakukan guru dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar anak seperti kegiatan senam, melempar menangkap bola, lari zigzag, *ice breaking* gerak, meniru gaya binatang, menyanyi sambil bergerak, permainan lompat tali, permainan papan titian dan permainan engklek (Hanifah & Amaliah, 2018; Pratiwi & Kristanto, 2015; Sumiyati, 2018).

Media yang digunakan dalam Pembelajaran Motorik kasar pada PTMT

Stimulasi yang dapat dilakukan untuk memaksimalkan motorik kasar anak adalah dengan menggunakan media. Media atau alat peraga merupakan komponen penting dalam menunjang pembelajaran. Salah satu yang fungsi media adalah fungsi atensi dimana fungsi ini digunakan untuk menarik perhatian anak. Misalnya saat melatih keseimbangan, guru memberikan media permainan engklek untuk menunjang indikator tersebut. Media Engklek disajikan pada gambar 3. Melalui media tersebut, anak juga dapat memahami konsep

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.2777

keseimbangan dan dapat meningkatkan minat anak dalam belajar (Sumiyati, 2018). Media yang digunakan guru dapat dilihat pada Tabel 4 hasil wawancara peneliti dengan guru.

Tabel 4. Hasil Wawancara Mengenai Media yang digunakan

Pertanyaan	Inisial	Jawaban
Media apa yang digunakan Ibu dalam menstimulasi aspek perkembangan motorik kasar pada pembelajaran PTMT?	DA	Saya menggunakan media yang ada di sekitar kelas saya saja. Tergantung juga pada indikator yang ingin saya dicapai sesuai usia anak. Karena kelas saya berada di dekat permainan *outdoor* maka saya dapat menggunakan permainan itu. Selain itu biasanya saya membuat bola dari kertas yg diremas dan dibentuk bola untuk indikator melempar dan menangkap bola.
	AH	Saya biasanya menggunakan media yang tersedia di sekolah. Jika tidak ada ya se kreativitas saya membuat permainan seperti saat indikator lempar tangkap bola saya membuat bola dari remasan kertas. Lalu ketika indikator lari zigzag biasanya saya menggunakan media balok.
	YN	Saya menggunakan media yang ada saja di sekolah misalnya media engklek, bola, balok ataupun tali yang saya rangkai bersama anak-anak sehingga bisa digunakan untuk lompat tali. Menyesuaikan indikator juga agar bisa berjalan maksimal.
	HN	Kebetulan kelas saya berhadapan dengan permainan *outdoor* jadi saya bisa menggunakan media itu untuk menstimulasi anak namun harus disesuaikan dengan indikator yang dicapai anak sehingga semuanya berjalan selaras antara media *balance* dengan indikator. Misalnya untuk indikator melompat dan menangkap bola saya menggunakan bola yang disediakan sekolah namun jika tidak ada saya akali dengan membuat bola dari kertas yang diremas dan dibentuk menjadi bola. Simpel saja yang terpenting indikator itu dapat tercapai.
	NK	Media yang saya gunakan biasanya yang disediakan oleh sekolah misalnya bola, dan balok. Perkembangan motorik kasar juga tidak selalu menggunakan media, bisa juga dengan menirukan gerakan binatang itu sudah menstimulasi aspek motorik kasar anak. Yang terpenting adalah melihat indikator yang akan dicapai oleh anak. Media dapat menyesuaikan dengan indikator sehingga sesuai kreativitas guru untuk memberikan media kepada anak.
	KR	Kalau media tergantung indikator yang akan dicapai anak. Misalnya melatih keseimbangan bisa menggunakan media permainan engklek yang ada di kelas, lempar tangkap bola menggunakan bola kemudian melatih merangkak dan melompat menggunakan kursi yang diatat sedemikian rupa sehingga dapat digunakan anak tetapi tetap ada unsur *safety* didalamnya. Biasanya se kreativitas saya saja.

Gambar 4. Media permainan engklek

Gambar 5. Media permainan bola dunia

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Gambar 6. Meja dan kursi dibentuk untuk merangkak dan melompat

Gambar 7. Media balok

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan guru menggunakan media yang ada di sekitar kelas seperti bola, media permainan engklek, balok, meja, kursi dan permainan *outdoor* yang disediakan oleh sekolah. Media yang digunakan sesuai dengan indikator yang akan dicapai oleh anak. Penyesuaian indikator dan media ini dilakukan agar capaian perkembangan anak tidak mengalami keterlambatan. Pada pembelajaran PTMT memang tidak terlalu difokuskan pada aspek motorik kasar namun guru mencoba untuk tetap menstimulasi aspek tersebut melalui media seadanya dan sesuai kreativitas guru.

Media yang dibutuhkan anak cenderung harus menggunakan media konkret karena konsep pembelajaran anak udia dini adalah belajar yang konkret (Lestari et al., 2021). Dikarenakan keterbatasan waktu yang diterapkan sekolah sehingga guru hanya dapat memanfaatkan media yang ada untuk menunjang keterampilan motorik kasar anak. Gambar 4 yaitu media permainan engklek yang dibuat didalam kelas dari lakban berwarna hitam. Hal ini digunakan untuk menstimulasi keterampilan motorik dan meminimalisir anak untuk keluar kelas sehingga pembelajaran motorik kasar tetap dapat dilakukan meskipun didalam kelas karena pembelajaran tatap muka terbatas sedikit melakukan kegiatan pembelajaran di luar kelas. Seperti pula pada gambar 6 yaitu meja dan kursi dibentuk untuk anak melatih kekuatan dan keseimbangan dengan melompat pada kursi yang dibentuk menjadi estafet. Pada gambar 7 yaitu media balok yang digunakan guru untuk melatih keseimbangan anak dengan membentuk seperti media papan titian. Hal ini dilakukan agar guru dan anak tetap dapat melakukan pembelajaran keterampilan motorik kasar di dalam kelas. Lain halnya dengan gambar 5 yaitu media bola dunia yang dimainkan anak sebelum memulai kelas dan setelah mengakhiri kelas sembari menunggu orangtua menjemput anak. Namun pada media bola dunia, guru tetap memantau dan mengawasi anak sehingga guru juga dapat melihat kemampuan anak walaupun dalam waktu yang tidak lama.

Metode yang digunakan dalam Pembelajaran Motorik Kasar pada PTMT

Aktivitas fisik secara teratur dapat membantu meningkatkan kualitas hidup dan mengurangi resiko dari timbul nya penyakit sekunder yang berhubungan dengan gaya hidup yang tidak banyak bergerak (Sutapa et al., 2021). Aktivitas fisik yang dilakukan di sekolah dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik, kebugaran, kepribadian, disiplin, kejujuran dan tanggung jawab dengan penggunaan metode yang tepat. Metode yang tepat dalam pembelajaran adalah dengan menerapkan metode bermain yang dapat memungkinkan tercapainya hasil yang maksimal karena bermain merupakan sarana bagi anak untuk mengembangkan kemampuan dan anak akan merasa senang, tidak jenuh serta terlibat secara langsung dalam pembelajaran (Sutapa & Suharjana, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru, metode yang digunakan dalam pembelajaran motorik kasar pada PTMT adalah metode ceramah dan

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.2777

praktek langsung. Metode ceramah dilakukan guru untuk memberi pemahaman kepada anak tentang aturan main yang ada dalam permainan yang diberikan oleh guru. Metode praktek langsung digunakan guru untuk memberi contoh kepada anak dan melihat secara langsung perkembangan motorik kasar kepada anak. Pemberian contoh ini diperlukan oleh guru agar anak dapat mengikuti kegiatan dengan benar sesuai petunjuk dan arahan yang diberikan. Hasil wawancara dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Wawancara Mengenai Metode yang digunakan

Pertanyaan	Inisial	Jawaban
Metode apa yang digunakan Ibu dalam menstimulasi aspek perkembangan motorik kasar pada PTMT?	DA	Metode yang saya gunakan adalah metode praktek langsung. Menurut saya tidak bisa ya perkembangan motorik kasar dengan metode lain. Sepertinya metode ini paling cocok digunakan untuk pembelajaran motorik kasar karena guru bisa melihat langsung kemampuan anak. Ada juga metode ceramah mungkin untuk memberi pemahaman tentang aturan main
	AH	Untuk pembelajaran motorik kasar menggunakan metode praktek langsung sehingga kami para guru dapat langsung melihat kemampuan anak sesuai dengan indikator yang ingin dicapai
	YN	Pertama saya menggunakan metode ceramah untuk memberi pemahaman kepada anak tentang aturan permainan. Setelah itu menggunakan metode praktek langsung untuk melihat indikator itu dapat dicapai atau tidak
	HN	Metode yang digunakan adalah metode praktek langsung dengan anak sehingga saya mampu melihat kemampuan anak mencapai indikator tersebut atau tidak.
	NK	Metode yang biasa saya lakukan menggunakan metode ceramah dan metode praktek langsung. Metode ceramah saya tujukan untuk memberi pemahaman kepada anak mengenai aturan permainan. Metode praktek langsung saya tujukan agar mampu melihat secara langsung kemampuan anak dalam mencapai indikator yang akan dicapai.
	KR	Metode nya saya menggunakan metode praktek langsung untuk melihat secara langsung kemampuan anak didalam permainan itu. Sebelum itu, saya memberi pemahaman dulu kepada anak mengenai aturan main dalam permainan agar anak tidak salah ketika bermain sehingga aspek itu dapat muncul pada diri anak.

Dari hasil wawancara, guru melakukan stimulasi untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak melalui berbagai metode yang diterapkan dalam permainan sehingga metode tersebut berjalan dengan baik. Anak dapat menirukan gerakan maupun melakukan penugasan dari guru dengan mudah dan senang.

Variasi metode diterapkan oleh guru untuk menunjang keterampilan motorik anak pada pembelajaran tatap muka terbatas bermacam-macam. Menurut guru menggunakan metode praktik langsung dan metode ceramah adalah cara yang paling efektif untuk menstimulasi perkembangan motoric kasar anak dengan waktu yang sangat terbatas. Berdasarkan penelitian (Lestari et al., 2021) anak cenderung menyukai pembelajaran yang dengan menggunakan metode seperti metode demonstrasi, metode ceramah, metode bercakap-cakap, metode praktek langsung, berdiskusi, tanya jawab dan penugasan.

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Metode ceramah digunakan guru untuk menjelaskan kepada anak mengenai permainan atau pembelajaran yang akan dilakukan. Di dalam metode ceramah, guru juga melangsungkan sesi tanya jawab kepada anak tentang permainan dan aturan bermain yang akan dilakukan sehingga secara tidak langsung guru juga melakukan metode tanya jawab untuk menstimulasi keterampilan motorik kasar anak. Metode praktek langsung dimaksudkan agar anak dapat secara langsung melihat gerakan yang akan ditirukan sehingga memudahkan anak untuk mengikuti gerakan tersebut. Melalui praktek langsung, guru juga secara langsung dapat melihat kemampuan anak di dalam permainan itu. Keterampilan motorik anak yang ditunjukkan oleh anak terlihat dari berbagai karakteristik antara lain mengkoordinasi mata dan tangan, ketepatan dan ketelitian rangsangan sensori motor, serta menirukan gerakan manipulatif (Mayar et al., 2022).

Strategi Guru dalam Menstimulasi Perkembangan Motorik Kasar pada PTMT

Strategi pembelajaran untuk mengaplikasikan hasil belajar, guru sebagai pendorong utama dan pelaksana kegiatan belajar harus memiliki kemampuan dalam mengembangkan strategi pembelajaran. Suasana dan pembelajaran diarahkan agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya melalui aktivitas belajar yang memadai (Nuraeni, 2013). Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru, strategi yang digunakan adalah tetap melaksanakan pembelajaran motorik kasar meskipun terkendala waktu yang sangat terbatas dengan menyelipkan kedalam kegiatan lain sehingga aspek tersebut dapat terstimulasi, memilih satu hari khusus dimana hari itu digunakan untuk kegiatan *action* yang tidak bersifat kognitif (membaca, menulis, menghafal, mewarnai, mencocok) dan kegiatan yang dilakukan dalam bentuk lembar kerja, menstimulasi perkembangan dengan *games* atau *ice breaking* sederhana, dan melakukan kegiatan yang dapat menstimulasi aspek motorik kasar sebelum memulai pembelajaran. Hasil wawancara dapat dilihat pada Tabel 6.

PTMT merupakan langkah awal untuk memulihkan dan mengatasi kendala pembelajaran daring. PTMT tetap dilakukan dengan segala keterbatasan yang ada sehingga harus dimaksimalkan dengan baik agar pembelajaran berjalan secara efektif. Banyak cara yang dilakukan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Tentunya cara itu harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi anak usia dini yaitu kondisi karakteristik sebagai anak yang melakukan pembelajaran melalui bermain (Mardi Fitri, 2020).

Strategi yang dilakukan guru pada PTMT berbeda-beda. Hal ini disesuaikan dengan waktu dan kondisi yang ada di kelas masing-masing. Pelaksanaannya juga berbeda di setiap kelas. Pihak sekolah menyerahkan pembelajaran kepada guru namun tetap mengindahkan peraturan PTMT. Dalam suatu kegiatan belajar mengajar akan dapat berjalan efektif apabila ada strategi yang digunakan baik metode, media, pendekatan ataupun teknik yang digunakan (Sumiyati, 2018).

Perkembangan motorik kasar dapat terstimulasi dengan aktivitas fisik. Bermain menjadi salah satu aktivitas fisik yang dapat menstimulasi motorik kasar anak (Abu & Oktadinata, 2020). Berdasarkan hasil wawancara, guru sudah membuat permainan aktivitas fisik yang dapat menstimulasi motorik kasar seperti permainan modifikasi, permainan engklek, senam sederhana dan permainan meniru gaya binatang (Nurhudaya et al., 2019; Pratiwi & Kristanto, 2015; Sumiyati, 2018).

Guru berkreasi membuat pembelajaran yang menarik seperti meniru gaya binatang yang mana pada kegiatan ini anak akan menggerakkan tangan dan badan sehingga kemampuan motorik kasar dapat terasah. Hal ini sejalan dengan penelitian Sumiyati (2018) yang menyatakan bahwa kegiatan fisik menirukan gaya binatang dapat menstimulasi aspek perkembangan motorik kasar karena anak terlibat langsung di dalamnya. Lebih lanjut penelitian Nuridayu et al., (2020) juga memaparkan bahwa permainan menirukan gaya binatang dinyatakan berhasil menstimulasi aspek perkembangan motorik kasar dimana hasil *posttest* cenderung meningkat setelah diberi stimulus oleh permainan tersebut.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.2777

Tabel 6. Hasil Wawancara Mengenai Strategi yang Dilakukan Guru dalam Menstimulasi Perkembangan Motorik Kasar pada PTMT

Pertanyaan	Inisial	Jawaban
Strategi apa yang digunakan Ibu dalam menstimulasi aspek perkembangan motorik kasar pada PTMT?	DA	Kalau saya ya saya selipkan pada kegiatan pembelajaran, namun tidak dalam satu kegiatan secara penuh karena waktunya tidak cukup sementara itu harus mengejar aspek lain seperti kognitif dan sosial emosional. Ini tuntutan dari orangtua juga untuk anak agar bisa calistung. Sebisa mungkin saya berikan saat menyanyi mungkin sambil bergerak, melompat, lempar tangkap bola yang terpenting indikator usia itu terpenuhi.
	AH	Strategi nya diselipkan pada pembelajaran misalnya kegiatan mengambil balok dengan berjalan zigzag dan melompat. Sesuai dengan indikator yang ingin dicapai saja karena terkendala waktu yang tidak memungkinkan untuk memaksimalkan aspek itu.
	YN	Biasanya saya membuat satu permainan untuk menstimulasi motorik kasar seperti permainan engklek, permainan lompat tali, permainan lempar tangkap bola, berjalan diatas papan balok. Yang terpenting anak dapat terstimulasi sesuai dengan indikator yang akan dicapai.
	HN	Strategi yang saya gunakan yaitu dengan menyelipkan pada kegiatan pembelajaran. Menurut saya, aspek motorik kasar dapat berkembang tidak *stuck* pada satu pembelajaran saja misalnya ketika saya meminta anak untuk menyanyi sambil bergerak sesuai dengan lirik lagu. Cara ini dapat saya lakukan untuk melihat kemampuan anak
	NK	Strategi yang saya gunakan yaitu menyelipkan pada kegiatan belajar misalnya berjalan zig-zag ketika masuk ke kelas, *ice breaking* sederhana, menirukan gaya binatang. Strategi tersebut dilakukan menyesuaikan dengan indikator yang akan dicapai oleh anak. Jadi saya menyesuaikan dengan indikator pada tema yang ada karena terkendala waktu yang sangat sedikit.
	KR	Saya mengalami banyak *trial and error* dalam menerapkan strategi yang baik untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak. Untuk perkembangan motorik kasar saya melakukan strategi pemilihan hari dimana hari itu anak tiak melakukan pembelajaran yang bersifat kognitif dan penugasan. Saya memilih hari Jum'at dimana hari itu saya khususkan untuk bermain permainan. Hal ini menjadi langkah bagi saya untuk melakukan pembelajaran motorik kasar karena saya memiliki waktu yang lebih banyak dibanding kelas lain sehingga saya berusaha untuk memaksimalkan seluruh aspek perkembangan.

Selain itu, permainan engklek menjadi salah satu strategi guru dalam menstimulasi motorik kasar yang mana guru melatih keseimbangan tubuh anak. Hal ini sejalan dengan penelitian Pratiwi & Kristanto (2015) yang menyatakan bahwa permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar karena melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak serta dapat melatih keseimbangan tubuh anak. Lebih lanjut penelitian Fitri & Imansari (2020) menjelaskan bahwa permainan engklek dapat mengatasi kendala ketidakmampuan anak dalam mengatur keseimbangan sehingga meminimalisir resiko anak lebih mudah terjatuh dan cidera, sulit menstabilkan tubuh saat bergerak, berdiri, berjalan dan berlari serta kesulitan dalam gerakan lainnya.

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Dapat disimpulkan dari berbagai strategi yang dilakukan oleh guru cenderung mengarah dalam permainan atau bermain. Strategi dan stimulasi yang tepat untuk mengembangkan motorik kasar anak adalah dengan prinsip bermain sambal belajar sehingga anak bukan hanya melatih perkembangan motorik nya saja melainkan mendapat kepuasan dan kesenangan saat bermain (Anggraeni & Na'imah, 2022). Dalam penelitian (Asmuddin et al., 2022) mengatakan bahwa anak secara alami dapat memperoleh keterampilan motorik kasar melalui bermain namun tidak bisa dipungkiri terdapat hal yang menghambat proses alami ini sehingga tidak berjalan secara maksimal.

Berbagai strategi yang diterapkan oleh guru melibatkan anak secara langsung dalam permainan. Strategi yang dilakukan guru dimaksudkan agar aspek motorik kasar tetap terstimulasi dengan baik meskipun terkendala waktu yang sangat sedikit dan guru dituntut untuk bisa menstimulasi aspek perkembangan lain seperti aspek kognitif dan sosial emosional terutama kelas TK A. Oleh karena itu, pembelajaran dan metode belajar yang tepat dalam setiap kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan menjadi bekal utama untuk pendidik agar dapat berjalan optimal sehingga seluruh aspek perkembangan anak tristimulus dengan baik sesuai usia, tahap perkembangan dan kebutuhan anak.

Simpulan

PTMT merupakan solusi dan langkah awal untuk mengatasi kendala pembelajaran daring, berbagai jenis upaya dapat meminimalisir penurunan atau keterlambatan capaian aspek perkembangan anak khususnya pada aspek perkembangan motorik kasar. Upaya atau strategi yang dilakukan guru dapat dilaksanakan secara efektif dengan waktu yang sangat terbatas meskipun pelaksanaannya berbeda-beda sesuai dengan kondisi dan kebutuhan anak pada masing-masing kelas sehingga perkembangan aspek motorik kasar tetap dapat terstimulasi dengan baik. Kegiatan tatap muka antara guru dan anak turut mengembangkan motivasi belajar anak karena dunia anak merupakan dunia bermain yang cenderung melibatkan interaksi langsung, tatap muka langsung dan terlibat dalam berbagai kegiatan. Meskipun kegiatan PTMT dilakukan, pembelajaran *online* masih tetap berjalan untuk menunjang kegiatan yang terbatas di sekolah sehingga tetap diberi penugasan untuk dikerjakan secara *daring*. Dengan adanya sistem *blended learning* ini pendidik cukup lega dan tidak risau dengan perkembangan anak.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih disampaikan kepada informan yang bersedia memberikan ilmu dan pengalaman mengenai upaya menstimulasi perkembangan motorik kasar anak pada pembelajaran tatap muka terbatas. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada Program Studi Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini yang sudah memberikan kesempatan mengeksplorasi isu-isu terkait dengan anak usia dini.

Daftar Pustaka

Abu, P., & Oktadinata, A. (2020). Mengembangkan keterampilan motorik kasar pada siswa taman kanak-kanak melalui permainan modifikasi. *Jurnal Sportif : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 6(3), 575-587.

Agustin, M., Puspita, R. D., Nurinten, D., & Nafiqoh, H. (2020). Tipikal Kendala Guru PAUD dalam Mengajar pada Masa Pandemi Covid 19 dan Implikasinya. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 334. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.598

Andini, D. P., Marlinah, M., Nurchahyani, N., Apriyanti, S., Silaban, E., & Yuliantina, I. (2021). Peningkatan Motorik Kasar Melalui Pembelajaran Daring Berbasis Whats App. *Efektor*, 8(1), 89-97. https://doi.org/10.29407/e.v8i1.15880

Anggraeni, D., & Na'imah, N. (2022). Strategi Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Maze Karpet Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2553-2563. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2103

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.2777

Asmuddin, A., Salwiah, S., & Arwih, M. Z. (2022). Analisis Perkembangan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak - Kanak Buton Selatan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3429-3438. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2068

Clark, J. E., & Metcalfe, J. S. (2002). The Mountain of Motor Development: a Metaphor. *Motor Development: Research and Reviews*, 2(1), 163-190.

Fitri, R., & Imansari, M. L. (2020). Permainan Karpet Engkle: Aktivitas Motorik untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1186-1198. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.754

Hanifah, H., & Amaliah, F. (2018). Penerapan Manajemen Program Pembelajaran Bagi Guru Paud Dalam Meningkatkan Kinerja Pendidik. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 1(3), 24. https://doi.org/10.22460/comm-edu.v1i3.1102

Hardiyanti, W. E., Tuasikal, J., Mori, S., (2021). Kesiapan Penerapan Pembelajaran Aktif , Kreatif dan Menyenangkan Bagi Anak Usia Dini di Era New Normal. *Student Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 1-10.

Ismawati, P., Maulida, S., & Maysaroh, U. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Anak Di RA Nurul Hikmah Ketemas Dungus Puri Mojokerto. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 7(1), 20-33. http://www.jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/722

Kemendikbud. (2021). Keputusan Bersama Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, Dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 03/KB/2021 Nomor 384 Tahun 2021 Nomor HK.01.08/MENKES/4242/2021 Nomor 440-717 Tahun 2021 Tentang Panduan Penyeleggaraa. *Kemendikbud*, 021, 5. https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/08/protokol-kesehatan-ketat-untuk-sekolah-tetap-muka-di-zona-hijau-dan-kuning

Lestari, K., Harun, H., & Fauziah, P. (2021). Strategi Taman Kanak-Kanak dalam Mengoptimalkan Pembelajaran Masa Pandemi di Kecamatan Nanga Pinoh. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1951-1959. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1014

Mardi Fitri, A. S. N. (2020). Manajemen Sekolah Dalam Mengembangkan Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Terapan*, 2(2), 87-92. https://doi.org/10.33772/jpmit.v2i2.14856

Mayar, F., Sakti, R., Yanti, L., Erlina, B., Osriyenti, O., & Holiza, W. (2022). Pengaruh Video Pembelajaran Gerak dan Lagu untuk Meningkatkan Fisik Motorik pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2619-2625. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2081

Meriana, T., & Tambunan, W. (2021). Evaluasi Persiapan Sekolah Tatap Muka Di Tkk Kanaan Jakarta. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(1), 1-12. https://doi.org/10.33541/jmp.v10i1.3260

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). Qualitative Data Analysis: An Expand Sourcebook (3rd ed). *Sage Publications*.

Nasution, S. T., & Sutapa, P. (2020). Strategi Guru dalam Menstimulasi Keterampilan Motorik AUD Pada Era Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1313-1324. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.849

Nuraeni. (2013). Strategi Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Prisma Sains*, 1(2), 1-7. https://doi.org/10.33394/j-ps.v2i2.1069

Nurhudaya, Normawati, & Halik, A. (2019). Strategi meningkatkan motorik kasar anak melalui senam ceria di tk aisiyiyah paddumpu kecamatan dampal selatan kabupaten toli-toli. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 1(2), 862-871.

Nuridayu, N., Kiya, A., & Wahyuni, I. W. (2020). Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Gerakan Binatang. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 107-120. https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no02.a3018

Pratiwi, Y., & Kristanto, M. (2015). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Keseimbangan Tubuh Anak Melalui Permainan Tradisonal Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 18-39.

Rasmitadila, Aliyyah, R. R., Rachmadtullah, R., Samsudin, A., Syaodih, E., Nurtanto, M., & Tambunan, A. R. S. (2020). The perceptions of primary school teachers of online learning during the covid-19 pandemic period: A case study in Indonesia. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 7(2), 90-109. https://doi.org/10.29333/ejecs/388

Septiana, V. T., & Widiastuti, A. A. (2019). Dukungan Orang Tua dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Cerebral Palsy Usia 5-7 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 172. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.298

Sumiyati, S. (2018). Metode Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 78. https://doi.org/10.24235/awlady.v4i1.2509

Sutapa, P., & Suharjana. (2019). Improving gross motor skills by kinaestheticandcontemporary-based physical activity in early childhood. *Cakrawala Pendidikan*, 38(3), 540-551. https://doi.org/10.21831/cp.v38i3.25324

Sutapa, P., Pratama, K. W., Rosly, M. M., Ali, S. K. S., & Karakauki, M. (2021). Improving motor skills in early childhood through goal-oriented play activity. *Children*, 8(11), 1-11. https://doi.org/10.3390/children8110994

Tanuwijaya, N. S., & Tambunan, W. (2021). Alternatif Solusi Model Pembelajaran Untuk Mengatasi Resiko Penurunan Capaian Belajar Dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Di Masa Pandemic Covid 19. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2), 80-90. https://doi.org/10.33541/jmp.v10i2.3272

Wulandari, H., & Purwanta, E. (2020). Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak selama Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 452. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.626

Yahya Putra, A. (2020). Strategi Pembelajaran Motorik Kasar pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(4), 159-166. https://doi.org/10.14421/jga.2020.54-03

International Journal of Human Movement and Sports Sciences 11(2): 268-275, 2023 http://www.hrpub.org
DOI: 10.13189/saj.2023.110202

Developing the Value of Peace in Sport, Health, and Physical Education Lecture through Traditional Games

Toni Kogoya[1], Cholik Mutohir[1], Made Pramono[1], Agus Kristiyanto[2], Baskoro Nugroho Putro[2], Syed Kamaruzaman Syed Ali[3], Manil Karakauki[3], Yustinus Sukarmin[4], Panggung Sutapa[4], Rifqi Festiawan[5], Kukuh Wahyudin Pratama[6,*], Asep Angga Permadi[6], Azhar Ramadhana Sonjaya[6], Reza Adityas Trisnadi[7]

[1]Department of Physical Education, Faculty of Sports, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia
[2]Department of Physical Education, Faculty of Sports, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia
[3]Department of Physical Education, Faculty of Education, University of Malaya, Kuala Lumpur, Malaysia
[4]Department of Sport Science, Faculty of Sport Science, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia
[5]Department of Physical Education, Faculty of Health Science, Jenderal Soedirman University, Purwokerto, Indonesia
[6]Department of Physical Education, Faculty of Islamic Education and Teacher Training, Universitas Garut, Garut, Indonesia
[7]Department of Physiology, Faculty of Medicine, Universitas Islam Sultan Agung Semarang, Semarang, Indonesia

Received September 19, 2022; Revised January 10, 2023; Accepted February 10, 2023

Cite This Paper in the Following Citation Styles

(a): *[1] Toni Kogoya, Cholik Mutohir, Made Pramono, Agus Kristiyanto, Baskoro Nugroho Putro, Syed Kamaruzaman Syed Ali, Manil Karakauki, Yustinus Sukarmin, Panggung Sutapa, Rifqi Festiawan, Kukuh Wahyudin Pratama, Asep Angga Permadi, Azhar Ramadhana Sonjaya, Reza Adityas Trisnadi , "Developing the Value of Peace in Sport, Health, and Physical Education Lecture through Traditional Games," International Journal of Human Movement and Sports Sciences, Vol. 11, No. 2, pp. 268 - 275, 2023. DOI: 10.13189/saj.2023.110202.*

(b): *Toni Kogoya, Cholik Mutohir, Made Pramono, Agus Kristiyanto, Baskoro Nugroho Putro, Syed Kamaruzaman Syed Ali, Manil Karakauki, Yustinus Sukarmin, Panggung Sutapa, Rifqi Festiawan, Kukuh Wahyudin Pratama, Asep Angga Permadi, Azhar Ramadhana Sonjaya, Reza Adityas Trisnadi (2023). Developing the Value of Peace in Sport, Health, and Physical Education Lecture through Traditional Games. International Journal of Human Movement and Sports Sciences, 11(2), 268 - 275. DOI: 10.13189/saj.2023.110202.*

Copyright©2023 by authors, all rights reserved. Authors agree that this article remains permanently open access under the terms of the Creative Commons Attribution License 4.0 International License

Abstract The objectives of this study are (1). Designing a model for the development of the value of peace-loving character education through play activities in the form of traditional sports for students; (2). Obtaining the effectiveness of a model for developing the value of peace-loving character education through play activities in the form of traditional sports for students; (3). Developing practical models for the development of the value of peace-loving character education through traditional games and sports activities for students; (4). Analyzing the validity of the development model for the development of the value of peace-loving character education through play activities in the form of traditional sports for Class III Elementary School Students of SDN Kebraon I and II Surabaya. The research method is a research development approach (Research Development) with three stages. It is necessary to know that this research method uses quantitative and qualitative research approaches and a significance analysis of 0.05%. The results of this research are about the development of the value of this peace love from thirteen traditional games and instruments validated by experts. For the small group trial result, the average was 95.76%, the average group trial result was 97.03%, the large group trial result averaged 96.60%. For qualitative data with an interactive model, the results obtained were that students were able to practice all traditional games, were able to recognize, understand and apply the values of peace-loving, especially the practice of tolerance, respect, openness, and care and cooperation.

Keywords Peace-Loving, Character, Physical Education, Games

1. Introduction

Conflicts in everyday life are often found both on a small, medium scale and even on a large scale [1]. The conflict

that occurred can be individuals or organizations [2]. Conflicts that occur can be in various fields, education, social and sports [3]. Various conflicts in the field of sports are often found in the form of individual problems, both coaches and athletes, parents of athletes, spectators of sports competitions, including sports organizations [4]. The problem of conflict that occurs becomes a basic illustration that in the world of sports upholding the value of fair play is an irreversible necessity [5]. Efforts to understand conflict and to manage conflict into a positive energy leading to a positive direction are needed in the field of sports [6]. The government policies in the Nawacita program consist of nine programs and of the nine Nawacita programs, a national character revolution has been implemented, but there needs to be a policy of restructuring the national education curriculum. Especially coaching Pancasila ideology through presidential regulation number 7 of 2018. In its implementation it is very good, but not all are felt by the general public because according to Teten Masduki, the Head of Presidential Staff in his office said that "The concept of Nawacita and national development priorities are in line with the commitment to sustainable development goals, what we need to do is to carry out the national priorities properly and effectively."

Basic literacy to apply basic skills is cultural and civic literacy [7]. Some competencies need to be applied or implemented through fun games in learning physical education, so that students have creativity [8]. Although there are several existing programs that have been implemented by the government through the Ministry of National Education, character education, especially the value of peace-loving, has not been implemented optimally in the school environment. Therefore, the value of peace-loving needs to be applied from an early age in learning physical education in schools to minimize the various kinds of conflicts that occur in schools and in the community. The goal of physical education itself is seen from several aspects, such as learning, improvement, and results, but the value of peace-loving is very lacking, even rarely applied in learning. Therefore, the researcher wants to explore and dissect physical fitness through traditional games in learning physical education. To achieve that goal must be based on applicable rules. According to the 1945 Constitution of the Republic of Indonesia Article 31 Paragraph (3) mandates that the Government undertakes and implements a national education system, which increases faith and piety as well as noble morals, in order to educate the nation's life as regulated by law.

Problems in the field of sports are not only in the area of sports performance for elite athletes and coaches and organizations, more specifically, conflicts occur in the educational sports environment that occurs in schools from Elementary School (SD) to Senior High School (SMA) levels which are still in the area very vulnerable to conflict [9]. There are still frequent fights between students in small numbers and even up to a large number of fights between schools, which are basically educational sports that are taught to teach many values (characters) in order to minimize the occurrence of existing conflicts, there should be mutual respect, respect and tolerance and love of peace. The role of physical education in the future is important in teaching peace love through sports activities [10]. However, the facts that have occurred are still far from expectations, various examples of violence or conflict in question are such as: student fights, drugs, school brawls, and excessive hostility. Of course, examples that are real portraits that occur in the field need to find a solution by providing sufficient provision about recognizing the value of the character of peace love to be able to apply it in everyday life in the classroom, at school to at home and outside the home and in the playground [11].

Seeing the miniature of physical activities in schools, especially learning physical education, the impact of conflict occurs due to misunderstanding between students and each other when playing sports which begins with a violation of the rules of play or because they do not understand the true value of fair play [12]. Violation of the rules of playing sports games when played on the field will certainly have an impact on activities in class and outside the classroom and this is even stronger when it occurs outside the supervision of the teacher or there is no teacher supervision [13]. Various efforts to minimize various problems related to the occurrence of various problems that have been described previously, then sports through learning physical education are used as a means of peace through educational facilities, recreational achievements and so on [14]. On an international scale, it has been recognized that sport is a tool to build peace and love [15].

Sport is to address social problems in developing regions and a significant social catalyst [16]. This sport aims to build peace, resolve prolonged conflicts, initiative to build and reconcile. Sports as development and peace in overcoming social problems through physical activity and involving the community to resolve conflicts in the form of sports and recreation activities, so that violence and inequality that occur in social, society and education can be overcome [17]. Sport helps those in conflict and pulls out of violence and its behavior is socially acceptable, for example in South Africa. Participation in sports can also have a therapeutic function for emotional and social rehabilitation of people who have experienced trauma. Participation in sports can also have a positive effect.

The 2013 curriculum at the elementary school level in Indonesia aims not only for competence but also for character [18]. Some of the character values are honesty, responsibility, nationalism, caring, trustworthiness, persistence, innovation, enthusiasm, confidence, cooperation, helping, respect, intelligence. Some of these values must be taught with certain techniques, in a scientifically tested way so that character education is given an effort to provide provision from an early age [19].

Indonesia is very rich in a variety of games and sports activities in society known as traditional games, in which

there are many character values that have the potential to be used as a means of building students' peace-loving character values. Moreover, there are a lot of traditional children's games ranging from Sabang to Merauke, this is a great asset to be developed through learning physical education in schools, so that students have a peace-loving character from an early age which is raised through playing traditional games.

The application of the values contained in sports which are actually the same as character values has not been well worked out in the fields of Physical Education, Sports, and Health because the development and reality that occurs in the field is that the longer the teaching age, the more unprofessional the physical education teachers [20]. In the field of education in understanding the meaning of physical education and how to understand values, it is still difficult to instill values in students in the physical education learning process. Understanding will help teachers and students understand the role and function of physical education in more concepts and practices based on the right design.

Physical education teachers have a strategic role in building value through exercise in learning physical education in elementary schools, on the basis of that role, the researcher wants to examine the problems that occur in Physical Education, Sports, and Health teachers, especially in the city of Surabaya related to the cultivation of character values through physical education. Many research results suggest that there are still not many studies that discuss character education related to sports so it is necessary to re-research with attention to the characteristics of the same school. Researchers want to know more about the importance of the values or character of the students themselves and develop them through physical education with a focus on values or related to the value of peace. In this study, the researcher wanted to develop a physical education learning model that was oriented towards character development, especially the value of peace-loving, with the hope that the results could be used as an alternative solution to overcome the distortion of personality values that led to conflicts, disputes and brawls among the subjects that disturbed society.

2. Materials and Methods

This research is development research using quantitative and qualitative approaches (mixed method). The research steps can be seen in Figure 1.

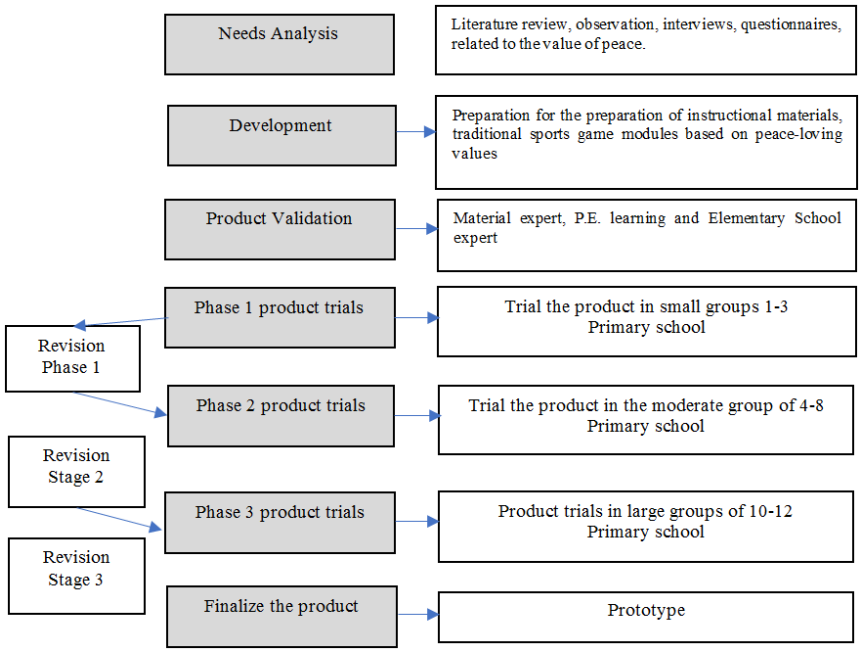
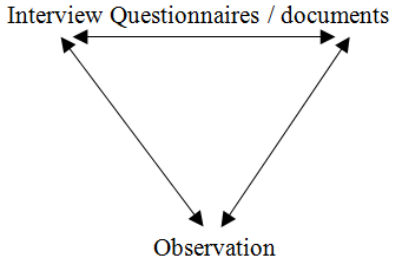


Figure 1. Research Procedures

In this study, the subject or target of the study was the IV students of the Kebraon I and II Elementary Schools. These two schools are located in Karangpilang District, Surabaya City which has the following characteristics: Elementary School Students, Male and female gender, Age 10 s / d 12 years, Healthy. The main population or the reachable population in this study were all fourth grade elementary school students who met the above criteria, which were estimated to be 100 students. The sample in this study was taken from the parent population by means of "Simple Randomized Sampling". The sample size is determined according to the research needs of 60 students that consist of 30 boys and 30 girls. After the number of samples obtained is 60 people, the selected sample will be divided into 4 (four) groups by means of ordinal pairing. So each group has 15 people.

For the results of qualitative data retrieval obtained that have a validity level that can be accounted for, there are several steps that must be taken by the researcher, namely:

Credibility Test. Extension of Observations, here the researcher returns to the field again to make observations, interviews again with data sources that have been encountered before and even new ones. This method is done by researchers so that the intimacy between the researcher and the research subject is getting closer or closer, so the research runs smoothly when digging for deeper information, because they already trust each other so that they can answer questions honestly. The purpose of this extension is carried out after the end of the research schedule for discussions with physical education teachers and class teachers in the school where the researcher is conducting the research. Increased persistence, in this case the researcher makes even more careful observations and does not stop, so that in this way the flow of events is easily recorded systematically and clearly. Triangulation, checking data from various sources in various ways and at various times. Triangulation is referred to here as data triangulation [21].



Negative Case Analysis, here looks for data that is different and even contradicts the data that has been found, so that there is no contradiction in finding data in the field. Using the Reference Language, here needs support to prove the data that has been found in the field even in writing.

Test Transferability. Indicate the degree of accuracy or applicability of research results to the population from which the sample was drawn.

Test Dependability. Conduct an audit of the entire research process.

Confirmability Test. Test the results of research related to the process being carried out [22].

3. Results

Quantitative Analysis Results

Based on the research design described in chapter III of the research method, the research design uses mixed research with an explanatory sequential model where the main data is quantitative and the supporting data is qualitative with the KUAN-Kual writing technique which means quantitative data as the main data source. For analysis quantitative, it can be obtained from the results of the post-test and pre-test on the fourth grade students of Kebraon elementary school. Research for the student test press as many as 34 people received a questionnaire for self-assessment that focused on the value of peace-loving characters and then carried out the treatment of 13 traditional games which were a combination of traditional Papuan games and traditional games that many students from outside Papua had known.

Table 1. Descriptive Statistics

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pre_test_Kebraon_1	29	260.00	290.00	271.3793	7.89400
Pos_test_Kebaron_1	29	350.00	450.00	391.7241	19,65215
Pre_test_Kebraon_2	34	250.00	290.00	269.1176	10.25955
Post_test_kebaron_2	34	350.00	400.00	384.1176	16.89856
Valid N (listwise)	29				

Based on the data in table 1 starting with the preparation of data for the normality test and homogeneity test and analysis on the t test, after obtaining data in the field during practice in the field it can be concluded that the descriptive results are SD Kebraon I with an average pre-test 271.3793 and post-test. for SD Kebraon I, namely 391,7241. Whereas for SD Kebraon II the average pre-test was 269.1176, and for the post-test SD Kebraon 2 the average was 384.1176. Based on the results of the initial analysis, it was found that the results could be continued to be able to carry out the normality test and the homogeneity test.

Based on the data in table 2, it can be concluded that the results of the normality test in the research data on the increase in pre-test and post-test obtained all significant values greater than p-value 0.05, so the data were normally distributed for each school in SD Kebraon I and SD. Kebraon II both pre test and post test. For the normality test results, it can be continued to the data homogeneity test.

If seen from the results of the post-test and pre-test data in table 3, it shows that the significant value of all data is more than 0.05, it can be interpreted that the data is homogeneous. After knowing that the resulting data is normally distributed and homogeneous, the research data is suitable for use in conducting further analysis. So the requirements for the t test have been met, then proceed to the next test.

Based on table 4, it shows that the data from the pre-test and post-test SD Kebraon I obtained sig <0.05, namely 0.00, thus there is a very significant effect or there is a difference between the pre-test and post-test data. Meanwhile, the pre-test and post-test results for SD Kebraon II obtained sig <0.05, namely 0.00, thus there is a very significant effect or there is a difference between the pre-test and post-test data. Thus it can be interpreted that the application of 13 traditional games can help develop the peace-loving value of students at SD Kebraon Surabaya.

There are 13 traditional games and added with how to instill the value of peace-loving in students proving quantitatively there is an effect of the treatment given by the researcher, meaning that the 13 games can prove a strengthening of the value of peace-loving students, especially in SD Kebraon I and II Surabaya. The results of the research for quantitative analysis of 13 games show that this difference can be done at the elementary school level, meaning that there is an influence with 13 games in strengthening the value of peace love for students.

Based on the research design, the results of the analysis with the t test need to be supported by qualitative data so that it can support quantitative data that has shown the influence of 13 traditional games in relation to the development of the value of peace-loving students, especially SD Kebraon I and II grade III. In the next study, it is about qualitative data that is analyzed with an interactive model.

Table 2. Data Normality Test

	Kolmogorov-Smirnova			**Shapiro-Wilk**		
	Statistics	**df**	**Sig.**	**Statistics**	**Df**	**Sig.**
Pre_test_Kebraon_1	.328	29	.000	.821	29	.000
Pos_test_Kebaron_1	.268	29	.000	.812	29	.000
Pre_test_Kebraon_2	.205	29	.003	.908	29	.015
Post_test_kebaron_2	.244	29	.000	.834	29	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Table 3. Data Homogeneity Test

	Levene Statistics	**df1**	**df2**	**Sig.**
Pre_test_Kebraon_1	2,793	3	25	.061
Pos_test_Kebaron_1	1,987	3	25	.142
Pre_test_Kebraon_2	1,493	3	30	.236
Post_test_kebaron_2	.123	3	30	.946

Table 4. T Test Results

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Mean Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre_test_ Pos Test Image Test_ Kebaron_1	-120.34483	20.78508	3.85969	-128.25105	-112.43860	-31,180	28	.000
Pair 2	Pre_test_ Kebraon_2 Post_test_ kebaron_2	-115.00000	19.88604	3,41043	-121.93857	-108.06143	-33,720	33	.000

Table 5. Meaning for Strengthening the Value of Love and Peace through Activities Practice 13 Traditional Games

No.	Game Name	Data Exposure
1.	Gobak Sodor game	Strengthening the value of peace loving students at SD Kebraon 1 and SD Kebraon 2 Surabaya, it means that students are able to practice all the games that have been determined, and students are able to recognize, understand and apply the value of peace love, especially in the practice of tolerance, respect, openness, and care and cooperation in various forms of play. Students know and understand and practice the value of peace love from one game to another and it is repeated in each game which in turn can help students get to know and understand more and can apply it in general physical education learning activities.
2.	Dagongan games	
3.	Game of Stilts	
4.	Most Compressed Games Long	
5.	Engkle games	
6.	Gebok Ball Game	
7.	Waik game	
8.	Boy Boyan game	
9.	Fort Bentengan game	
10.	One Mbimbi game	
11.	Eagle Games and Chicks	
12.	Game of Snakes	
13.	Nanggon games	

Results of Qualitative Data Analysis

An important finding can be found from the study of data exposure, data reduction, and finally the finalization of the data. The application of the value of peace love through 13 games that have been implemented by SD Kebraon I and SD Kebraon II Surabaya students can be seen in table 5.

4. Discussion

Thirteen games that have been designed can be implemented properly by students at Kebraon I Elementary School and Kebraon II Elementary School in Surabaya, the application of the students in playing and playing activities followed by the application of the peace-loving value applied in the game did not experience many obstacles so that it helped physical education researchers and teachers and students to play cheerfully, happily, engage all students to play, and provide benefits for students. Obstacles do not mean the researcher is able to overcome obstacles, especially those that occur more in technical ways of playing, especially how to play in games that students just know, or have students practiced but have not played the game for a long time. This helps students make the atmosphere of activities more interesting and student responses are also positive.

The means used by researchers are mostly supported by the existence of several supporting capacities of equipment that are not difficult to obtain and equipment that has been modified, so that the application of value through minimum games has obstacles and the tools used are sufficient to support the implementation of game activities. There are several tools made by researchers such as stilts and chinsticks as well as several other game tools because they require modification and raw materials can be obtained in several places, thus helping students play games more optimally, especially those with traditional game nuances.

Students during the activities of implementing games and the value of peace-loving can be followed by students well, it is almost said that most students can practice games well, students can show the application of the values of peace-loving (practicing openness, mutual respect, mutual tolerance, and caring) can form students better than ever. The application of peace love at the beginning of the game there are still obstacles, such as when there are students who want to choose a group mate to choose a playmate who usually plays together, there are those who do not want one of the students, but when they give the understanding that playing is not only physical but also involves mental play like willing to accept anyone who becomes friends in the game team, even though you have become a playmate at the moment being your opponent in the game is part of being willing to cooperate with anyone and willing to tolerate anyone. In the second game and so on, the students began to understand it.

In various games at the beginning of the game when there are students who are still unable to play the game, or other groups lose, there are still words from students who give good expressions, because they do not accept defeat, it is still on the field, and slowly decreasing, because it cannot be said that it does not exist, at some level it cannot be prevented when there is the attitude and behavior of another friend who is rude which causes injury. On that basis, the play plan must be thought out in detail and every

step of the activity must be understood by students by inviting students to want to hear the explanation of the physical education teacher and researcher. In 1 semester, school has 16 weeks for study. These 13 games were divided for 13 weeks for 30 - 40 minutes. The rest 60 – 80 minutes, teacher will teach the regular material. During the activity, students were not found to be seriously injured, let alone a fall or collision that caused injury since these 13 games are classified as a traditional game and minimum physical contact.

Students in activities discover new things during play, students experience experiential learning which can provide adequate provisions that are very supportive to form a better student personality than before, from not knowing peace love to being able to change to know, understand and practice the value of peace. The practice of peace-loving values that is applied is repeated from the first game to the second game and the third game and so on to the last game, where the game can form a better person. New things that students encounter besides how to play new games and the value of peace-loving, students can be more open between friends about the results of the game to the physical education teacher and playmates, likewise do not sort out friends when there is a determination of the members of the play group, and it has become a routine habit from the first game to the thirteenth before and after playing shaking hands in conditions of either the winning or losing group. Thus the longer the students repeat the practice of the value of peace-loving in various games that are played and can be taken outside the field, meaning that outside of physical education lessons, it will certainly bring the learning atmosphere at SD Kebraon 1 and SD Kebraon 2 to be carried out with a joyful learning atmosphere. learning).

Portraits in the field of students practicing thirteen games in both elementary schools respond to all games with joy , the majority of students are happy and willing and able to practice all the games, and in the end the students practice the game which simultaneously applies the value of peace love in various forms of the game. The value of peace love with its various indicators can be practiced in games that have been designed.

So in general, the final results of the discussion can be interpreted that the application of the value of peace love through traditional games at SD Kebraon 1 and SD Kebraon 2 can be implemented properly and has a positive impact on students with various practices of respect, care, openness, and tolerance and cooperation. through the game.

5. Conclusions

The development of a peace-loving model through traditional games in the learning of Physical Education for Sports and Health at the Elementary School level, especially Kebraon 1 Elementary School and Kebraon II Elementary School can be practiced and implemented properly. Based on the quantitative analysis, the t test, gave a significant result of 0.000 <0.05 for both schools. Based on the qualitative analysis with the interactive model, it makes a positive contribution by changing the peace-loving attitude of students as evidenced by the practice of peace-loving through traditional games that are repeated over a period of time, and the development of peace-love based on design.

Acknowledgement

This research is supported by Universitas Negeri Surabaya, Universitas Sebelas Maret, Universitas Negeri Yogyakarta, University of Malaya, Universitas Jenderal Soedirman, and Universitas Garut.

Conflict of Interest

All authors know of no conflict interest associated with this publication, and there has been no significant financial support for this work that could have influenced its outcome. As corresponding author, Toni Kogoya confirmed that the manuscript has been read and approved for submission by all the named authors.

REFERENCES

[1] Hastuti, T. A., Jatmika, H. M., Pratama, K. W., & Yudhistira, D., “The Level of Understanding of Pedagogical Competence of Physical Education, Health and Recreation Students of Sports Science Faculty”, Teorìâ Ta Metodika Fizičnogo Vihovannâ, vol. 21, no. 4, pp. 310-316, 2021. DOI: 10.17309/tmfv.2021.4.04

[2] Adji, T. P., Putro, K. H., Pratama, K. W., & Mustapha, A., “Analysis of the Influence of Service Quality and Audience Loyalty Interest in the Volleyball Tournament Events: A Case Study of Tulungagung Regency”. In Human-Centered Technology for a Better Tomorrow, Springer, Singapore, pp. 299-311, 2022. DOI: 10.1007/978-981-16-4115-2_24

[3] Kristiyanto, A., Prasetyo, Y., Pratama, K. W., Karakauki, M., Mustapha, A., & Idrus, S. Z. S., “Access to The Utilization of Science and Technology of Sports and Familiarity of the Sports Community towards Technologically Based Devices”, In Journal of Physics: Conference Series, IOP Publishing, vol. 1529, no. 2, pp. 022099, 2020, April. DOI: 10.1088/1742-6596/1529/2/022099

[4] Sutapa, P., Prasetyo, Y., Pratama, K. W., Karakauki, M., Mustapha, A., & Idrus, S. Z. S., “Motor Development Index (MDI) Based on Combination of Human Development Index (HDI) and Sport Development Index (SDI) as a Success Parameter of Motor Development among Preschool Children: An Observational Study”, In Journal of Physics: Conference Series, IOP Publishing, vol. 1529, no.

3, pp. 032003, 2020, April. DOI: 10.1088/1742-6596/1529/3/032003

[5] Listyarini, A. E., Alim, A., Oktaviani, A. D., Putro, K. H., Kristiyanto, A., Margono, A., & Pratama, K. W., "The Relations of Using Digital Media and Physical Activity with the Physical Fitness of 4th and 5th Grade Primary School Students". Teorìâ ta Metodika Fizičnogo Vihovannâ, vol. 21, no. 3, pp 281-287, 2021. DOI: 10.17309/TMFV.2021.3.12

[6] Sukendro, S., Karakauki, M., Ali, S. K. S., Kristiyanto, A., Pratama, K. W., Nasrulloh, A., ... & Phytanza, D. T. P., "THE RELATIONSHIP BETWEEN NUTRITIONAL STATUS AND PHYSICAL HEALTH LEVELS OF STUDENTS AT THE MODERN ISLAMIC BOARDING SCHOOL", Sport Science, vo. 15, no. 1, pp. 225-232, 2021. http://www.sposci.com/PDFS/BR1501/28.pdf

[7] Pratamaa, K. W., Amana, M. S., Sutoyo, E., Karakaukic, M., Alic, S. K. S., Mustaphad, A., ... & Nasrullohf, A., "An Alternative Soft Set Approach for Identifying Football Conflict: A Case Study of Indonesian Football Super League", International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology, vol. 12, no. 4, pp. 1351-1364, 2022. DOI: 10.18517/ijaseit.12.4.14246

[8] Jufrianis, J., Henjilito, R., Hernawan, H., Sukiri, S., Sukur, A., Abidin, D., ... & Pratama, K. W., "The Effect of Knowledge Level (IQ) and Physical Conditions (Power, Flexibility and Coordination) on Smash Technique Learning Skill in Sepak Takraw", Teorìâ Ta Metodika Fizičnogo Vihovannâ, vol. 21, no.3, pp. 264-272, 2021. DOI: 10.17309/TMFV.2021.3.10

[9] Sağın, A. E., "The role of gender in predicting life satisfaction of the interest in physical education lesson". Pedagogy of Physical Culture and Sports, vol. 26, no. 2, pp. 83-92, 2022. DOI: https://doi.org/10.15561/26649837.2022.0202

[10] Ilham, M., Iqroni, D., Karakauki, M., Ali, S. K. S., Kristiyanto, A., Nasrulloh, A., ... & Phytanza, D. T. P., "EFFECTS OF RESISTANCE BAND EXERCISE ON STUDENT'S FREESTYLE SWIMMING SKILLS", Sport Science, vol. 15, no. 1, pp. 217-224, 2021. http://www.sposci.com/PDFS/BR1501/27.pdf

[11] Salafi, M. I. E., Suherman, W. S., Suhartini, B., Antoni, M. S., & Pratama, K. W.. "Effect of the Eight-Week Sand Surface Exercise, Water Surface Exercise, and Power Leg Muscles Training Methods Toward Agility of Basketball Players for Adolescent Players". *Physical Education Theory and Methodology*, Vol *22,* no. 3, pp 353-359, 2022. https://doi.org/10.17309/tmfv.2022.3.08

[12] Nasrulloh, A., Prasetyo, Y., Nugroho, S., Yuniana, R., & Pratama, K. W., "The effect of weight training with compound set method on strength and endurance among archery athletes", Journal of Physical Education and Sport, vol. 22, no. 6, pp. 1457-1463, 2022. DOI: 10.7752/jpes.2022.06183

[13] Nopembri, S., Rismayanthi, C., Putro, K. H., Kristiyanto, A., Margono, A., Karakauki, M., & Pratama, K. W., "Improvement of HOTS Method in Basketball Game Through TGFU Learning". Teorìâ Ta Metodika Fizičnogo Vihovannâ, vol. 22, no. 1, pp 85-91, 2022. DOI: 10.17309/TMFV.2022.1.12

[14] Sutapa, P., Pratama, K. W., Rosly, M. M., Ali, S. K. S., & Karakauki, M., "Improving Motor Skills in Early Childhood through Goal-Oriented Play Activity", Children, vol. 8, no. 11, pp. 994, 2021. DOI: 10.3390/children8110994

[15] Nugroho, S., Nasrulloh, A., Karyono, T. H., Dwihandaka, R., & Pratama, K. W., "Effect of intensity and interval levels of trapping circuit training on the physical condition of badminton players", Journal of Physical Education and Sport, vol. 21, pp. 1981-1987, 2021. DOI: 10.7752/jpes.2021.s3252

[16] Nasrulloh, A., Deviana, P., Yuniana, R., & Pratama, K. W., "The Effect of Squat Training and Leg Length in Increasing the Leg Power of Volleyball Extracurricular Participants". Teorìâ ta Metodika Fizičnogo Vihovannâ, vol. 21, no. 3, pp. 244-252, 2021. DOI: 10.17309/TMFV.2021.3.08

[17] Nasrulloh, A., Prasetyo, Y., Nugroho, S., Yuniana, R., Pratama, K. W., Mustapha, A., & Idrus, S. Z. S., "Tricet Method to Increase the Hypertrophy Muscle". In Journal of Physics: Conference Series, IOP Publishing, vol. 1529, no. 3, pp. 032006, 2020, April. 10.1088/1742-6596/1529/3/032006

[18] Yudhistira, D., Suherman, W. S., Wiratama, A., Wijaya, U. K., Paryadi, M. F., Hadi, H., ... & Jufrianis, K. W. P., "Content Validity of the HIIT Training Program in Special Preparations to Improve the Dominant Biomotor Components of Kumite Athletes", International Journal of Human Movement and Sport Science, vol. 9, no. 5, pp. 1051-1057, 2021. DOI: 10.13189/saj.2021.090527

[19] Rasmitadila, R., Humaira, M. A., Rachmadtullah, R., Sesrita, A., Laeli, S., Muhdiyati, I., & Firmansyah, W., "Teacher Perceptions of University Mentoring Programs Planning for Inclusive Elementary Schools: A Case Study in Indonesia". International Journal of Special Education (IJSE), vol. 36, no. 2, pp. 53-65, 2021. DOI: https://doi.org/10.52291/ijse.2021.36.18

[20] Hardianto, D., Budiningsih, C. A., Haryanto., Pratama, K. W., Syed Ali, S. K., & Karakauki, M. "Assessing the experience-sharing parenting method through online learning during Covid19 pandemic". International Journal of Instruction, vol. 15, no. 4, pp. 359-374, 2022. https://www.e-iji.net/dosyalar/iji_2022_4_20.pdf

[21] Abbas TC, Charles T. Mixed Methodology Mengkombinasikan Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2010.

[22] Sugiyono D. Memahami penelitian kualitatif.

E-ISSN: 2707-7020
P-ISSN: 2707-7012
JSSN 2022; 3(1): 95-102
Received: 17-03-2022
Accepted: 05-05-2022

Amri Ikhsanul Amal
Postgraduate Program, Department of Sport Science, Universitas Negeri Yogayakarta, Jalan Colombo No. 1, Karangmalang, Yogayakarta, 55281, Indonesia

Panggung Sutapa
Postgraduate Program, Department of Sport Science, Universitas Negeri Yogayakarta, Jalan Colombo No. 1, Karangmalang, Yogayakarta, 55281, Indonesia

Tegar Karunia Ramadhan
Department of Physical Health and Recreation, Universitas Negeri Jendral Soedirman Purwokerto Jl. Profesor DR. HR Boenyamin No.708, Dukuhbandong, Grendeng, Kec. Purwokerto Utara, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53122, Indonesia

Corresponding Author:
Amri Ikhsanul Amal
Postgraduate Program, Department of Sport Science, Universitas Negeri Yogayakarta, Jalan Colombo No. 1, Karangmalang, Yogayakarta, 55281, Indonesia

The relevance of physical conditions to team performance: A case study of PORPROV women's volleyball athletes in Banyumas regency

Amri Ikhsanul Amal, Panggung Sutapa and Tegar Karunia Ramadhan

DOI: https://doi.org/10.33545/27077012.2022.v3.i1b.83

Abstract
This descriptive research aims to reveal the physical condition of volleyball female athletes in Banyumas Regency and to examine the physical conditions of athletes such as, components of endurance, explosive power, agility, strength, flexibility, speed, and coordination as well as knowing the relevance of the results of those physical conditions with team performance. 6 athletes were involved in this research as the sample. Data include the results are as follows: 1.) The speed test which got an average result of 30 meters sprint run: 5.37 in perfect category, 2.) The flexibility test which got an average sit and reach: 15.26 in the poor category, 3.) The coordination test which scored the average results of throwing and catching tennis balls: 20.16 in the poor category, 4.) The abdominal strength test (abdominal muscles) which scored the average sit up results: 34.33 in good category, 5.) The upper determinant strength test (arm muscles) got an average push up result: 20.83 in a good category, 6.) The explosive power test which scored an average vertical jump: 37.33 in the poor category, 7.) The agility test which scored an average shuttle run result: 13.71 in very good category, 8.) The endurance test which scored an average run result of 1600 M: 11.15 in the very good category. According to the test results, the physical condition of the women's volleyball PORPROV athletes in Banyumas Regency is quite proficient, but there are still some components of physical condition that resulted poorly such as flexibility, coordination, explosive power and endurance. Four components possessed significant relevance to team performance and techniques in volleyball such as serve, smash, block, and dig, so that they can affect the team's performance in a match.

Keywords: Physical condition, female athlete, volleyball. PORPROV, team performance

Introduction
Sport is one of the fields of national development that is seen to be able to escalate the reputation of the country and the quality of its people. Its quality can be seen on how successful Indonesian athletes can get achievement from various competitions that are competed both on the national and international levels. It is obvious that those achievement cannot be obtained without carefully planned and continuous coaching. Maizan & Umar (2020:12) [8] stated that according to RI Law No. 3 of 2005 concerning the National Sports System, in article 4, explains the basis, functions and objectives of sports. Sport aims to maintain and improve health and fitness, achievement, human quality, instill moral values and noble character, sportsmanship, discipline, strengthen and foster national unity and integrity, strengthen national resilience and elevate the dignity and honor of the nation.
According to the quote above, the goals of national sports is clearly explained. In addition to strive for achievements in a sport, it is necessary to carry out collaboration with specific target and to pay attention to all aspects in successfully aiming the goals. Among the sports activities carried out must be extensively programmed, directed and sustainable. As well as applying the application of self-discipline in pursuing a sport.
Sport is a useful daily human activity to form a healthy body and spirit. The development of sports up to now has made a positive and real contribution to improve public health (Fakhi & Barlian, 2019:138) [5]. Sport can also function as a medium to become national pride (Lesmana & Broto, 2019:44) [7]. Performance sports are sports that foster in developing athletes in a directed, tiered and sustainable manner through tournaments to achieve performance and also support from science and technology. (Setiawan, Sodikoen, & Syahara, 2018:15) [16]. Talking about performance in sports, it is not easy to create synergic cooperation between the community, government and sports practitioners (Saputra & Aziz, 2020:47) [14]. Performance can also be achieved at various levels, starting from regional, national and international (Mardela & Syukri, 2016:29) [9].

As time goes by, sports also undergoes its development. One of the sports that has developed is volleyball. Of the many sporting achievements that are favored and often organized by the community, and their development from the regional to the national level. Volleyball is a team sport that demands teamwork, and upholds moral values, sportsmanship, and discipline. Volleyball is one of the most popular sports among children, teenagers to parents, both male and female.

nowadays, volleyball is not only a recreational sport but is also included in a sport that is expected by many people to be able to strive achievements like other sports that have excelled both in the national and international arenas. Through structured coaching from regional to national level, it is hoped that it can generate young athletes who are ready to continue the baton for their seniors who have started to retire, so that the regeneration of athletes in volleyball will not end. In carrying out the process of coaching and developing sports to achieve achievements as described in the RI Law no. 3 of 2005 concerning the National Sports System article 27 paragraph 4 which reads "The guidance and development of sports achievements is carried out by empowering sports associations, developing national and regional sports development centers, and organizing competitions in stages and sustainably" (Maizan & Umar, 2020:13) [8].

A coach is a person who manages an exercise program and is responsible to develop an exercise program that can improve the technical quality, tactics, mental and physical condition of the athletes. A volleyball player or athlete can stand high if he has good technique, tactics, mental and physical condition. Good physical condition functions as the main root of an athlete to achieve the highest performance (Dona Merlin Susanto, Suwirman, & Heru Syarli Lesmana, 2020:694) [4]. Anggara & Firdaus, 2020:8) [2] argues that physical condition can be interpreted as an initial state or physical ability, which means that the initial ability of physical condition is a measure or guideline for planning exercise. Physical condition is also the main prerequisite that must be possessed by an athlete in improving and developing optimal sports performance, and the needs of each sport. (Prima & Kartiko, 2021:162) [10].

In volleyball, a volleyball athlete must have good physical condition because it will support him in improving and developing tactics, technique and mentality. In improving physical condition, the coach must also know some of the basic components of the physical condition, such as: "Power, Strength, Endurance, Flexibility, Agility and Coordination Syafruddin (1999) in (Maizan & Umar, 2020:13) [8]. Increasing achievement in volleyball is a fairly complicated and complex thing when compared to other sports, because many factors influence to achieve maximum performance, one of which is the physical condition factor and basic techniques in good volleyball. All physical components in volleyball are the needs of an athlete to achieve maximum performance. Without having a good physical condition, it is impossible for volleyball athletes to be able to achieve maximum performance (Yenes & Leowanda, 2019:112) [20].

Volleyball game itself is a game activity in which the implementation of movement patterns has a high complexity, such as the movement of bouncing the ball by the fingers or the base of the hand, hitting the ball that floats in the air, and holding the ball that was hit by the opponent when carrying out an attack, Yudiana (2015) in (Yenes & Leowanda, 2019:112) [20]. Volleyball is also a sport that is widely developed in society, especially in Indonesia. The characteristics of volleyball in the 21st century or at this time is a sport that is recreational, not only as a tool to improve physical fitness, but has become a prestigious event. This is often encountered with several competitions organized by several agencies, both from the government or other private institutions, from regional, national to international levels.

At the regional level, there is an official competition which is held every 4 years, namely the Provincial Sports Week or often known as PORPROV by the public. This Provincial Sports Week (PORPROV) is an event or championship at the provincial level in Indonesia, the participants are from every district included in the province. There are so many sports that are competed, one of which is volleyball, which has now become a sport that is much favored by the wider community in Indonesia. Volleyball sport in the current era is different from the past, where in the current era there are many developments that are increasing and expanding, so that it can attract people's attention to just watch or do the sport as a sport that can improve physical fitness and body fitness.

Based on observations on the women's volleyball team PORPROV Banyumas Regency, there is a possibility that the low achievement of athletes in volleyball is caused by various factors, both internal and external factors, including: infrastructure, quality of trainers, ineffective training programs, techniques, tactics and mentality of athletes, and many other factors. Based on the description above, it can be concluded that physical condition is a very influential factor in increasing athlete achievement, especially in volleyball. The physical condition profile of an athlete must be known so that the physical condition of the athlete can be improved in order to improve his performance and team performance when competing. Therefore, researchers are interested in conducting this research.

Research Methodology

This is a descriptive research which aims to reveal something as it is. This is in accordance with Arikunto's opinion (2010: 3) that descriptive research is "a research that is intended to investigate circumstances, conditions or other things that have been mentioned, the results of which are presented in the form of a research report. Based on this context, the objectives to be achieved in this research are to describe the physical condition of the female volleyball athletes in Banyumas Regency, how the influence of the athlete's physical condition on team performance and the relevance of the results of the athlete's physical condition to the existing research.

The subjects of this study were the female volleyball athletes from Banyumas Regency which consisted of 6 athletes and all of them were taken as research samples. In this study, there were 6 variables measured with standardized instruments. This research was assisted by 3 people as officers or data loggers and 3 lecturers as supervisors. To maintain the quality of the retrieved data, the officers or data loggers are given direction and instruction regarding how the procedures or data collection processes were carried out.

Table 1: Table of physical condition test variable and the instrument

No	Variable	Instrument	PIC
1.	Endurance	1.600 meters run	1 officer, 1 recorder
2.	Power	Vertical jump	
3.	Agility	Shuttle run	1 officer, 1 recorder
4.	Coordination	Throw and catch the ball	
5.	Speed	30 meters sprint	1 officer, 1 recorder
6.	Strength	Sit up and push up	
7.	Flexibility	Sit and reach	

Data collection was carried out at the Soesilo Sudarman Sports Center, General Soedirman University, Purwokerto. The research team prepared the relevant equipment used in data collection. The data collected were analyzed descriptively, using the mean, standard deviation and percentage. The analytical technique used is descriptive statistical analysis. Where according to Arikunto (2002:56) in (Maizan & Umar, 2020:14) [8] says that "if a study aims to get a picture or find something as it is about an object being studied, then the analytical technique needed is enough to calculate the percentage".

Result and Discussion

Result

Table 2: The results of the physical condition test for female volleyball athletes in Banyumas Regency individually

Individual	Individual Test Result							
	Sprint 30 meters	Sit and Reach	LTBT	Sit Up	Push Up	V. Jump	S. Run	Run 1,6 km
Novreza	4,60	15	19	25	27	37	12,95	11,39
Raikhan P	5,55	15,3	25	35	22	27	13,54	12,15
Kintan	5,67	15	19	39	18	35	14,44	10,52
Desti A	5,76	4,5	25	33	20	41	13,65	12,27
Regiana M	5,12	20	20	38	13	43	13,84	10,17
Bella N	5,57	21,8	13	36	25	41	13,86	10,43

1. Speed (30 Meters Sprint)

Based on the results of the speed test for female volleyball athletes in Banyumas Regency using the 30 meter sprint running speed test, the minimum score of 4.60 was in the low category and the maximum score of 5.76 was in the high category. Based on the results of the analysis of the speed data for female volleyball athletes in Banyumas Regency, the frequency distribution data obtained are as follows:

Table 3: Frequency Distribution of Speed of Women's Volleyball Athletes in Banyumas Regency

Norm	Frequency		Category
	Absolute	Relative (%)	
< 5,4"	2	33,33%	Very Good
5,4" - 6,6"	4	66,66%	Good
6,6" – 7,2"	0	0	Fair
7,2" – 9,0"	0	0	Poor
>9,0"	0	0	Very Poor
Total	6	100%	
Mean	5,37		Very good
Standard Deviation	5,04		

2. Flexibility (Sit and Reach)

Based on the results of the flexibility test for female volleyball athletes in Banyumas Regency using the sit and reach test, a minimum score of 4.50 was obtained in the low category and a maximum score of 21.80 in the high category. Based on the results of data analysis on the flexibility of female volleyball athletes in Banyumas Regency, the frequency distribution data obtained are as follows:

Table 4: Frequency Distribution of Flexibility of Women's Volleyball Athletes in Banyumas Regency

Norm	Frekuensi		Category
	Absolute	Relative (%)	
> 40	0	0	Good
24 – 39	0	0	Fair
< 23	6	100%	Poor
Total	6		
Mean	15,26		Poor
Standard Deviation	6,01		

3. Coordination (Tennis Ball Fetch and Catch)

Based on the results of the coordination test for female volleyball athletes in Banyumas Regency using the tennis ball throwing and catching test (LTBT), a minimum score of 13 was obtained in the low category and a maximum score of 25 in the high category. Based on the results of the data analysis of the coordination of female volleyball athletes in Banyumas Regency, the frequency distribution data obtained are as follows:

Table 5: Frequency Distribution of Coordination of Women's Volleyball Athletes in Banyumas Regency

Norm	Frequency		Category
	Absolute	Relative (%)	
>30	0	0	Very Good
25 – 30	2	33,33%	Good
20 - 24	1	16,66%	Fair
15 - 19	3	50%	Poor
< 15	0	0	Very Poor
Total	6		
Mean	20,16		Fair
Standard Deviation	4,49		

4. Abdominal Strength (Sit Up)

Based on the results of the abdominal strength test for female volleyball athletes in Banyumas Regency using the sit-up test, a minimum score of 25 was obtained in the low category and a maximum score of 39 in the high category. Based on the results of data analysis on the abdominal strength of female volleyball athletes in Banyumas Regency, the frequency distribution data obtained are as follows:

Table 6: Frequency Distribution of Abdominal Strength Female Volleyball Athletes Banyumas

Norm	Frequency		Category
	Absolute	Relative (%)	
>36	3	50%	Very good
31 – 35	2	33,33%	Good
25 – 30	1	16,66%	Fair
21 – 24	0	0	Poor
< 20	0	0	Very Poor
Total	6		
Mean	34,33		Good
Standard Deviation	5,03		

5. Upper Determinant Strength (Push Up)

Based on the results of the determinant strength test for female volleyball athletes in Banyumas Regency using the push up test, a minimum score of 13 was obtained in the low category and a maximum score of 27 in the high category. Based on the results of data analysis on the abdominal strength of female volleyball athletes in Banyumas Regency, the frequency distribution data obtained are as follows:

Table 7: Frequency Distribution of Upper Determinant Strength of Women's Volleyball Athletes Banyumas

Norm	Frequency		Category
	Absolute	Relative (%)	
>30	0	0	Very Good
21 – 29	3	50%	Good
15 – 20	2	33,33%	Fair
10 – 14	1	16,66	Poor
< 9	0	0	Very Poor
Total	6		
Mean	20,83		Good
Standard Deviation	5,04		

6. Explosive Power (Vertical Jump)

Based on the results of the explosive power test of female volleyball athletes in Banyumas Regency using the vertical jump test, the minimum score of 27 was in the low category and the maximum score of 43 was in the high category. Based on the results of data analysis on the explosive power of female volleyball athletes in Banyumas Regency, the frequency distribution data obtained are as follows:

Table 8: Explosive Power Frequency Distribution of Women Volleyball Athletes in Banyumas Regency

Norma	Frequency		Category
	Absolute	Relative (%)	
>58	0	0	Good
50 – 57	0	0	Fair
< 43	6	100%	Poor
Total	6		
Mean	37,33		Poor
Standard Deviation	5,85		

7. Agility (Shuttle Run)

Based on the results of the agility test for female volleyball athletes in Banyumas Regency using the shuttle run test, a minimum score of 12.95 was obtained in the low category and a maximum score of 14.44 in the high category. Based on the results of the agility data analysis of female volleyball athletes in Banyumas Regency, the frequency distribution data obtained are as follows:

Table 9: Frequency Distribution of Agility of Women's Volleyball Athletes in Banyumas Regency

Norm	Frequency		Category
	Absolute	Relative (%)	
< 16,7	6	100%	Excellent
17,4 – 16,8	0	0	Very Good
18,2 – 17,5	0	0	Good
18,9 – 18,3	0	0	Fair
19,6 – 19,0	0	0	Poor
Total	6		
Mean	13,71		Excellent
Standard Deviation	0,48		

8. Endurance (1600 Meters Run)

Based on the results of the endurance test of female volleyball athletes in Banyumas Regency using the 1600 meter running test, the minimum score of 10.17 was in the low category and the maximum score of 12.17 was in the high category. Based on the results of the analysis of endurance data for female volleyball athletes in Banyumas Regency, the frequency distribution data obtained are as follows:

Table 10: Distribution of the Endurance Frequency of Women's Volleyball Athletes in Banyumas Regency

Norm	Frekuensi		Category
	Absolute	Relative (%)	
< 8:22	0	0	Very good
8:23 – 9:31	0	0	Good
9:32 – 10:51	2	33,33	Fair
10:52 – 12:14	2	33,33	Poor
>12:15	2	33,33	Very Poor
Total	6		
Mean	11,15		Poor
Standard Deviation	0,91		

Discussion

Based on the analysis and processing of data regarding the physical condition of female PORPROV volleyball athletes in Banyumas Regency, this chapter will answer the research objectives above, namely how to describe the physical

condition of female PORPROV volleyball athletes in Banyumas Regency, which relates to: Agility, flexibility, coordination, abdominal strength, upper determinant strength, explosive power, agility, and endurance. As well as knowing the relevance of the results of the physical condition test with the team's performance. For more details, the answers to the research objectives above will be described as follows:

1. Agility

In sports, agility has various meanings as proposed by (Hribernik *et al*., 2021: 441) [6].The most popular and dominant definition that agility is the ability to change positions quickly and efficiently. Agility is also associated with physical characteristics such as endurance, strength and technique. Another perspective of agility is the cognitive component, which includes visual scanning and anticipation techniques. Physical characteristics can be trained, therefore agility can be improved through systematic training.

Among 6 athletes who took the 30 meter sprint test in this research, 2 athletes were categorized as very good and 4 athletes were categorized as good with a minimum score of 4.60 and a maximum score of 5.76 and an average score of 5.37. The average agility possessed by female PORPROV athletes in Banyumas Regency is 5.37 in the very good category. These results show that the agility of the athletes is very good and needs to be maintained, because in a volleyball game the agility factor is needed by every athlete to be able to move quickly anticipating the ball staying in court.

One of the abilities that uses agility in volleyball is dig. Dig is a way to keep the ball from falling or hitting the surface of the field by sliding so that the ball stays active and can be played. The digging ability of each player is strongly influenced by agility, as revealed by (Wardani *et al*., 2020: 29) [18] in his research entitled "The Relationship of Hand, Foot and Agility Coordination to Dig Ability in Fortius Volleyball Athletes" with the results that there is a significant relationship positive relationship between agility and digital ability. The agility variable contributed to the dig ability of 43.96% from the correlation coefficient of 0,663 where the value of t_{count} = 4,687 is more than t_{table} = 2,048, then the result of dig ability is influenced by agility.

2. Flexibility

The flexibility greatly contributes to the sport of volleyball, so it is necessary to know that training is given so that the flexibility of the joint can increase, because the flexibility factor is one of the most important factors in volleyball. Flexibility itself is one of the components of physical fitness, as stated by Sukirno (2012: 156) [17] flexibility is the maximum range of motion in the joints and muscles without being influenced by coercion or pressure, obstacles from outside the body. Meanwhile, according to Bompa quoted by Iyakrus (2012: 110) flexibility is a person's ability to perform movements with a wide amplitude. In addition, Widiastuti (2011: 15) also said that flexibility is the ability of joints to perform movements in their own space to the maximum, deep (Sahril & Sukirno, 2019: 180) [12].

Of 6 athletes who took the sit and reach test in this research, all of the athletes falling into poor category with a minimum score of 4.50, a maximum score of 21.80 and an average score of 5.37. The average flexibility possessed by female PORPROV athletes in Banyumas Regency is 15.26 with a poor category. These results indicate that the flexibility ability of the athletes is still very far from the good category and still needs to be improved with an adequate training program, because in a volleyball game the flexibility factor is needed by every athlete so that each athlete's technique can be maximized, such as the smash technique Which requires flexibility factor in order to produce a good smash.

One technique that uses the flexibility factor is the smash technique. The smash technique is a technique of hitting or attacking a volleyball to the opponent in order to get a point. The ability of smash in attacking the opponent is influenced by the level of flexibility of an athlete. For athletes who are assigned as spikers, they must have good flexibility. As stated by (Sahril & Sukirno, 2019: 187) [12] in the results of his research entitled "Arm Muscle Strength and Flexibility With Semi Smash Results in Volleyball Game in Male Students of Class X High School", There is a relationship between flexibility and smash spring in volleyball games of male students in class X SMA Negeri 1 Indralaya, as evidenced by the correlation coefficient of the sample 70 students of 0.45 falling into moderate correlation level. So it can be concluded that the better the flexibility of a volleyball athlete, the better the semi-smash results.

3. Coordination

Coordination is defined as the harmonious work of various factors in a movement. According to Zarwan (2012: 125) in (Sukirno, 2011: 43) [17] that coordination is a person's ability to combine several movements into one complete movement. Coordination is a biomotor component that is needed in almost every sport, because the basic elements of movement techniques in sports involve synchronization of several abilities (Syarifuddin, 2014: 115). In volleyball sport eye-hand coordination is often found in the movement of passing down and up, serve and smash, where these movements require high level of eye-hand coordination to position the desired ball. Almost all human movements, both in daily movements and in sports movements, rely highly in coordination movements. For instance, in one of the long jump athletics, creating a series of long jump movements to transform into one jump movement by producing a maximum jump requires various elements of motion to possess good movement coordination (Sukirno, 2011:42-43) [17].

Among 6 athletes who took the tennis ball throw and catch test (LTBT), 2 athletes were categorized as good, 1 athlete was categorized as fair, and 3 athletes were categorized as poor, with a minimum score of 13, a maximum score of 25 and an average score of 20.16. The average coordination possessed by female PORPROV athletes in Banyumas Regency is 20.16 fall in fair category. These results indicate that the coordination ability of the athletes is quite good but it still needs to be improved with an adequate training program, because in a volleyball game the coordination factor is needed by every athlete so that the technical ability of each athlete increases and improves, such as coordination in eye-hand on service movements, lower and upper passes and smashes so as to produce good movements.

One technique that uses the coordination factor is passing down and over, serve and smash. In this case there are 2 coordination relationships, namely the eyes and hands. There are research results that reveal the relationship between the results of eye-hand coordination with the results of passing over in a volleyball game carried out by

(Sukirno, 2011:45) [17] from the results of research and data analysis, it is stated as follows; r_{count} scored 0, while r_{table} scored 0,21. Which shows the value of r_{count} is more than r_{table} 0,44 > 0,21, maka koordinasi mata-tangan memiliki kontribusi yang kuat on the ability to pass over with the largest contribution of 44% to the results of passing over in volleyball games. Another study conducted by (Sari & Guntur, 2017: 9) revealed the effect of high eye-hand coordination and low eye-hand coordination on the results of volleyball service skills, namely from the results of the top serve. It can be seen that the coached child who has high eye-hand coordination have an average of 41.18 and children who have low eye-hand coordination have an average value of 16.45. It can be concluded that training children who have high eye-hand coordination are better than trainees who have low eye-hand coordination on service skills in volleyball.

4. Abdominal and Upper-Body Strength

Abdominal muscle strength and arm muscle power function when a volleyball athlete hits the smash, with strong abdominal muscle strength and arm muscle power it is possible for an athlete to hit hard and directed at the opponent's target area. So that it will produce the desired points. To make a good shot, flexibility is also needed when reaching the ball to be hit, and it is hoped that through flexibility it can produce a good shot when hitting the ball in the air (Wima Atmaja *et al*., 2018: 5) [19].

Based on the results of the study of 6 athletes who took the sit up test on abdominal muscle strength, there were 3 athletes categorized as very good, 2 athletes categorized as good and 1 athlete categorized as fair, with a minimum score of 25, a maximum score of 39 and an average score an average of 34.33. The average abdominal muscle strength (abdominal) owned by female PORPROV athletes in Banyumas Regency is 34.33 with good category. These results indicate that the strength of the abdominal muscles (abdominal) of the athletes is good, but it is better to always improve it with an adequate training program. In addition, based on the results of the study of 6 athletes who took the push-up test on arm muscle strength, there were 3 athletes categorized as good, 2 athletes categorized as fair and 1 athlete categorized as poor, with a minimum score of 13, a maximum score of 27 and an average score -average of 20.83. The average arm muscle strength (upper determinant) possessed by female PORPROV athletes in Banyumas Regency is 20.83 with good category. These results indicate that the strength of the arm muscles (upper determinant) of the athletes is quite good but must be improved again with an adequate training program to increase the strength of the arm muscles.

In a study conducted by (Wima Atmaja *et al*., 2018: 5) [19] revealed that based on the results of the correlation test of abdominal muscle strength (abdominal) with smash accuracy, a significant value of 0.000, 0.05 was obtained or r_{count} 0,810 > r_{table} 0,404. This means that there is a relationship between abdominal muscle strength and smash accuracy in volleyball. In addition to the strength of the arm muscles (upper determinant) the results of the correlation test of arm muscle power with the accuracy of the smash obtained a significant value of 0.000 > 0.05 or r_{count} 0,718 > r_{table} 0,404. This means that there is a relationship between arm muscle power and smash accuracy in volleyball.

5. Explosive Power

Explosive power of leg muscles is one of the components of physical condition that must be possessed by a volleyball athlete. Muscle power can be defined as the ability of a group of muscles to work simultaneously in a very quick time. Juvier in (Qhausar, 2019:78) [11] argues that leg muscle explosive power is the ability to perform quickly or one of the elements of material ability that is much needed in sports, especially in sports that have jumps, throws, pushes, and sprints. Leg explosive power is the ability of muscles to overcome loads or resistance with a very high rate of contraction.

Based on the results of the study of 6 athletes who took the vertical jump test, namely 6 athletes categorized as less, with a minimum score of 27, a maximum score of 43 and an average score of 37.33. The average explosive power (power) possessed by the women's volleyball PORPROV athletes in Banyumas Regency is 37.33 with a low category. These results indicate that the explosive power of the leg muscles of the athletes is still very lacking and needs to be improved again with various adequate programs to increase the explosive power of the leg muscles. In volleyball, the explosive power of the leg muscles has a large enough role to support the smash technique when attacking, where the smash technique in volleyball is one of the weapons or attacks that pulverize the opponent so that the team can get points.

The importance of muscle explosive power in volleyball has been revealed by (Chandra & Mariati, 2020: 104-105) [3] in the results of his research which said that based on the results of the correlation analysis on limb muscle explosive power with volleyball smash ability, the coefficient r = 0.745 so that the contribution was obtained by 57%. Thus, there is a significant contribution between explosive leg muscles and smash ability in male volleyball athletes from Padang Adios.

6. Agility

Agility itself means the skill to change the direction of movement or body part suddenly. Agility involves a greater emphasis on deceleration and once in a while with reactive acceleration, changes in direction and speed according the Ministry of Youth and Sports (2007:38), In addition Greg Gatz (2009:114) in (Wardani *et al*., 2020:28) [18] also defines agility as a skill to react to situations quickly and initiate coordination quickly and stop to keep the game under control.

Based on the results of the research of 6 athletes who took the shuttle run test, namely 6 athletes who were categorized as perfect, where the test results of each athlete were above the predetermined average. The minimum score is 12.95, the maximum score is 13.71 and the average score is 13.71. From the results, the average agility of the women's volleyball PORPROV athletes in Banyumas Regency is 13.71 with a perfect category. These results indicate that the coordination ability of the athletes is very good, it can be seen from the test results of each athlete who is in the perfect category. With the test results that have been obtained, the coach must be able to maintain it even if it can be improved again, then it is increased again with a supportive and adequate training program.

The agility component has a relationship with one of the techniques in volleyball, namely "Dig". Dig itself has the

meaning of defensive skills in overcoming attacks from opponents by using hands in an effort to save the ball so it doesn't fall on the ground and it's not easy for opponents to get points. This relationship has been suggested by (Wardani *et al*., 2020:29) [18] in the results of her research which discusses the relationship between agility and the results of dig ability in female athletes of the Fortius volleyball club. These results are from the correlation coefficient test. It can be seen that the value of $^{t}_{count}$ = 4,687 is more than $^{t}_{table}$ = 2,048 which means ry_2 = 0,663 signicifant. So it can be concluded that there is a positive relationship between agility and dig ability results which are supported by research data. The coefficient of determination of eye, hand and foot coordination with the results of the dig ability = 0.663, this means that 43.96% of the dig ability results are influenced by agility.

7. Endurance

Endurance is the state or condition of the body being able to work for a long time, without experiencing excessive fatigue after completing the work. Lumintuarso (2007:65) in (Alpra Tamara & Nurrochmah, 2017:265) states that endurance is the ability to carry out activities for a long time without significant fatigue. Meanwhile, another opinion also states that endurance is the ability of an athlete to carry out long activities with high intensity in the body's muscle groups. Irianto, *et al* (2009:58) in (Alpra Tamara & Nurrochmah, 2017:265) [1].

Based on the results of the study of 6 athletes who took the 1600 meter running test, 2 athletes are under fair category, 2 athletes are categorized as poor and 2 athletes are categorized as very poor. The minimum score is 10.17, the maximum score is 12.17 and the average score is 11.15. From the results, the average agility possessed by the women's volleyball PORPROV athletes in Banyumas Regency was 11.15 with a poor category. These results show that the endurance abilities of the athletes are still far from good, it can be seen from the test results of each athlete who is the highest in the sufficient category and none is in the good or very good category. With the test results that have been obtained, the coach must be able to increase the athlete's endurance again with an adequate training program.

Salunta & Yendrizal (2019:260-261) [13] stated that with the endurance conditions as obtained in the test results, of course, athletes do not have the ability to overcome fatigue caused by physical workload for a relatively long time. Athletes who have low endurance abilities certainly affect the work of heart, lung and blood circulation throughout the body to be disturbed. Therefore, athletes train even harder so that this endurance ability can increase. Athletes can perform exercises such as long-distance running (marathon), long-distance swimming and cycling, and jogging for longer periods of time.

Relevance of physical condition towards team performance

Based on the results and discussion of the physical conditions, each component of the physical condition is closely related to each other, where each component of the physical condition that has been described has an influence on the team's performance during matches. The better the overall physical condition of the team members the more satisfactory the team could retrieve on every performance during matches, but on the contrary, if the physical condition gets worse, it will have an impact on the team's performance during matches resulting in unsatisfactory conclusion. Of the 7 components of physical condition studied by researchers related to agility, flexibility, coordination, abdominal strength and upper determinant strength, leg muscle explosive power, speed and endurance. There are still some components that are far from good and this will greatly affect the team's performance during the match.

In the flexibility component, the average results obtained fall into the poor category. This will greatly affect the team's performance during matches where the flexibility component has a significant contribution to the smash technique which is one of the attack techniques against the opponent in order to get points. In addition, the coordination component also got an average result in the fair category. This also affects the team's performance during matches, where the coordination factor in team performance affects the up and down passing technique, serve and smash which are the basic techniques in volleyball. Apart from the technical aspect, coordination in a volleyball team is also very necessary between in order to build team work during the match.

The other component that is still far from the good category is leg muscle explosive power, where the average results obtained fall into the poor category. Even though the explosive power of the leg muscles on the performance of athletes and teams is very influential, especially on the smash technique when carrying out an opponent's attack. If the explosive power of the leg muscles produced by the athlete who has the role of smashing is low, then the results of the smash performed will also be less optimal. And finally on the endurance component, where in this endurance component the average results obtained fall into the poor category. Whereas the components of the physical condition of endurance also have a big influence on the performance of a volleyball team. Endurance is the ability to overcome fatigue caused by physical workload in a relatively long time. If the endurance is still below the predetermined average, then the team's performance will also be much worse and not as expected.

Conclusion

Based on the results of the research and discussion above, it can be concluded that each component of the physical condition of the women's volleyball PORPROV athletes in Banyumas Regency is as follows:

1. The average speed of 6 athletes is 5.37 and is in the perfect category.
2. The result of the average flexibility of 6 athletes is 15.26 and is in the poor category.
3. The result of the average coordination of 6 athletes 20.16 and is in the fair category.
4. The average result of abdominal strength (abdominal muscles) from 6 athletes is 34.33 which is in the good category. And the average upper determinant strength (arm muscles) of 6 athletes is 20.83 which is in the good category.
5. 5. The average explosive power of 6 athletes is 37.33 and it is in poor category.
6. The average agility result of 6 athletes is 13.71 which is in the perfect category.

7. The average endurance result of 6 athletes is 11.15 which is included in the poor category.

From the average results above, there are several components that fall into the category of insufficient and sufficient so that it will affect the techniques in volleyball games such as smash, serve, dig techniques which will be very helpful in team performance during matches. As a suggestion from the researcher, it would be better if the results of this study became one of the evaluation materials and improving the physical condition of the athletes for the next stage. So that the physical condition of the athletes will always be maintained and have a positive impact on team performance when competing.

Appreciation words

I would like to express my deepest gratitude to those who have helped carry out the research from the preparation stage to the final stage, especially to the female volleyball athletes in Banyumas Regency, lecturers and students who helped during data collection or physical condition tests, supervisors, and friends. -close friends who have helped and provided advice.

References

1. Alpra Tamara S, Nurrochmah S. Profil Kondisi Fisik Unsur Daya Tahan Jantung Paru-Paru Peserta Kegiatan Esktrakulikuler Bola Basket Dan Bola Voli Di SMA Negeri 1 Kepajen Kabupaten Malang. Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia. 2017;1(2):262-270. http://journal2.um.ac.id/index.php/jpj
2. Anggara A, Firdaus K. Tingkat Kondisi Fisik Atlet Bolavoli Putra Padang Adios Kota Padang. Jurnal Pendidikan Dan Olahraga. 2020;3(5):10.
3. Chandra B, Mariati S. Daya Ledak Otot Tungkai Dan Kelentukan Otot Pinggang Memberikan Kontribusi Terhadap kemampuas Smash Bola Voli. Jurnal Patriot. 2020;2(1):96-110.
4. Dona Merlin Susanto M, Suwirman, Heru Syarli Lesmana. Kondisi Fisik Atlet Pencak Silat. Jurnal Patriot. 2020;2(2018):692-704.
5. Fakhi A syakad, Barlian E. Kontribusi kecepatan reaksi dan kekuatan otot langan terhadap kemampuan pukulan backhand tenis lapangan. Jurnal Performa. 2019;4(3).
6. Hribernik M, Keš E, Umek A, Kos A. Sensor Based Agility Assessment in Sport. Procedia Computer Science. 2021;187:440-446. https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.04.082
7. Lesmana HS, Broto EP. Profil Glukosa Darah Sebelum, Setelah Latihan Fisik Submaksimal dan Selelah Fase Pemulihan Pada Mahasiswa FIK UNP. Media Ilmu Keolahragaan Indonesia. 2019;8(2):44-48. https://doi.org/10.15294/miki.v8i2.12726
8. Maizan I, Umar. Profil Kondisi Fisik Atlet Bolavoli Padang Adios Club. Performa Olahraga, 2020;5(1):39-47.
9. Mardela R, Syukri A. Hubungan Daya Ledak Otot Tungkai Dan Koordinasi Mata-Tangan Dengan Kemampuan Jump Service Atlet Bolavoli Putra Tim Universitas Negeri Padang. Jurnal Performa Olahraga. 2016;3(1):28-47.
10. Prima P, Kartiko DC. Survei kondisi fisik atlet pada berbagai cabang olahraga Pera Prima*, Dwi Cahyo Kartiko. Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan. 2021;9:161-170.
11. Qhausar I. Hubungan Daya Ledak Otot Tungkai dan Otot Lengan Terhadap Ketepatan Smash Pemain Bola Voli Puteri. 2019;2(1):78-82.
12. Sahril S, Sukirno S. Kekuatan Otot Lengan Dan Kelentukan Togok Dengan Hasil Smash Semi Dalam Permainan Bola Voli Pada Siswa Putra Kelas X Sekolah Menengah Atas. Altius : Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan. 2019;6(2):178-188. https://doi.org/10.36706/altius.v6i2.8104
13. Salunta H, Yendrizal. Tinjauan Kondisi Fisik Atlet Bolavoli. Jurnal Patriot. 2019;1(3):254-262.
14. Saputra N, Aziz I. Tinjauan Tingkat Kondisi Fisik Pemain Bolavoli Putra SMA 2 Pariaman. Jurnal Performa Olahraga. 2020;5(1):46-55.
15. Sari YBC, Guntur G. Pengaruh metode latihan dan koordinasi mata-tangan terhadap hasil keterampilan servis atas bola voli. Jurnal Keolahragaan. 2017;5(1):100. https://doi.org/10.21831/jk.v5i1.12773
16. Setiawan Y, Sodikoen I, Syahara S. Kontribusi Kekuatan Otot Tungkai terhadap Kemampuan Dollyo Chagi Atlet Putera Tae Kwon Do di BTTC Kabupaten Rokan Hulu. Performa Olahraga. 2018;3(01):15-20.
17. Sukirno AA. Hubungan Koordinasi Mata - Tangan Dengan Hasil Passing Atas Pada Permainan Bola Voli Putra SMA NEGERI 15. Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan. 2011;6:42-46.
18. Wardani R, Apriyanto T, Novitaria Marani I. Hubungan Koordinasi Mata Tangan, Kaki Dan Kelincahan Terhadap Kemampuan Dig Pada Atlet Bola Voli Putri Fortius. Jurnal Ilmiah Sport Coaching and Education. 2020;4(1):23-31. https://doi.org/10.21009/jsce.04104
19. Wima Atmaja F, Himawanto W, Setiawan I. Hubungan Antara Kekuatan Otot Perut, Power Otot Lengan, Dan Kelentukan Togok Dengan Hasil Ketepatan Smash Bola Voli Pada Siswa Putra Kelas IX SMPN 3 Grogol Kediri Tahun 2017-2018. Artikel Skripsi, 2018, 2-7.
20. Yenes R, Leowanda D. Latihan Plyometrik Front Jump dan Side Jump Tehadap Daya Ledak Otot Tungkai Atlet Bola Voli Perbedaan Pengaruh Differences In The Effect Of Plyometric Exercise Front Jump And Side Jump Against The Explosion Of Limbs In The Volleyball. Jurnal Performa Olahraga, 2019, 4.

INTERNATIONAL JOURNAL OF MULTIDISCIPLINARY RESEARCH AND ANALYSIS

ISSN(print): 2643-9840, ISSN(online): 2643-9875

Volume 06 Issue 03 March 2023

DOI: 10.47191/ijmra/v6-i3-04, Impact Factor: 7.022

Page No. 879-883

The Effect of Playdough Play on Early Childhood Fine Motor Improvement in Yogyakarta National Kindergarten

Darizal[1], Panggung Sutapa[2], Bernadeta Suhartini[3], Muhamad Ichsan Sabillah[4], Faza Annasai[5]

[1,2,3,4,5] Department of Sport Science, Yogyakarta State University, Yogyakarta, Indonesia

ABSTRACT: This study aims to determine the effect of playing playdough on fine motor improvement in early childhood. This type of research is an experiment with desaian one group pre test and post test. The population in this study was 38 children from Yogyakarta National Kindergarten. The sample in this study was 10 people taken using purposive sampling techniques. The instruments used are to measure fine motor using (1) pattern thickening test, (2) coloring test, (3) memola test (4) cutting test, (5) bead meronce test with string thread. The data analysis technique used is the paired sample t-test. The results showed that there was a significant influence of playing playdough on the improvement of early childhood fine motor from the initial test and the final test there was an increase with a difference of 3.09 kg m / sec, namely from an average score of 9.3 in the pre-test to 15.1 in the post test, and strengthened by the results of the t test using a paired sample t-test with a t value of -7.127 and a p significance value of 0.000 < 0.05. The conclusion in this study is that there is a significant influence of playing playdough on the improvement of fine motor skills in early childhood, Yogyakarta National Kindergarten.

KEYWORDS: Playdough, Fine Motor, Early Childhood

I. INTRODUCTION

The world of world education is very important in human life. Human beings who are always accompanied by education, life will always develop in a better direction. Human life is constantly changing. All life is centered on education, because education is the printer of the next generation of the nation in human life. The development of educational life experiences dynamics that are increasingly developing and trying to adapt to the dynamic movement of life development. Education has an important role in childhood, because the improvement of personality abilities, mental and intellectual attitudes is formed in early childhood (Hastie & Wallhead, 2016). Quality in the early days of children including preschool is a mirror of the quality of the nation to come. Early childhood education is defined as the basic foundation for the child's subsequent education.

One of the abilities that needs to be developed in early childhood education institutions, especially in kindergarten, is motor skills. Fine motor development is related to the child's ability to use limbs. Motor processes involve a coordinated system of movement patterns (brain, nerves, muscles, and skeletons) with complex mental processes, referred to as the process of motion creation. The four elements cannot work individually, but are always coordinated (Cameron et al., 2016). If one of the elements is disturbed, the movement carried out can be disturbed. The movements made by the child are consciously influenced by a stimulus from his environment (verbal or oral information, images and other tools) to which the child can respond (Iivonen & Sääkslahti, 2014).

The position of early childhood is in a vulnerable and unstable period so that children need to get positive and thorough stimulation. The provision of stimulation through early childhood education needs to be given comprehensively, in the sense that children not only educate their brains, but are intelligent also in other aspects, because the fact that in the field there are still many problematic individuals seen from fine motor movements and independence, such as not being able to write correctly, not being able to button clothes independently, writing, drawing, still guided by the teacher (Van der Fels et al., 2015). This often causes problems and often makes the child get obstacles when completing their tasks.

This can be seen when the child holds a pencil, colors, pastes drawings, makes patterns, matches shapes. Children's fine motor skills that are not optimal are also caused because learning media has been used frequently and is no longer attractive to children. Strategies that are less helpful stimulate the improvement of children's fine motor skills so that children often have problems in carrying out tasks at school. This can be seen in the media used by teachers to improve fine motor skills, namely using children's worksheets such as reading so that children feel bored and not motivated to do learning activities in class. Learning

activities are not structured through play so that children feel burdened by the tasks given by the teacher. Educators should support the improvement of children's motor skills through instructionally appropriate fine motor skills improvement programs.

Based on preliminary observations made by researchers in January 2023 at the Yogyakarta National Kindergarten from two classes of kindergarten teachers B Suryaningsih and Eni Handayani, it was revealed that the children's fine motor skills were still low. This is evidenced by the data obtained from two grades of 38 children of TK B Yogyakarta National Kindergarten obtained an average fine motor score of 1, when viewed in normative data, of course this is included in the category of less, while the standard value is worth 3. Play programs to train children's fine motor skills are also still lacking. Motode played before using motode playing, jumping rope, walking on a small sidewalk, putting the ball in the basket, imitating animal movements, of course this game trains the child's gross motor movements, does not train the child's fine motor skills.

Early childhood development efforts can be done in various ways, including play activities to improve their fine motor skills. Fine motor aims to assist the child in moving the limbs, especially part of the child's hand movements, thus giving birth to a meaningful independence (Linda & Suryana, 2020). Early childhood in the age range of 5-6 years is in the golden age everything is very valuable, both physically, emotionally, and intellectually (Bakken et al., 2017; Hasanah & Deiniatur, 2020). Early childhood is very much energy, so it requires very precise learning so that fine motor skills increase.

Training fine motor skills really requires eye and hand coordination, one form of play that trains eye and hand coordination is playing playdough. Playdough is a fun play activity at a low cost and has the value of flexibility, both for teachers and for children in designing patterns to be made according to plan and imagination. (Setiawati, 2022). According to previous research, it has shown that there is an influence of playing playdough in providing stimuli for children's fine motor improvement (Sutapa et al., 2018). Playing playdough can improve children's fine motor skills, indirectly children will be able to improve their abilities through squeezing, pressing, cutting, and matching pattern shapes according to their imagination.

This ability of muscles and nerves is what will be able to improve fine motor abilities such as squeezing, tearing, forming patterns, sticking (Kristiantari & Negara, 2017). The child's fine motor delay is due to the lack of opportunities for the child to learn fine motor skills and exercises. Playing playdough is a solution in improving children's fine motor skills so that educational activities are held that are interesting and meaningful for children. According to the previous opinion, the child instinctively has the urge to develop from a dependent position (dependence) to an independent position (being independent) the independent child will act confidently and not always rely on the help of adults in acting (Chen et al., 2019).

The position of early childhood is in a vulnerable and unstable period so that children need to get positive and thorough stimulation (Lisa et al., 2020). The provision of stimulation through early childhood education needs to be given comprehensively, in the sense that children not only educate their brains, but are intelligent also in other aspects, because the fact that in the field there are still many individuals who have problems seen from fine motor movements and independence, such as not being able to write correctly, not being able to button clothes independently, writing, drawing, still guided by the teacher. This often causes problems and often makes the child get obstacles when completing their tasks. Most of the motode play taught earlier use motode playing, jumping rope, walking on a small sidewalk, putting the ball in the basket, imitating animal movements, of course this game trains the child's gross motor movements, does not train the child's fine motor skills. The purpose of this study was to determine the effect of playing playdough on improving early childhood fine motor skills in Yogyakarta National Kindergarten.

II. MATERIAL AND METHODS

This study used an experiment research model with a one group pre-test – poest test design. This method is validation, which is to test the influence of one variable on another. This experimental study used one group that received the same treatment, namely the provision of playing playdough. The population in this study was 24 people, and the sample in this study was 10 people. Sampling technique using purposive sampling technique. This study has received approval from all samples that have filled out a statement of ability to become a research sample and have met the requirements of the research code of ethics. Data collection techniques in this study are tests and measurements. Instruments for measuring fine motor using (1) pattern thickening test, (2) coloring test, (3) memola test (4) cutting test, (5) bead meronce test with string thread. After that, treatment or exercise was given as many as 16 meetings with a frequency of 3 times a week. And ended with taking the final test or post test to measure fine motor skills in early childhood using with the aim of knowing the difference in fine motor scores in early childhood after treatment.

The data analysis technique used in this study using SPSS 22 was to use a paired sample t-test. at the significance level □= 0.05. Before arriving at the use of paired sample t-test, it is necessary to carry out prerequisite tests, which include: (1) normality test and (2) hypothesis test with paired sample t-test.

III. RESULTS AND DISCUSSION

In the research results and discussion section, it will be presented sequentially, including: data on the results of the research pre-test and post-test, prerequisite test, and hypothesis test. The hypothesis test in this study will be presented according to the formulation of the problem, namely: (a) The effect of playing playdough on the fine motor improvement of early childhood. In full it will be presented as follows.

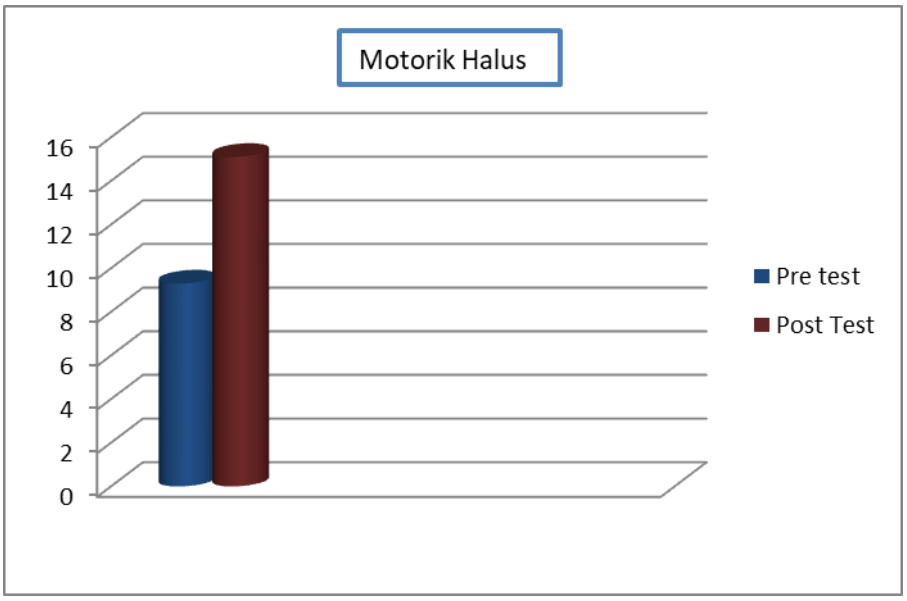


Figure 1. Early childhood fine motor pre test and post test bar chart

Based on Figure 1 above, it shows that early childhood fine motor is an average prestest worth 9.3 and has an increase at the time of posttest worth 15.1.

1.Prerequisite Test Results

a. Normality Test

The data normality test in this study used the Shapiro-Wilk method. The results of the data normality test conducted in each analysis group were carried out with the SPSS version 22.0 for windows software program with a significance level of 5% or 0.05. The summary is presented in Table 1 as follows.

Table 1. Summary of Normality Test Results

Group	P	Significance	Information
Fine Motor Pre test	0,813	0,05	Usual
Post Fine Motor Test	0,074	0,05	Usual

Based on the statistical analysis of the normality test that has been carried out using the Shapiro-Wilk test, all fine motor pretest and posttest data were obtained from the normality test results of the data significance value $p > 0.05$, which means that the data are normally distributed.

Hypothesis Test Results

Research hypothesis testing is carried out based on the results of data analysis and interpretation of paired sample t-test analysis. The results of hypothesis testing adjusted to the previously formulated hypothesis, as follows: "The hypothesis has the effect of playing playdough on the fine motor enhancement of early childhood" Based on the results of the analysis obtained data in Table 3 as follows.

Table 2. Results of paired sample t-test with playdough on early childhood fine motor enhancement.

Paired Samples Test

	Paired Differences			
	95% Confidence Interval of the Difference			
	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Pre test Motorik Halus - Post test Motorik Halus	-3.95912	-7.127	9	.000

From the results of the paired sample t-test test Table 2 above, it can be seen that the significance value of p is 0.000 and the value of t is -7.127. Since the significance value of p is 0.000 < 0.05, it means that H0 is rejected. Thus there is a significant influence of playing playdough on the fine motor improvement of early childhood. This means that the research hypothesis that states that "There is a significant influence of playdough play on the fine motor enhancement of early childhood", has been proven.

DISCUSSION

The discussion of the results of this study provides a further interpretation of the results of the data analysis that has been put forward. Based on hypothesis testing produced three groups of analysis conclusions, namely: (1) there is a meaningful influence of the main factors of the study. The discussion of the results of the analysis can be further explained as follows.

''There is an effect of playing playdough on early childhood fine motor improvement''

Based on the results of the analysis carried out, it was found that the fine motor skills of early childhood experienced a good improvement by being given training using the playdough playing model. These results are consistent with previous studies stating that there is a significant influence of playdough play on fine motor skills in kindergarten (Setyaningsih & Fitri, 2022; Syawalia et al., 2022). Playing playdough has an effect on improving children's fine motor skills because when doing palydough play activities regarding the strength of the palms and fingers, coordination between the hands and eyes, and the flexibility of the palms of the fingers. This proves that the use of plaudough can help children practice physical skills by hand, when the child manipulates the playdough with his fingers. According to some previous literature, it describes children's motor abilities, especially fine motor skills aged 5-6 years as follows: (1) drawing something meaningful to the child, 2) using finger movements during play, (3) plagiarizing, (4) coloring a pattern, (5) cutting simple shapes (Maurer & Roebers, 2019; Vaneza & Suryana, 2020)

The results of the study showed that the motor skills activities of children using tools with playdough allowed children to discover the properties of this bending material (Hikmawati et al., 2022; Sutapa et al., 2021). According to the stated that playdough is an excellent play tool for children to develop fine motor skills, concentration, and patience. In addition, with playdough children can make various shapes either by using molds or not. Playing playdough can be used as an effort to help kindergarten children to develop their fine motor skills. Previous research can be used as a reference and can be supportive in conducting this research because it makes a positive contribution in developing the fine motor skills of kindergarten children. Play helps the child to master fine motor skills (Mutiah, 2016). It is beneficial to develop small muscles and large muscles of the child, fine motor is one of the important aspects to develop.

IV. CONCLUSION

Based on the results of the research and the results of the data analysis that has been carried out, the following conclusions are obtained. There is a significant effect of playing playdough on early childhood fine motor improvement. The results showed that the playdough playing method is an effective method used for early childhood. The implications of the results of the study that to improve the fine motor skills of early childhood can be done by striving for the application of playdough play models. This means that children are given a play model that is in accordance with their characteristics so that in the learning process children feel happy and motivated to follow the learning process, so that learning objectives will be achieved. Then another implication is to encourage teachers to apply suitable learning models that can trigger children's fine motor movements in learning.

REFERENCES

1) Bakken, L., Brown, N., & Downing, B. (2017). Early childhood education: The long-term benefits. *Journal of Research in Childhood Education*, *31*(2), 255–269.

2) Cameron, C. E., Cottone, E. A., Murrah, W. M., & Grissmer, D. W. (2016). How are motor skills linked to children's school performance and academic achievement? *Child Development Perspectives*, *10*(2), 93–98. https://doi.org/10.1111/cdep.12168
3) Chen, K. J., Gao, S. S., Duangthip, D., Lo, E. C. M., & Chu, C. H. (2019). Prevalence of early childhood caries among 5-year-old children: a systematic review. *Journal of Investigative and Clinical Dentistry*, *10*(1), e12376.
4) Hasanah, U., & Deiniatur, M. (2020). Character education in early childhood based on family. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, *2*(1), 29–42.
5) Hastie, P. A., & Wallhead, T. (2016). Models-based practice in physical education: The case for sport education. *Journal of Teaching in Physical Education*, *35*(4), 390–399. https://doi.org/10.1123/jtpe.2016-0092
6) Hikmawati, H., Takasun, T., & Lailin, M. (2022). Efforts to Improve Students' Fine Motor Skills With Playdough Activities at Tk Yaa Bunayya. *Jurnal Abdi Insani*, *9*(3), 878–885.
7) Iivonen, S., & Sääkslahti, A. K. (2014). Preschool children's fundamental motor skills: a review of significant determinants. *Early Child Development and Care*, *184*(7), 1107–1126. https://doi.org/10.1080/03004430.2013.837897
8) Kristiantari, M. G. R., & Negara, I. G. A. O. (2017). Development learning tool modification of music and dance to increase physical development in early childhood on the cluster Jempiring Denpasar. *9th International Conference for Science Educators and Teachers (ICSET 2017)*, 237–244.
9) Linda, S., & Suryana, D. (2020). The Effect of Stencil Print in Developing Early Childhood Fine Motor Skills. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *4*(2), 1399–1407.
10) Lisa, M., Mustika, A., & Lathifah, N. S. (2020). Educational Game Tools (APE) Improve Fine Motor Development in Children Aged 4-6 Years. *Jurnal Kesehatan*, *11*(1), 125–132.
11) Maurer, M. N., & Roebers, C. M. (2019). Towards a better understanding of the association between motor skills and executive functions in 5-to 6-year-olds: The impact of motor task difficulty. *Human Movement Science*, *66*, 607–620.
12) Mutiah, D. (2016). Development Of Behavior Modification Models To Improve Children's Social Skills (Development Research In Grade 1 Madrasah Ibtidaiyah And Sd Islam Ruhama Ciputat South Tangerang). *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, *10*(2), 365–384.
13) Setiawati, E. (2022). The Effect of Playdough Games on Children's Creativity in Early Childhood Education. *Gagasan Pendidikan Indonesia*, *3*(1), 24–30.
14) Setyaningsih, K., & Fitri, I. (2022). The Effect of Media Playdough on Fine Motor Development in Children Aged 5-6 Years in Amanah Sekayu Kindergarten in 2021. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *1*(3), 239–246.
15) Sutapa, P., Prasetyo, Y., Arjuna, F., & Prihatanta, H. (2018). Differences of Influence of Playing Playdough and Puzzles on Fine Motor Skills and Logical-Mathematical Intelligence in Early Childhood. *2nd Yogyakarta International Seminar on Health, Physical Education, and Sport Science (YISHPESS 2018) and 1st Conference on Interdisciplinary Approach in Sports (CoIS 2018)*, 171–174.
16) Sutapa, P., Pratama, K. W., Rosly, M. M., Ali, S. K. S., & Karakauki, M. (2021). Improving motor skills in early childhood through goal-oriented play activity. *Children*, *8*(11), 994.
17) Syawalia, G. F. F., Rahman, T., & Giyartini, R. (2022). Literature Study: A Learning Medium Used For Fine Motor Development Of Children Aged 4-5 Years. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, *11*(2), 510–521.
18) Van der Fels, I. M. J., Te Wierike, S. C. M., Hartman, E., Elferink-Gemser, M. T., Smith, J., & Visscher, C. (2015). The relationship between motor skills and cognitive skills in 4–16 year old typically developing children: A systematic review. *Journal of Science and Medicine in Sport*, *18*(6), 697–703. https://doi.org/10.1016/j.jsams.2014.09.007
19) Vaneza, T., & Suryana, D. (2020). The Effect of Cotton Collage on the Fine Motor Ability of Children Aged 5-6 Years in Bunda Tunas Harapan Kindergarten, Pasaman Regency. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *4*(1), 572–580.

There is an Open Access article, distributed under the term of the Creative Commons Attribution – Non Commercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0) (https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/), which permits remixing, adapting and building upon the work for non-commercial use, provided the original work is properly cited.

Volume 6 Issue 5 (2022) Pages 4967-4981
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Upaya Guru dalam Menstimulasi Perkembangan Motorik Kasar pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas

Ummu Hanifah Nur Rozzaq[1]✉, Panggung Sutapa[2]
Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia(1)
Pendidikan Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia(2)
DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.2777

Abstrak
Penurunan pencapaian aspek perkembangan motorik kasar anak akibat kegiatan PJJ sehingga perlunya dilakukan pembelajaran tatap muka terbatas. Oleh karena itu, strategi pembelajaran guru menjadi penting untuk mengoptimalkan pembelajaran dan perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya guru dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar anak pada pembelajaran tatap muka terbatas. Merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian dilakukan di Lembaga PAUD Kabupaten Sleman Yogyakarta dengan jumlah sampel penelitian sebanyak 6 informan (guru). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menggambarkan bahwa upaya yang dilakukan guru dapat dilaksanakan secara efektif dengan menggunakan metode ceramah dan praktik langsung, memanfaatkan dan memodifikasi media yang ada, memanfaatkan waktu yang sangat terbatas meskipun pelaksanaannya berbeda-beda sesuai dengan kondisi dan kebutuhan anak sehingga perkembangan aspek motorik kasar tetap dapat terstimulasi dengan baik.
Kata Kunci: *upaya guru; perkembangan motorik kasar; pembelajaran tatap muka terbatas.*

Abstract
The decrease in the achievement of the gross motor development aspect of children and the ineffectiveness of PJJ activities so that the need for face-to-face learning is limited. Therefore, teacher learning strategies are important to optimize children's learning and development. This study aims to determine the teacher's efforts in stimulating children's gross motor development in limited face-to-face learning. This research is a qualitative research with descriptive method. The research was conducted at the PAUD Institute, Sleman Regency, Yogyakarta with a total sample of 6 informants (teachers). Data collection techniques using observation, interviews, and documentation. Data analysis used is data collection, data reduction, data presentation and conclusion drawing. The results illustrate that the teacher's efforts or strategies could be implemented effectively by using the lecture method and direct practice, utilizing and modifying existing media, utilizing a very limited time even though the implementation varies according to the conditions and needs of children so that the development of gross motor aspects can still be well stimulated.
Keywords: *teacher's efforts; gross motor development; limited face-to-face learning.*

Copyright (c) 2022 Ummu Hanifah Nur Rozzaq & Panggung Sutapa

✉ Corresponding author :
Email Address : ummuhanifah34@gmail.com (Yogyakarta, Indonesia)
Received 27 March 2022, Accepted 7 July 2022, Published 12 July 2022

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.2777

Pendahuluan

Pandemi Covid-19 masih menjadi isu yang ramai dibahas. Hadirnya virus Covid-19 membawa dampak yang signifikan pada seluruh sektor kehidupan manusia tanpa terkecuali pada sektor pendidikan. Hal ini berdampak pada sistem pendidikan di Indonesia yang menghentikan kegiatan pembelajaran tatap muka beralih menjadi sistem *online* atau daring sesuai dengan surat edaran dari Kemendikbud No. 4 tahun 2020. Hampir dua tahun lembaga-lembaga pendidikan harus melakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) secara *online* atau daring tanpa terkecuali pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pembelajaran di PAUD tentunya tidak berjalan mulus karena peralihan secara mendadak dari tatap muka menjadi pembelajaran secara *online* atau daring. Hal tersebut menyebabkan pendidik PAUD terkendala dalam menerapkan Pembelajaran Jarak Jauh saat pandemi Covid-19 yang berakibat kegiatan belajar mengajar dirasa tidak mencapai tujuan yang diharapkan secara optimal (Agustin et al., 2020).

Berdasarkan hasil penelitian Agustin et al. (2020) kendala yang menyertai Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) diantaranya mencakup berbagai indikator yaitu : (1) indikator kendala komunikasi, (2) indikator kendala metode pembelajaran, (3) indikator kendala materi, dan (4) indikator kendala biaya dan penggunaan teknologi. Dari hasil penelitian tersebut, persentase paling tinggi terlihat dari indikator materi pembelajaran dimana guru memiliki kendala ketika menentukan kegiatan yang tepat. Dalam penelitian Rasmitadila et al. (2020) juga menyebutkan bahwa kendala proses Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) adalah strategi pembelajaran yang kurang menarik dan bervariatif sehingga mempengaruhi keterlibatan anak dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan tidak optimalnya proses pembelajaran.

Dari berbagai kendala yang didapatkan pada saat proses Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) mempengaruhi pengoptimalan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Terkhusus pada aspek perkembangan motorik kasar dikarenakan berbagai kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang sebagian besar hanya menstimulasi aspek kognitif, bahasa, seni dan motorik halus anak (Nasution & Sutapa, 2020). Hal ini dikarenakan terbatasnya pengelolaan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) oleh guru.

Sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) memberikan pengaruh negatif terhadap pencapaian perkembangan anak usia dini di TK (Wulandari & Purwanta, 2020). Pencapaian perkembangan anak usia dini cenderung mengalami penurunan akibat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) khususnya pada aspek sosial emosional dan aspek motorik kasar dimana kedua aspek ini mengalami penurunan paling besar dibandingkan aspek yang lain (Wulandari & Purwanta, 2020). Penurunan ini disebabkan karena kurang variatifnya media pembelajaran dan terbatasnya metode pembelajaran yang digunakan saat proses Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Media Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) secara *online* atau daring sangat terbatas hanya melalui aplikasi *WhatsApp, Video Call, Youtube*, serta metode pembelajaran hanya sebatas metode ceramah, penugasan, diskusi dan minimnya praktek langsung yang dilakukan anak (Andini et al., 2021; Nasution & Sutapa, 2020; Yahya Putra, 2020) Padahal keterampilan motorik khususnya keterampilan motorik kasar tidak hanya cukup dengan mengandalkan metode ceramah dan diskusi melainkan lebih banyak mempraktikkan kegiatan-kegiatan secara langsung. Hal ini didukung oleh (Clark & Metcalfe, 2002) yang menyatakan bahwa keterampilan motorik tidak hanya berkunjung sebagai hadiah ulang tahun namun keterampilan itu harus dipelihara, dipromosikan dan dipraktikkan.

Hasil penelitian Ismawati et al. (2021) menunjukkan selama pembelajaran daring perkembangan fisik motorik anak kurang efektif dikarenakan banyak orangtua yang melarang anak untuk beraktivitas dan bermain di luar rumah. Hasil penelitian Yahya Putra (2020) juga menyatakan bahwa orang tua anak lambat merespons grup dimana orang tua memiliki kesibukan pada pekerjaan masing-masing. Oleh karena itu, tidak semua orang tua dapat merespons cepat dalam pembelajaran. Keterbatasan kuota dan jaringan internet yang

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

dimiliki orangtua untuk mengakses pembelajaran secara *online* atau daring menggunakan *platform* yang mengharuskan mengakses internet menjadi penyebabnya (Agustin et al., 2020; Yahya Putra, 2020).

Terlepas dari berbagai kendala dan dampak dari Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) secara *online* atau daring, penerapan pembelajaran tatap muka terbatas merupakan langkah awal untuk memperbaiki berbagai kendala dan dampak tersebut (Tanuwijaya & Tambunan, 2021). Untuk mengatasi *learning loss*, pemerintah mengeluarkan kebijakan pembelajaran tatap muka terbatas yaitu melalui Surat Keputusan Bersama (SKB) empat menteri yang memperbolehkan lembaga pendidikan menjalankan pembelajaran tatap muka terbatas dengan prosedur ketat sesuai standar protokol kesehatan (Kemendikbud, 2021). Selain itu, pemerintah melakukan program vaksin yang telah dilakukan diberbagai daerah di seluruh Indonesia untuk menekan laju penyebaran virus Covid-19. Program vaksin yang menargetkan seluruh warga Indonesia diharapkan mampu memudahkan segala sektor untuk berkembang lebih baik lagi tanpa terkecuali pada sektor pendidikan. Hal ini menjadi nafas lega pendidik PAUD untuk bisa mengoptimalkan kembali pembelajaran yang sempat membuat berbagai aspek perkembangan anak khususnya aspek perkembangan motorik kasar menurun.

Penurunan pencapaian aspek perkembangan motorik kasar anak usia dini dan kurang efektifnya kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) secara *online* atau daring, guru dapat mengikuti langkah awal pemerintah untuk mengoptimalkan kembali pembelajaran dengan melakukan pembelajaran tatap muka terbatas. Hal ini menjadi penting dilakukan karena proses pembelajaran anak usia dini masih membutuhkan bimbingan guru secara langsung (Wulandari & Purwanta, 2020). Selain itu, dengan melakukan pembelajaran tatap muka menjadikan guru lebih mudah memberikan instruksi kepada anak secara langsung terkait berbagai aktivitas pembelajaran. Anak akan lebih mudah memahami guru sehingga membuat aspek perkembangan anak berkembang lebih optimal. Hal ini didukung dengan bukti capaian peserta didik yang maksimal apabila dilakukan optimalisasi sekolah tatap muka dengan mengutamakan keseimbangan pertumbuhan dan perkembangan serta keefektifan penyampaian materi pembelajaran (Meriana & Tambunan, 2021).

Kegiatan tatap muka antara guru dan anak dapat turut mengembangkan motivasi belajar pada anak karena dunia anak merupakan dunia bermain yang cenderung melibatkan interaksi langsung, tatap muka langsung dan terlibat dalam berbagai kegiatan (Hardiyanti et al., 2022). Pembelajaran tatap muka terbatas dapat membantu guru untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menyelenggarakan pembelajaran yang baik selama ataupun setelah masa pandemi Covid-19 agar tidak terjadi lagi penurunan capaian perkembangan anak usia dini.

Motorik kasar merupakan aktivitas secara fisik yang melibatkan seluruh otot-otot besar pada tubuh atau sebagian yang ada di dalam tubuh ataupun seluruh tubuh (Septiana & Widiastuti, 2019). Terdapat berbagai unsur yang ada di dalam keterampilan motorik kasar seperti ketahanan, kekuatan, kecepatan, kelincahan, fleksibilitas, koordinasi, dan keseimbangan (Fitri & Imansari, 2020).

Berdasarkan penelitian Asmuddin et al. (2022) pengembangan motorik kasar anak usia dini dapat membantu pertumbuhan fisik, meningkatkan keseimbangan tubuh, melatih kelenturan, kecepatan dan kelincahan, melatih koordinasi mata, tangan dan kaki serta membantu perkembangan kemampuan melompat dengan satu kaki. Lebih lanjut, (Fitri & Imansari, 2020) menjelaskan bahwa kemampuan motorik khususnya anak harus dioptimalkan dengan baik karena peningkatan keterampilan motorik anak akan meningkatkan kemampuan fisik, sosial emosional dan kognitif anak. Berbagai aspek keterampilan motorik menjadi alasan pentingnya menstimulasi keterampilan motorik kasar anak usia dini terlebih pada saat kondisi pandemi menjadi tantangan bagi pendidik.

Strategi pembelajaran menjadi penting untuk ditingkatkan dalam pembelajaran motorik kasar anak usia dini dikarenakan berbagai metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang dinilai kurang relevan sehingga menyebabkan penurunan kemampuan motorik kasar. Oleh

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.2777

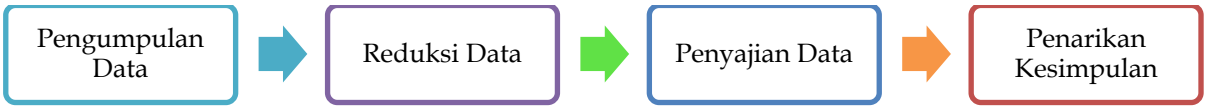
karena itu, tujuan dari penulisan artikel ini untuk mengetahui variasi bentuk-bentuk upaya dan strategi pembelajaran yang dilakukan guru PAUD untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak yang telah mengalami penurunan melalui kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas.

Metodologi

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Metode ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan, metode, media, dan bentuk upaya serta strategi pembelajaran yang dilakukan guru PAUD untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dimana peneliti memilih informan yang sesuai dengan topik penelitian sehingga dapat menjawab permasalahan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di TK Amal Insani Yogyakarta pada bulan November 2021. Lokasi penelitian dipilih dikarenakan mempunyai permasalahan penelitian yang sama dengan topik penelitian. Sekolah tersebut juga sudah menerapkan pembelajaran tatap muka terbatas sehingga peneliti meyakini bahwa sekolah tersebut mampu menjawab permasalahan penelitian. Adapun informan penelitian adalah guru TK Amal Insani Yogyakarta yang berjumlah enam orang meliputi guru TK kelas A (anak usia 4-5 tahun) berjumlah tiga orang dan guru TK kelas B (anak usia 5-6 tahun) berjumlah tiga orang.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengamati secara langsung pelaksanaan, metode, dan media yang digunakan dalam pembelajaran motorik kasar pada pembelajaran tatap muka terbatas. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur dimana peneliti dapat menanyakan pertanyaan sesuai dengan pedoman wawancara yang bersifat fleksibel dan menggali informasi secara mendalam mengenai topik penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto yang dapat memperkuat hasil penelitian.

Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan teknik analisis data secara kualitatif interaktif menggunakan model Miles dan Huberman (Miles et al., 2014). Analisis data dilakukan dengan menggunakan empat tahapan kegiatan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Pada tahap pertama yaitu tahap pengumpulan data peneliti membuat pedoman wawancara, menganalisis sumber referensi, dan mewawancarai informan penelitian. Reduksi data dalam penelitian ini dilakukan dengan meringkas, memilih dan memfokuskan pada hal-hal pokok penelitian yang dapat memberikan informasi mengenai topik penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi sesuai dengan hasil wawancara yang telah dilakukan kemudian dianalisis. Tahap terakhir yaitu penarikan kesimpulan dimana peneliti menarik kesimpulan tentang bentuk upaya dan strategi pembelajaran yang dilakukan guru PAUD untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas. Adapun tahapan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran tatap muka terbatas merupakan langkah awal yang baik untuk memperbaiki proses pembelajaran daring yang mengalami banyak kendala dan dampak yang dirasakan pendidik maupun peserta didik. Banyaknya aspek perkembangan yang mengalami penurunan mengakibatkan proses perkembangan anak telambat khususnya pada aspek

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

perkembangan motorik kasar. Aspek perkembangan motorik kasar anak menjadi perkembangan mendasar yang dibutuhkan anak untuk proses tumbuh kembang selanjutnya (Sumiyati, 2018). Dengan demikian guru perlu membentuk upaya atau strategi dalam menstimulasi aspek perkembangan motorik kasar pada pembelajaran tatap muka terbatas agar aspek tersebut dapat meningkat (Nurhudaya et al., 2019).

Penelitian ini mengulas dan memaparkan informasi mengenai upaya guru dalam menstimulasi aspek perkembangan motorik kasar yang dilakukan pada enam guru di TK Amal Insani Yogyakarta yang menerapkan PTMT. Upaya tersebut dapat dilihat melalui pelaksanaan, metode, media yang digunakan dan strategi yang dilakukan oleh guru pada saat pembelajaran tatap muka terbatas.

Pelaksanaan Pembelajaran Motorik Kasar pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas

Pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas di TK Amal Insani berbeda-beda di setiap kelasnya. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada masing-masing guru dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) dilaksanakan menggunakan sistem *shift* atau dilakukan secara bergilir sesuai dengan jadwal yang sudah disepakati oleh segenap warga sekolah. Pembagian *shift* PTMT dilakukan bertujuan untuk menghindari banyaknya kapasitas orang di sekolah.

Tabel 1. Hasil Wawancara Mengenai Pelaksanaan PTMT

Pertanyaan	Inisial	Jawaban
Bagaimana pelaksanaan PTMT di kelas Ibu?	DA	Saya mengajar di kelas TK A3. Untuk pembelajaran tatap muka terbatas kelas saya mendapat kelas yang terbagi oleh sistem *shift* sehingga masuk kelas hanya tiga kali dalam seminggu yaitu hari Senin, Selasa dan Kamis saja. Selain hari itu saya melangsungkan pembelajaran melalui sistem daring.
	AH	Saya mengampu kelas TK A2. Kelas saya terbagi menjadi tiga hari untuk masuk ke sekolah. Kebetulan mendapat kelas yang menggunakan sistem *shift* sehingga masuk sekolah hanya pada hari Selasa, Kamis dan Jum'at saja. Selebihnya kelas saya melangsungkan pembelajaran melalui sistem daring dari rumah.
	YN	Saya mengajar di kelas TK A1. Saya mendapat kelas yang masuk setiap hari mulai dari hari Senin sampai Jum'at. Tidak ada sistem daring di kelas saya, semua pembelajaran berlangsung disekolah.
	HN	Saya mengampu kelas TK B2. Saya mendapat jatah kelas yang masuk dalam sistem *shift* dimana kelas saya masuk pada hari Senin, Rabu dan Jum'at. Selain hari itu, kelas saya melakukan pembelajaran secara daring.
	NK	Saya mengajar di kelas TK B3. Kelas saya termasuk dalam sistem *shift* yang terbagi dalam tiga hari untuk PTMT yaitu masuk sekolah pada hari Senin, Rabu dan Jum'at. Untuk hari Selasa dan Kamis pembelajaran berlangsung secara daring.
	KR	Saya mengajar di kelas TK B1. Saya mendapat kelas yang masuk setiap hari mulai dari hari Senin sampai Jum'at. Pembelajaran di kelas saya berlangsung secara penuh di sekolah tanpa sistem daring.

Perbedaan pelaksanaan setiap rombongan belajar dapat dilihat pada Tabel 1 hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti kepada guru. Adapun pembagian *shift* adalah kelas A (4 kelas) masuk sekolah dengan jadwal hari Senin, Selasa, Kamis dan Jum'at dimana hari Jum'at hanya terdapat satu kelas saja yang masuk ke sekolah serta hari Senin terdapat dua kelas yang masuk sekolah untuk PTMT. Selain hari tersebut, pembelajaran dilakukan secara daring. Namun, terdapat satu kelas yang masuk setiap hari yakni dari hari Senin sampai hari Jum'at. Kelas B (tiga kelas) dengan jadwal masuk sekolah hari Senin, Rabu dan Jum'at dimana selain hari tersebut pembelajaran dilakukan secara daring. Namun, terdapat satu kelas yang

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.2777

masuk setiap hari seperti jadwal kelas A. Kelas yang masuk setiap hari baik kelas A dan B telah disepakati oleh pihak sekolah dan orangtua. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemberlakuan sistem *shift* dilakukan atas persetujuan pihak orangtua dan pihak sekolah.

Tabel 2. Hasil Wawancara Mengenai Pelaksanaan Pembelajaran Motorik Kasar

Pertanyaan	Inisial	Jawaban
Bagaimana pelaksanaan pembelajaran motorik kasar di kelas Ibu?	DA	Karena saya mendapat kelas dengan jatah sistem *shift* maka saya sedikit kesulitan dengan waktu. Karena selain pembagian hari terdapat pembagian waktu yaitu 1,5 jam dengan dua *shift* kemudian dalam waktu tersebut dibagi menjadi dua kegiatan yaitu kegiatan pembelajaran dan ngaji ummi. Jadi pembelajaran motorik kasar hanya saya selipkan diberbagai kegiatan atau istilahnya numpang di kegiatan tertentu misalnya lari zigzag sebelum masuk kelas, menyanyi sambal bergerak badannya, dan terkadang anak saat jam pergantian *shift* saya izinkan main sesekali pada permainan outdoor. Karena TK A ini fokus pada pembiasaan, penyesuaian diri anak dan kognitif pada anak.
	AH	Pembelajaran motorik kasar tidak saya lakukan secara penuh pada satu kegiatan karena kelas saya mendapat sistem *shift* dimana sistem tersebut memiliki waktu 1,5 jam yang 45 menit untuk pembelajaran dan 45 menit untuk pembelajaran metode ummi. Kegiatan saya selipkan biasanya saat masuk kelas seperti lari zigzag, melompat, dan menyanyi sambal bergerak. Soalnya fokus TK A itu untuk aspek perkembangan sosial emosional dimana anak dibuat nyaman bersekolah, menyesuaikan dengan teman dan lingkungan sekolah.
	YN	Kalau saya biasanya ada hari dimana terdapat satu permainan untuk mengembangkan motorik kasar itu. Pelaksanaanya biasanya di dalam kelas karena PTMT ini tidak diperbolehkan main di luar terlalu lama. Kelas saya lebih leluasa karena punya waktu yang banyak hanya saja memang tetap ada *shift* metode ummi tetapi kan tidak setiap hari. Nah biasanya saya lakukan ketika pembelajaran penuh di kelas seperti bermain engklek, permainan lompat tali, lempar tangkap bola dan yang terpenting sesuai indikator yang ingin dicapai saat tema itu.
	HN	Kebetulan kelas saya mendapati sistem *shift* dimana diberi waktu 1,5 jam setiap *shift* kemudian dibagi lagi menjadi 45 menit untuk pembelajaran dan 45 menit untuk metode ummi. Biasanya pelaksanaan motorik kasar itu sebelum pembelajaran dimulai karena tidak bisa dilakukan saat pembelajaran karena pembelajaran biasanya fokus pada aspek kognitif, sosial emosional, seni, motorik halus, baca tulis. Dan TK B membutuhkan itu untuk kesiapan anak masuk SD. Pelaksanaannya menyesuaikan indikator yang ingin dicapai seperti menyanyi sambal bergerak, melompat.
	NK	Kelas saya mendapat kelas sistem *shift* hari dan terdapat sistem *shift* waktu yakni diberi waktu 1,5 jam setiap harinya yang terbagi menjadi 45 menit pembelajaran di kelas dan 45 menit untuk pembelajaran metode ummi. Pelaksanaan pembelajaran motorik kasar di kelas diselipkan pada kegiatan pembelajaran seperti melompat zigzag, menyanyi sambal menari dan menirukan gerakan binatang.
	KR	Kelas saya tetap menggunakan *shift* jam dimana ada anak yang mengikuti metode ummi dan pembelajaran namun saya melakukan kegiatan motorik kasar pada hari saat tidak ada metode ummi. Saya memiliki waktu yang cukup sehingga pelaksanaan kegiatan motorik kasar dapat saya lakukan pada satu kegiatan bermain misalnya bermain engklek, merangkak, melompat, senam sederhana dan bermain lempar tangkap bola.

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan sebagaimana pada tabel 1, dalam pembagian *shift* hari terdapat pembagian *shift* jam dalam pelaksanaannya. Pada sistem *shift* hanya diberi waktu 1,5 jam dimana 45 menit untuk pembelajaran dan 45 menit untuk pembelajaran metode ummi (program unggulan sekolah). Hal tersebut membuat guru memiliki waktu sangat sedikit untuk melakukan pembelajaran khususnya pada aspek motorik kasar tidak secara penuh diberikan dalam satu kegiatan pada kelas yang memiliki sistem *shift*. Pada kelas yang memiliki sistem *shift* aspek motorik kasar lebih banyak diselipkan pada kegiatan insidental sesuai dengan indikator yang dicapai sesuai usia anak seperti *ice breaking*, lompat zig-zag saat masuk kelas, menirukan gerakan binatang, menggunakan media balok untuk membuat permainan dan menyanyi sambal bergerak.

Berbeda dengan kelas yang memiliki sistem pembelajaran penuh dalam satu minggu. Pembagian *shift* jam tetap ada untuk metode ummi namun tidak begitu menganggu kelas. Kelas dapat melangsungkan kegiatan motorik kasar melalui satu kegiatan bermain yang berguna untuk meningkatkan aspek tersebut. Kegiatan tersebut meliputi permainan engklek, *ice breaking* permainan, permainan modifikasi, permainan lompat tali, permainan papan titian menggunakan balok dan senam sederhana. Perbedaan pelaksanaan pembelajaran motorik kasar dapat dilihat pada Tabel 2 hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru dan gambar 2, kegiatan anak bermain Engklek.

Gambar 2. Anak melakukan kegiatan permainan Engklek

Dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran motorik kasar tetap dilaksanakan meskipun terkendala waktu yang sangat sedikit mengingat aspek tersebut menjadi dasar anak untuk berkembang pada aspek lainnya. Guru berusaha mengoptimalkan kegiatan tersebut dengan menyelipkan kegiatan yang dapat menstimulasi aspek motorik kasar. Melalui berbagai kegiatan yang sudah dilakukan guru dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar anak seperti kegiatan senam, melempar menangkap bola, lari zigzag, *ice breaking* gerak, meniru gaya binatang, menyanyi sambil bergerak, permainan lompat tali, permainan papan titian dan permainan engklek (Hanifah & Amaliah, 2018; Pratiwi & Kristanto, 2015; Sumiyati, 2018).

Media yang digunakan dalam Pembelajaran Motorik kasar pada PTMT

Stimulasi yang dapat dilakukan untuk memaksimalkan motorik kasar anak adalah dengan menggunakan media. Media atau alat peraga merupakan komponen penting dalam menunjang pembelajaran. Salah satu yang fungsi media adalah fungsi atensi dimana fungsi ini digunakan untuk menarik perhatian anak. Misalnya saat melatih keseimbangan, guru memberikan media permainan engklek untuk menunjang indikator tersebut. Media Engklek disajikan pada gambar 3. Melalui media tersebut, anak juga dapat memahami konsep

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.2777

keseimbangan dan dapat meningkatkan minat anak dalam belajar (Sumiyati, 2018). Media yang digunakan guru dapat dilihat pada Tabel 4 hasil wawancara peneliti dengan guru.

Tabel 4. Hasil Wawancara Mengenai Media yang digunakan

Pertanyaan	Inisial	Jawaban
Media apa yang digunakan Ibu dalam menstimulasi aspek perkembangan motorik kasar pada pembelajaran PTMT?	DA	Saya menggunakan media yang ada di sekitar kelas saya saja. Tergantung juga pada indikator yang ingin saya dicapai sesuai usia anak. Karena kelas saya berada di dekat permainan *outdoor* maka saya dapat menggunakan permainan itu. Selain itu biasanya saya membuat bola dari kertas yg diremas dan dibentuk bola untuk indikator melempar dan menangkap bola.
	AH	Saya biasanya menggunakan media yang tersedia di sekolah. Jika tidak ada ya se kreativitas saya membuat permainan seperti saat indikator lempar tangkap bola saya membuat bola dari remasan kertas. Lalu ketika indikator lari zigzag biasanya saya menggunakan media balok.
	YN	Saya menggunakan media yang ada saja di sekolah misalnya media engklek, bola, balok ataupun tali yang saya rangkai bersama anak-anak sehingga bisa digunakan untuk lompat tali. Menyesuaikan indikator juga agar bisa berjalan maksimal.
	HN	Kebetulan kelas saya berhadapan dengan permainan *outdoor* jadi saya bisa menggunakan media itu untuk menstimulasi anak namun harus disesuaikan dengan indikator yang dicapai anak sehingga semuanya berjalan selaras antara media *balance* dengan indikator. Misalnya untuk indikator melompat dan menangkap bola saya menggunakan bola yang disediakan sekolah namun jika tidak ada saya akali dengan membuat bola dari kertas yang diremas dan dibentuk menjadi bola. Simpel saja yang terpenting indikator itu dapat tercapai.
	NK	Media yang saya gunakan biasanya yang disediakan oleh sekolah misalnya bola, dan balok. Perkembangan motorik kasar juga tidak selalu menggunakan media, bisa juga dengan menirukan gerakan binatang itu sudah menstimulasi aspek motorik kasar anak. Yang terpenting adalah melihat indikator yang akan dicapai oleh anak. Media dapat menyesuaikan dengan indikator sehingga sesuai kreativitas guru untuk memberikan media kepada anak.
	KR	Kalau media tergantung indikator yang akan dicapai anak. Misalnya melatih keseimbangan bisa menggunakan media permainan engklek yang ada di kelas, lempar tangkap bola menggunakan bola kemudian melatih merangkak dan melompat menggunakan kursi yang diatat sedemikian rupa sehingga dapat digunakan anak tetapi tetap ada unsur *safety* didalamnya. Biasanya se kreativitas saya saja.

Gambar 4. Media permainan engklek

Gambar 5. Media permainan bola dunia

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Gambar 6. Meja dan kursi dibentuk untuk merangkak dan melompat

Gambar 7. Media balok

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan guru menggunakan media yang ada di sekitar kelas seperti bola, media permainan engklek, balok, meja, kursi dan permainan *outdoor* yang disediakan oleh sekolah. Media yang digunakan sesuai dengan indikator yang akan dicapai oleh anak. Penyesuaian indikator dan media ini dilakukan agar capaian perkembangan anak tidak mengalami keterlambatan. Pada pembelajaran PTMT memang tidak terlalu difokuskan pada aspek motorik kasar namun guru mencoba untuk tetap menstimulasi aspek tersebut melalui media seadanya dan sesuai kreativitas guru.

Media yang dibutuhkan anak cenderung harus menggunakan media konkret karena konsep pembelajaran anak udia dini adalah belajar yang konkret (Lestari et al., 2021). Dikarenakan keterbatasan waktu yang diterapkan sekolah sehingga guru hanya dapat memanfaatkan media yang ada untuk menunjang keterampilan motorik kasar anak. Gambar 4 yaitu media permainan engklek yang dibuat didalam kelas dari lakban berwarna hitam. Hal ini digunakan untuk menstimulasi keterampilan motorik dan meminimalisir anak untuk keluar kelas sehingga pembelajaran motorik kasar tetap dapat dilakukan meskipun didalam kelas karena pembelajaran tatap muka terbatas sedikit melakukan kegiatan pembelajaran di luar kelas. Seperti pula pada gambar 6 yaitu meja dan kursi dibentuk untuk anak melatih kekuatan dan keseimbangan dengan melompat pada kursi yang dibentuk menjadi estafet. Pada gambar 7 yaitu media balok yang digunakan guru untuk melatih keseimbangan anak dengan membentuk seperti media papan titian. Hal ini dilakukan agar guru dan anak tetap dapat melakukan pembelajaran keterampilan motorik kasar di dalam kelas. Lain halnya dengan gambar 5 yaitu media bola dunia yang dimainkan anak sebelum memulai kelas dan setelah mengakhiri kelas sembari menunggu orangtua menjemput anak. Namun pada media bola dunia, guru tetap memantau dan mengawasi anak sehingga guru juga dapat melihat kemampuan anak walaupun dalam waktu yang tidak lama.

Metode yang digunakan dalam Pembelajaran Motorik Kasar pada PTMT

Aktivitas fisik secara teratur dapat membantu meningkatkan kualitas hidup dan mengurangi resiko dari timbul nya penyakit sekunder yang berhubungan dengan gaya hidup yang tidak banyak bergerak (Sutapa et al., 2021). Aktivitas fisik yang dilakukan di sekolah dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik, kebugaran, kepribadian, disiplin, kejujuran dan tanggung jawab dengan penggunaan metode yang tepat. Metode yang tepat dalam pembelajaran adalah dengan menerapkan metode bermain yang dapat memungkinkan tercapainya hasil yang maksimal karena bermain merupakan sarana bagi anak untuk mengembangkan kemampuan dan anak akan merasa senang, tidak jenuh serta terlibat secara langsung dalam pembelajaran (Sutapa & Suharjana, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru, metode yang digunakan dalam pembelajaran motorik kasar pada PTMT adalah metode ceramah dan

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.2777

praktek langsung. Metode ceramah dilakukan guru untuk memberi pemahaman kepada anak tentang aturan main yang ada dalam permainan yang diberikan oleh guru. Metode praktek langsung digunakan guru untuk memberi contoh kepada anak dan melihat secara langsung perkembangan motorik kasar kepada anak. Pemberian contoh ini diperlukan oleh guru agar anak dapat mengikuti kegiatan dengan benar sesuai petunjuk dan arahan yang diberikan. Hasil wawancara dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Wawancara Mengenai Metode yang digunakan

Pertanyaan	Inisial	Jawaban
Metode apa yang digunakan Ibu dalam menstimulasi aspek perkembangan motorik kasar pada PTMT?	DA	Metode yang saya gunakan adalah metode praktek langsung. Menurut saya tidak bisa ya perkembangan motorik kasar dengan metode lain. Sepertinya metode ini paling cocok digunakan untuk pembelajaran motorik kasar karena guru bisa melihat langsung kemampuan anak. Ada juga metode ceramah mungkin untuk memberi pemahaman tentang aturan main
	AH	Untuk pembelajaran motorik kasar menggunakan metode praktek langsung sehingga kami para guru dapat langsung melihat kemampuan anak sesuai dengan indikator yang ingin dicapai
	YN	Pertama saya menggunakan metode ceramah untuk memberi pemahaman kepada anak tentang aturan permainan. Setelah itu menggunakan metode praktek langsung untuk melihat indikator itu dapat dicapai atau tidak
	HN	Metode yang digunakan adalah metode praktek langsung dengan anak sehingga saya mampu melihat kemampuan anak mencapai indikator tersebut atau tidak.
	NK	Metode yang biasa saya lakukan menggunakan metode ceramah dan metode praktek langsung. Metode ceramah saya tujukan untuk memberi pemahaman kepada anak mengenai aturan permainan. Metode praktek langsung saya tujukan agar mampu melihat secara langsung kemampuan anak dalam mencapai indikator yang akan dicapai.
	KR	Metode nya saya menggunakan metode praktek langsung untuk melihat secara langsung kemampuan anak didalam permainan itu. Sebelum itu, saya memberi pemahaman dulu kepada anak mengenai aturan main dalam permainan agar anak tidak salah ketika bermain sehingga aspek itu dapat muncul pada diri anak.

Dari hasil wawancara, guru melakukan stimulasi untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak melalui berbagai metode yang diterapkan dalam permainan sehingga metode tersebut berjalan dengan baik. Anak dapat menirukan gerakan maupun melakukan penugasan dari guru dengan mudah dan senang.

Variasi metode diterapkan oleh guru untuk menunjang keterampilan motorik anak pada pembelajaran tatap muka terbatas bermacam-macam. Menurut guru menggunakan metode praktik langsung dan metode ceramah adalah cara yang paling efektif untuk menstimulasi perkembangan motoric kasar anak dengan waktu yang sangat terbatas. Berdasarkan penelitian (Lestari et al., 2021) anak cenderung menyukai pembelajaran yang dengan menggunakan metode seperti metode demonstrasi, metode ceramah, metode bercakap-cakap, metode praktek langsung, berdiskusi, tanya jawab dan penugasan.

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Metode ceramah digunakan guru untuk menjelaskan kepada anak mengenai permainan atau pembelajaran yang akan dilakukan. Di dalam metode ceramah, guru juga melangsungkan sesi tanya jawab kepada anak tentang permainan dan aturan bermain yang akan dilakukan sehingga secara tidak langsung guru juga melakukan metode tanya jawab untuk menstimulasi keterampilan motorik kasar anak. Metode praktek langsung dimaksudkan agar anak dapat secara langsung melihat gerakan yang akan ditirukan sehingga memudahkan anak untuk mengikuti gerakan tersebut. Melalui praktek langsung, guru juga secara langsung dapat melihat kemampuan anak di dalam permainan itu. Keterampilan motorik anak yang ditunjukkan oleh anak terlihat dari berbagai karakteristik antara lain mengkoordinasi mata dan tangan, ketepatan dan ketelitian rangsangan sensori motor, serta menirukan gerakan manipulatif (Mayar et al., 2022).

Strategi Guru dalam Menstimulasi Perkembangan Motorik Kasar pada PTMT

Strategi pembelajaran untuk mengaplikasikan hasil belajar, guru sebagai pendorong utama dan pelaksana kegiatan belajar harus memiliki kemampuan dalam mengembangkan strategi pembelajaran. Suasana dan pembelajaran diarahkan agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya melalui aktivitas belajar yang memadai (Nuraeni, 2013). Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru, strategi yang digunakan adalah tetap melaksanakan pembelajaran motorik kasar meskipun terkendala waktu yang sangat terbatas dengan menyelipkan kedalam kegiatan lain sehingga aspek tersebut dapat terstimulasi, memilih satu hari khusus dimana hari itu digunakan untuk kegiatan *action* yang tidak bersifat kognitif (membaca, menulis, menghafal, mewarnai, mencocok) dan kegiatan yang dilakukan dalam bentuk lembar kerja, menstimulasi perkembangan dengan *games* atau *ice breaking* sederhana, dan melakukan kegiatan yang dapat menstimulasi aspek motorik kasar sebelum memulai pembelajaran. Hasil wawancara dapat dilihat pada Tabel 6.

PTMT merupakan langkah awal untuk memulihkan dan mengatasi kendala pembelajaran daring. PTMT tetap dilakukan dengan segala keterbatasan yang ada sehingga harus dimaksimalkan dengan baik agar pembelajaran berjalan secara efektif. Banyak cara yang dilakukan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Tentunya cara itu harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi anak usia dini yaitu kondisi karakteristik sebagai anak yang melakukan pembelajaran melalui bermain (Mardi Fitri, 2020).

Strategi yang dilakukan guru pada PTMT berbeda-beda. Hal ini disesuaikan dengan waktu dan kondisi yang ada di kelas masing-masing. Pelaksanaannya juga berbeda di setiap kelas. Pihak sekolah menyerahkan pembelajaran kepada guru namun tetap mengindahkan peraturan PTMT. Dalam suatu kegiatan belajar mengajar akan dapat berjalan efektif apabila ada strategi yang digunakan baik metode, media, pendekatan ataupun teknik yang digunakan (Sumiyati, 2018).

Perkembangan motorik kasar dapat terstimulasi dengan aktivitas fisik. Bermain menjadi salah satu aktivitas fisik yang dapat menstimulasi motorik kasar anak (Abu & Oktadinata, 2020). Berdasarkan hasil wawancara, guru sudah membuat permainan aktivitas fisik yang dapat menstimulasi motorik kasar seperti permainan modifikasi, permainan engklek, senam sederhana dan permainan meniru gaya binatang (Nurhudaya et al., 2019; Pratiwi & Kristanto, 2015; Sumiyati, 2018).

Guru berkreasi membuat pembelajaran yang menarik seperti meniru gaya binatang yang mana pada kegiatan ini anak akan menggerakkan tangan dan badan sehingga kemampuan motorik kasar dapat terasah. Hal ini sejalan dengan penelitian Sumiyati (2018) yang menyatakan bahwa kegiatan fisik menirukan gaya binatang dapat menstimulasi aspek perkembangan motorik kasar karena anak terlibat langsung di dalamnya. Lebih lanjut penelitian Nuridayu et al., (2020) juga memaparkan bahwa permainan menirukan gaya binatang dinyatakan berhasil menstimulasi aspek perkembangan motorik kasar dimana hasil *posttest* cenderung meningkat setelah diberi stimulus oleh permainan tersebut.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.2777

Tabel 6. Hasil Wawancara Mengenai Strategi yang Dilakukan Guru dalam Menstimulasi Perkembangan Motorik Kasar pada PTMT

Pertanyaan	Inisial	Jawaban
Strategi apa yang digunakan Ibu dalam menstimulasi aspek perkembangan motorik kasar pada PTMT?	DA	Kalau saya ya saya selipkan pada kegiatan pembelajaran, namun tidak dalam satu kegiatan secara penuh karena waktunya tidak cukup sementara itu harus mengejar aspek lain seperti kognitif dan sosial emosional. Ini tuntutan dari orangtua juga untuk anak agar bisa calistung. Sebisa mungkin saya berikan saat menyanyi mungkin sambil bergerak, melompat, lempar tangkap bola yang terpenting indikator usia itu terpenuhi.
	AH	Strategi nya diselipkan pada pembelajaran misalnya kegiatan mengambil balok dengan berjalan zigzag dan melompat. Sesuai dengan indikator yang ingin dicapai saja karena terkendala waktu yang tidak memungkinkan untuk memaksimalkan aspek itu.
	YN	Biasanya saya membuat satu permainan untuk menstimulasi motorik kasar seperti permainan engklek, permainan lompat tali, permainan lempar tangkap bola, berjalan diatas papan balok. Yang terpenting anak dapat terstimulasi sesuai dengan indikator yang akan dicapai.
	HN	Strategi yang saya gunakan yaitu dengan menyelipkan pada kegiatan pembelajaran. Menurut saya, aspek motorik kasar dapat berkembang tidak *stuck* pada satu pembelajaran saja misalnya ketika saya meminta anak untuk menyanyi sambil bergerak sesuai dengan lirik lagu. Cara ini dapat saya lakukan untuk melihat kemampuan anak
	NK	Strategi yang saya gunakan yaitu menyelipkan pada kegiatan belajar misalnya berjalan zig-zag ketika masuk ke kelas, *ice breaking* sederhana, menirukan gaya binatang. Strategi tersebut dilakukan menyesuaikan dengan indikator yang akan dicapai oleh anak. Jadi saya menyesuaikan dengan indikator pada tema yang ada karena terkendala waktu yang sangat sedikit.
	KR	Saya mengalami banyak *trial and error* dalam menerapkan strategi yang baik untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak. Untuk perkembangan motorik kasar saya melakukan strategi pemilihan hari dimana hari itu anak tiak melakukan pembelajaran yang bersifat kognitif dan penugasan. Saya memilih hari Jum'at dimana hari itu saya khususkan untuk bermain permainan. Hal ini menjadi langkah bagi saya untuk melakukan pembelajaran motorik kasar karena saya memiliki waktu yang lebih banyak dibanding kelas lain sehingga saya berusaha untuk memaksimalkan seluruh aspek perkembangan.

Selain itu, permainan engklek menjadi salah satu strategi guru dalam menstimulasi motorik kasar yang mana guru melatih keseimbangan tubuh anak. Hal ini sejalan dengan penelitian Pratiwi & Kristanto (2015) yang menyatakan bahwa permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar karena melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak serta dapat melatih keseimbangan tubuh anak. Lebih lanjut penelitian Fitri & Imansari (2020) menjelaskan bahwa permainan engklek dapat mengatasi kendala ketidakmampuan anak dalam mengatur keseimbangan sehingga meminimalisir resiko anak lebih mudah terjatuh dan cidera, sulit menstabilkan tubuh saat bergerak, berdiri, berjalan dan berlari serta kesulitan dalam gerakan lainnya.

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Dapat disimpulkan dari berbagai strategi yang dilakukan oleh guru cenderung mengarah dalam permainan atau bermain. Strategi dan stimulasi yang tepat untuk mengembangkan motorik kasar anak adalah dengan prinsip bermain sambal belajar sehingga anak bukan hanya melatih perkembangan motorik nya saja melainkan mendapat kepuasan dan kesenangan saat bermain (Anggraeni & Na'imah, 2022). Dalam penelitian (Asmuddin et al., 2022) mengatakan bahwa anak secara alami dapat memperoleh keterampilan motorik kasar melalui bermain namun tidak bisa dipungkiri terdapat hal yang menghambat proses alami ini sehingga tidak berjalan secara maksimal.

Berbagai strategi yang diterapkan oleh guru melibatkan anak secara langsung dalam permainan. Strategi yang dilakukan guru dimaksudkan agar aspek motorik kasar tetap terstimulasi dengan baik meskipun terkendala waktu yang sangat sedikit dan guru dituntut untuk bisa menstimulasi aspek perkembangan lain seperti aspek kognitif dan sosial emosional terutama kelas TK A. Oleh karena itu, pembelajaran dan metode belajar yang tepat dalam setiap kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan menjadi bekal utama untuk pendidik agar dapat berjalan optimal sehingga seluruh aspek perkembangan anak tristimulus dengan baik sesuai usia, tahap perkembangan dan kebutuhan anak.

Simpulan

PTMT merupakan solusi dan langkah awal untuk mengatasi kendala pembelajaran daring, berbagai jenis upaya dapat meminimalisir penurunan atau keterlambatan capaian aspek perkembangan anak khususnya pada aspek perkembangan motorik kasar. Upaya atau strategi yang dilakukan guru dapat dilaksanakan secara efektif dengan waktu yang sangat terbatas meskipun pelaksanaannya berbeda-beda sesuai dengan kondisi dan kebutuhan anak pada masing-masing kelas sehingga perkembangan aspek motorik kasar tetap dapat terstimulasi dengan baik. Kegiatan tatap muka antara guru dan anak turut mengembangkan motivasi belajar anak karena dunia anak merupakan dunia bermain yang cenderung melibatkan interaksi langsung, tatap muka langsung dan terlibat dalam berbagai kegiatan. Meskipun kegiatan PTMT dilakukan, pembelajaran *online* masih tetap berjalan untuk menunjang kegiatan yang terbatas di sekolah sehingga tetap diberi penugasan untuk dikerjakan secara *daring*. Dengan adanya sistem *blended learning* ini pendidik cukup lega dan tidak risau dengan perkembangan anak.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih disampaikan kepada informan yang bersedia memberikan ilmu dan pengalaman mengenai upaya menstimulasi perkembangan motorik kasar anak pada pembelajaran tatap muka terbatas. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada Program Studi Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini yang sudah memberikan kesempatan mengeksplorasi isu-isu terkait dengan anak usia dini.

Daftar Pustaka

Abu, P., & Oktadinata, A. (2020). Mengembangkan keterampilan motorik kasar pada siswa taman kanak-kanak melalui permainan modifikasi. *Jurnal Sportif : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 6(3), 575-587.

Agustin, M., Puspita, R. D., Nurinten, D., & Nafiqoh, H. (2020). Tipikal Kendala Guru PAUD dalam Mengajar pada Masa Pandemi Covid 19 dan Implikasinya. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 334. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.598

Andini, D. P., Marlinah, M., Nurchahyani, N., Apriyanti, S., Silaban, E., & Yuliantina, I. (2021). Peningkatan Motorik Kasar Melalui Pembelajaran Daring Berbasis Whats App. *Efektor*, 8(1), 89-97. https://doi.org/10.29407/e.v8i1.15880

Anggraeni, D., & Na'imah, N. (2022). Strategi Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Maze Karpet Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2553-2563. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2103

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.2777

Asmuddin, A., Salwiah, S., & Arwih, M. Z. (2022). Analisis Perkembangan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak - Kanak Buton Selatan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3429-3438. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2068

Clark, J. E., & Metcalfe, J. S. (2002). The Mountain of Motor Development: a Metaphor. *Motor Development: Research and Reviews*, 2(1), 163-190.

Fitri, R., & Imansari, M. L. (2020). Permainan Karpet Engkle: Aktivitas Motorik untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1186-1198. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.754

Hanifah, H., & Amaliah, F. (2018). Penerapan Manajemen Program Pembelajaran Bagi Guru Paud Dalam Meningkatkan Kinerja Pendidik. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 1(3), 24. https://doi.org/10.22460/comm-edu.v1i3.1102

Hardiyanti, W. E., Tuasikal, J., Mori, S., (2021). Kesiapan Penerapan Pembelajaran Aktif , Kreatif dan Menyenangkan Bagi Anak Usia Dini di Era New Normal. *Student Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 1-10.

Ismawati, P., Maulida, S., & Maysaroh, U. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Anak Di RA Nurul Hikmah Ketemas Dungus Puri Mojokerto. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 7(1), 20-33. http://www.jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/722

Kemendikbud. (2021). Keputusan Bersama Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, Dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 03/KB/2021 Nomor 384 Tahun 2021 Nomor HK.01.08/MENKES/4242/2021 Nomor 440-717 Tahun 2021 Tentang Panduan Penyeleggaraa. *Kemendikbud*, 021, 5. https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/08/protokol-kesehatan-ketat-untuk-sekolah-tetap-muka-di-zona-hijau-dan-kuning

Lestari, K., Harun, H., & Fauziah, P. (2021). Strategi Taman Kanak-Kanak dalam Mengoptimalkan Pembelajaran Masa Pandemi di Kecamatan Nanga Pinoh. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1951-1959. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1014

Mardi Fitri, A. S. N. (2020). Manajemen Sekolah Dalam Mengembangkan Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Terapan*, 2(2), 87-92. https://doi.org/10.33772/jpmit.v2i2.14856

Mayar, F., Sakti, R., Yanti, L., Erlina, B., Osriyenti, O., & Holiza, W. (2022). Pengaruh Video Pembelajaran Gerak dan Lagu untuk Meningkatkan Fisik Motorik pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2619-2625. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2081

Meriana, T., & Tambunan, W. (2021). Evaluasi Persiapan Sekolah Tatap Muka Di Tkk Kanaan Jakarta. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(1), 1-12. https://doi.org/10.33541/jmp.v10i1.3260

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). Qualitative Data Analysis: An Expand Sourcebook (3rd ed). *Sage Publications*.

Nasution, S. T., & Sutapa, P. (2020). Strategi Guru dalam Menstimulasi Keterampilan Motorik AUD Pada Era Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1313-1324. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.849

Nuraeni. (2013). Strategi Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Prisma Sains*, 1(2), 1-7. https://doi.org/10.33394/j-ps.v2i2.1069

Nurhudaya, Normawati, & Halik, A. (2019). Strategi meningkatkan motorik kasar anak melalui senam ceria di tk aisiyiyah paddumpu kecamatan dampal selatan kabupaten toli-toli. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 1(2), 862-871.

Nuridayu, N., Kiya, A., & Wahyuni, I. W. (2020). Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Gerakan Binatang. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 107-120. https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no02.a3018

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Pratiwi, Y., & Kristanto, M. (2015). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Keseimbangan Tubuh Anak Melalui Permainan Tradisonal Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 18-39.

Rasmitadila, Aliyyah, R. R., Rachmadtullah, R., Samsudin, A., Syaodih, E., Nurtanto, M., & Tambunan, A. R. S. (2020). The perceptions of primary school teachers of online learning during the covid-19 pandemic period: A case study in Indonesia. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 7(2), 90-109. https://doi.org/10.29333/ejecs/388

Septiana, V. T., & Widiastuti, A. A. (2019). Dukungan Orang Tua dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Cerebral Palsy Usia 5-7 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 172. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.298

Sumiyati, S. (2018). Metode Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 78. https://doi.org/10.24235/awlady.v4i1.2509

Sutapa, P., & Suharjana. (2019). Improving gross motor skills by kinaestheticandcontemporary-based physical activity in early childhood. *Cakrawala Pendidikan*, 38(3), 540-551. https://doi.org/10.21831/cp.v38i3.25324

Sutapa, P., Pratama, K. W., Rosly, M. M., Ali, S. K. S., & Karakauki, M. (2021). Improving motor skills in early childhood through goal-oriented play activity. *Children*, 8(11), 1-11. https://doi.org/10.3390/children8110994

Tanuwijaya, N. S., & Tambunan, W. (2021). Alternatif Solusi Model Pembelajaran Untuk Mengatasi Resiko Penurunan Capaian Belajar Dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Di Masa Pandemic Covid 19. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2), 80-90. https://doi.org/10.33541/jmp.v10i2.3272

Wulandari, H., & Purwanta, E. (2020). Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak selama Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 452. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.626

Yahya Putra, A. (2020). Strategi Pembelajaran Motorik Kasar pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(4), 159-166. https://doi.org/10.14421/jga.2020.54-03

Volume 7 Issue 3 (2023) Pages 3323-3334
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Pengembangan Media Permainan Tradisional *Gobak Sodor* untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Desy Rizka Erwanda[1]✉, Panggung Sutapa[2]
Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia(1)
Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia(2)
DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4562

Abstrak
Penelitian ini dilatar belakangi pentingnya anak usia dini untuk mengenal dan melestarikan permainan tradisional khusunya permainan gobak sodor, serta meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Tujuan penelitian ini ialah mengembangkan media permainan tradisional *gobak sodor* untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian menggunakan *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE: *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian ini diawali dengan uji coba terbatas dan uji coba lapangan sesungguhnya, penilaian kelayakan instrument produk yang dilaukan oleh para ahli (validator). Berdasarkan hasil penilaian kelayakan media dari para ahli meperoleh kategori sangat layak, dan hasil uji efektivitas memperoleh hasil N-Gain dalam kategori tinggi dan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian penggunaan *playmat gobak sodor* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: *permainan gobak sodor; perkembangan motorik kasar; anak usia 5-6 tahun*

Abstract
This research is motivated by the importance of early childhood to recognize and preserve traditional games, especially the gobak sodor game, as well as to improve gross motor skills of early childhood. The purpose of this research is to develop traditional gobak sodor game media to improve gross motor skills of children aged 5-6 years. The research method uses Research and Development (R&D) with the ADDIE model: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This research begins with limited trials and actual field trials, assessing the feasibility of product instruments carried out by experts (validators). Based on the results of the media feasibility assessment from the experts (material, media, assessment) it obtained a very feasible category, and the results of the effectiveness test obtained an average N-Gain result in the high category and there was a significant difference between the results of the pretest and posttest. Therefore, the use of *gobak sodor playmat* was proven effective in improving the gross motor skills of children aged 5-6 year.

Keywords: *gobak sodor games; gross motor skills; children aged 5-6 years*

Copyright (c) 2023 Desy Rizka Erwanda & Panggung Sutapa

✉ Corresponding author : Desy Rizka Erwanda
Email Address : desyrizkae@gmail.com (Yogyakarta, Indonesia)
Received 14 March 2023, Accepted 18 June 2023, Published 18 June 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4562

Pendahuluan

Anak usia dini ialah tahap perkemabngan manusia setelah masa bayi dan sebelum masa kanak-kanak pertengahan. Anak usia dini adalah tentang batasan kelompok usia kronologis individu. Dalam kajian psikologi para ahli mengelompokkan usia kronologis menjadi "*pra-natal, early chilhood, middle and late chailhood, adolosence, early adulthood, middel adulthood, and late adulthood"* (Hamzah, 2020). Sementara itu dibanyak negara bagain definisi umum yang dikemukakan oleh NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) bahwa anak usia dni adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0 sampai dengan 8 tahun, yang mendapatkan layanan pendidikan di Taman Penitipan Anak (TPA), Penitipan Anak dalam Keluarga (*Family Child Care Home*), Pendidikan Prasekolah (Negeri atau Swasta), Taman Kanak-kanak (TK), dan Sekolah Dasar (SD) (Watini, 2019). Sedangkan hakikat anak usia dini ialah individu unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik-motorik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi khusus yang sesuai dengan tahapan perkembangan yang sedang dilalui oleh anak (Susanto, 2015).

Setiap anak usia dini memiliki karakteristik dan keunikan (*uniqueness*) yang berbeda-beda, yaitu fisik, psikis, sosial, moral, dan lain-lain. Karakteristik anak usia dini, usia 0 sampai 8 tahun, ditandai dengan sikap individu yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Oleh karena itu, penting untuk memahami kekhasan anak usia dini agar dapat memberikan stimulasi yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangannya (Idris, 2016).

Salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan dan di stimulasi secara optimal yaitu pada aspek perkembangan fisik-motorik. Aspek perkembangan fisik-motorik memiliki peran penting terhadap perkembangan anak usia dini. Hal ini dikarenakan, kemampuan pada fisik-motorik berkaitan langsung dengan kemampuan gerak seluruh tubuh agar dapat mengekspresikan gagasan dan emosional melalui gerakan yang termasuk dalam kemampuan efektivitas gerakan dalam melakukan banyak hal (Rombot, 2017). Saat anak memasuki usia 5 sampai 6 tahun, kemampuan kordinasi fisik-motorik mengalami peningkatan secara substansial dan lebih cepat. Maka dari itu diperlukannya dukungan dari lingkungan yang mampu memberikan fasilitas untuk melakukan kegiatan fisik agar anak dapat menggunakan kemampuan motoriknya dengan optimal (Lestari, 2020). Perkembangan pada gerak (motorik) yang dialami oleh manusia merupakan perubahan yang terjadi secara terus menerus sepanjang kehidupan manusia. Pertumbuhan dan perkembangan fisik-motorik sangat menentukan kesuksesan pada gerak (motorik) dimasa selanjutnya. Hasil tinjauan yang dilakukan (Bremer & Cairney, 2018) menunjukkan bahwa empat dari lima studi mengindikasi adanya korelasi positif antara keterampilan gerak dasar dengan aktifitas fisik. Dalam kajian lain, penguasaan gerak (motorik) yang baik juga terbukti memiliki peran penting bagi anak. Pada kajian meta analisis yang dilakukan oleh (Engel et al., 2018) menunjukkan bahwa latihan rutin pada keterampilan motorik memiliki kontribusi positif terhadap aktivitas fisik, sehingga mampu mengurangi potensi obesitas pada anak usia dini.

Oleh karena itu, pengembangan dan pembinaan serta pemberian stimulasi pada aspek perkembangan fisik-motorik sangat diperlukan, karena hal tersebut merupakan perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh anak. Pemberian stimulasi yang tepat dapat memperkaya perkembangan fisik-motorik, khususnya pada kemampuan motorik kasar anak. Kemampuan motorik kasar merupakan salah satu kompetensi motorik yang terkandung dalam motorik kasar anak. Kemampuan motorik kasar berhubungan dengan kecakapan anak dalam menggerakkan tubuh yang menggunakan otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh (Nisa monicha, 2020). Kemampuan motorik kasar termasuk dalam mengkoordinasikan kelompok tubuh yang lebih besar seperti kaki dan anggota tubuh dalam aktivitas dasar seperti berlari, melempar, dan menangkap (Cheung et al., 2021). Kemampuan motorik kasar (Gallahue & Ozmun, 2006) ialah penggunaan beberapa otot besar untuk melakukan sebuah gerakan, yaitu: kemampuan lokomotor (berlari,

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4562

meloncat, melompat, dan mendorong), keterampilan manipulatif (menarik dengan kedua tangan, melambungkan bola, menangkap, menendang, melempar dengan ayunan tangan yang tinggi, dan mengelinding dengan ayunan rendah), dan kemampuan motorik termasuk koordinasi (keseimbangan, kecepatan, ketangkasan, dan kekuatan). FMS atau *Fundamental Movement Skill* dikategorikan menjadi kemampuan motorik kasar yang didalamnya mencangkup keterampilan lokomotor yang sering disebut gerakan (berlari, melompat, dan berjalan) dan keterampilan kontrol objek untuk memanipulasi objek seperti (menangkap, melempar, mendorong, dan menendang) (McDonough et al., 2020).

Kemampuan motorik kasar pada anak usia dini merupakan awalan dalam perkembangan motorik kasar yang meliputi kemampuan untuk berjalan, berlari, dan juga kemampuan melempar (Purnama et al., 2019). Dalam hasil pengamatan yang dilakukan (Wulan, 2015) 70-80% anak usia dini melakukan gerak pada proses belajarnya. Anak usia dini menghabiskan banyak waktunya dengan aktivitas bergerak, saat anak berinteraksidengan lingkungan sosialnya anak membutuhkan kemampuan gerak dasar yang baik agar dapat mengimbangi gerak teman sebayanya, seperti berjalan, berlari, melompat, dan kegitan bermain lainnya. Pemberian rangsangan stimulasi yang tepat dapat memperkaya kemampuan motorik kasar anak dengan cara yang menyenangkan, yaitu bermain. Bermain dengan kata lain yaitu, bergerak, bersenang-senang, atau melakukan sesuatu yang menyenangkan. Jhon Dewey menyatakan bahwa anak-anak belajar tentang dirinya sendir serta dunianya melalui bermain (Utami, 2020). Melalui pengalaman awal bermain yang bermakna menggunakan benda-benda konkret, anak dapat mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah, sedangkan perkembangan sosialnya meningkat melalui interaksi dengan teman sebayanya dalam bermain. Arti bermain bagi anak diantaranya ialah memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik dari segi fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikososial serta emosional). Bermain juga merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan manfaat bagi anak dalam mengemabngkan dirinya baik dari segi fisik, psikis, sosial, dan emosional (Ardini & Lestariningrum, 2018). Bermain dapat melatih otot dan seluruh bagian tubuh anak yang berpengaruh pada kemampuan motorik kasar anak. Kegitan bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan kebanyakan anak-anak menyukai bermain. Bermain memiliki manfaat yang nyata dalam aspek perkembangan anak terutama kognitif, fisik-motorik, sosial-emosional, dan aspek perkembangan lainnya, yang bisa dikatakan sebagai hasil dari proses pembelajaran yang dikemas melalui kegitan bermain.

Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam proses pembelajarana anak usia dini adalah permainan tradisional. Permainan tradisional dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak karena memiliki tujuan dan rancangan yang dapat mengatur aktivitas anak sesuai dengan keinginan pendidik (Nolte et al., 2022). Pengembangan dan pemanfaatan permainan tradisional yang tepat dapat memberikan dampak positif serta mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak (Sonjaya et al., 2021). Adapun permainan tradisional yang dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak adala permainan *gobak sodor*. Permainan tradisional *gobak sodor* merupakan permainan yang membutuhkan gerak seluruh anggota tubuh dan gerakan (motorik kasar) pada anak. Dalam memainkan permainan *gobak sodor* membutuhkan tempat bermain yang cukup luas, bisa juga bermain di lapangan yang lapang (Kusumawati, 2017). Permainan tradisional *gobak sodor* dimainkan secara berkelompok dengan jumlah pemain harus genap antara 6 sampai 10 anak, yang dibagi menjadi dua tim yaitu (tim jaga dan tim lawan) serta aturan permainan yang telah disepakati oleh masing-masing kelompok (Rahayu, 2018).

Berdasarkan kenyataan di lapangan dan hasil observasi awal pada pengembangan media permainan tradisional *gobak sodor* dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, yang dilakukan di empat TK di kecamatan Pandak ditemukan beberapa permasalahan yang merujuk pada (perkembangan motorik kasar anak yang belum sesuai usia

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4562

dan tahapan perkembangan anak usia 5-6 tahun, kurangnya inovasi guru dalam penggunaan media dan permainan dalam proses pembelajaran, dan penggunaan permainan tradisional *gobak sodor* dalam upaya meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun). Pentingnya pengenalan permainan tradisional pada anak usia dini dan peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional *gobak sodor*, juga sudah di dukung oleh hasil riset yang dilakukan (Najamuddin & Ashari, 2021) yang menunjukkan hasil bahwa pengembangan permainan tradisional *gobak sodor* dinyatakan layak digunakan untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Dalam penelitian ini memiliki kemiripan dengan penelitian yang dilakukan dalam hal pembuatan permainan gobak sodor dan evalusi permainan gobak sodor yang bertujuan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia antar 5 sampai dengan 6 tahun.

Dalam hasil kajian yang dilakukan (Kaswati & Windarsih, 2021) menunjukkan bahwa permainan tradisional *gobak sodor* dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini, dengan begitu guru dapat menerapkan permainan *gobak sodor* untuk mengembangkan motorik kasar anak dari kegiatan permainan yang dilakukan anak. Pada kajian penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Arlina et al., 2022) menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara permainan tradisional *gobak sodor* terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Selain itu pada penelitian pengembangan permainan gobak sodor modifikasi yang dilakukan oleh (Lubaba & Rohita, 2014) memperoleh hasil bahwa permainan *gobak sodor modifikasi* secara signifikan dikatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di Taman Kanak-kanak, yang terlihat dari adanya perbedaan nilai antara sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan dengan menggunakan pengembangan permainan *gobak sodor modifikasi*. Dari hasil ketiga kajian penelitian terdahulu d iatas juga memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan, untuk persamaan terletak dalam pembuatan permainan gobak sodor, penguatan dalam teori permainan gobak sodor serta kemampuan motorik kasar anak usia dini, untuk perbedaan terletak dalam modifikasi permainan gobak sodor serta penggunaan permainan lempar tangkap bola sebagai awal mula permainan gobak sodor yang dilakukan dalam penelitian terdahulu.

Dari berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pentingnya bagi anak usia dini dalam pengenalan, pemanfaatan dan penggunaan permainan tradisional *gobak sodor* dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Oleh karena itu, tujuan dalam penelitian ini yaitu, konstruksi media permainan tradisional *gobak sodor*, kelayakan permainan tradisional *gobak sodor* dan mengukur efektivitas pengembangan media permainan tradisional *gobak sodor* dalam bentuk *playmat gobak sodor* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Metodologi

Metode yang digunakan ialah metode R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009). Beberapa alasan dalam penggunaan pengembangan model ADDIE yang pertama adalah, model ADDIE memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi dan revisi secara terus menerus dalam setiap fase yang dilalui, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid dan riabel. Kedua, model ADDIE sangat sederhana, mudah dipahami, dan implementasinya lebih sistematis.

Prosedur atau langkah-langkah dalam penelitian ini terdiri dari 5 tahap, yaitu: (1) *Analysis* (Analisis) ialah tahap menganalisis situasi kerja dan lingkungan sehingga menemukan produk, (2) *Design* (Perancangan) adalah perancangan produk sesuai yang dibutuhkan, (3) *Development* (Pengembangan) ialah pembuatan dan pengujian produk, (4) *Implementation* (Penerapan) adalah kegitan menggunakan produk, and (5) *Evaluation* (Evaluasi) ialah penilaian produk yang telah di buat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4562

Gambar 1 Prosedur Pengembangan Penelitian *Playmat Gobak Sodor*

Prosedur pengembangan model ADDIE untuk media permainan tradisional gobak sodor dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, sebagai berukut: (1) Tahap *Analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi keadaan lapangan, terkait informasi tentang hambatan dan kendala yang dialami guru disekolah dalam pembelajaran dan peningkatan perkembangan motorik kasar anak, yang digunakan untuk pengembangan produk dan mengklarifikasi masalah yang ditemukan untuk diperbaiki dan pemberian solusi dalam pembelajaran dan peningkatan perkemabngan motorik kasar anak. (2) Tahap *Design* produk permainan tradisional meliputi: pembuatan desain permainan tradisional *gobak sodor*, pembuatan buku petunjuk permainan, dan pembuatan atribut permaian (ban lengan dan bendera). Hasil dari perancangan produk media permainan tradisional berupa *playmat gobak sodor*, yang kemudian dilakukan penilaian oleh para ahli (validator). Penilaian yang dilakukan oleh para ahli bertujuan untuk menilai kelayakan produk sebelum diuji coba. (3) Tahap *Development* ialah pengembangan desain media berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya dan penyusunan instrument (materi, media, penilaian) untuk menilai media permainan playmat gobak sodor. (4) Tahap *Implementation* untuk mengetahui kualitas dari pengembangan produk permainan *playmat gobak sodor*. (5) Tahap evaluasi (*Evaluation*) untuk melihat dan menafsirkan kualitas produk permainan dari kedua proses sebelum dan sesudah penerapan.

Pengambilan populasi penelitian ini terletak di Kecamatan Pandak, Kabupaten Bantul, yang tersebar di 4 Taman Kanak-kanak (TK), yaitu: TK Masyitoh Ketandan, TK Pertiwi 30, TK Diponegoro, dan TK Masyitoh Pijenan. Sampel dalam penelitian ini menggunakan *Randome Sampling* dengan subjek penelitian yang berjumlah 5 orang guru dan 30 anak berusia 5-6 tahun pada kelas kelompok B, yang terbagi menjadi dua uji coba, yaitu: uji coba terbatas yang dilakukan di 1 Taman Kanak-kanak (TK) dengan melibatkan 1 orang guru kelas dan 6 orang anak usia 5-6 tahun (kelompok B), untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari *design* produk awal *playmat gobak sodor* dan uji coba lapangan dilaksanakan di 4 Taman Kanak-kanak (TK) yang melibatkan 4 orang guru kelas dan 24 orang anak usia 5-6 tahun (kelompok B), untuk mengetahui evektifitas *design* akhir dari playmat gobak sodor. Penelitian ini menggunakan instrument berupa, angket atau kuesioner, obsevasi, wawancara dan kisi-kisi instrument kebutuhan dan kelayakan produk yang telah dinilai oleh para ahli (validator). Analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, penilaian skala likert (skala 5) untuk mengetahu kriteria valid dari penelitian pengembangan produk permainan *playmat gobak sodor*. Berikut penilaian skala likert (skala lima) dan kategori penilaian validasi, sebagaimana disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Penilaian Skala likert (Skala Lima)

Penilaian	Kategori
5	Sangat Layak

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4562

Penilaian	Kategori
4	Layak
3	Cukup layak
2	Tidak Layak
1	Sangat Tidak Layak

Pada tabel 1 menerangkan kriteria penilaian menggunakan skala likert dengan kriteria skala lima, dalam analisis data skor terendah adalah 1 dan skor tertinggi adalah 5.

Tabel 2. Kategori Penilaian Validasi Ahli

Rentan	Kategori
$\overline{X} > \overline{X}_i + 1{,}80\ SBi$	Sangat Layak
$\overline{X}_i + 0{,}60\ SBi < \overline{X} \leq \overline{X}_i + 1{,}80\ SBi$	Layak
$\overline{X}_i - 0{,}60\ SBi < \overline{X} \leq \overline{X}_i + 0{,}60\ SBi$	Cukup Layak
$\overline{X}_i - 1{,}80\ SBi < \overline{X} \leq \overline{X}_i - 0{,}60\ SBi$	Tidak Layak
$\overline{X} \leq \overline{X}_i - 1{,}80\ SBi$	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan pada tabel 2 menerangkan kriteria kelayakan media permainan tradisional gobak sodor yang dikembangkan minimal mendapatkan kategori layak. Dalam melakukan perhitungan uji normalitas menggunakan SPSS statistik dan perhitungan uji evektifitas produk menggunakan teknik N-Gain (g) dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari tahapan model pengembangan ADDIE yaitu, produk permainan tradisional *playmat gobak sodor* yang telah di uji kelayakannya oleh para ahli (materi, media, penilaian) dan di uji cobakan pada 4 Taman Kanak-kanak (TK) dengan melibatkan 4 orang guru dan 24 orang anak usia 5-6 tahun pada kelas kelompok B (pada masing-masing sekolah) untuk melihat kelayakan *playmat gobak sodor*. Hasil produk final yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah permainan tradisional "***Playmat Gobak Sodor***" dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Berikut hasil penelitian sesuai tahapan pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Develompment, Implementation, and Evaluation*), yaitu :

Tahapan *Analysis* (Analisis)

Pelaksanaan pada tahap ini dimulai dari analisis karakteristik fisk-motorik anak usia 5-6 tahun, wawancara dengan guru kelas, dan observasi di 4 Taman Kanak-kanak (TK). Dari hasil analisis karakteristik dan observasi awal, ada beberapa peserta didik pada usia 5-6 tahun yang belum mampu mengoptimalkan kemampuan motorik kasarnya. Hal ini terlihat dari kemampuan anak saat memainkan permainan *outdor* (bermaian sendiri maupun bermain secara berkelompok) dan melakukan kegiatan permainan menggunakan permainan tradisional *playmat gobak sodor* secara berkelompok subjek (6 orang anak usia 5-6 tahun). Dan dalam hasil wawancara yang dilakukan dengan guru memperoleh hasil, bahwa permainan yang disenangi oleh anak adalah permainan yang dilakukan di luar kelas dan dimainkan secara berkelompok, serta penggunaan permainan tradisonal yang mampu menarik minat anak dalam proses pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak secara menyeluruh. Oleh karena itu, dalam menarik minat anak dalam proses pembelajaran serta upaya stimulasi dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak agar berkembang

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4562

secara optimal. Salah satu upayanya adalah mengembangkan permainan tradisional playmat gobak sodor untuk meningkatkan kemampuan motorik anak usia 5-6 tahun.

Tahap *Design* (Perancangan)

Pengembangan media permainan berupa *playmat gobak sodor* yang dirancang untuk melatih motorik kasar anak usia dini. Pengembangan media permainan ini dapat membantu guru dalam memecahkan masalah pada inovasi dan modifikasi pembelajaran menggunakan permainan tradisional, yang dapat mengajarkan anak dalam melestarikan permainan tradisional dan upaya peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Pada tahap ini dimulai dengan perancangan kerangka media permainan tradisional *playmat gobak sodor*, disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Rancangan Kerangka *Playmat Gobak Sodor*

No	Komponen	Modifikasi Gobak Sodor	Keterangan
1.	Bentuk dan Ukuran Lapangan	Persegi Panjang dan Ukuran (3 x 4 meret)	Disesuaikan dengan jumlah anak dan luas lapangan sekolah
2.	Aturan Permainan	Satu aturan permainan dengan dua tahap permainan	*Player chage* atau dua tahap permainan, anak lebih aktif dan tidak jenuh
3.	Atribut Permainan	Ban lengan (hijau dan merah)	Membedakan antara tim penyerang (hijau) dan tim jaga (merah)
4.	Lama Waktu Permainan	2 x 5 menit	Anak lebih aktif dan permainan lebih menyenangkan

Pada tabel 3 menunjukkan rancangan pengembangan kerangka produk media permainan tradisional playmat gobak sodor dalam meningkat kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Terdapat beberapa tahap dalam pengembangan, yaitu: (1) menyusun draft produk media permainan tradisional *gobak sodor*, (2) validasi produk yang dilakukan oleh para ahli (materi, media, penilaian), (3) uji coba produk tahap pengembangan (uji coba terbatas dan uji coba lapangan).

Dalam tahap pengembangan di awali dengan pembuatan kerangka permainan tradisional *playmat gobak sodor*, kemudian di lanjutkan dengan pembuatan desain dasar playmat, tata letak garis permainan *playmat gobak sodor*, pewarnaan permainan *playmat gobak sodor*, dan *finishing* (hasil akhir) produk media permainan *playmat gobak sodor*. Digunakannya penyusunan pada produk media permainan tradisional *playmat gobak sodor* agar urutannya jelas sehingga mempermudah penggunaan media *playmat gobak sodor* dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya dilakukan validasi produk oleh para ahli (materi, media, penilaian) yang kemudian memperoleh kelayakan produk media permainan playmat gobak sodor. Proses validasi diawali dengan menyerahkan final produk kepada para ahli untuk mendapatkan produk media permainan tradisional *playmat gobak sodor* yang valid atau layak. Validasi dari para ahli tentang materi, media permainan, dan penilaian anak, yaitu dari para pakar pembelajaran pendidikan anak usia dini. Alat validasi draf awal media permainan playmat gobak sodor oleh para pakar akademik PAUD menggunakan alat ukur berupa angket. Adapun data hasil penilaian kelayakan produk media permainan playmat gobak sodor yang di lakukan oleh para ahli, diperoleh data sebagaimana pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Penilaian dari Para Ahli (Materi, Media, Penilaian Anak)

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4562

No	Ahli	Kategori
1.	Ahli Materi	Sangat Layak
2.	Ahli Media	Sangat Layak
3.	Ahli Penilaian Anak	Sangat Layak

Pada tabel 4 menunjukkan hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh para ahli pada draf rancangan pengembangan produk permainan *playmat gobok sodor* sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Tahap *Implementation* (Penerapan)

Setelah memperoleh hasil penilaian dari para ahli pada tahap pengembangan dan perbaikan pada produk pengembangan sesuai masukkan dari para ahli, maka kelanjutan penelitian ini dilakukan pada tahap *implementation* (penerapan). Pada tahap penerapan ini pengujian produk *playmat gobak sodor* dilakukan pada uji lapangan sesungguhnya yang melibatkan 4 Taman Kanak-kanak (TK), yaitu: TK Masyitoh Ketandan, TK Diponegoro, TK Pertiwi 30, dan TK Masyitoh Pijenan. Pada penelitian ini melibatkan 1 orang guru kelas dan 6 orang anak usia 5-6 tahun (kelompok B) dari masing-masing sekolah. Penelitian ini dilakukan dengan perbedaan waktu pada masing-masing sekolah yang dimulai dari TK Masyitoh Ketandan yang melibatkan 1 orang guru kelas dan 6 orang anak usia 5-6 tahun pada kelompok B, kegiatan penerapan dilakukan sebanyak 2 kali pengulangan dengan waktu permainan (2 x 5 menit). Selanjutnya TK Diponegoro dengan melibatka 1 guru kelas dan 6 orang anak usia 5-6 tahun pada kelompok B, kegiatan permainan dilakukan sebanyak 2 kali pengulangan dengan durasi permainan (2 x 5 menit). Lalu dilanjutkan TK Pertiwi 30 yang melibatkan 1 orang guru kelas dan 6 orang anak usia 5-6 tahun pada kelas kelompok B, pada kegiatan penerapan dilakukan 2 kali pengulangan dengan waktu permainan (2 x 5 menit). Kemudian TK Masyitoh Pijenan sebagai sekolah terakhir yang melakukan penerapan dengan melibatkan 1 orang guru kelas dan 6 orang anak usia 5-6 tahun kelas kelompok B, yang melakukan kegitan penerapan sebanyak 2 kali pengulangan dengan durasi waktu permainan (2 x 5 menit).

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap akhir ini evaluasi dilakukan untuk memvalidasi pengembangan produk media permainan tradisional playmat gobak sodor yang telah melalui uji ahli dan uji produk. Pada setiap tahap pengembangan produk playmat gobak sodor terdapat evaluasi dan revisi yang diberikan oleh para ahli dan guru praktisi untuk perbaikan produk yang dihasilkan. Setelah dilakukannya berbagai macam uji coba pada pengembangan produk permainan playmat gobak sodor yang kemudian dinyatakan layak untuk di gunakan dalam proses pembelajaran dan hasil penilaian pada peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dilakukan perhitungan dengan menggunakan t-paired sample pada hasil pretest dan posttest untuk mengetahui efektifitas produk playmat gobak sodor dan peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Adapun hasil dari perhitungan efektifitas produk playmat gobak sodor dan peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, sebagaimana disajikan pada tabel 5.

Berdasarkan pada tabel 5, maka dapat diketahui bahwa pretest didapatkan nilai minimum 19 dan nilai maximum 39 dengan nilai rata-rata (mean) 30,42.

Tabel 5. Descriptive Statistik Penilaian anak

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	24	19	39	30,42	5,656
Posttest	24	26	39	33,63	3,308

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4562

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Valid N (listwise)	24				

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

	Pretest	Posttest
N	24	24
Asymp. Sig. (2-tailed)	,756	,694

Hasil dari analisis uji normalitas pada tabel 6 menunjukkan data berdistribusi normal jika nilai sing > 0,05. Hasil yang di dapatkan pada *pretest* 0,756 dan *posttest* 0,697 dengan hipotesis pengambilan keputusan 0,756 dan 0,697 > 0,05 maka data berdistribusi normal. Serta hasil dari paired sample t-test mendapatkan nilai sig 0,000 < 0,05. Maka dapat di simpulkan bahwa adanya perbedaan antara uji *pretest* dan *posttest* pada penilaian kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Hasil akhir dari tahap evaluasi pada penelitian ini menghasilkan media permainan tradisional yang dikemas berupa *playmat gobak sodor*, serta permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Media permainan ini didesain mengikuti STPPA Permendikbud Nomor 137 Tahun 2004 yang mengacu pada peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Pada proses perkembangan proses perkembangan motork kasar anak berhubungan dengan kemampuan gerak dasar anak (Duncan et al., 2020). Perkembangan motorik kasar anak akan terlihat jelas melalui berbagai macam gerakan yang dilakukan oleh anak dan juga dapat terlihat ketika anak melakukan aktivitas bermain permainan (Ma et al., 2021). Oleh karena itu, perkembangan kemampuan motorik kasar anak berhubungan erat dengan aktivitas bermain yang merupakan aktivitas utama yang sering dilakukan secara berulang oleh anak. Adapun salah satu karakteristik yang dimiliki anak usia dini yaitu energi berlebih yang disalurkan melalui kegiatan-kegiatan yang menyenangkan seperti bermain (Nurhayati & Zarkasih Putro, 2021).

Kesempatan yang luas untuk bergerak serta pengalaman belajar menemukan aktivitas sensori motor yang meliputi penggunaan otor-otor besar dan kecil yang memungkinkan anak untuk memenuhi perkembangan perseptual (Utami, 2020). Kemampuan penguasaan kemampuan motorik kasar, anak memerlukan upaya aktif dalam mengkoordinasi beberapa komponen keterampilan motorik kasar tersebut. Peningkatan kemampuan motorik terjadi sejalan dengan meningkatkan kordinasi mata, kaki dan tangan. Perkembangan motorik bisa terjadi dengan baik apabila anak memperoleh kesempatan cukup besar dalam melakukan aktivitas fisik dalam bentuk gerakkan yang melibatkan seluruh anggota tubuh (Cheraghi et al., 2022). Hampir seluruh anak memerlukan energi yang cukup besar setiap harinya untuk melakukan berbagai macam aktivitas yang akan dilakukan. Maka dari itu, pembelajran motorik kasar sangat penting bagi anak karena sangat berkaitan erat pada perkembangan kehidupan baik disekolah maupun di luar sekolah. Pembelajaran motorik kasar dapat dilakukan dapat dilakukan dengan berbagai kegiatan indor maupun outdor, tradisional maupun modern.

Gallahue (1989) kemampuan motorik kasar snagat berhubungan dengan kerja otot-otot besar pada tubuh manusia. Kemampuan ini biasanya digunakna oleh anak untuk melakukan aktivitas olahraga. Kemampuan ini berhubungan dengan kecakapan anak dalam melakukan berbagai gerak. Gallahue membagi kemampuan motorik dalam tiga kategori, yaitu (kemampuan lokomotor, kemampuan non-lokomotor, dan kemampuan manupulatif) (Gallahue & Ozmun, 2006). Dari beberapa pendapat diatas mengenai perkembangan keterampilan motorik kasar dan menurut pendapat yang di sampaikan Gallahue ini juga diperkuat dengan penelitian dari Najamuddin dan Alwi Ashari (2021) dengan hasil dari penilian ialah dalam pengembangan permainan *gobak sodor* layak untuk digunakan untuk

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4562

meningkatkan morotik kasar anak usia 5-6 tahun dengan presentasi keberhasilan *pretest* dan *posttest* yaitu 41% (MB) dan posttest 80% (BSB).

Ada juga penelitian dari Ketty, Syarwani, dan Andriani (2020) dengan hasil penelitian ini menghasilkan tujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *gobak sodor* terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B2 di TK ABA Tirtamulya Kecamatan Makarti Jaya, dengan hasil penelitian bahwa permainan *gobak sodor* memiliki pengaruh terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun pada kelompok B2 di TK ABA Tirtamulya Kecamatan Makarti Jaya dengan indek perhitungan peningkatan pada tahap *pretest* dan *posttest* yaitu (*pretest*) 45,17 dan (*posttest*) 84,17 hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil tes akhir pada kelas eksperimen lebih besar pada kelas kontrol, yang artinya pembelajaran kemampuan motorik kasar menggunakan permainan *gobak sodor* memiliki pengaruh dibandingkan menggunakan metode pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru dalam kegiatan dalam kelas.

Sejalan dengan Gallahue bahwa kemampuan motorik kasar anak berhubungan dengan kerja otot besar pada tubuh. Pada kemampuan ini biasanya digunakan anak untuk beraktivitas dalam melakukan berbagai gerakan. Gallahue membagi kemampuan motorik dalam tiga kategori, yaitu: lokomotor gerakan yang dilakukan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ketempat lain, berjalan, dan meloncat, lalu non lokomotor gerakan yang dilakukan di tempat tanpa memindahkan tubuh seperti menekuk dan meregang, jalan ditempat, dan mengayuhkan kaki secara bergatian, yang terakhir manipulatif gerakan yang melibatkan tangan dan kaki. Adapun manfaat dari permainan *gobak sodor* untuk meningkatkan kekompakan bagi anak, menghibur diri, menumbuhkan kreativitas, dan membentuk kepribadian yang baik, melatih keterampilan dan fisik anak agar menjadi kuat (Arlina et al., 2022). Dan dengan penelitian yang dilakukan Najamuddin dan Alwi kemudian sedikit dikuatkan dengan penelitian dari Ketty, Syarwani, dan Andriani maka pengembangan permainan *gobak sodor* mampu meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Dan hal ini juga terjadi pada penelitian yang saya lakukan, dimana produk akhir dalam penelitian ini berupa *playmat gobak sodor* dapat dikatakan mampu meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru mengenai respon siswa serta angket penilaian keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, selain itu sebelum pembutan media *playmat gobak sodor* ini peneliti melakukan konsultasi kepada dosen ahli untuk bentuk dan isi pada *playmat* agar dapat menarik minat anak dalam melakuakn pembelajaran serta dapat meningkat keterampilan motorik kasar anak. Penggunaan media permainan pembelajran berbentuk *playmat gobak sodor* sangat jarang digunakan, sehingga anak memiliki rasa penasaran untuk mencoba dan memaikan permainan ini.

Simpulan

Pada kontruksi media permainan tradisional gobak sodor yang dikembangkan berupa permainan Playmat Gobak Sodor yang dimana permainan ini berbentuk karpet lipat datar dan lebar yang menggunakan bahan PVC yang aman dan nyaman untu anak serta menggunakan background bergambar dan penggunaan warna-warna soft yang dapat menarik perhatian dan minat anak untuk menggunakan playmat gobak sodor dalam kegiatan bermain. Pengembangan produk playmat gobak sodor dinyatakan layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Kelayakan dapat dibuktikan dengan hasil penilaian uji materi, uji media, dan uji instrumen yang diberikan oleh para ahli (validator). Penilaian produk playmat gobak sodor juga dinilai oleh guru dan memperoleh kategori sangat layak untuk dipergunakan. Pengembangan produk playmat gobak sodor terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Efektifnya penggunaan playmat gobak sodor dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak terbukti dari hasil N-Gain masuk dalam kategori tinggi dengan memperoleh hasil pretest dan posttest yang menunjukkan adanya peningkatan pada keterampilan motorik

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4562

kasar anak usia 5-6 tahun. Dengan kata lain media permainan tradisional *playmat gobak sodor* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada kepala sekolah, guru, anak-anak kelompok B dan Taman Kanak-kanak (TK) Kecamatan Pandak atas dukungan dan bantuannya dalam penyelesaian artikel ilmiah ini

Daftar Pustaka

Ardini, P. P., & Lestariningrum, A. (2018) B*ermain & Permainan Anak Usia Dini*. Adjie Media Nusantara (p. 3).

Arlina, E., Mardeli, M., & Oktamarina, L. (2022). Pengaruh Permainan Gobak Sodor terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida 1 Palembang. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5*(6), 1660–1665. https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.621

Bremer, E., & Cairney, J. (2018). Fundamental Movement Skills and Health-Related Outcomes: A Narrative Review of Longitudinal and Intervention Studies Targeting Typically Developing Children. *American Journal of Lifestyle Medicine*, *12*(2), 148–159. https://doi.org/10.1177/1559827616640196

Cheraghi, F., Shokri, Z., Roshanaei, G., & Khalili, A. (2022). Effect of age-appropriate play on promoting motor development of preschool children. *Early Child Development and Care*, *192*(8), 1298–1309. https://doi.org/10.1080/03004430.2021.1871903

Cheung, W. C., Meadan, H., & Shen, S. (2021). Motor, Cognitive, and Socioemotional Skills Among Children With Disabilities Over Time. *Journal of Special Education*, *55*(2), 79–89. https://doi.org/10.1177/0022466920940800

Duncan, M. J., Roscoe, C. M. P., Noon, M., Clark, C. C. T., O'Brien, W., & Eyre, E. L. J. (2020). Run, jump, throw and catch: How proficient are children attending English schools at the fundamental motor skills identified as key within the school curriculum? *European Physical Education Review*, *26*(4), 814–826. https://doi.org/10.1177/1356336X19888953

Engel, A. C., Broderick, C. R., van Doorn, N., Hardy, L. L., & Parmenter, B. J. (2018). Exploring the Relationship Between Fundamental Motor Skill Interventions and Physical Activity Levels in Children: A Systematic Review and Meta-analysis. *Sports Medicine*, *48*(8), 1845–1857. https://doi.org/10.1007/s40279-018-0923-3

Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2006). *Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, Adults* (6th ed). Mc Graw-Hill.

Hamzah, N. (2020). *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*. IAIN Pontianak Press.

Idris, M. H. (2016). Karakteristik Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(1), 37–43.

Kaswati, E., & Windarsih, C. A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Gobak Sodor Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Kelompok B. *CERIA (Cerdas Energik …*, *4*(5), 531–538. https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/7964

Kusumawati, O. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, *4*(2), 124–142. http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/2221

Lestari, I. (2020). Central Java Coastal Traditional Games in Improving the Motor Ability Among Early Childhood. *Proceedings of the 2nd International Seminar on Guidance and Counseling*, *462*(Isgc 2019), 217–220. https://www.atlantis-press.com/proceedings/isgc-19/125943371

Lubaba, S., & Rohita, R. (2014). Pengembangan Permainan Gobak Sodor Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Kecamatan Sekaran

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4562

Lamongan. *PAUD Teratai*, *3*(3), 1–5. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/7625

Ma, J., Lander, N., Eyre, E. L. J., Barnett, L. M., Essiet, I. A., & Duncan, M. J. (2021). It's Not Just What You Do but the Way You Do It: A Systematic Review of Process Evaluation of Interventions to Improve Gross Motor Competence. *Sports Medicine*, *51*(12), 2547–2569. https://doi.org/10.1007/s40279-021-01519-5

McDonough, D. J., Liu, W., & Gao, Z. (2020). Effects of Physical Activity on Children's Motor Skill Development: A Systematic Review of Randomized Controlled Trials. *BioMed Research International*, *2020*. https://doi.org/10.1155/2020/8160756

Najamuddin, & Ashari, M. A. (2021). Pengembangan Permainan Gobak Sodor Dalam Meningkatkan Motorik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Porkes*, *4*(2), 134–139. https://doi.org/10.29408/porkes.v4i2.4850

Nisa monicha. (2020). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit. *Jurnal Cikal Cendikia,PG PAUD Universitas PGRI*, *01*(01), 33–42.

Nolte, H., Solomons, R., Springer, P., Kidd, M., & Africa, E. (2022). The effectiveness of gross motor interventions in improving motor function in childhood apraxia of speech. *Early Child Development and Care*, *192*(9), 1349–1358. https://doi.org/10.1080/03004430.2021.1881074

Nurhayati, S., & Zarkasih Putro, K. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *4*(1), 52–64. https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6985

Purnama, S., Hijriyani, Y. S., & Heldanita. (2019). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini* (Cetakan 1). Remaja Rosadakarya.

Rahayu, D. I. (2018). KKreativitas Dan Penerapan Permainan Tradisional. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, *5*(1). https://doi.org/10.21009/jkkp.051.09

Rombot, O. (2017). The application of traditional games to develop social and gross motor skills in 6-7 year-old children. *Proceedings - 2017 International Symposium on Educational Technology, ISET 2017*, 116–120. https://doi.org/10.1109/ISET.2017.35

Sonjaya, A. R., Arifin, Z., & Pratiwi, R. A. (2021). Revitalisasi Permainan Tradisional Sebagai Wahana Peredam Permainan Digital Pada Anak. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, *15*(1). https://doi.org/10.52434/jp.v15i1.1173

Susanto, A. (2015). *Bimbingan dan konseling di Taman Kanak-kanak*. Prenadamedia.

Utami, L. (2020). Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Permainan dengan Simpai di Taman Kanak-Kanak. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah …*, 129–134. https://jurnal.uns.ac.id/jpi/article/view/47026

Watini, S. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 110. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.190

Wulan, D. S. A. (2015). Peningkatan Kemampuan Gerak Lokomotor Melalui Permainan Lari Estafet Modifikasi. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, *1*(9). https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/3499/2505