

LAMPIRAN



UNIVERSITAS KRISTEN ARTHA WACANA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

JLN. ADISOECIPTO- OESAPA P.O.BOX.147 KUPANG NTT- 85000

TELP. (0380) 881669 FAX. (0380) 881584

SURAT KETERANGAN MOHON IJIN PENELITIAN

NOMOR : 471 /KP-UKAW/M.7/VI.2026

Lampiran : Proposal Penelitian

Kepada

Yth, Kepala SD Inpres Oesapa Kecil 1 Kota Kupang
Di

Tempat

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1.Nama	: Dra. Anggreini D, N. Rupidara, M.Si, Ph.D
2.NUPTK	: 7157746647230103
3.Pangkat /Go./Ruang/Gaji	: Penata Tk.I / III D
4.J a b a t a n	: Dekan FKIP- UKAW
5.Lembaga/Instansi/Universitas	: Universitas Kristen Artha Wacana Kupang.

Menerangkan bahwa :

1.Nama	: Irfan Batuk
2.NIM	: 22320035
3.Semester	: VIII (Delapan)
4.Pada Fakultas / Progdi	: KIP / PJKR
5.Pada Tahun Akademik	: 2025/2026

Adalah benar Mahasiswa/i. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Artha Wacana Kupang, maka bersama ini kami kirimkan surat keterangan Mohon Ijin Penelitian kepada Bapak/Ibu. Dalam rangka meningkatkan Output Universitas Kristen Artha Wacana Kupang khususnya FKIP , maka setiap mahasiswa/i. yang akan menyelesaikan Studinya wajib untuk menyusun Karya Ilmiah (SKRIPSI), guna memperoleh gelar sarjana (S1).

Schubungan dengan perihal di atas, maka kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan Ijin Penelitian bagi mahasiswa/i dimaksud.

**Judul Penelitian: PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TELAPAK KAKI
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN
MOTORIK KASAR SISWA SD INPRES OESAPA KECIL 1.**

Lokasi Penelitian : SD Inpres Oesapa Kecil 1 Kota Kupang

Demikian surat ini dibuat dan dipergunakan sebagaimana mestinya.



Tembusan :

1. Rektor UKAW
3. Ka. PJKR
4. Mahasiswa/i. Yang Bersangkutan.
5. Arsip

Lampiran 2. Surat Selesai Penelitian



Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Heribertus Jehanur, S.Pd
NIP : 19830525 200804 1 002
Pangkat/Gol : Penata Tk. 1 III/d
Jabatan : Kepala UPTD SD Inpres Oesapa Kecil 1

Menerangkan bahwa :

Nama : Irfan Batuk
NIM : 22320035
Fakultas / Prodi : KIP / PJKR
Universitas : Kristen Artha Wacana

Telah menyelesaikan Penelitian dengan Judul "Pengembangan Model Permainan Telapak Kaki Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Siswa SD Inpres Oesapa Kecil 1".
Terhitung tanggal 14 Juli s.d 04 Agustus 2026

Demikian surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kupang, 06 Agustus 2026
Kepala UPTD SDI Oesapa Kecil 1
Heribertus Jehanur, S.Pd
NIP. 19830525 200804 1 002

Lampiran 3. Lembar Angket Validasi Ahli Materi

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian:

Pengembangan Model Permainan Telapak Kaki Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motorik Kasar Siswa SD Inpres Oesapa Kecil 1.

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Skor:

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup Layak

2 = Kurang Layak

1 = Tidak Layak

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1	Materi sesuai tujuan pembelajaran PJOK	✓				
2	Materi sesuai karakteristik siswa SD	✓				
3	Materi mendukung peningkatan motorik kasar	✓				
4	Variasi gerakan sesuai kemampuan siswa	✓				
5	Gerakan melatih koordinasi tubuh	✓				
6	Gerakan melatih keseimbangan tubuh		✓			
7	Gerakan melatih kelincahan siswa	✓				
8	Permainan meningkatkan aktivitas belajar siswa		✓			
9	Permainan meningkatkan motivasi belajar siswa		✓			
10	Permainan mendukung pembelajaran aktif	✓				
11	Materi mudah dipahami siswa		✓			
12	Instruksi permainan jelas		✓			
13	Materi sesuai capaian pembelajaran PJOK		✓			
14	Produk membantu meningkatkan motorik kasar siswa		✓			
15	Produk layak digunakan sebagai media pembelajaran		✓			

Komentar dan Saran:

Kupang, 20 Juni 2026
Ahli Materi,

Dr. Robert Tetikay, S.Pd., M.Pd.
NUPTK. 9643750651130122

Lampiran 4. Lembar Angket Validasi Ahli Media

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian:

Pengembangan Model Permainan Telapak Kaki Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motorik Kasar Siswa SD Inpres Oesapa Kecil 1.

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Kriteria Penilaian:

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup Layak

2 = Kurang Layak

1 = Tidak Layak

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1	Desain permainan telapak kaki menarik		✓			
2	Warna dan gambar sesuai karakteristik siswa SD		✓			
3	Tata letak pola permainan mudah dipahami	✓				
4	Bahan media kuat dan tahan lama	✓				
5	Ukuran media sesuai dengan pengguna		✓			
6	Media mudah dipindahkan dan disimpan	✓				
7	Petunjuk penggunaan jelas	✓				
8	Aturan permainan mudah diterapkan	✓				
9	Media mudah digunakan oleh guru dan siswa	✓				
10	Media aman digunakan siswa	✓				
11	Tidak terdapat bagian yang membahayakan	✓				
12	Media sesuai digunakan pada lingkungan sekolah		✓			
13	Media praktis digunakan dalam pembelajaran PJOK		✓			
14	Media membantu guru dalam pembelajaran	✓				
15	Media dapat digunakan berulang kali		✓			

Komentar dan Saran:

Kupang, 20 Juni 2026
Ahli Media,

Isak Riwu Rohi, S.Pd., M.Pd.
NUPTK. 6049763664137013

Lampiran 5. Lembar Rekapitulasi Hasil Angket Responden Siswa Kelompok Kecil

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

A. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
2. Berilah tanda (✓) pada salah satu kolom sesuai dengan pendapatmu.
3. Tidak ada jawaban benar atau salah. Isilah sesuai dengan pengalamanmu setelah mengikuti permainan telapak kaki.

Kriteria Penilaian

Skor :	Kriteria:
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Kurang Layak
1	Tidak Layak

B. Lembar Angket Respon Siswa

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1	Permainan telapak kaki membuat saya senang belajar PJOK.					
2	Permainan ini menarik untuk dimainkan.					
3	Saya mudah memahami cara bermain permainan telapak kaki.					
4	Petunjuk permainan mudah saya ikuti.					
5	Saya dapat mengikuti setiap pola permainan dengan baik.					
6	Permainan ini membuat saya lebih aktif bergerak.					
7	Permainan ini membantu saya melatih keseimbangan tubuh.					

8	Permainan ini membantu saya melatih koordinasi gerakan tangan dan kaki.					
9	Permainan ini membantu saya menjadi lebih lincah.					
10	Saya merasa lebih percaya diri setelah mengikuti permainan.					
11	Permainan telapak kaki aman digunakan.					
12	Saya ingin memainkan permainan ini lagi pada pembelajaran berikutnya.					
13	Saya lebih bersemangat mengikuti pelajaran PJOK menggunakan permainan ini.					
14	Permainan ini membuat pembelajaran tidak membosankan.					
15	Menurut saya permainan telapak kaki layak digunakan dalam pembelajaran PJOK.					

C. Catatan Observer

.....

Kupang, 16 Juli 2026

Observer,

Irfan Batuk

D. Rekapitulasi Hasil

No	Nama	Skor Penilaian					Kelas	Jumlah Skor
		5	4	3	2	1		
1	Acelyn A. Kolloh	8	7	-	-	-	IV	68
2	Akram A. A. Kahri	7	8	-	-	-	IV	67
3	Restu A. Nautani	8	7	-	-	-	IV	68
4	Godlief K. B. Balalembang	7	8	-	-	-	IV	67
5	Abidzar D. Alfarizqi	8	7	-	-	-	IV	68
6	Benzter G. A. Banunaek	7	8	-	-	-	IV	67
7	Bella G. Octavianus	8	7	-	-	-	IV	68
8	Aprianti Taneo	7	8	-	-	-	IV	67
9	Dealita Y. Fallo	8	7	-	-	-	IV	68
10	Argian R. Nggiku	7	8	-	-	-	IV	67
	Jumlah	75	75	0	0	0		675

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2026.

Lampiran 6. Lembar Rekapitulasi Hasil Angket Responden Siswa Kelompok Besar

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

A. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
2. Berilah tanda (✓) pada salah satu kolom sesuai dengan pendapatmu.
3. Tidak ada jawaban benar atau salah. Isilah sesuai dengan pengalamanmu setelah mengikuti permainan telapak kaki.

Kriteria Penilaian

Skor :	Kriteria:
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Kurang Layak
1	Tidak Layak

B. Lembar Angket Respon Siswa

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1	Permainan telapak kaki membuat saya senang belajar PJOK.					
2	Permainan ini menarik untuk dimainkan.					
3	Saya mudah memahami cara bermain permainan telapak kaki.					
4	Petunjuk permainan mudah saya ikuti.					
5	Saya dapat mengikuti setiap pola permainan dengan baik.					
6	Permainan ini membuat saya lebih aktif bergerak.					

7	Permainan ini membantu saya melatih keseimbangan tubuh.					
8	Permainan ini membantu saya melatih koordinasi gerakan tangan dan kaki.					
9	Permainan ini membantu saya menjadi lebih lincah.					
10	Saya merasa lebih percaya diri setelah mengikuti permainan.					
11	Permainan telapak kaki aman digunakan.					
12	Saya ingin memainkan permainan ini lagi pada pembelajaran berikutnya.					
13	Saya lebih bersemangat mengikuti pelajaran PJOK menggunakan permainan ini.					
14	Permainan ini membuat pembelajaran tidak membosankan.					
15	Menurut saya permainan telapak kaki layak digunakan dalam pembelajaran PJOK.					

C. Catatan Observer

.....

Kupang, 22 Juli 2026
Observer,

Irfan Batuk

D. Rekapitulasi Hasil

No	Nama	Skor Penilaian					Kelas	Jumlah Skor
		5	4	3	2	1		
1	Adam Nenometa	10	5	-	-	-	IV	70
2	Bertrand D. A. Langgo	10	5	-	-	-	IV	70
3	Petrus C. A. Siki	10	5	-	-	-	IV	70
4	Radit A. R. Nawa	10	5	-	-	-	IV	70
5	Rafli D. G. Seran	10	5	-	-	-	IV	70
6	Axel J. Ndolu	10	5	-	-	-	IV	70
7	Alden J. D. Lakapu	10	5	-	-	-	IV	70
8	Amoraisa Atte	10	5	-	-	-	IV	70
9	Fiola P. A. Taniu	9	6	-	-	-	IV	69
10	Audra R. Djami	9	6	-	-	-	IV	69
11	Avsyalom Kolloh	10	5	-	-	-	IV	70
12	Prikila W. Benu	10	5	-	-	-	IV	70
13	Gizel M. Nutabonis	10	5	-	-	-	IV	70
14	Andjani Faot	10	5	-	-	-	IV	70
15	Meirini S. Missa	10	5	-	-	-	IV	70
16	Chalista S. Tulle	10	5	-	-	-	IV	70
17	Putri M. Ninef	10	5	-	-	-	IV	70
18	Clara V. I. Boling	10	5	-	-	-	IV	70
19	Catherina A. S. Nuak	9	6	-	-	-	IV	69
20	Amoreiza I. T. Matau	9	6	-	-	-	IV	69
	Jumlah	196	104					1396

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2026.

Lembar 7. Lembar Observasi Pelaksanaan Model Permainan Telapak Kaki

REKAPITULASI HASIL OBSERVASI UJI COBA KELOMPOK BESAR

No	Indikator Observasi	Penilaian				
		SL	L	CL	KL	TL
		5	4	3	2	1
1	Siswa mengikuti instruksi guru dengan baik.	10	-	-	-	-
2	Siswa melakukan permainan sesuai aturan.	10	-	-	-	-
3	Siswa mampu menjaga keseimbangan tubuh.	8	2	-	-	-
4	Siswa mampu mengikuti pola telapak kaki.	10	-	-	-	-
5	Siswa melakukan gerakan dengan koordinasi yang baik..	8	2	-	-	-
6	Siswa menunjukkan kelincahan saat bermain.	10	-	-	-	-
7	Siswa menyelesaikan permainan sampai akhir.	10	-	-	-	-
8	Siswa aktif selama pembelajaran.	8	2	-	-	-
9	Siswa menunjukkan rasa percaya diri.	10		-	-	-
10	Siswa mampu bekerja sama dengan teman.	8	2	-	-	-
11	Siswa menunjukkan antusias mengikuti pembelajaran.	10	-	-	-	-
12	Siswa mematuhi arahan guru.	10	-	-	-	-
13	Siswa dapat menyelesaikan semua tahapan permainan.	-	10	-	-	-
14	Siswa tidak mengalami kesulitan menggunakan media.	-	10	-	-	-
15	Siswa menunjukkan respon positif terhadap media.	-	10	-	-	-
	Jumlah	112	38			

A. Rekapitulasi Hasil Observasi

No	Nama	Skor Penilaian					Kelas	Jumlah Skor
		5	4	3	2	1		
1	Adam Nenometa	10	5	-	-	-	IV	70
2	Bertrand D. A. Langgo	10	5	-	-	-	IV	70
3	Petrus C. A. Siki	10	5	-	-	-	IV	70
4	Radit A. R. Nawa	10	5	-	-	-	IV	70
5	Rafli D. G. Seran	10	5	-	-	-	IV	70
6	Axel J. Ndolu	10	5	-	-	-	IV	70
7	Alden J. D. Lakapu	10	5	-	-	-	IV	70
8	Amoraisa Atte	10	5	-	-	-	IV	70
9	Fiola P. A. Taniu	10	5	-	-	-	IV	70
10	Audra R. Djami	10	5	-	-	-	IV	70
11	Avsyalom Kolloh	10	5	-	-	-	IV	70
12	Prikila W. Benu	10	5	-	-	-	IV	70
13	Gizel M. Nutabonis	10	5	-	-	-	IV	70
14	Andjani Faot	10	5	-	-	-	IV	70
15	Meirini S. Missa	10	5	-	-	-	IV	70
16	Chalista S. Tulle	10	5	-	-	-	IV	70
17	Putri M. Ninef	10	5	-	-	-	IV	70
18	Clara V. I. Boling	10	5	-	-	-	IV	70
19	Catherina A. S. Nuak	9	6	-	-	-	IV	69
20	Amoreiza I. T. Matau	9	6	-	-	-	IV	69
Jumlah		198	102					1398

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2026

Keterangan: $1398 \div 1500 \times 100 = 93,2\%$ dengan kategori “**Sangat Layak**”

Lampiran 8. Dokumentasi Kegiatan Penelitian



Menjelaskan Model Permainan Telapak Kaki



Pelaksanaan Uji Coba