

## PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN MOTORIK KASAR BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR KELAS TINGGI DI KECAMATAN GOLEWA

Yohanes Muga <sup>1)</sup>, Nikodemus Bate <sup>2)</sup>, Yanuarius Ricardus Natal <sup>3)</sup>

Program Studi PJKR, STKIP Citra Bakti

<sup>1)</sup> [yohanesmuga@gmail.com](mailto:yohanesmuga@gmail.com), <sup>2)</sup> [nico.dua21@gmail.com](mailto:nico.dua21@gmail.com), <sup>3)</sup> [yanuariusrichardus@gmail.com](mailto:yanuariusrichardus@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengembangkan model pembelajaran motorik kasar berbasis permainan tradisional, (2) Menguji kesesuaian penggunaan produk yang dikembangkan dalam hal model pelaksanaan pembelajaran motorik kasar berbasis permainan tradisional. Desain penelitian dan pengembangan terdiri dari tujuh langkah, yaitu (1) penelitian produk yang telah ada (Studi literatur dan penelitian di lapangan), (2) perencanaan pengembangan produk, (3) Pengujian internal desain (Validasi ahli ke-1), (4) revisi produk ke-1, (5) pengujian internal desain (Validasi ahli ke-2), (6) revisi produk ke-2, (7) produk akhir. Pengumpulan data penelitian menggunakan teknik angket dan dokumentasi, dengan instrument penelitian lembar penilaian yang digunakan oleh ahli pada tahap validasi ahli yang pertama dan validasi ahli yang kedua. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian adalah pengembangan model pembelajaran motorik kasar berbasis permainan tradisional untuk anak sekolah dasar kelas tinggi memenuhi kategori "sesuai". sebagai alternatif pembelajaran motorik kasar bagi anak sekolah dasar kelas tinggi di kecamatan Golewa.

### Abstract

This study aims to: (1) Develop a gross motor learning model based on traditional games, (2) Test the suitability of using the product developed in terms of implementing a gross motor learning model based on traditional games. The research and development design consists of seven steps, namely (1) existing product research (literature study and field research), (2) product development planning, (3) 1st internal design test (Validasi ahli), (4) 1st product revision, (5) internal design testing (Expert validation) 2nd, (6) 2nd product revision, (7) final product. Collecting research data using questionnaires and documentation techniques, with research instrument assessment sheets used by experts at the first expert validation stage and the second expert validation. Data analysis used qualitative and quantitative descriptive analysis techniques. The result of the research is the development of a traditional game-based gross motor learning model for high school elementary school children that meets the "appropriate" category. as an alternative to gross motor learning for high school elementary school children in Golewa sub-district.

### Sejarah Artikel

Dimasukkan :  
Direview :  
Diterima :  
Disetujui :

### Kata Kunci

Model pembelajaran;  
motorik kasar;  
permainan tradisional.

### Article History

Submitted :  
Reviewed :  
Accepted :  
Published :

### Key Words

Learning model;  
rough  
motoric;  
traditional game.

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan diselenggarakan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal, dalam hal ini pendidikan dapat diartikan sebagai usaha memanusiakan manusia dengan cara mendidik atau membina (Natal, 2007). Pendidikan dasar di Indonesia di arahkan guna menumbuhkan minat, mengasah kemampuan pikir, olah tubuh dan naluri salah satunya melalui pendidikan olahraga jasmani kesehatan disekolah melalu pendidikan anak usia sekolah dasar yang merupakan masa anak-anak bahwa masa anak-anak dalam rentang usia sekolah dasar dari 6 sampai 12 tahun yang secara perkembangan fisik dan motorik sedang dalam proses tumbuh dan berkembang /masa *golden age*.

Perkembangan motorik merupakan proses tumbuh kembang kemampuan gerak seseorang, setiap gerakan yang dilakukan anak merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Menurut Oxendine (dalam Nugroho, 2015:9), keterampilan motorik adalah terminology yang digunakan dalam berbagai keterampilan yang mengarah penguasaan keterampilan gerak dasar aktifitas kesegaran jasmani. Keterampilan motorik terdiri atas keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus. Lebih lanjut Lutan (2001:233) mengemukakan bahwa keterampilan motorik kasar melibatkan kemampuan otot-otot besar seperti leher, lengan dan kaki. Keterampilan motorik kasar meliputi berjalan, berlari, menangkap dan melompat. Melalui pembelajaran motorik di sekolah dasar akan berpengaruh terhadap beberapa aspek kehidupan para siswa seperti: (1) Melalui pembelajaran motorik anak mendapat hiburan dan memperoleh kesenangan,(2) melalui pembelajaran motorik anak dapat beranjak dari kondisi lemah menuju kondisi independen,(3)melalui pembelajaran motorik anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan,(4) melalui pembelajaran motorik akan menunjang keterampilan anak dalam berbagai hal, dan (5) melalui pembelajaran motorik akan mendorong anak bersikap mandiri, sehingga dapat menyelesaikan segala persoalan yang dihadapinya.

Usaha mengembangkan potensi keterampilan motorik dan perkembangan anak sekolah dasar secara menyeluruh membutuhkan layanan latihan atau berupa pendekatan permainan untuk memperbaiki motorik kasar dengan penanganan yang sesuai karakteristik dan kemampuan anak sekolah dasar. Salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani yang membuat anak aktif bergerak adalah permainan. Aktifitas bermain diharapkan mampu mengembangkan anak didik sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai, Karena dalam bermain tidak hanya mengutamakan aktifitas fisik saja, tapi juga terdapat nilai-nilai yang harus dipenuhi dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Bermain

---

merupakan sesuatu hal yang sangat penting yang dapat mempengaruhi kognitif, fisik, emosional, pembangunan sosial dan menyediakan tempat utama untuk partisipasi sosial (Behr, Rodger & Micken, 2013:198). Oleh karena itu bermain dan permainan mempunyai fungsi dan tujuan yang sama. Semua fungsi dalam individu anak akan terlatih baik jasmani maupun rohani anak sewaktu bermain.

Model pembelajaran yang akan dikembangkan ini adalah model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan yang akan dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar (KD). Kurikulum 2013 dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk sekolah dasar pada usia 9-10 tahun. Pengembangan model pembelajaran ini diharapkan menjadi pembelajaran yang baik, efektif, menyenangkan dan bisa digunakan sebagai salah satu alternatif dalam mengeksplorasi antusias siswa dalam pembelajaran keterampilan motorik di sekolah, melalui permainan tradisional sehari-hari masyarakat pedesaan, lebih khusus di wilayah kecamatan Golewa kabupaten Ngada Provinsi Nusa Tenggara Timur.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa sebuah model pembelajaran motorik kasar melalui sebuah permainan rakyat/tradisional. Spesifikasi Pengembangan produk yang dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa; (1) model pembelajaran motorik kasar pada anak sekolah dasar kelas tinggi dalam pembelajaran PJOK, serta dapat mengatasi kesulitan belajar siswa dalam pembelajaran gerak dasar, (2) produk yang dihasilkan diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi tambahan dalam dunia pendidikan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian pengembangan (*Research and development*) menurut Borg and Gall (Sugiyono, 2016) dengan prosedur pengembangan yang dimodifikasi sesuai kondisi dan kebutuhan di lapangan mengikuti hasil modifikasi Tapo (2017) yang berfokus pada pembuatan produk melalui dua kali uji internal desain (validasi ahli), sehingga langkah-langkah penelitian menjadi 7 langkah, yaitu: (1) penelitian produk yang telah ada (studi literatur dan penelitian lapangan), (2) perencanaan dan pengembangan produk, (3) pengujian internal desain (validasi ahli) ke-1, (4) revisi produk ke-1, (5) pengujian internal desain (validasi ahli) ke-2, (6) revisi produk ke-2, (7) produk akhir. Desain produk pengembangan disusun secara tertulis dalam bentuk buku pedoman latihan yang dilengkapi dengan video pelaksanaan produk yang diberikan kepada para ahli dalam melakukan validasi, evaluasi, saran dan masukan menggunakan instrumen penelitian yang telah disiapkan

Instrumen penelitian menggunakan instrumen validasi produk awal untuk melakukan validasi desain produk awal menggunakan teknik *expert judgments* (penilaian ahli) sebelum disempurnakan menjadi produk akhir penelitian. Instrumen yang digunakan untuk validasi produk awal menggunakan instrumen angket skala nilai yang dilengkapi dengan lembar

evaluasi dan lembar saran.

Analisis data penelitian menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif pada data-data penelitian yang bersifat teks berupa komentar, catatan, masukan serta saran dari para ahli dan teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan pada data-data dari hasil observasi, angket skala nilai dan pengukuran indikator yang bersifat angka skala penilaian. produk pengembangan dikatakan Sesuai dan Layak jika memenuhi ketentuan: nilai akhir angket dari 3 orang ahli (100 %) berada pada rentang perhitungan:  $(\mu+1,0\sigma \leq X)$  yang berada pada Kategori Tinggi (Sesuai/Layak) sesuai dengan norma kategorisasi penelitian.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### *Hasil Penelitian.*

Proses validasi pertama dilakukan untuk menilai (memvalidasi) produk awal yang dikembangkan berupa modifikasi alat belajar passing bola voli menggunakan bola plastik yang disusun dalam bentuk buku panduan dan di lengkapi dengan video simulasi pembuatan. Proses validasi ahli dilakukan oleh ketiga orang ahli yaitu dua orang ahli akademisi dari unsur akademisi pembelajaran jasmani dan satu orang ahli praktisi pendidika dari unsur guru PJOK SMPS PGRI Bajawa menggunakan instrument. angket skala nilai yang telah divalidasi pada tahap sebelumnya. Penilaian dilakukan untuk memvalidasi kesesuaian/kelayakan model pembelajaran motorik kasar siswa sekolah dasar kelas tinggi usia 9-10 tahun melalui permainan tradisional.

### *Perhitungan Normatif Kategorisasi.*

Dalam penelitian ini Normatif Kategorisasi kesesuaian draf produk yang dikembangkan menggunakan perhitungan Norma Kategorisasi Skala Psikologi Saifuddin Azwar (2012: 149), dengan ketentuan seperti pada Tabel 1.

**Tabel 1. Norma Kategorisasi Kesesuaian/Kelayakan Produk Pengembangan**

<i>Formula</i>	<i>Interval</i>	<i>Kategori</i>
$X < (\mu-1,0\sigma)$	$X < 23$	Kurang Sesuai/Layak
$(\mu-1,0\sigma) \leq X < (\mu+1,0\sigma)$	$23 \leq X < 37$	Cukup Sesuai/Layak
$(\mu+1,0\sigma) \leq X$	$37 \leq X$	Sesuai/Layak

*Keterangan:*

- A1 : Ahli 1 (Ahli Akademisi)
- A2 : Ahli 2 (Ahli Akademisi)
- A3 : Ahli 3 (Ahli Praktisi)

### *Tahap Validasi Ahli Pertama*

Hasil penilaian produk awal pada angket skala nilai validasi draf produk pada tahap validasi ahli pertama dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2. Data Hasil Validasi Ahli Draft Produk Validasi Ahli Pertama.**

Ahli	Nomor Pertanyaan										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Hasil Penilaian Ahli Dari Angket Skala Nilai											
A1	4	4	4	3	5	3	3	4	4	5	39
A2	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	44
A3	4	5	4	3	5	4	5	5	4	5	44

**Keterangan:**

A1 : Ahli 1 (Ahli Akademisi)

A2 : Ahli 2 (Ahli Akademisi)

A3 : Ahli 3 (Ahli Praktisi)

Berdasarkan perhitungan normatif kategorisasi kesesuaian draft produk, maka distribusi frekuensi penilaian para ahli dapat dibuat seperti pada Tabel 2.

**Tabel 3. Distribusi Frekuensi Nilai Validasi Ahli Pertama**

Kategori	Kurang sesuai (orang)	Cukup Sesuai (orang)	Sesuai (orang)	Jumlah
F	0	0	3	3
%	0%	0%	0%	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi penilaian produk awal oleh para ahli dapat dilihat bahwa penilaian ketiga ahli (100%) berada pada interval ( $37 \leq X \leq$  tinggi dengan kategori valid), yaitu: A1=39, A2= 44, dan A3= 44. Berdasarkan data hasil penilaian oleh para ahli pada tahap validasi pertama, produk awal berupa model pembelajaran motorik kasar melalui permainan tradisional dapat dinyatakan valid dengan penyempurnaan produk berdasarkan masukan dan saran dari para ahli sebelum tahap validasi ahli kedua.

**Tahap Validasi Ahli Ke Dua**

Hasil penilaian produk awal pada angket skala nilai validasi draft produk pada tahap validasi ahli pertama dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4. Data Hasil Validasi Ahli Draft Produk Validasi Ahli Kedua**

Ahli	Nomor Pertanyaan										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Hasil Penilaian Ahli Dari Angket Skala Nilai											
A1	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	46
A2	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49
A3	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49

**Keterangan:**

A1 : Ahli 1 (Ahli Akademisi)

A2 : Ahli 2 (Ahli Akademisi)

A3 : Ahli 3 (Ahli Praktisi)

Berdasarkan perhitungan normatif kategorisasi kesesuaian draft produk, maka distribusi frekuensi penilaian para ahli kedua dapat dibuat seperti pada Tabel 2.

**Tabel 5. Distribusi Frekuensi Nilai Validasi Ahli Kedua**

<b>Kategori</b>	<b>Kurang Valid (orang)</b>	<b>Cukup Valid (orang)</b>	<b>Valid (orang)</b>	<b>Jumlah</b>
F	0	0	3	3
%	0%	0%	100%	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi penilaian produk awal oleh para ahli dapat dilihat bahwa penilaian ketiga ahli(100%) berada pada interval ( $37 \leq X =$  tinggi dengan kategori valid), yaitu: A1=46, A2= 49, dan A3= 49. Berdasarkan data hasil penilaian oleh para ahli pada tahap validasi pertama, produk awal berupa pembelajaran motorik kasar melalui permainan tradisional dapat dinyatakan valid dengan penyempurnaan produk berdasarkan masukan dan saran dari para ahli sebelum disempurnakan menjadi produk akhir.

### **Pembahasan**

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan. Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah produk pembelajaran motorik kasar melalui permainan tradisional, yaitu permainan *he'a bheka* dan *teki toka*, yang dalam pengembangannya terdiri atas beberapa aktivitas yakni a) berjalan langkah pendek. b) berjalan langkah panjang. c) berjalan angkat lutut tinggi. d) berjalan zig-zag. e) berjalan cepat. Permainan teki toka yang terdiri dari: a) berjalan langkah pendek. b) berjalan langkah panjang. c) berjalan angkat lutut tinggi. d) berjalan zig-zag. e) berjalan cepat. Produk pengembangan ini digunakan sebagai model pembelajaran motorik kasar dalam hal pelaksanaan, yang meliputi kesederhanaan permainan, keamanan dalam bermain, biaya dan perlengkapan permainan, kemenarikan model, serta respon dan hasil permainan. Hasil dari produk akhir penelitian pengembangan ini adalah buku panduan model pembelajaran motorik kasar melalui permainan tradisional *he'a bheka* dan *teki toka*.

Berdasarkan hasil validasi dari ketiga ahli model pembelajaran motorik kasar, maka produk pengembangan model pembelajaran motorik kasar mendapatkan hasil sebagai berikut: dapat membantu guru dalam mengatasi keterbatasan dalam melakukan aktifitas belajar motorik kasar pada siswa kelas tinggi sekolah dasar, serta tambahan variasi pembelajaran motorik kasar melalui permainan *he'a bheka* dan *teki toka*.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan prosedur penelitian yang digunakan diperoleh produk akhir pengembangan berupa model pembelajaran motorik kasar melalui permainan tradisional *he'a bheka* dan *teki toka*. "sesuai/valid/layak" sebagai alternatif aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PJOK materi gerak dasar melalui permainan tradisional dengan beberapa kelebihan antara lain: 1) Model pembelajaran motorik yang dikembangkan melalui permainan tradisional dapat digunakan sebagai sarana belajar siswa dalam pembelajaran PJOK. 2) Kesesuaian model pembelajaran dengan bentuk materi PJOK pada siswa sekolah dasar kelas tinggi. 3)

Kesesuaian dengan tingkat usia anak 9-10 tahun pada kelas tinggi. 4) Kesederhanaan pelaksanaan gerakannya. 5) Sarana permainan membutuhkan bahan-bahan yang mudah didapat. 6). Bentuk gerakan yang dikembangkan mudah diikuti. 7) adanya respon dan adaptasi siswa dalam melakukan gerakan dalam permainan tersebut. 8) Permainan tidak membutuhkan biaya yang tinggi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Lutan.Rusli (2001). Asas-asas Pendidikan Jasmani.Pendekatan Pendidikan Gerak di Sekolah Dasar. Dirjen Olahraga: Depdiknas
- Natal, Y.R. (2020). Kebijakan pemerintah tentang penyediaan sarana dan prasarana olahraga pendidikan di SMP Negeri sekecamatan Bajawa. Ejournal Imedtech-Instructional Media, Design and Technology STKIP Citra Bakti Ngada, 4 (1), 22-36. doi: <http://dx.doi.org/10.38048/imedtech.v4i1.222>.
- Natal, Y.R. (2017). Manusia vz pendidikan. Proceeding jurnal ilmiah pendidikan citra bakti. Ngada
- Saifuddin, A. (2012). Penyusunan skala psikologi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sukanti, E.D. (2007). Perkembangan Motorik. Yogyakarta: UNY
- Sukoco, Pamuji. (2004). Perkembangan Motorik Murid Sekolah Dasar.Yogyakarta: FIK UNY
- Sugiyono (2016). Metode penelitian dan pengembangan (research and development/ R&D). Bandung: Alfabeta.
- Tapo, Y.B.O. (2017). Pengembangan model latihan olahraga pernapasan untuk pemeliharaan kesehatan kardiorespirasi (Thesis S2 versi cetak). Yogyakarta. Ilmu Keolahragaan Progran Pascasarjana. UNY.

