

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN MOTORIK  
DENGAN PENDEKATAN BERMAIN MENGGUNAKAN AGILITY LADDER  
UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR**

***DEVELOPMENT OF MOTOR LEARNING MODEL  
WITH PLAYING APPROACH USING AGILITY LADDER  
FOR THE STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL***

Kurdi, Sukadiyanto

Universitas Cendrawasih Jayapura, Universitas Negeri Yogyakarta  
kurdiima@yahoo.com, sukadiyanto\_fik@yahoo.com

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder* untuk anak sekolah dasar kelas bawah yang layak digunakan. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan mengadaptasi langkah-langkah penelitian pengembangan menurut Borg & Gall (1983, p.775) sebagai berikut: (1) pengumpulan informasi di lapangan, (2) melakukan analisis terhadap informasi yang telah dikumpulkan, (3) mengembangkan produk awal (draft model), (4) validasi ahli dan revisi, (5) uji coba lapangan skala kecil dan revisi, (6) uji coba lapangan skala besar dan revisi, dan (7) pembuatan produk final. Uji coba skala kecil dilakukan terhadap siswa kelas bawah (kelas I dan II) dari SD Negeri Samirone Depok Sleman Yogyakarta yang berjumlah 69 anak. Uji coba skala besar dilakukan terhadap siswa kelas bawah (kelas III) dari SD Negeri Samirone dan siswa kelas bawah (kelas I, II dan III) dari SD Negeri Ngringin Depok Sleman Yogyakarta yang berjumlah 140 anak. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu: (1) pedoman wawancara, (2) skala nilai, (3) pedoman observasi model, (4) pedoman observasi keefektifan model, dan (5) kuesioner untuk siswa. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini berupa model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder* untuk anak sekolah dasar kelas bawah, yang berisikan enam permainan, disusun dalam bentuk buku panduan. Dari hasil analisis data penilaian para ahli materi dan kuesioner siswa, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder* untuk anak sekolah dasar kelas bawah ini dinilai baik dan efektif, sehingga model pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan.

**Kata kunci:** model pembelajaran motorik, aktivitas bermain, *agility ladder*

**Abstract**

*This study was aimed to create a model of proper motor learning with playing approach using the agility ladder for the lower grade students of elementary school. This educational research and development (R & D) was conducted by adapting R & D steps according to Borg & Gall (1983, p.775), consisting of: (1) collecting information, (2) information analysis, (3) developing initial product, (4) expert validation and revision, (5) preliminary field test and revision, (6) main field test and revision, and (7) making the final product. The preliminary field test was conducted on lower grade (grade I and II) students of State Elementary School of Samirone Depok Sleman Yogyakarta, totaling of 69 children. The main field test was conducted on lower grade (grade III) students of State Elementary School of Samirone and lower grade (grade I, II and III) students of State Elementary School of Ngringin Depok Sleman Yogyakarta, totaling of 140 children. Data collection instruments used, were: (1) interviews, (2) the value scale, (3) observation models, (4) the observation effectiveness of the model, and (5) questionnaires for students. The data were analyzed using quantitative descriptive analysis and qualitative descriptive analysis. The results show that motor learning models with playing approach using the agility ladder for elementary school lower grade students include six games, which are arranged in the form of guide books. From the experts' analysis of data assessment and students questionnaires, it could be concluded that the motor learning model with playing approach using the agility ladder for the elementary school lower grade students is considered good and effective. Thus, the motor learning model developed is viable for use.*

**Keywords:** Model of Motor Learning, Playing Activities, Agility Ladder.

## Pendahuluan

Pembelajaran motorik merupakan salah satu bagian dari pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, yang kepadanya dibebankan tanggung jawab untuk mencapai tujuan pembelajaran agar anak memiliki keterampilan gerak yang memadai, sekaligus mengembangkan aspek kognitif, aspek fisik, dan aspek afektif/sosial. Keterampilan gerak merupakan kemampuan yang seharusnya dimiliki oleh siswa sebagai bekal dalam menjalani kehidupan sehari-hari dan masa selanjutnya. Keterampilan motorik merupakan sisi penting bagi kehidupan anak karena dari sinilah anak bisa mengekspresikan dan mengaktualisasikan potensi, bakat, kelebihan, dan talentanya. Pembelajaran motorik yang diajarkan di sekolah dasar merupakan bagian penting dari upaya membentuk karakter, moralitas, dan sikap sosial yang menjadi salah satu unsur utama untuk membentuk generasi muda yang berprestasi, berkualitas dan berkarakter guna membangun bangsa dan negara menuju hari depan yang lebih baik.

Pembelajaran motorik di sekolah dasar saat ini menjadi perhatian banyak kalangan, hal ini disebabkan pada masa usia sekolah dasar merupakan masa intelektual atau masa yang menentukan pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Oleh karena itu, penerimaan berbagai pengalaman keterampilan gerak yang intensif melalui proses pembelajaran motorik dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar menjadi penting. Melalui pembelajaran motorik di sekolah dasar akan berpengaruh terhadap beberapa aspek kehidupan para siswa seperti: (1) melalui pembelajaran motorik anak mendapatkan 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 (Decaprio, 2013, p.24).

Anak merupakan masa yang ideal untuk mempelajari keterampilan motorik tertentu. Masa ideal belajar keterampilan secara umum berkisar antara usia 3 s/d 13 tahun (Husdarta & Kusmaedi, 2010, p.103). Sesuai dengan karakteristik dan perkembangan motorik anak sekolah dasar kelas bawah sangat tepat untuk

diajarkan keterampilan motorik. Anak sekolah dasar yang sejak dini (kelas rendah) menerima berbagai jenis keterampilan gerak, akan lebih mudah dalam menerima keterampilan gerak serupa di masa kehidupan berikutnya. Anak juga menjadi lebih efisien dalam menampilkan keterampilan gerak tersebut. Singer (Sukadiyanto, 2012, p.1) menyatakan pendapat senada bahwa pengalaman dan praktek intensif dalam berbagai keterampilan motorik akan menghasilkan kemudahan dalam penguasaan keterampilan. Oleh karena itu, individu yang pada masa kecilnya memiliki berbagai pengalaman pola gerak dasar dan berbagai aktivitas, akan lebih mudah melakukan berbagai keterampilan motorik. Dengan demikian keterampilan gerak dasar (motorik kasar dan motorik halus) dalam bentuk gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif yang diberikan pada anak sekolah dasar akan menjadi fondasi dalam pembelajaran keterampilan motorik yang baru atau menuju pada kualitas keterampilan jasmani pada tingkat selanjutnya. Namun demikian dalam pelaksanaan proses pembelajaran motorik di sekolah dasar masih banyak kendala yang harus dihadapi oleh sekolah. Selain kualitas guru yang masih perlu ditingkatkan, jumlah jam pelajaran yang terbatas, hingga kurangnya sarana dan prasarana di sekolah, berdampak pada proses pembelajaran motorik yang belum maksimal.

Menyadari arti pentingnya pembelajaran motorik dalam pendidikan jasmani untuk anak sekolah dasar, khususnya kelas bawah maka peneliti melakukan kajian awal terhadap muatan kurikulum pendidikan jasmani untuk sekolah dasar yang berlaku dan melakukan studi pendahuluan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang dihadapi guru Penjas SD dalam proses pembelajaran motorik dan analisis kebutuhan di lapangan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan terhadap beberapa guru penjas SD yang ada di beberapa sekolah yaitu: SD Negeri Samirono, SD Negeri Puren, SD IT Alfarizi 2, SD Negeri Sarikarya, SD Negeri Perumnas, dan SD Negeri Ngringin Depok Sleman Yogyakarta maka terungkap permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh guru penjas SD terkait dengan pembelajaran motorik sebagai berikut: (1) kurangnya pengalaman dan kreativitas guru Penjas dalam menyusun model pembelajaran motorik yang variatif dan menarik, sehingga berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional, (2) kurangnya sarana prasarana yang tersedia di

sekolah dasar serta minimnya kreativitas guru Penjas SD dalam menyiapkan atau memodifikasi peralatan olahraga yang digunakan dalam pembelajaran motorik, dan (3) terbatasnya jumlah jam pelajaran pendidikan jasmani untuk sekolah dasar serta masih kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kelas pada pembelajaran motorik. Dari proses analisis terhadap hasil observasi dan wawancara (studi pendahuluan) terhadap guru Pendidikan jasmani SD di lapangan, dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan suatu model pembelajaran motorik yang efektif dan efisien, serta sesuai dengan karakteristik siswa, agar proses pembelajaran motorik dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar mencapai standar kompetensi yang ingin dicapai.

Pengembangan model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder* dipilih, karena peneliti beranggapan bahwa “dunia anak adalah dunia bermain” untuk itu, model pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran motorik di sekolah dasar adalah dengan melalui berbagai aktivitas permainan. Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan bagi peserta didik, dengan bermain peserta didik tidak merasa lelah atau terbebani dalam melakukan aktivitas jasmani, tetapi menjadi sesuatu yang menyenangkan. Proses belajar dan latihan bagi anak adalah melalui aktivitas bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain sehingga pembelajaran motorik harus dirancang dalam suasana bermain dan kompetitif yang sifatnya rekreatif. Sebagian besar anak-anak terlibat dalam kegiatan olahraga untuk belajar keterampilan dan bersenang-senang. Proses pembelajaran motorik yang dirancang dan diterapkan dengan baik dapat menunjukkan bagaimana anak memperoleh keterampilan, jika waktu latihan disediakan dan tepat terstruktur (Thomas, 2000, p.4).

Proses pembelajaran motorik dalam pendidikan jasmani yang dirancang melalui aktivitas bermain, tentunya tidak terlepas oleh adanya peralatan yang diperlukan. Tangga kelincihan (*Agility ladder*) merupakan peralatan yang dapat membantu dalam improvisasi berbagai aspek gerak kaki, sehingga peserta didik dapat mengeksplorasi seluruh potensi gerak yang dimiliki dengan pendekatan bermain. Modifikasi *agility ladder* dimaksudkan untuk mendukung proses pelaksanaan model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain yang dikembangkan, agar sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar, aman digunakan, serta dapat dimanfaatkan sebagai peralatan dalam

pembelajaran Penjas guna mengatasi keterbatasan ketersediaan sarana prasarana olahraga di sekolah.

## Metode Penelitian

### Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) untuk menghasilkan produk pendidikan. Sukmadinata (2011, p.164) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Selanjutnya Borg & Gall (1983, p.772) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan, baik produk yang berupa objek material seperti buku teks, film pengajaran, dan sebagainya maupun produk yang berupa proses dan prosedur yang ditemukan seperti metode mengajar atau metode mengorganisir pengajaran.

Penelitian pendahuluan dilakukan untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran motorik dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar, sehingga dihasilkan analisis kebutuhan. Berdasarkan data analisis kebutuhan, dilakukan pemilihan variabel yang berpotensi dapat dikembangkan. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan sebuah model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder* untuk anak sekolah dasar kelas bawah yang disusun dalam bentuk buku panduan pembelajaran motorik.

### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan mulai bulan Desember sampai bulan Mei. Studi pendahuluan dilakukan di SD Negeri Puren, SD Negeri Samirono, SD Negeri IT Alfarizi 2, SD Negeri Ngringin, SD Negeri Perumnas, dan SD Negeri Sarikarya, Depok Sleman Yogyakarta. Tempat Uji coba lapangan skala kecil dilakukan di SD Negeri Samirono Depok Sleman Yogyakarta, sementara uji coba lapangan skala besar dilakukan di 2 sekolah yaitu SD Negeri Samirono dan SD Negeri Ngringin dan Depok Sleman Yogyakarta.

### Target/Subjek Penelitian

Subjek coba dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa sekolah dasar kelas

bawah. Uji coba lapangan skala kecil dilakukan terhadap siswa sekolah dasar kelas bawah (kelas I dan II) SD Negeri Samirono Depok Sleman Yogyakarta yang berjumlah 69 anak. Sementara uji coba lapangan skala besar dilakukan di 2 sekolah yaitu terhadap siswa sekolah dasar kelas bawah (kelas III) SD Negeri Samirono dan siswa kelas bawah (kelas I, II, dan III) SD Negeri Ngringin dan Depok Sleman Yogyakarta yang berjumlah 140 anak.

#### Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini sejalan dengan langkah-langkah penelitian pengembangan menurut Borg & Gall (1983, p.775) yang terdiri dari 10 langkah, yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) ujicoba produk, (7) revisi produk, (8) ujicoba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produksi masal. Langkah-langkah tersebut di atas diadaptasi menjadi 7 (tujuh) prosedur penelitian pengembangan berikut ini:

#### *Pengumpulan Informasi di Lapangan*

Peneliti melakukan kajian awal mengenai muatan kurikulum pendidikan jasmani di SD, dan berasumsi bahwa terdapat permasalahan yang dihadapi guru Penjas SD dalam pelaksanaan pembelajaran motorik di lapangan. Proses selanjutnya, peneliti melakukan observasi atau *prasarvei* lapangan (studi pendahuluan) di beberapa sekolah dasar untuk memperoleh informasi lebih lanjut kondisi dan permasalahan yang dihadapi guru Penjas SD tentang pelaksanaan pembelajaran motorik di sekolah. Peneliti melakukan wawancara langsung dengan para guru Penjas SD di lapangan. Wawancara dilakukan terhadap beberapa guru penjas SD yang ada di beberapa sekolah yaitu: SD Negeri Samirono, SD Negeri Puren, SD IT Alfarizi 2, SD Negeri Sarikarya, SD Negeri Perumnas, SD Negeri Ngringin Depok Sleman Yogyakarta.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara (studi pendahuluan) yang dilakukan terhadap beberapa guru penjas SD yang ada di beberapa sekolah, maka terungkap permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh guru penjas SD terkait dengan pembelajaran motorik sebagai berikut: (1) kurangnya pengalaman dan kreativitas guru Penjas dalam menyusun model pembelajaran motorik yang variatif dan menarik, sehingga berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional, (2) kurangnya sarana prasarana yang tersedia di

sekolah dasar serta minimnya kreativitas guru Penjas SD dalam menyiapkan atau memodifikasi peralatan olahraga yang digunakan dalam pembelajaran motorik, dan (3) terbatasnya jumlah jam pelajaran pendidikan jasmani untuk sekolah dasar serta masih kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kelas pada pembelajaran motorik. Selanjutnya peneliti melakukan studi pustaka untuk mengumpulkan bahan mengenai teori-teori, data, dan hasil penelitian yang terkait dengan penelitian pengembangan ini.

#### *Analisis terhadap Informasi yang telah Dikumpulkan*

Analisis dilakukan terhadap data hasil studi pustaka dan wawancara. Analisis terhadap hasil studi pustaka digunakan untuk pematapan dalam memfokuskan masalah yang dikaji. Sementara analisis terhadap hasil wawancara dilakukan untuk mengetahui kebenaran asumsi peneliti dari kondisi nyata di lapangan mengenai permasalahan yang ada. Selanjutnya, disimpulkan mengenai permasalahan-permasalahan yang dihadapi guru Penjas SD dalam pembelajaran motorik di lapangan.

#### *Mengembangkan Produk Awal*

Setelah proses analisis, peneliti mulai mengembangkan suatu produk awal (draf awal) model pembelajaran motorik. Produk ini masih berupa produk awal dan dalam pengembangannya dilakukan hal-hal sebagai berikut: Pertama, menganalisis muatan materi pembelajaran motorik dan Standar Kompetensi (KD)/Kompetensi Dasar (KD) yang ingin dicapai dalam kurikulum Penjas SD, agar produk yang dikembangkan tidak menyimpang dari panduan kurikulum yang ada. Kedua, menganalisis karakteristik siswa sekolah dasar kelas bawah. Ketiga, menganalisis tujuan pengembangan model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain. Keempat, mengembangkan model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain yang sesuai dengan kurikulum Pendidikan jasmani sekolah dasar.

#### *Validasi Ahli dan Revisi*

Sebelum dilakukan uji coba skala kecil terhadap produk awal, produk harus mendapat validasi dari para ahli materi, yaitu: (1) pakar pembelajaran motorik, (2) pakar pembelajaran pendidikan jasmani, dan (3) pakar pendidikan jasmani (guru Penjas SD). Tujuan validasi ahli adalah untuk mendapatkan pengesahan serta

masukan terhadap draf produk awal yang dikembangkan, sehingga produk layak untuk diujicobakan dilapangan.

Pada proses validasi, para ahli materi menilai dan memberi masukan terhadap produk awal. Berdasarkan hal tersebut, dilakukan revisi terhadap produk awal. Proses revisi ini terus dilakukan sampai produk awal mencapai batas nilai tertentu yang telah ditetapkan, yang menunjukkan bahwa produk awal tersebut valid dan layak diujicobakan.

#### *Uji Coba Lapangan Skala Kecil dan Revisi*

Uji coba lapangan skala kecil dilakukan dan didokumentasikan dalam bentuk *Video Compact Disc (VCD)*, yang kemudian diobservasi oleh para ahli materi. Penilaian Observasi oleh para ahli dilakukan terhadap substansi model dan keefektifan model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain yang dikembangkan, dengan menggunakan pedoman observasi yang disusun oleh peneliti. Masukan yang diterima dari para pakar dan guru Penjas SD ditindaklanjuti dengan melakukan revisi produk. Selain itu, masukan dari guru Penjas pelaku uji coba juga dipertimbangkan sebagai bahan untuk merevisi produk.

#### *Uji Coba Lapangan Skala Besar dan Revisi*

Proses yang dilakukan pada tahap uji coba lapangan skala besar serupa dengan proses yang dilakukan pada tahap uji coba skala kecil. Hal yang membedakan terletak pada jumlah subjek uji coba skala besar yang lebih banyak daripada uji coba skala kecil. Dalam hal ini, subjek uji coba yang sudah mengikuti uji coba skala kecil tidak turut serta dalam uji coba skala besar. Proses revisi produk dilakukan setelah mendapat masukan dari para ahli materi untuk menghasilkan produk final. Masukan dari guru Penjas SD pelaku uji coba skala besar juga dipertimbangkan sebagai bahan untuk merevisi produk.

#### *Pembuatan Produk Final.*

Setelah melalui berbagai proses ujicoba lapangan dan revisi, maka dilakukan penyusunan dan pembuatan produk akhir (produk final) berupa buku panduan model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder* untuk anak sekolah dasar kelas bawah yang berisikan berisikan enam permainan (masing-masing meliputi beberapa bentuk variasi gerak) yaitu: (1) Permainan gerbong berantai, (2) permainan mengelompokkan warna,

(3) permainan mengumpulkan pundi-pundi, (4) permainan menjauhkan target, (5) permainan memasukkan bola ke dalam keranjang, dan (6) permainan formula segitiga emas.

#### *Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data*

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berasal dari: (1) data masukan dari para ahli materi dan guru pelaku uji coba, dan (2) hasil wawancara dengan guru Penjas SD. Data kuantitatif diperoleh dari: (1) data hasil penilaian skala nilai dari para ahli materi, (2) data hasil penilaian observasi model dari para ahli materi, (3) data hasil penilaian observasi keefektifan model dari para ahli, dan (4) data kuesioner siswa. Data-data tersebut digunakan untuk mengevaluasi model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder* untuk anak sekolah dasar kelas bawah.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri dari: (1) pedoman wawancara, (2) angket skala nilai (*Rating scale*), (3) pedoman observasi model, (4) pedoman observasi keefektifan model, dan (4) kuesioner untuk siswa.

Teknik pengumpulan data pertama yang digunakan yaitu teknik komunikasi langsung dengan menggunakan instrumen wawancara sebagai alat pengumpul data. Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya (Riduan, 2007, p.29). Bentuk wawancara yang dilakukan yaitu wawancara bebas terpimpin, dalam pelaksanaannya, pewawancara membawa pedoman yang hanya merupakan garis besar tentang hal-hal yang akan ditanyakan pada responden. Wawancara dilakukan terhadap sejumlah guru Penjas SD yang ada di Kabupaten Sleman Yogyakarta.

Teknik pengumpulan data kedua yaitu angket skala nilai. Skala nilai ini digunakan untuk menilai kelayakan model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder* yang dikembangkan sebelum pelaksanaan uji coba skala kecil (untuk memperoleh validasi ahli). Cara penggunaan skala nilai yaitu, bilamana muncul gejala atau unsur-unsur seperti yang terdapat dalam klasifikasi data, para pakar dan guru memberikan tanda cek (✓) pada kolom kategori yang sesuai (Nawawi & Handari, 2006, p.81). Apabila gejala atau unsur seperti yang terdapat dalam klasifikasi

fikasi data dinyatakan sesuai maka nilainya satu (1), apabila dinyatakan tidak sesuai maka nilainya nol (0).

Teknik pengumpulan data ketiga yang digunakan yaitu teknik observasi tidak langsung dengan instrument observasi berupa daftar cek (*check list*) menggunakan skala likert dan VCD rekaman pelaksanaan model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder* pada uji coba lapangan baik skala kecil/skala besar. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang di amati terlalu besar (Sugiyono, 2007, p.145). Teknik observasi tidak langsung merupakan cara mengumpulkan data yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian yang dilaksanakan setelah peristiwa atau situasi atau keadaannya terjadi (Nawawi & Handari, 2006, p.77). Dalam pengukuran sering terjadi kecenderungan responden memilih jawaban pada kategori 3 (tiga) untuk skala likert. Untuk mengatasi hal tersebut skala likert hanya menggunakan 4 (empat) pilihan, agar jelas sikap dari responden (Mardapi, 2012, p.160). Instrumen observasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala likert dengan 4 pilihan kategori jawaban yaitu: sangat setuju (skor 4), setuju (skor 3), tidak setuju (skor 2), dan sangat tidak setuju (skor 1).

Teknik pengumpulan data keempat yaitu lembar kuesioner untuk siswa. Kuesioner siswa digunakan untuk mengetahui respon dari peserta didik terhadap produk model yang dikembangkan. Kuesioner siswa berisikan sejumlah pertanyaan dengan alternatif jawaban “Ya” dan “Tidak”. Siswa mengisi kuesioner dengan membubuhkan tanda cek (✓) pada alternatif Jawaban sesuai dengan apa yang dirasakan selama mengikuti proses pembelajaran motorik dengan model yang dikembangkan.

#### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan untuk menganalisis data-data berikut: (1) data skala nilai hasil penilaian para ahli materi terhadap draf awal model sebelum pelaksanaan uji coba di lapangan, (2) data hasil observasi para ahli materi terhadap model, (3) data hasil observasi para ahli materi terhadap keefektifan model,

dan (4) data kuesioner siswa. Sementara analisis deskriptif kualitatif dilakukan terhadap: (1) data hasil wawancara dengan guru Penjasorkes SD saat studi pendahuluan, (2) data kekurangan dan masukan dari para ahli materi terhadap model permainan baik sebelum uji coba maupun setelah uji coba di lapangan.

Draf awal model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder* dianggap layak untuk diujicobakan dalam skala kecil apabila para ahli telah memberi validasi dan menyatakan bahwa semua item klasifikasi dalam skala nilai dinilai “sesuai” dengan cara member tanda centang (✓) pada kolom sesuai. Dalam hal ini terdapat dua jenis nilai, yaitu hasil penilaian “sesuai” mendapat nilai satu (1) dan hasil penilaian “tidak sesuai” mendapat nilai nol (0). Jika terdapat ahli materi yang berpendapat bahwa item klasifikasi tidak sesuai (nilai nol), maka dilakukan pengkajian ulang terhadap draf model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain yang dapat ditindak lanjuti dengan proses revisi.

Untuk data hasil observasi model pembelajaran motorik, dan observasi keefektifan model pembelajaran motorik menggunakan skala likert, dalam hal ini terdapat empat jenis nilai, yaitu hasil penilaian “sangat setuju” mendapat nilai empat (4) “setuju” mendapat nilai tiga (3) “tidak setuju” mendapat nilai dua (2) dan hasil penilaian “Sangat tidak setuju” mendapat nilai satu (1). Hasil penilaian terhadap item-item observasi dijumlahkan, lalu total nilainya dikonversikan untuk mengetahui kategorinya. Pengkonversian nilai dilakukan dengan mengikuti standar Penilaian Acuan Patokan (PAP). Azwar (2005, p.109) menyatakan dalam menginterpretasikan skor mentah menjadi nilai dengan menggunakan pendekatan PAP, terlebih dahulu ditentukan kriteria nilai dan batas-batasnya, yang akan dipaparkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pedoman Konversi Nilai

Formula	Kategori
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	Kurang Baik/Efektif
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	Cukup Baik/Efektif
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	Baik/Efektif

Sumber: Saifuddin Azwar (2005, p.109)

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### Data Validasi Ahli

Dari hasil penilaian skala nilai (*Rating scale*) yang diberikan pakar/ahli materi terhadap revisi draf awal model sebelum diujicoba-

kan dilapangan, para ahli materi: (1) ahli pembelajaran motorik, (2) ahli pembelajaran pendidikan jasmani, dan (3) guru Pendidikan jasmani sekolah dasar, berpendapat bahwa model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder* yang terdiri dari 6 model permainan, yaitu: (a) permainan gerbong berantai, (b) permainan mengelompokkan warna, (c) permainan mengumpulkan pundi-pundi, (d) permainan menjauhkan target, (e) permainan memasukkan bola ke dalam keranjang, dan (f) permainan formula segitiga emas, yang dikembangkan dinilai telah “sesuai” dengan item-item klasifikasi dalam penilaian skala nilai sehingga dinyatakan layak untuk diujicobakan di lapangan.

#### Data Uji Coba Lapangan Skala Kecil

Setelah mendapatkan validasi para ahli materi terhadap draf awal model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder*, peneliti melakukan uji coba lapangan skala kecil di SD Negeri Samirono Depok Sleman Yogyakarta. Dari pelaksanaan uji coba skala kecil, didapatkan data dari ahli materi (bidang ahli pembelajaran motorik, bidang ahli pembelajaran pendidikan jasmani, dan guru pendidikan jasmani SD) meliputi: (1) data hasil observasi model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder*, (2) data hasil observasi keefektifan model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder*, (3) data masukan terhadap model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder*, dan data respon dari siswa terhadap model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder*. Data-data tersebut dipaparkan berikut ini.

#### Data Observasi Model

Dari penilaian ahli materi terhadap observasi model pembelajaran motorik pada uji coba skala kecil, para ahli materi menilai bahwa model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder* yang terdiri dari 6 model permainan, yaitu: (a) permainan gerbong berantai, (b) permainan mengelompokkan warna, (c) permainan mengumpulkan pundi-pundi, (d) permainan menjauhkan target, (e) permainan memasukkan bola ke dalam keranjang, dan (f) permainan formula segitiga emas, menunjukkan: tidak ada subjek (0%) yang memandang kurang, tidak ada

subjek (0%) yang memandang cukup, dan 3 responden (100,00%) memandang baik. Total nilai para ahli semuanya terletak pada interval  $30 \leq X$ , maka pandangan para ahli materi terhadap hasil observasi model pembelajaran motorik dengan permainan gerbong berantai menggunakan *agility ladder* untuk anak sekolah dasar kelas bawah memandang baik.

#### Data Observasi Keefektifan Model

Dari penilaian ahli materi terhadap observasi keefektifan model pembelajaran motorik pada uji coba skala kecil, para ahli materi menilai bahwa model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder* yang terdiri dari 6 model permainan, yaitu: (a) permainan gerbong berantai, (b) permainan mengelompokkan warna, (c) permainan mengumpulkan pundi-pundi, (d) permainan menjauhkan target, (e) permainan memasukkan bola ke dalam keranjang, dan (f) permainan formula segitiga emas, menunjukkan: tidak ada subjek (0%) yang memandang kurang baik/efektif, tidak ada subjek (0%) yang memandang cukup baik/efektif, dan 3 responden atau ahli materi (100,00%) memandang baik/efektif. Total nilai para ahli semuanya terletak pada interval  $33 \leq X$ , maka pandangan para ahli materi terhadap hasil observasi keefektifan model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder* pada anak sekolah dasar kelas bawah yang dikembangkan termasuk dalam kategori efektif.

#### Data Kekurangan dan Masukan Ahli Materi

Meskipun model sudah memenuhi item-item observasi, namun terdapat beberapa masukan dari para ahli materi yaitu (1) pada permainan memasukkan bola ke dalam keranjang, jarak penempatan keranjang dari batas lemparan perlu diperpendek, dan (2) pada permainan formula segitiga emas, pengelolaan siswa/kelas harus lebih baik lagi. Menyikapi masukan dari para ahli materi terhadap model yang dikembangkan, peneliti melakukan perbaikan untuk penyempurnaan produk lebih lanjut sebelum dilakukan uji coba skala besar.

#### Data Kuesioner Siswa

Data kuesioner untuk siswa menunjukkan bahwa respon dari peserta didik yang menjadi sampel pada uji coba skala kecil, secara umum memberikan respon yang positif terhadap model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder*.

Peserta didik merasa senang melakukan permainan menggunakan *agility ladder* yang diajarkan dan ingin melakukannya kembali di luar jam sekolah atau di rumah. Terdapat beberapa siswa (2,9%) yang menyatakan mengalami kelelahan setelah mengikuti pembelajaran motorik dengan model yang dikembangkan, hal ini dikarenakan kondisi tingkat kebugaran siswa yang tidak sama dan siswa sekolah dasar masih berada pada usia tumbuh kembang.

#### Data Uji Coba Lapangan Skala Besar

Setelah dilakukan uji coba skala kecil dan proses revisi terhadap draf model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder* berdasarkan hasil observasi dan masukan-masukan dari ahli materi. Langkah selanjutnya peneliti melakukan uji coba lapangan skala besar di SD Negeri Samirono dan SD Negeri Ngringin Depok Sleman Yogyakarta. Dari pelaksanaan uji coba skala besar, didapatkan data dari ahli materi (bidang ahli pembelajaran motorik, bidang ahli pembelajaran pendidikan jasmani, dan guru pendidikan jasmani SD) meliputi: (1) data hasil observasi model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder*, (2) data hasil observasi keefektifan model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder*, (3) data masukan terhadap model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder*, dan data respon dari siswa terhadap model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder*. Data-data tersebut dipaparkan berikut ini.

#### Data Observasi Model

Dari penilaian ahli materi terhadap observasi model pembelajaran motorik pada uji coba skala kecil, para ahli materi menilai bahwa model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder* yang terdiri dari 6 model permainan, yaitu: (a) permainan gerbong berantai, (b) permainan mengelompokkan warna, (c) permainan mengumpulkan pundi-pundi, (d) permainan menjauhkan target, (e) permainan memasukkan bola ke dalam keranjang, dan (f) permainan formula segitiga emas, menunjukkan: tidak ada subjek (0%) yang memandang kurang, tidak ada subjek (0%) yang memandang cukup, dan 3 responden (100,00%) memandang baik. Total nilai para ahli semuanya terletak pada interval  $30 \leq X$ , maka pandangan para ahli materi terhadap hasil

observasi model pembelajaran motorik dengan permainan gerbong berantai menggunakan *agility ladder* untuk anak sekolah dasar kelas bawah memandang baik.

#### Data Observasi Keefektifan Model

Dari penilaian ahli materi terhadap observasi keefektifan model pembelajaran motorik pada uji coba skala kecil, para ahli materi menilai bahwa model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder* yang terdiri dari 6 model permainan, yaitu: (a) permainan gerbong berantai, (b) permainan mengelompokkan warna, (c) permainan mengumpulkan pundi-pundi, (d) permainan menjauhkan target, (e) permainan memasukkan bola ke dalam keranjang, dan (f) permainan formula segitiga emas, menunjukkan: tidak ada subjek (0%) yang memandang kurang baik/efektif, tidak ada subjek (0%) yang memandang cukup baik/efektif, dan 3 responden atau ahli materi (100,00%) memandang baik/efektif. Total nilai para ahli semuanya terletak pada interval  $33 \leq X$ , maka pandangan para ahli materi terhadap hasil observasi keefektifan model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder* pada anak sekolah dasar kelas bawah yang dikembangkan termasuk dalam kategori efektif.

#### Data Kekurangan dan Masukan Ahli Materi

Berdasarkan hasil observasi dari ahli materi terhadap pelaksanaan uji coba skala besar model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder*, para ahli materi menganggap bahwa model yang dikembangkan sudah baik dan efektif, sehingga tidak ada masukan lagi atau tidak diperlukan revisi.

#### Data Kuesioner Siswa

Data kuesioner untuk siswa, menunjukkan bahwa respon dari peserta didik yang menjadi sampel pada uji coba skala besar, secara umum memberikan respon yang positif terhadap model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder*. Peserta didik merasa senang melakukan permainan menggunakan *agility ladder* yang diajarkan dan ingin melakukannya kembali di luar jam sekolah atau di rumah. Terdapat beberapa siswa (2,2%) yang menyatakan mengalami kelelahan setelah mengikuti pembelajaran motorik dengan model yang dikembangkan, hal ini dikarenakan kondisi tingkat kebugaran siswa

yang tidak sama dan siswa sekolah dasar masih berada pada usia tumbuh kembang.

Setelah mendapat penilaian dan masukan, baik dari para ahli materi maupun guru pendidikan jasmani sekolah dasar pelaku uji coba kemudian dilakukan proses-proses revisi terhadap draf model pembelajaran motorik yang dikembangkan. Proses revisi terhadap produk model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder* ini terdiri dari: (1) revisi draf produk awal, (2) revisi produk uji coba skala kecil, dan (3) revisi produk uji coba skala besar. Akhirnya dihasilkan model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder* untuk anak sekolah dasar kelas bawah, yang terdiri dari enam permainan (masing-masing meliputi beberapa bentuk variasi gerak), yaitu: (1) Permainan gerbong berantai, (2) permainan mengelompokkan warna, (3) permainan mengumpulkan pundi-pundi, (4) permainan menjauhkan target, (5) permainan memasukkan bola ke dalam keranjang, dan (6) permainan formula segitiga emas, yang disusun dalam bentuk buku panduan dan layak untuk digunakan.

## Simpulan dan Saran

### Simpulan

Dari hasil analisis data penilaian para ahli materi dan kuesioner siswa terhadap model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder* yang dikembangkan dapat disimpulkan bahwa: (1) model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder* untuk anak sekolah dasar kelas bawah ini dinilai baik dan efektif, dan (2) respon peserta didik yang menjadi sampel dalam penelitian ini, yaitu peserta didik merasa senang melakukan permainan menggunakan *agility ladder* yang diajarkan dan ingin melakukannya kembali di luar jam sekolah atau di rumah, sehingga secara umum siswa memberikan respon yang positif terhadap model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder* yang dikembangkan layak untuk digunakan.

Produk dari penelitian pengembangan ini berupa model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder* untuk anak sekolah dasar kelas bawah yang berisikan enam permainan (masing-ma-

sing meliputi beberapa bentuk variasi gerak) yaitu: (1) Permainan gerbong berantai, (2) permainan mengelompokkan warna, (3) permainan mengumpulkan pundi-pundi, (4) permainan menjauhkan target, (5) permainan memasukkan bola ke dalam keranjang, dan (6) permainan formula segitiga emas, yang disusun dalam bentuk buku panduan.

### Saran

Saran pemanfaatan berdasarkan penelitian dan pengembangan ini yaitu model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder* untuk anak sekolah dasar kelas bawah merupakan produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini, untuk itu dapat digunakan oleh guru pendidikan jasmani di SD dalam pembelajaran motorik di sekolah melalui berbagai aktivitas permainan yang menyenangkan guna memperkaya pengalaman dan meningkatkan kemampuan gerak anak, guna membentuk generasi muda yang berprestasi, berkualitas dan berkarakter.

Produk penelitian pengembangan yang dihasilkan berupa buku panduan pembelajaran motorik, untuk itu dalam penelitian pengembangan selanjutnya produk penelitian dapat dibuat dalam bentuk CD pembelajaran. Di samping itu, perlu dilakukan penelitian yang melibatkan subjek coba lebih besar dan cakupan tempat uji coba yang lebih luas.

Proses pembelajaran motorik dalam pendidikan jasmani, tentunya tidak terlepas oleh adanya peralatan yang dibutuhkan, untuk itu peralatan *agility ladder* yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan oleh guru Penjas SD dalam pembelajaran motorik di sekolah.

Guru Penjas SD diharapkan dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan model-model pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, serta kreativitasnya dalam menyiapkan sarana pembelajaran (modifikasi peralatan olahraga) yang sesuai dengan kandungan kurikulum secara mudah dan praktis guna mengatasi keterbatasan ketersediaan sarana prasarana olahraga di sekolah.

### Daftar Pustaka

- Borg W.R., & Gall M.D. (1983). *Education research (4<sup>th</sup> ed.)*. New York: Longman Inc.
- Decaprio, R. (2013). *Aplikasi teori pembelajaran motorik di sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.

- Husdarta & Kusmaedi, Nurlan. (2010). *Pertumbuhan dan perkembangan peserta didik: Olahraga dan kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Mardapi, Djemari. (2008). *Teknik penyusunan instrument tes dan nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia Press.
- Nawawi, Handari & Handari, Martini. (2006). *Instrumen penelitian bidang sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Riduwan. (2007). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2007). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Sukadiyanto. (2012). *Prinsip pembelajaran fisik motorik pada anak usia dini*. Makalah disajikan dalam pelatihan pembelajaran fisik/motorik anak usia dini, di Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sukmadinata, N.S. (2011). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Thomas, J.R. (2000). Children's control, learning, and performance of motor skills [Versi elektronik]. *Journal Research Quarterly for Exercise and Sport*, 71, 1-9.