



# Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Kasar Berbasis Permainan Tradisional untuk Anak Sekolah Dasar Kelas Tinggi di Kecamatan Batulayar

Syam'un Al Ghazi

Published online: 25 January 2023

## ABSTRACT

This study aims to: (1) Develop a traditional game-based gross motor learning model, and (2) Test the suitability of using the developed product in terms of the traditional game-based gross motor learning implementation model. 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 (expert validation), (4) 1st product revision, (5) internal design test 2nd (expert validation), (6) 2nd product revision, (7) final product. Collecting research data using questionnaires and documentation techniques, with research instruments and scoring sheets used by experts in the first and second expert validation stages. Data analysis used qualitative and quantitative descriptive analysis techniques. The result of the research is the development of a traditional game-based gross motoric learning model for high-grade elementary school children fulfilling the "appropriate" category. as an alternative to gross motor learning for high school elementary school children in the Batulayar sub-district.

Keywords: Learning Model; Rough Motoric; Traditional Game

**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 Batulayar.

Kata Kunci: Model Pembelajaran; Motorik Kasar; Permainan Tradisional

## PENDAHULUAN

Pendidikan bagi anak merupakan hal yang sangat penting (Hamdani, Fauzia, & Putro, 2022). Karena melalui pendidikan tersebut dapat membantu perkembangan anak secara optimal (Hamdani, et.al., 2022). Pemberian pendidikan sejak dini akan mempengaruhi perkembangan otak anak, kesehatan anak, kesiapan anak bersekolah,

---

Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar,  
Universitas Negeri Yogyakarta

Jl. Colombo Yogyakarta No.1, Karang Malang,  
Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah  
Istimewa Yogyakarta 55281, Indonesia.

*\*) corresponding author*

Syam'un Al Ghazi

Email: syamunalghazi7@gmail.com

kehidupan sosial dan ekonomi yang lebih baik di masa selanjutnya (Fauzia, et.al., 2022). 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 berpikir, olah tubuh dan naluri salah satunya melalui pendidikan olahraga jasmani kesehatan di sekolah melalui 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. Gerakan motorik dapat dibedakan menjadi yaitu motorik halus dan motorik kasar. Menurut (Sumantri, 2005) Keterampilan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan. Contoh motorik halus yaitu: seperti memegang pena, memindahkan barang, menyusun puzzle dan lainnya yang berkaitan dengan aktifitas otot kecil. Sedangkan motorik kasar menurut (Sujiono, 2007) gerak motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh. Motorik kasar berkaitan dengan berlari, mendorong, menendang, dan lainnya yang berkaitan dengan penggunaan otot besar.

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&Mickan, 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 9-12 tahun. Pengembangan model pembelajaran ini diharapkan menjadi pembelajaran yang baik, efektif, menyenangkan dan bisa digunakan sebagai salah satu alternatif dalam mengeksplor semangat dan antusias siswa dalam pembelajaran keterampilan motorik di sekolah, melalui permainan tradisional sehari-hari masyarakat pedesaan, lebih khusus di wilayah kecamatan Batulayar kabupaten Lombok Barat Provinsi Nusa Tenggara Barat.

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.

## BAHAN DAN METODE

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 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 pendidikan dari unsur guru PJOK SDN 1 Pusuk Lestari Batulayar Lombok barat 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 9-12 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**

Formula	Interval	Kategori
$X < (\mu-1,0\sigma)$	$X < 23$	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	
<b>Hasil Penilaian Ahli Dari Angket Skala Nilai</b>											
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 draf produk, maka distribusi frekuensi penilaian para ahli dapat dibuat seperti pada Tabel 2.

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

Kategori	Kurang sesuai	Cukup Sesuai	Sesuai	Jumlah
	(orang)	(orang)	(orang)	
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 ( $37 \leq X =$  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 Kedua**

Hasil penilaian produk awal pada angket skala nilai validasi draf 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	
<b>Hasil Penilaian Ahli Angket Skala Nilai</b>											
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 draf 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</b>	<b>Cukup Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Jumlah</b>
	<i>(Orang)</i>	<i>(Orang)</i>	<i>(Orang)</i>	
<b>F</b>	0	0	3	3
<b>%</b>	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 DAN SARAN**

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 9-12 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.

### Conflict of Interests

The authors declared no potential conflicts of interest concerning the authorship and publication of this article.

### REFERENCES

- Borg, W. R., dan Gall, M. D. 1983. *Educational Research: An Introduction*. Longman Inc. New York.
- Fauzia, A., Hamdani, F., Yomi, A., Maulana M. M. A., Satriawan, R., & Mernissi, Z. (2022). Upaya Peningkatan Bahasa Sehat di Tengah Dekadensi Bahasa Indonesia melalui Integrasi Kurikulum Pendidikan dan Kampus Merdeka. *Jurnal Indonesia Berdaya*, 3(3).
- Hamdani, F., Fauzia, A., & Putro, W. D. 2022. *A Value of Awareness (Petuah untuk Anak Muda di Abad ke-21)*. Penerbit Samudra Biru. Yogyakarta.
- Hamdani, F., Fauzia, A., Efendi, L. A., Liani, S. S., Togatorop, M., Ramadhani, R. W., & Yunita. (2022). Pentingnya Pengembangan Soft Skills Generasi Milenial dalam Menghadapi Tantangan Pasca Pandemi Covid-19. *Jurnal Indonesia Berdaya*, 3(3).
- Natal, Y. R. (2017). Manusia vz pendidikan. *Proceeding jurnal ilmiah pendidikan citra bakti*. Ngada.
- Saifuddin, A. 2012. *Penyusunan skala psikologi*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Sugiyono. 2016. *Metode penelitian dan pengembangan (research and development/ R&D)*. Alfabeta. Bandung.
- Sujiono, B. 2007. *Metode Pengembangan Fisik* (Edisi Revisi). Universitas Terbuka. Jakarta.
- Sumantri. 2005. *Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Dinas Pendidikan. Jakarta.
- Tapo, Y. B. O. (2017). Pengembangan model latihan olahraga pernapasan untuk pemeliharaan kesehatan kardiorespirasi. *Thesis*. Ilmu Keolahragaan Progran Pascasarjana. UNY. Yogyakarta.