



Pengembangan Model Permainan untuk Meningkatkan Gerak Dasar Manipulatif dan Kerjasama Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Bawah

Nugroho Puji Santoso^{1*}, Nurhadi Santoso²

Published online: 24 Maret 2024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model permainan untuk mengembangkan gerak dasar manipulatif dan kerjasama secara bersama-sama bagi peserta didik SD yang telah disesuaikan dengan kurikulum serta karakteristik siswa SD. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan 4D, 4D merupakan kepanjangan dari Define, Design, Development, Dissemination. Define. Uji coba skala kecil dilakukan di SD N 3 Bantul. Uji coba skala besar dilakukan di SD Muh serut dan SD N 1 Bantul. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah pedoman pengamatan (observasi), catatan lapangan, lembar evaluasi, angket skala nilai validasi dan rubrik penilaian. Hasil penelitian ini menghasilkan empat macam model permainan yakni: (1) permainan boltik, (2) permainan tembakan api, (3) permainan meningjau, (4) permainan ular emas. Model permainan disusun dalam bentuk buku pedoman berjudul Model permainan untuk mengembangkan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik sekolah dasar kelas bawah. Berdasarkan penilaian para ahli materi dan guru dapat disimpulkan bahwa model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif sesuai dengan kurikulum dan karakteristik SD. Selain itu, model permainan ini dapat mengembangkan kemampuan kerjasama peserta didik sehingga layak digunakan dalam pembelajaran SD.

Keywords: Model Permainan; Gerak Manipulatif; Kerjasama; SD

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya hakikatnya merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia guna pencapaian tingkat kehidupan bangsa yang semakin maju dan sejahtera. Pencapaian pendidikan yang berkualitas merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik di masa depan (Fauzia et al., 2023). Sekolah memiliki peran yang penting sebagai wadah peserta didik untuk berproses mendapatkan mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan kompetensi impersonal yang dibutuhkan untuk perkembangannya di masa dewasa agar memiliki kontribusi positif untuk kehidupan di masyarakat. Melalui ruang lingkup sekolah akan memberikan pengalaman belajar yang tidak diperolehnya di rumah (Fauzia et al., 2022).

¹ Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar, Universitas Negeri Yogyakarta

² Pendidikan Jasmani, Universitas Negeri Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta

*) *corresponding author*

Nugroho Puji Santoso
Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar, Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Colombo Yogyakarta No.1, Karang Malang, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281, Indonesia

Email: nugrohpujisantoso@uny.ac.id

Menurut Sagala (2013) “pendidikan merupakan proses melatih peserta didik yang dirancang dalam bentuk pengalaman belajar untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi yang dapat dijadikan sebagai modal untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dan keluarganya”. Sedangkan menurut Muchlisin (2017) menyatakan bahwa “pendidikan anak usia dini seharusnya memiliki filsafat pendidikan yang menyentuh seluruh perkembangan anak dan didukung dengan pembelajaran yang disesuaikan

dengan dunia anak usia dini. Anak akan berkembang sebagaimana mestinya jika mendapatkan perhatian dan stimulasi yang baik dari sekolah”.

Salah satu bagian dari proses pendidikan secara umum adalah pendidikan jasmani, sehingga pendidikan jasmani tidak boleh diabaikan dari proses pendidikan secara keseluruhan. Tidak berkemungkinan bahwa pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang disukai anak-anak karena anak dapat mengeksplorasi apa yang ingin dilakukan.

Menurut Suherman (2004) “pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan melalui aktivitas jasmani, yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, mengembangkan pengetahuan dan perilaku hidup yang sehat dan aktif, mengembangkan sikap sportif, serta kecerdasan emosi peserta didik”. Sedangkan menurut Rosdiani (2012) “pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, dan sosial) dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang”.

Masa anak-anak merupakan kesempatan yang sangat baik untuk belajar, yaitu pengoptimalan perkembangan gerak dasar manipulatif dan kerjasamanya (Hamdani et al., 2022). Di masa anak-anak inilah anak lebih banyak mendapatkan pengalaman gerak dengan bermain baik secara individu maupun secara kelompok sesuai dengan karakteristik usianya. 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.

Keterampilan motorik terdiri dari keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus. Menurut Rejeki et al., (2022) “gerak dasar mempunyai peran penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani, kemampuan gerak dasar dapat diterapkan dalam aneka permainan, olahraga, dan aktivitas jasmani yang dilakukan sehari-hari”. Kemampuan gerak dasar terdiri dari gerak lokomotor, gerak non lokomotor dan gerak manipulatif. Keterampilan motorik kasar meliputi berjalan, berlari, melompat dan meloncat.

Melalui pembelajaran motorik di sekolah dasar akan berpengaruh terhadap beberapa aspek kehidupan para peserta didik 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, (5) melalui pembelajaran motorik akan mendorong anak bersikap mandiri, sehingga dapat menyelesaikan segala persoalan yang dihadapinya (Decaprio, 2013).

Karakteristik perkembangan motorik anak itu sangatlah bervariasi. Menurut Burhein (2017) “karakteristik anak usia sekolah dasar senang bermain, bergerak, mengelompok, dan praktik langsung”. Situasi saat ini dengan kondisi kesehatan anak usia sekolah, yang ada saat ini di dunia, dikaitkan dengan aktivitas motorik yang ada di dunia perlu adanya permainan untuk meningkatkan motorik (Kashuba et al., 2018). Oleh karena itu, berkaitan dengan aktivitas tersebut disesuaikan dengan perkembangan gerak manipulatif dan kerjasama. Sehingga, melalui aktifitas fisik yang tepat dan sesuai periode diharapkan akan berdampak pada perkembangan motorik dan kerjasamanya.

Pengalaman gerak yang diperoleh dalam aktivitas fisiknya diwadahkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Salah satu aspek karakter yang dimiliki anak adalah kerjasama. Menurut Nancy Stevenson dalam Dwi & Touvan (2013) “kerja sama merupakan sikap yang memahami bahwa kekuatan banyak orang yang bekerja sama akan lebih besar dibandingkan dengan kemampuan individu”. Kerja sama merupakan salah satu nilai yang sering dilatih oleh pelatih-pelatih olahraga khususnya olah-raga permainan yang membutuhkan lebih dari seorang pemain. Kerja sama juga merupakan faktor penting dalam mencapai suatu tujuan prestasi.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kerja sama merupakan nilai dari sebuah karakter yang mengidentifikasi bahwa kebersamaan lebih unggul dibandingkan dengan individu dalam mencapai tujuan dalam sebuah kelompok. Dari hasil pengamatan saya selama ini anak sering egois saat di lapangan. Oleh karena itu sangatlah perlu untuk memberikan model permainan kepada anak agar anak memiliki jiwa atau karakter kerjasama sesama teman. Dalam pendidikan jasmani nilai kerja sama juga sangat dibutuhkan dalam pembelajaran penjas, mengingat pembelajaran penjas sering menggunakan kelompok dalam setiap pembelajarannya. Misalnya: materi permainan bola besar, bola kecil, permainan tradisional, aktivitas luar kelas, dan lain sebagainya.

Melalui pembelajaran pendidikan jasmani ini selain kita dapat mengetahui motorik dan kerjasamanya peserta didik. Tentu saja bisa mengetahui perkembangan fisik anak tersebut. Rohmatin & Wulan (2019) menyatakan bahwa “perkembangan fisik anak tidaklah sama satu sama lain, walaupun usianya yang relatif sama atau jenjang sekolahnya sama”. Mengingat dari pertumbuhan anak-anak dari berbagai suku dan ras juga menunjukkan perbedaan. Hal ini mengalami keterlambatan. Oleh sebab itu stimulus motorik harus dikembangkan karena anak yang mendapat stimulus terarah dan teratur akan lebih cepat berkembang dibandingkan dengan anak yang tidak/kurang mendapatkan stimulus.

Permainan merupakan aktivitas fisik yang memberikan kesenangan juga pembelajaran (Ghazi, 2023). Permainan yang dilakukan sebaiknya tidak monoton agar peserta didik tidak cepat merasa bosan. Dalam permainan peserta didik akan mendapatkan dan meningkatkan keterampilan kebugaran jasmaninya, permainan yang dilakukan juga berdasarkan kemampuan dan karakteristik peserta didik agar pencapaiannya sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani yang diharapkan. Bentuk permainan yang dirancang mengacu pada perkembangan motorik dan kerjasama peserta didik.

Permainan yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bersosialisasi dan bekerjasama, dengan adanya sosialisasi antar anak akan menciptakan sebuah hubungan ataupun ikatan batin tentang kebersamaan toleransi saling menghargai dan banyak lagi nilai nilai yang baik yang akan tercipta dan tidak ketinggalan nilai kerjasama juga akan tercipta dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada 5 guru penjas di Sekolah Dasar yang ada di kecamatan Bantul kabupaten Bantul diperoleh gambaran permasalahan yaitu guru pendidikan jasmani kurang kreatif dan kurang variatif dalam mengajar, metode yang digunakan masih bersifat komando atau konvensional/tradisional sehingga peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran gerak dasar. Selain itu pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar kelas bawah khususnya pada materi gerak dasar masih belum sepenuhnya mencapai tujuan pembelajaran. Secara realitas di lapangan peserta didik juga bosan dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Idealnya guru memberikan aktivitas model permainan agar peserta didik tidak bosan dan juga senang dalam mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik akan mencapai tujuan pembelajaran.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa kurangnya minat peserta didik SD dalam melakukan kegiatan yang melibatkan aktivitas fisik bukan hanya karena kurangnya kemampuan gerak dasar manipulatif yang dimiliki peserta didik, melainkan karena kurangnya variasi dalam permainan gerak dasar manipulatif yang diberikan oleh guru. Ketika guru menyampaikan materi gerak dasar kemudian guru akan memberikan materi melalui permainan yang mengandung unsur nilai, lokomotor, non lokomotor dan manipulatif, peserta didik akan antusias saat pembelajaran. Kondisi di lapangan peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya pada materi gerak dasar dikarenakan peserta didik bosan atau jenuh pada saat kegiatan tersebut. Seharusnya guru memberikan aktivitas permainan yang akan membuat peserta didik bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran pada materi gerak dasar.

Untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran gerak dasar yang dipaparkan di atas, maka penelitian akan mengembangkan aktivitas model permainan untuk meningkatkan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik SD kelas bawah. Contoh aktivitas pengajaran materi untuk pengembangan motorik dan kerjasama yaitu permainan boltik, tembakan api, meningjau dan ular emas. Permainan 4 tersebut mempunyai maksud untuk menjadikan peserta didik lebih bergairah,

bersenang-senang dan tentunya akan berkembang aspek kerjasama dan berkembangnya motorik peserta didik. Maka dari itu, peneliti ingin membuat sebuah aktivitas model permainan untuk meningkatkan gerak dasar manipulatif dan kerjasama anak untuk peserta didik Sekolah Dasar kelas bawah dengan tujuan peserta didik dapat meningkatkan keterampilan multirateral dan menguasai keterampilan dasar perkembangan motorik terlebih dahulu agar dapat dijadikan bekal untuk peserta didik dalam mengenal dan memahami perkembangan motoriknya ke jenjang pendidikan selanjutnya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and development atau lebih dikenal penelitian dan pengembangan. Penelitian ini merupakan penelitian untuk meneliti tentang variabel yang kejadiannya sudah terjadi sebelum penelitian tersebut dilaksanakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas model permainan untuk meningkatkan gerak dasar manipulatif dan kerjasama anak untuk peserta didik Sekolah Dasar kelas bawah dengan tujuan peserta didik dapat meningkatkan keterampilan multirateral dan menguasai keterampilan dasar perkembangan motorik terlebih dahulu agar dapat dijadikan bekal untuk peserta didik dalam mengenal dan memahami perkembangan motoriknya ke jenjang pendidikan selanjutnya.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dalam penelitian adalah penelitian analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis data deskriptif kuantitatif dilakukan pada: (1) hasil penilaian validasi dengan skala nilai ahli materi terhadap model permainan sebelum uji coba; (2) data penilaian hasil uji coba; (3) data hasil terhadap efektifitas model permainan gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik SD dalam proses pembelajaran.

a. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Januari 2023 di Sekolah Dasar Negeri 3 Bantul. SD Negeri 1 Bantul dan SD Muhammadiyah Serut.

b. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini, populasinya adalah peserta didik Sekolah Negeri 3 Bantul. SD Negeri 1 Bantul dan SD Muhammadiyah Serut kelas III pada tahun ajaran 2022/2023. Jumlah populasi dalam penelitian ini terdiri dari 60 peserta didik.

c. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1) Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk memperoleh data. Teknik pengumpulan data kualitatif diperoleh pada saat studi literature, studi lapangan (observasi lapangan), wawancara. Data kuantitatif didapat dengan menggunakan kuesioner atau angket penilaian yang digunakan oleh para ahli atau pakar untuk menilai model yang dikembangkan guna untuk memberikan saran dan kritik. Uji keefektifan menggunakan observasi pengamatan menggunakan rubrik penilaian hasil belajar untuk mendapatkan data. Selanjutnya, teknik pengumpulan data yang digunakan bertujuan untuk mengukur ketercapaian hasil belajar peserta didik dan respon peserta didik terhadap model permainan.

2) Instrumen Pengumpulan Data

a) Pedoman wawancara

Pedoman wawancara berisi daftar pertanyaan yang merupakan garis besar tentang hal mendasar yang akan ditanyakan. Pewawancara berhak mengembangkan pertanyaan untuk memperdalam informasi. Pelaksanaan wawancara dilakukan secara terbuka sehingga informan mengetahui bahwa sedang diadakan penelitian dan informan menjadi salah satu sumber informasi.

b) Catatan lapangan

Catatan lapangan digunakan peneliti untuk mendeskripsikan hasil pengamatan peneliti pada pelaksanaan pembelajaran motorik ketika studi pendahuluan. Catatan lapangan tersebut disertai tanggapan peneliti untuk merefleksikan fenomena di lapangan dengan solusi yang akan digunakan. Instrumen catatan lapangan membantu peneliti dalam mengembangkan bentuk model permainan untuk gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik sekolah dasar.

c) Angket skala nilai

Angket berisi daftar pertanyaan disertai nilai digunakan untuk memberikan penilaian pada draf model permainan, observasi pelaksanaan uji coba produk (skala kecil) dan uji coba pemakaian (skala besar). Angket dalam pelaksanaan uji coba dengan skala kecil dan besar terdiri dari dua macam, yaitu observasi pelaksanaan model dan kelayakan model proses pembelajaran.

d. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya yaitu menganalisis semua data yang sudah terkumpul. Menurut Sugiyono (2018:147) “Statistik deskriptif ialah statistik yang dipakai untuk menganalisis informasi dengan metode mendeskripsikan informasi yang telah terkumpul sebagaimana terdapatnya dengan tidak bermaksud membuat generalisasi”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1.1. Hasil Analisis Kebutuhan

Model permainan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama sekolah dasar kelas bawah berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan dengan cara wawancara kepada 5 guru penjas di Sekolah Dasar yang ada di kecamatan Bantul kabupaten Bantul dan observasi langsung yang dilakukan peneliti untuk mengetahui keadaan yang ada di lapangan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti di lapangan dan wawancara pada guru di kecamatan Bantul kabupaten Bantul, diperoleh beberapa informasi bahwa kemampuan motorik dan kerjasama peserta didik masih kurang.

Analisis kebutuhan yang didapat dari observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada 5 guru penjas di kecamatan Bantul adalah: (1) Peserta didik menjadi kurang bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan terbatasnya guru dalam memodifikasi materi tentang perkembangan motorik. (2) Nilai-nilai karakter terutama nilai kerjasama belum begitu muncul sehingga proses pembelajaran yang kurang bermakna dan efektif. (3) Pembelajaran masih dengan cara guru menerangkan atau metode komando kemudian memberikan tugas, sehingga peserta didik kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik masih banyak yang main sendiri dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Metode pembelajaran dengan bermain akan sangat relevan bagi karakteristik peserta didik sekolah dasar, maka dari itu model permainan ini dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama. (4) Kemampuan gerak dasar manipulatif peserta didik Sekolah Dasar masih kurang sehingga perlu dikembangkan lagi.

1.2. Draft Awal Model Permainan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan kajian teori, maka berikut diuraikan mengenai draf awal model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama sekolah dasar kelas bawah yang dikembangkan. Model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik kelas bawah terdiri dari empat macam permainan yaitu: (a) Permainan Boltik, (b) Permainan Tembakan api, (c) Permainan Meningjau dan (d) Permainan Ular emas. Permainan-permainan tersebut disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum Sekolah Dasar dan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar.

1.3. Hasil Validasi Ahli (Expert Judgment)

Uji coba di lapangan terhadap model permainan yang dikembangkan dapat dilaksanakan setelah mendapat validasi dari validator. Tahap permmainan ini menggunakan dua validator yaitu dua ahli permainan. Dua ahli tersebut adalah Dr. Hari Yulianto, M.Kes dan Dr. Yudanto, M.Pd. Peneliti mengajukan draft awal model permainan guna mendapatkan validasi dari ahli (expert judgment). Tabel tersebut menunjukkan hasil validitas dengan indek validitas V-Aiken dari 2 orang pakar terhadap 11 butir instrumen yang dirancang peneliti. Hasil menunjukkan semua butir yang dikembangkan valid dengan kategori sedang ($V\text{-Aiken} \leq 0,4 =$ Rendah, $V\text{-Aiken} \leq 0,8 =$ Sedang, $V\text{-Aiken} \leq 1 =$ Tinggi).

Tabel 1. Hasil Reliabilitas Permainan

<i>Cronbach's Alpa</i>	<i>N of Items</i>
0.941	11

3.1.3 Analisis Data Masukan dari Validator

Pengajuan draft awal model permainan terhadap para validator mendapatkan beberapa saran:

- a. Tujuannya permainan dipertajam lagi.
- b. Berapakah bola yang digunakan di setiap kelompoknya? Dan jarak permainan diperhatikan lagi untuk permainan tembakan api.
- c. Diberikan tambahan gerakan manipulatif dan ukuran lapangannya di perhatikan untuk permainan meningjau dan ular emas d. Aturan permainan diperbaiki agar mudah dipahami.
- d. Gambar yang digunakan di bedakan agar terlihat jelas.

Adapun hasil analisis draft awal model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif peserta didik kelas bawah sekolah dasar, sebagai berikut:

- a. Tujuan permainan sudah diperbaiki dan dipertajam.
- b. Bola yang digunakan dalam permainan tembakan api antara 5-10 dan jaraknya 3 meter.
- c. Untuk permainan meningjau dan ular emas sudah diberikan gerak tambahan khususnya gerak manipulatif.
- d. Peraturan yang dibuat sudah diperbaiki sehingga aturan permainan mudah dipahami.
- e. Gambar yang digunakan sudah diperbaiki sehingga mudah untuk dipahami.

3.2 Hasil Uji Coba Produk

3.2.1 Hasil Uji Coba Skala Kecil

Langkah selanjutnya setelah mendapatkan validasi para ahli terhadap draft Awal model permainan, dan sudah mendapatkan kualifikasi layak untuk diujicobakan pada skala kecil, maka proses selanjutnya adalah pelaksanaan uji coba skala kecil di lapangan. Pelaksanaan uji coba skala kecil dilakukan guru SD, pada saat pelaksanaan uji coba skala kecil direkam dan kemudian dikonsultasikan kembali. Uji coba skala kecil merupakan hasil tindak lanjut dari draft permainan yang sudah disetujui validator dan sudah direvisi guna mengetahui sejauh mana kualitas model permainan

untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik SD. Uji coba skala kecil dilakukan di SD 3 Bantul dengan menggunakan 20 anak untuk dijadikan subyek coba. Di dalam uji coba, skala kecil mendapatkan data berupa evaluasi dan saran dari guru SD yang selanjutnya akan dijadikan bahan untuk revisi.

3.2.2 Analisis Data Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan hasil penilaian dari observer pada produk model yang diujicobakan dengan skala kecil, maka dapat dianalisis bahwa observer menilai bahwa model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama ini sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar SD. Model permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik, menarik perhatian peserta didik dan dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik SD. Selain itu juga permainan ini mempunyai petunjuk yang jelas sehingga mudah dipahami dan dilakukan. Peralatan yang digunakan dalam permainan ini juga mudah didapat dan aman untuk digunakan peserta didik.

Observer memberikan masukan terkait dengan model permainan. Hal ini bertujuan supaya permainan yang dikembangkan bisa berkualitas lebih baik. Berikut adalah masukan dari para guru saat pengambilan data skala kecil:

- a. Permainan “boltik” saat dilaksanakan sudah baik, namun untuk yang ditengah yang harusnya ada puzzle sebaiknya tidak dipakai karena peserta didik tidak begitu tertarik saat permainan berlangsung.
- b. Permainan ”tembakan api” saat dilaksanakan ketika jaraknya 3 Meter terlalu dekat sehingga peserta didik takut dalam melakukan permainan. Untuk permainan tembak api sebaiknya jaraknya 5 meter agar peserta didik merasa lebih aman dalam melakukan permainan.
- c. Permainan ”meningjau” saat dilaksanakan sudah baik namun peserta didik masih kesulitan saat menendang dikarenakan bolanya terlalu kecil.
- d. Permainan “ular emas” saat melakukan permainan ular emas permainan tersebut sudah berjalan dengan baik.

Hanya empat hal di atas yang menjadi rekomendasi setelah proses pengambilan data skala kecil. Empat rekomendasi di atas sebagai bahan tambahan untuk dimasukkan dalam peraturan permainan.

3.2.3 Hasil Uji Coba Skala Besar

Setelah melakukan uji coba skala kecil dan mendapatkan beberapa rekomendasi, maka ada beberapa peraturan yang direvisi. Setelah model permainan selesai direvisi, maka dilanjutkan untuk diujicobakan pada skala besar. Pelaksanaan uji coba skala besar dilakukan oleh guru SD. Saat pelaksanaan uji coba skala besar direkan dan kemudian dikonsultasikan kembali kepada ahli. Uji coba skala besar merupakan hasil tindak lanjut dari draft permainan yang diujicobakan di skala kecil dan sudah direvisi, untuk mengetahui sejauh mana kualitas model permainan untuk mengembangkan gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik SD. Uji coba skala besar dilakukan sebanyak 2 kali di 3 sekolah berbeda yaitu SD 3 Bantul, SD 1 Bantul dan SD Muhammadiyah Serut. Di dalam uji coba skala besar ini mendapatkan data berupa evaluasi dan rekomendasi dari guru pengajar yang selanjutnya akan dijadikan bahan untuk revisi.

3.2.4 Analisis Data Uji Coba Skala Besar

Berdasarkan hasil penilaian dari observer pada produk model yang telah diujicobakan dengan skala besar, maka dapat dianalisis bahwa observer menilai bahwa model permainan untuk mengembangkan gerak dasar manipulatif dan kerjasama ini sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar SD. Model permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik, menarik perhatian peserta didik dan dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik kelas bawah SD. Selain itu juga permainan ini mempunyai petunjuk yang jelas sehingga mudah

dipahami dan dilakukan. Peralatan yang digunakan dalam permainan ini juga mudah didapat dan aman untuk digunakan peserta didik.

Pengambilan data skala besar diharapkan mendapatkan masukan dari guru terkait permainan. Hal ini supaya permainan yang dikembangkan bisa berkualitas lebih baik. Secara umum, para guru mengajar saat pengambilan data skala besar ini menilai sangat baik, hanya ada rekomendasi. Rekomendasi yang disampaikan yaitu:

- a. Pada saat permainan “tembakkan api” guru harus lebih teliti lagi dalam memperhatikan peserta didik siapakah yang sudah terkena bola dari tim lawan.
- b. Pada permainan “ular emas” jarak antar tim a dan tim b diperjelas lagi agar lebih aman dalam melakukan permainan.

Hanya dua hal di atas yang menjadi rekomendasi setelah proses pengambilan data skala besar. Dua rekomendasi di atas sebagai bahan tambahan untuk dimasukkan dalam peraturan permainan.

3.3 Kajian Produk Akhir

Produk akhir pada penelitian ini diperoleh berdasarkan kajian literatur dan hasil observasi studi pendahuluan sehingga ditemui berbagai potensi masalah yang terjadi pada peserta didik SD. Berdasarkan potensi masalah yang ditemukan, melalui kajian teori dikembangkan sebuah draft model permainan yang kemudian divalidasi oleh para ahli dan diujicobakan pada uji skala kecil dengan subjek terbatas hingga uji skala besar dengan jumlah subjek coba lebih luas uji skala kecil serta melalui beberapa tahapan revisi hingga tahap akhir, yaitu produk operasional atau implementasi yang menghasilkan suatu produk penelitian berupa buku model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik SD.

Model permainan untuk mengembangkan kemampuan bagi gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik SD ini dikemas dalam bentuk buku permainan sebagai pedoman deskripsi tertulis. Produk tersebut disajikan secara menarik dan spesifik supaya model permainan yang dikembangkan dapat dipahami oleh pembaca secara baik dan benar tentang bentuk model permainan, tujuan pelaksanaan, sasaran yang dituju, alat yang diperlukan hingga cara pelaksanaan setiap model permainan. Di dalam buku terdapat latihan pemanasan, empat model permainan inti dan latihan pendinginan. Berikut adalah produk akhir model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik SD.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa model permainan yang dikembangkan untuk peserta didik SD disusun sesuai dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik SD. Kesesuaian model dengan kurikulum ditandai dengan pengembangan permainan berpedoman pada kompetensi inti dan kompetensi dasar. Model ini menggunakan aktivitas bermain karena karakteristik belajar peserta didik SD dilakukan melalui bermain.

Model permainan ini dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran fisik motorik untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama secara bersama-sama sehingga waktu belajar gerak dasar manipulatif akan sama dengan kerjasama. Model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif peserta didik SD yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran. Produk dari penelitian pengembangan ini yaitu buku yang berjudul “Pengembangan Model Permainan Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Manipulatif dan Kerjasama Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Bawah.

DAFTAR PUSTAKA

- Burhein, E. (2017). Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 51–58.
- Decaprio, R. (2013). *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Diva Press.
- Dwi, P. . I., & Touvan, J. . (2013). *Pendidikan Karakter melalui Pendidikan Jasmani*. CV Bintang Warli Artika.
- Fauzia, A., Hamdani, F., Yomi, A., M, M. A. M., Satriawan, R., & Mernissi, Z. (2022). Upaya Peningkatan Bahasa Sehat di Tengah Dekadensi Bahasa Indonesia melalui Integrasi Kurikulum Pendidikan dan Kampus Merdeka. *Indonesia Berdaya*, 3(3), 681–690. <https://doi.org/10.47679/ib.2022289>
- Fauzia, A., Octavia, D. G. R., & Hamdani, F. (2023). The Urgency of Language as a Tool for Scientific Thinking in Schools: An Approach to Communication Law. *International Journal of Social Learning*, 3(2), 159–172. <https://doi.org/10.47134/ijsl.v3i2.93>
- Ghazi, S. Al. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Kasar Berbasis Permainan Tradisional untuk Anak Sekolah Dasar Kelas Tinggi di Kecamatan Batulayar. *Jurnal Indonesia Berdaya*, 4(2), 699–704.
- 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. *Indonesia Berdaya*, 3(3), 485–494. <https://doi.org/10.47679/ib.2022245>
- Kashuba, V., Futorny, S., Andrieieva, O., Goncharova, N., Carp, I., Bondar, O., & Nosova, N. (2018). Optimization of the Processes of Adaptation to the Conditions of Study at School as a Component of Health Forming Activities of Primary School-Age Children. *Journal of Physical Education and Sport*, 18(4), 2515–2521.
- Muchlisin, M. A. (2017). Permainan Bebas dan Anak Usia Dini. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 48–57.
- Rejeki, H. S., Humaedi, & Ardiansyah, A. (2022). Developing Manipulative Basic Movement Learning Model Based on Traditional Games in Elementary Schools. *Al-Ta lim Journal*, 29(1), 78–83.
- Rohmatin, T., & Wulan, B. R. S. (2019). Kemampuan Motorik Kasar Anak Sekolah Dasar Berdasarkan Perbedaan Status Ekonomi Keluarga. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 9(2), 172–180.
- Rosdiani, D. (2012). *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Alfabeta.
- Sagala, S. (2013). *Etika & Moralitas Pendidikan: Peluang dan Tantangan*. Kencana Prenada Media Group.
- Suherman, W. S. (2004). *Kurikulum Berbasis Kompetensi Pendidikan Jamani Teori dan Praktek Pengembangan*. FIK UNY.