

**PENGEMBANGAN AKTIVITAS GERAK BERBASIS
MODIFIKASI PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KETERAMPILAN MOTORIK
PADA ANAK SEKOLAH DASAR**

Erick Salman¹, Helvi Darsi²
STKIP-PGRI Lubuklinggau^{1,2}
dr.helvidarsi.m.pd@gmail.com²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan modul pembelajaran motorik melalui modifikasi permainan pada anak sekolah dasar dan dapat digunakan oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*education research and development (R & D)*) dengan pendekatan model Dick and Carey. Langkah-langkah model Dick and Carey tersebut terdapat 7 rancangan prosedur penelitian pengembangan yaitu: (1) pengembangan informasi di lapangan; (2) analisis informasi; (3) mengembangkan produk awal (draft modul); (4) validasi ahli dan revisi; (5) ujicoba lapangan skala kecil dan revisi; (6) ujicoba lapangan skala besar dan revisi; dan (7) pembuatan produk final. Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu: (1) wawancara; (2) observasi guru; dan (3) kuesioner/angket. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) hasil validasi yang diperoleh dari pakar ahli didapat 80,1% (2) ujicoba skala kecil pada 12 siswa kelas III di SD Negeri 51 Lebong didapat 75,3%; (3) ujicoba produk skala besar pada 40 siswa kelas III dan IV di SD Negeri 32 Lebong didapat 78,5%; (3) modul yang dikembangkan dikategorikan baik dalam meningkatkan keterampilan motorik anak. Simpulan, modul aktivitas gerak melalui modifikasi permainan dapat meningkatkan keterampilan motorik pada anak sekolah dasar dan layak untuk diterapkan pada pembelajaran.

Kata Kunci: Aktivitas Gerak, Keterampilan Motorik, Modifikasi Permainan

ABSTRACT

This study aims to produce a motor learning module through game modification in elementary school children and can be used by sports and health physical education teachers (PJOK) in learning. This research is a development research (education research and development (R & D) with the Dick and Carey model approach. There are 7 steps of the Dick and Carey model, namely: (1) development of information in the field; (2) analysis information; (3) developing the initial product (draft module); (4) expert validation and revision; (5) small-scale field trials and revisions; (6) large-scale field trials and revisions; and (7) making the final product. used in this development research, namely: (1) interviews; (2) teacher observations; and (3) questionnaires. Data analysis techniques used qualitative and quantitative descriptive analysis. The results showed that: (1) validation results obtained from Expert experts obtained 80.1%

(2) small-scale trials on 12 grade III students at SD Negeri 51 Lebong obtained 75.3%; (3) large-scale product trials on 40 grade III and IV students at SD Negeri 32 Lebong obtained 78, 5%; (3) m the developed toothpaste is categorized as good in improving children's motor skills. In conclusion, the motion activity module through game modification can improve motor skills in elementary school children and is feasible to be applied to learning.

Keywords: Movement Activities, Motor Skills, Game Modification

PENDAHULUAN

Bermain merupakan kegiatan yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik, sosial, emosi, intelektual, dan spiritual anak sekolah dasar. Dengan bermain anak dapat mengenal lingkungan, berinteraksi, serta mengembangkan emosi dan imajinasi dengan baik. Pada dasarnya anak-anak gemar bermain, bergerak, bernyanyi dan menari, baik dilakukan sendiri maupun berkelompok. Bermain adalah kegiatan untuk bersenang-senang yang terjadi secara alamiah. Anak tidak merasa terpaksa untuk bermain, tetapi mereka akan memperoleh kesenangan, kenikmatan, informasi, pengetahuan, imajinasi, dan motivasi bersosialisasi saat aktivitas bermain.

Bermain memiliki fungsi yang sangat luas, seperti untuk anak-anak tingkat Sekolah Dasar, dengan bermain dapat mengembangkan fisik, motorik, sosial, emosi, kognitif, daya cipta, bahasa, perilaku, ketajaman pengindraan, melepaskan ketegangan, dan terapi bagi fisik, mental ataupun gangguan perkembangan lainnya. Serta dapat memahami karakter anak, jalan pikiran anak, dapat intervensi, kolaborasi dan berkomunikasi dengan anak. Fungsi lainnya adalah rekreasi, penyaluran energi, persiapan untuk hidup dan mekanisme integrasi (penyatuan) dengan alam sekitar.

Permasalahan saat ini, terutama di sekolah dasar, kegiatan bermain masih dianggap kurang penting, sehingga belum ada program yang terencana dan terstruktur. Pembelajaran terpadu (tematik) yang menggabungkan beberapa bidang studi di kelas rendah belum memasukkan unsur permainan, paling kegiatan bermain disisipkan dalam pelajaran PJOK. PJOK merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan dan sangat strategis digunakan untuk mendorong perkembangan kemampuan motorik, kemampuan fisik, penalaran dan penghayatan nilai-nilai serta pembiasaan hidup sehat. PJOK sebagai bidang studi berorientasi pada kebutuhan gerak siswa juga dapat diintegrasikan dengan bidang studi lain seperti matematika, IPA, bahasa, IPS, dan lain-lain. Kenyataannya kondisi pembelajaran PJOK di sekolah sampai saat ini, masih belum efektif meskipun telah dilakukan berbagai upaya pembenahan pada kurikulum dan melalui jalur pendidikan dan pelatihan guru. Guru PJOK yang berlatarbelakang sarjana olahraga di sekolah dasar ada, namun hanya memiliki pendidikan sekolah guru olahraga, yang setara tingkat kemampuannya tamatan tingkat atas, hanya yang melengkapi guru umum yang mengajar mata pelajaran PJOK, maka dari masalah tersebut terlihat sangat kurang sumber daya manusianya.

Demikian juga kurangnya mendesain suatu permainan yang meminimalisir sarana prasarana olahraga di sekolah atau kurang mampu memodifikasi suatu permainan untuk meningkatkan kemampuan aktivitas motorik, bermain dianggapnya membuang waktu dan memerlukan biaya, padahal banyak alat

permainan yang dapat dipergunakan anak adalah alat permainan dari lingkungan sekolah, dari alam dirancang untuk pendidikan anak. Alat permainan yang terakhir itu disebut alat permainan edukatif. Tempat bermain pun sangat fleksibel, dapat dilakukan di kelas dan di luar kelas, yang penting lingkungannya aman dan kondusif, pembelajarannya terencana dan terstruktur dan tersedianya alat-alat permainan yang memadai. Bentuk-bentuk permainan seperti: permainan eksplorasi (penjelajahan), permainan energik, permainan kemahiran dapat dilakukan diluar kelas dan juga memodifikasi permainan melalui via cabang olahraga.

Perkembangan motorik merupakan proses atau tahapan tumbuh kembangnya kemampuan gerak anak. Selain itu perkembangan motorik anak sangat penting bagi anak dikarenakan perkembangan motorik adalah perkembangan kemampuan atau potensi fisik yang dimiliki oleh anak untuk menunjang kehidupan sehari-hari. Pada dasarnya perkembangan motorik setiap anak berbeda-beda, baik dari segi kematangan sistem-sistem tubuh, postur, serta status gizi. Perkembangan motorik tercermin dalam munculnya keterampilan baru dan proses perbaikan kehalusan gerak dan hasilnya, artinya setiap bentuk gerakan baru yang ditampilkan oleh anak dan terus mengulangi gerakan tersebut hingga memunculkan pola gerakan yang lebih baik merupakan suatu bentuk perkembangan motorik bagi anak.

Pengembangan kemampuan motorik anak dapat ditingkatkan melalui pemberian latihan fisik atau pengalaman gerak dengan pendekatan permainan yang menuntut aktivitas fisik. Kemampuan motorik merupakan kualitas kemampuan motorik seseorang yang dapat mempermudah dalam melakukan keterampilan gerak, untuk meningkatkan kemampuan motorik siswa baik, dimana dalam menentukan bagus atau tidaknya kemampuan motorik siswa tingkat sekolah dasar, didukung oleh guru yang profesional yang mampu membuat, merancang, mendesain suatu model pembelajaran. Menurut Hasbi (2014) Menyatakan model pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar.

Penentuan pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan harus mempertimbangkan: (1) tujuan yang hendak dicapai; (2) bahan atau materi pembelajaran; (3) peserta didik; dan (4) mempertimbangkan lainnya yang bersifat nonteknis (Rusman 2011). Menurut (Mutohir 2004) menyatakan fungsi utama kemampuan motorik adalah untuk mengembangkan kesanggupan dan kemampuan setiap individu yang berguna untuk mempertinggi daya kerja. Dalam membuat suatu pengembangan pembelajaran motorik melalui pendekatan modifikasi permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik, yang akan dikembangkan harus disesuaikan dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar sesuai dengan kurikulum mata pelajaran PJOK untuk tingkat sekolah dasar.

Beberapa kesimpulan dari penelitian terdahulu dari hasil penelitian Sukadiyanto 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.

Hasil penelitian Riyanto (2016) yaitu: (1) berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli menyatakan bahwa model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan yang dikembangkan sangat sesuai untuk anak sekolah dasar usia 9-10 tahun, (2) berdasarkan hasil uji coba produk menyatakan bahwa model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan ini sangat baik untuk mengembangkan aspek afektif (sikap), kognitif (pengetahuan) dan psikomotorik (keterampilan) anak sekolah dasar usia 9-10 tahun.

Kemudian menurut Hasbi (2014) untuk menghasilkan model pembelajaran dengan pendekatan permainan modifikasi permainan tradisional untuk anak sekolah dasar kelas atas yang layak digunakan, maka dilakukan pengamatan pengembangan dengan 7 langkah, terdiri dari: (1) pengumpulan informasi di lapangan, (2) melakukan analisis terhadap informasi yang telah dikumpulkan, (3) mengembangkan produk awal (draf awal model), (4) validasi ahli dan revisi, (5) uji coba skala kecil dan revisi, (6) uji coba skala besar dan revisi, dan (7) pembuatan produk final.

Namun pada penelitian ini menghasilkan: (1) modul aktivitas gerak melalui modifikasi permainan dalam meningkatkan keterampilan motorik anak SD ini dinilai baik dan valid, (2) respon peserta didik yang positif terhadap hasil modifikasi permainan tradisional yang terdapat pada modul. Oleh karena itu, modul aktivitas gerak melalui modifikasi permainan dalam meningkatkan keterampilan motorik anak SD ini mampu meningkatkan kemampuan motorik anak dan layak untuk diterapkan pada pembelajaran PJOK dan di dalam modul tersebut terdapat empat bentuk modifikasi permainan, yaitu: (a) modifikasi permainan menggunakan bola voli, (b) modifikasi permainan menggunakan bola kaki, (c) modifikasi permainan menggunakan bola basket, (d) modifikasi permainan menggunakan bola tangan, yang disusun dalam bentuk Modul sebagai buku panduan. Jadi dari hasil penelitian yang sudah peneliti lakukan, memiliki hasil bahwa bentuk pengembangan aktifitas gerak menggunakan pendekatan permainan maupun dimodifikasi, memiliki kontribusi yang besar.

KAJIAN TEORI

Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Gerak ini secara jelas dibedakan menjadi gerak kasar dan halus. Menurut (Sudijono, 2005) perkembangan motorik adalah sesuatu proses kematangan gerak yang langsung melibatkan otot-otot untuk bergerak dan proses persyarafan yang menjadi seseorang mampu menggerakkan dan proses persyarafan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan tubuhnya. Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik merupakan perubahan keterampilan motorik dari lahir sampai umur lima tahun yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan keterampilan motorik.

Pada penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah modul yang dikembangkan baik atau tidak dalam meningkatkan kemampuan motorik siswa tingkat sekolah dasar, di dukung oleh guru yang profesional yang mampu membuat, merancang, mendesain suatu model pembelajaran. Menurut (Paramita 2019), mengatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau pada tempat yang lain.

Pembelajaran Motorik

Pembelajaran motorik merupakan bentuk proses belajar yang nantinya mengarah kepada dimensi aktivitas gerak, karena pembelajaran motorik adalah suatu upaya yang mengubah perilaku motorik melalui kondisi dan situasi yang sengaja diciptakan agar proses perubahan menjadi lebih efektif dan memiliki fungsi utama yang sangat baik bagi setiap individu.

Pembelajaran motorik dapat diartikan sebagai proses belajar yang mengarah kepada kegiatan gerak. (Rahyubi, 2012) Menyatakan bahwa pembelajaran motorik suatu upaya mengubah perilaku motorik melalui kondisi, dan situasi yang sengaja diciptakan agar proses perubahan tersebut menjadi lebih efektif dan efisien. Semakin banyak anak mengalami gerak, tentu unsur-unsur kemampuan motorik semakin terlatih, dengan banyaknya pengalaman motorik yang dilakukan tentu akan menambah kematangan dalam proses pembelajaran yang baik. Menurut (Paramita 2019) mengatakan bahwa pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang kegiatannya disenangi anak, sehingga anak menerima pembelajaran dengan perasaan tanpa beban.

Aspek Kevalidan Bahan Ajar

Menurut (Rochmad, 2012), kevalidan dilihat dari bahan ajar yang dikembangkan berdasarkan desain intervensi pada pengetahuan *state-of-the-art* (ilmiah) dan berbagai komponen dalam bahan ajar yang dikembangkan saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Suatu bahan ajar dikatakan valid apabila memenuhi indikator-indikator (Setiyadi, 2018) sebagai berikut. 1) Validasi isi, adalah validasi yang menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan pada kurikulum yang relevan serta berdasarkan rasional teoritik yang kuat. 2) Validasi konstruk, yaitu validasi yang mengacu pada tingkat desain dan menunjukkan bentuk konsisten antar suatu komponen-komponen produk. 3) Validasi bahasa, yaitu validasi yang menunjukkan kesesuaian dalam penggunaan bahasa yang baik dan benar, yaitu sesuai dengan EYD Bahasa Indonesia, padanan kata, dan lain sebagainya.

Aspek Kepraktisan Bahan Ajar

Menurut Norsanty (2016), kepraktisan dilihat dari apakah bahan ajar yang dikembangkan dapat dengan mudah digunakan oleh siswa dalam pembelajaran. Aspek kepraktisan ditentukan dari hasil penilaian pengguna atau pemakai (Haviz 2016). Kepraktisan diukur dengan melihat dan menganalisis hasil penjelasan guru, siswa, dan 26 sebagainya dalam memberikan pertimbangan bahwa produk yang dikembangkan tersebut memiliki materi/isi, desain, dan bahasa yang mudah dipahami dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *research and development* (R&D). Penelitian ini menghasilkan produk bahan ajar berupa Modul Aktivitas Gerak melalui Modifikasi Permainan dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak SD pada pembelajaran PJOK di sekolah. Desain dan pengembangan modul menggunakan pendekatan model Dick and Carey. Langkah-langkah model Dick and Carey tersebut diadaptasi menjadi (7) rancangan prosedur penelitian pengembangan yaitu: (1) pengembangan informasi di lapangan, (2) analisis informasi, (3) mengembangkan produk awal (draft modul), (4) validasi ahli dan revisi, (5) ujicoba lapangan skala kecil dan revisi, (6) ujicoba lapangan skala besar dan revisi, dan (7) pembuatan produk final.

Ujicoba produk/draft modul dilakukan sebanyak 2 kali yaitu ujicoba skala kecil dan ujicoba skala besar. Ujicoba skala kecil dilakukan terhadap siswa kelas III di SD Negeri 51 Lebong berjumlah 12 orang siswa, sementara ujicoba skala besar dilakukan terhadap siswa kelas III dan IV SD Negeri 32 Lebong yang berjumlah 40 orang siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi guru, dan kuesioner/angket. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif yang kemudian akan diubah ke dalam bentuk data kualitatif melalui analisis data. Data kuantitatif tersebut dianalisis terlebih dahulu dengan menentukan persentase dari hasil observasi dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase skor aktivitas yang diperoleh

F = skor aktivitas yang diperoleh berdasarkan deskriptor

N = skor maksimal

Apabila data kualitatif yang diperoleh adalah sama atau di atas 70%, maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran motorik dengan modifikasi pendekatan permainan dapat mengembangkan atau memperbaiki aspek motorik kasar pada peserta didik. Sedangkan indikator keberhasilan data kuantitatif untuk mengukur kinerja anak saat melakukan model permainan (aktivitas siswa) adalah sama atau lebih dari nilai 70 untuk masing-masing aspek yang dinilai dalam tiap permainan.

HASIL PENELITIAN

Tahapan awal dalam penelitian ini adalah melakukan pengumpulan informasi dilanjutkan dengan penyusunan dan pembuatan desain terlebih dahulu untuk menyusun sebuah Modul pembelajaran. Di bawah ini merupakan cuplikan dari Modul aktivitas gerak melalui modifikasi permainan dalam meningkatkan keterampilan motorik anak dapat dilihat pada gambar berikut.

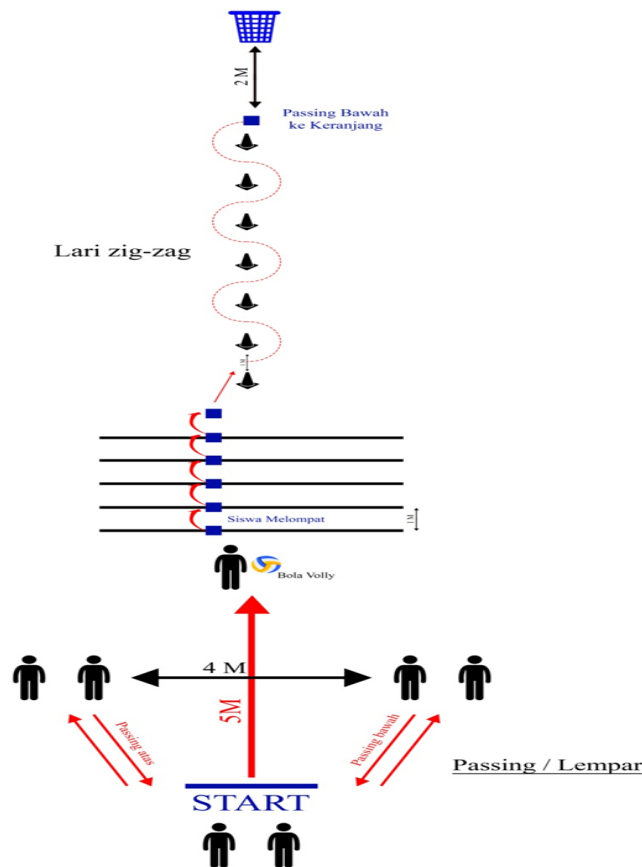
Pelaksanaan Permainan Bola Voli

Tujuan pembelajaran (1) mengembangkan kesadaran tubuh, kesadaran ruang dan arah (ranah motor), (2) mengembangkan kemampuan motorik kasar kecepatan, kelincahan melempar, dan menangkap dan (3) melatih kerjasama dan

bersosial dalam modifikasi permainan bola voli (indikator ranah motorik). Peralatan: modifikasi permainan bola voli (keranjang sampah, kon, tali plastik, pluit, dan bola voli).

Peraturan permainan modifikasi permainan bola voli adalah guru membuat bentuk permainan, selanjutnya guru mengukur luas panjang dan lebar modifikasi permainan bola voli +/- 25m x 5m, menjadi beberapa bagian sesuai kebutuhan, bentuk aktivitas dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Permainan ini nanti dibagi dua kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 sampai 8 orang, setiap kelompok nanti bagi yang mampu melewati pos sampai pos terakhir mampu memasukan bola kekeranjang akan mendapatkan poin 1, apabila disetiap kelompok mampu memasukan bola kekeranjang paling banyak, maka kelompok itu yang di anggap menang. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

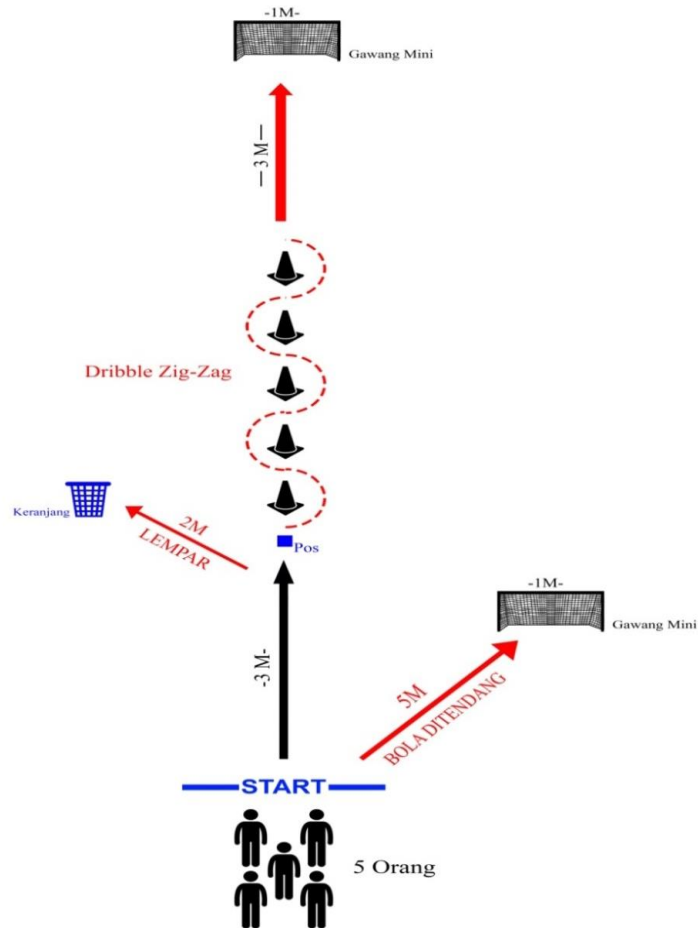


Gambar 1. Hasil Modifikasi Permainan Bola Voli

Pelaksanaan Permainan Sepak Bola

Tujuan pembelajaran (1) mengembangkan kesadaran tubuh, kesadaran ruang dan arah, (2) memahami berbagai variasi gerakan lari, (3) kelincihan dan melempar (4) mengembangkan kemampuan kasar kecepatan, kelincihan, melempar (koordinasi mata-tangan). Peralatan yang dibutuhkan: keranjang, bola, kon, pipa air ukuran 1/2 inchi untuk membuat gawang mini. Peraturan dalam

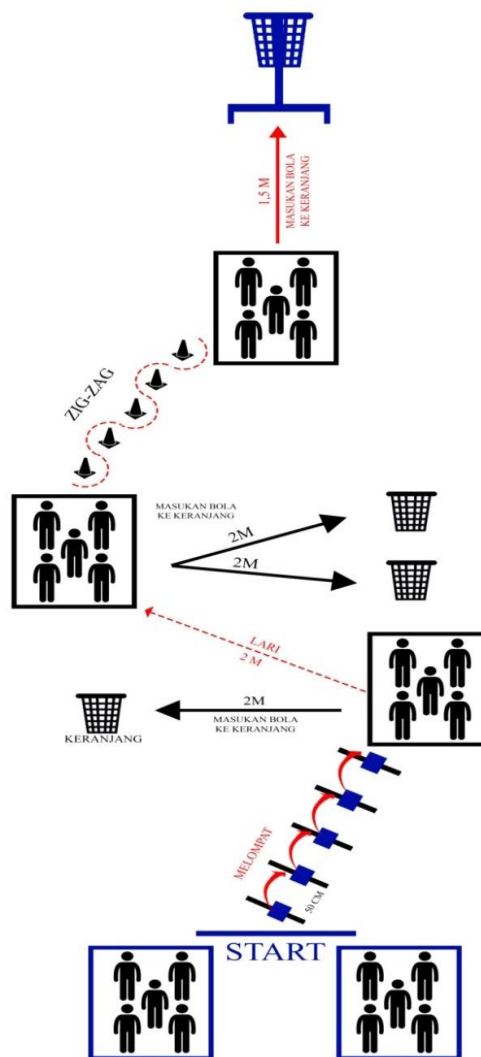
permainan ini setiap pemain hanya bisa melakukan satu kali menendang dan melempar di setiap pos, kalau tidak bisa memasukan bola di setiap pos maka lanjut ke pos selanjutnya, apabila mampu memasukan bola maka akan mendapatkan poin satu, dalam satu tim memiliki anggota 5 sampai 8 orang siswa, untuk biar jelas bisa dilihat gambar dibawah ini.



Gambar 2. Hasil Modifikasi Permainan Sepak Bola

Pelaksanaan Permainan Bola Basket

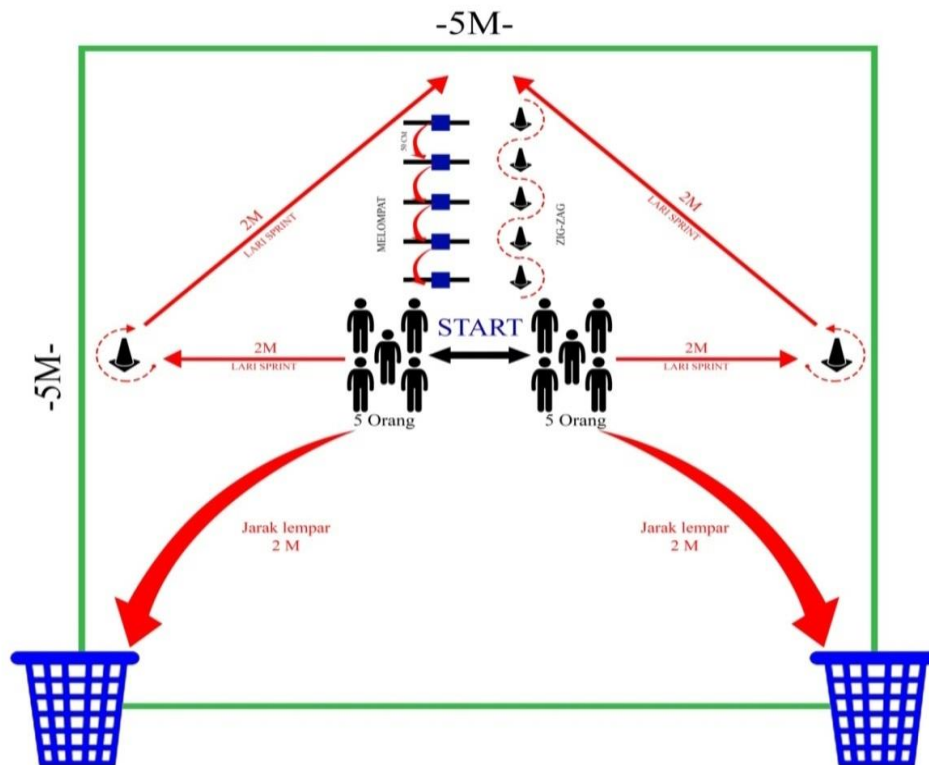
Tujuan dari pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik siswa, mengembangkan kesadaran tubuh, ruang dan arah, memahami berbagai variasi gerakan, meningkatkan kemampuan lompatan (daya ledak otot tungkai), melempar (koordinasi mata-tangan), kemampuan kelincihan maupun kecepatan peserta didik. Peralatan yang dibutuhkan pada permainan ini: tali plastik, keranjang, meteran, kon, kayu dan paku. Peraturan dalam permainan ini hampir sama dengan permainannya sebelumnya, siapa yang mampu memasukan bola di keranjang, maka mendapatkan poin 1, setiap kelompok memiliki 5 sampai 8 siswa, untuk biar jelas bisa dilihat gambar dibawah ini.



Gambar 3. Hasil Modifikasi Permainan Bola Basket

Pelaksanaan Permainan Bola Tangan

Tujuan dari pembelajaran ini supaya mampu melakukan bentuk gerakan-gerakan yang bervariasi, meningkatkan kemampuan kerjasama kelompok, meningkatkan kemampuan biomotorik seperti, kemampuan kecepatan, daya ledak otot tungkai, kemampuan koordinasi mata-tangan, dan lain-lain. Peralatan yang dibutuhkan seperti, kon, tali plastik, meteran, keranjang. Peraturan dalam permainan pada saat memulai dari pos ke-1 nanti pada saat terakhir akan kembali pada pos ke-1 lagi harus mampu memasukan bola apabila bisa akan mendapatkan poin, setiap kelompok memiliki 5 sampai 8 orang siswa, supaya lebih jelas bisa dilihat gambar dibawah ini.



Gambar 4. Hasil Modifikasi Permainan Bola Tangan

Draft 1 modul yang dihasilkan pada tahap awal diberikan pada pakar ahli (*expert review*) untuk divalidasi oleh validator bahasa, validator materi dan validator media dan juga diberikan kepada guru. Hasil validasi ahli dianalisis untuk mengetahui kelayakan modul ditinjau dari aspek kevalidan. Hal ini dilakukan sebagai pengambilan keputusan apakah modul yang dikembangkan layak untuk dilakukan ujicoba skala kecil dan skala besar.

Berdasarkan hasil analisis data Modul oleh para ahli mendapatkan skor rata-rata sebesar 80,1% yang dikategorikan valid dan layak untuk diujicobakan dengan beberapa saran sebagai dasar untuk melakukan revisi. Sedangkan hasil analisis data ujicoba skala kecil mendapatkan skor rata-rata sebesar 75,3% yang dikategorikan praktis dan layak untuk diujicobakan di lapangan. Terakhir, hasil analisis data ujicoba skala besar mendapatkan skor rata-rata sebesar 78,5%, sehingga menghasilkan produk final berupa Modul Aktivitas Gerak melalui Modifikasi Permainan dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak SD yang telah valid dan layak digunakan untuk guru dalam meningkatkan keterampilan motorik anak SD.

Modul yang dikembangkan memiliki indikator keberhasilan data kuantitatif untuk mengukur kinerja anak saat melakukan model permainan (aktivitas siswa) adalah sama atau lebih dari nilai 70% untuk masing-masing aspek yang dinilai dalam tiap permainan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *research and development* (R&D) menggunakan pendekatan model Dick and Carey. Secara umum urutan komponen perancangan dan pengembangan model Dick and Carey terdiri atas 10 langkah pengembangan (Trianto, 2010). Langkah-langkah model Dick and Carey diadaptasi menjadi 7 prosedur penelitian pengembangan, yaitu:

1. Pengumpulan informasi. Tahap ini melakukan observasi dan wawancara pada guru PJOK dan wali kelas di SD Negeri 32 Lebong dan SD Negeri 51 Lebong terhadap pembelajaran PJOK berkaitan dengan permainan. Adapun yang dilakukan yaitu: 1) Analisis kurikulum yang digunakan, 2) Analisis masalah yang dihadapi, 3) Analisis proses pembelajaran dan fasilitas yang digunakan, 4) Situasi pembelajaran dan aktivitas siswa dalam pembelajaran, 5) Mencatat bahan yang disediakan guru, 6) Mencatat media yang digunakan siswa dalam pembelajaran.
2. Analisis informasi. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, kemudian dianalisis dan dirumuskan tujuan bahwa peneliti akan mengembangkan sebuah modul.
3. Mengembangkan produk awal. Yang dilakukan adalah membuat draft modul, disajikan sesuai sistematika pembuatan bahan ajar dan memberikan uraian materi berkaitan dengan keterampilan motorik anak SD. Modul diberikan bentuk modifikasi permainan untuk meningkatkan keterampilan motorik anak.
4. Validasi ahli. Desain Draft 1 diberikan pada pakar ahli dan guru dengan kemampuan yang bervariasi untuk menelaah Modul dari segi konten (isi), konstruk (media) dan bahasa. Komentar dan saran yang diberikan menjadi dasar untuk melakukan revisi sehingga menghasilkan Draft 2.
5. Ujicoba skala kecil. Draft 2 Modul diujicobakan secara terbatas, yaitu pada 12 siswa kelas III di SD Negeri 51 Lebong. Tahap ini dilakukan untuk melihat gambaran aspek dari segi penggunaan dan bahan pertimbangan peneliti untuk diujicobakan pada situasi kelas nyata. Hasil revisi pada tahap ini menghasilkan Draft 3.
6. Ujicoba skala besar. Ujicoba skala besar dilakukan pada 40 siswa kelas III dan IV di SD Negeri 32 Lebong untuk mengetahui kelayakan Modul setelah dipelajari guru dan diterapkan kepada siswa, apakah Modul yang dikembangkan mampu meningkatkan keterampilan motorik anak.
7. Pembuatan produk final. Data yang dihasilkan saat ujicoba produk skala besar, peneliti menyusun produk final berupa Modul Aktivitas Gerak melalui Modifikasi Permainan dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak SD yang telah valid dan layak digunakan untuk guru dalam meningkatkan keterampilan motorik anak.

Validasi Ahli

Ujicoba di lapangan terhadap model permainan dapat dilaksanakan setelah mendapat validasi dari para pakar dan guru. Oleh karena itu, diajukan revisi draft awal model permainan untuk mendapatkan validasi. Berikut ini tabel rekapitulasi hasil validasi oleh pakar ahli dan guru.

Tabel 1
Rekapitulasi Penilaian Oleh Para Ahli dan Guru

Validator	Skor
Ahli Bahasa	76,8%
Ahli Media	81,5%
Ahli Materi	82,1%
Guru PJOK 1	80,3%
Guru PJOK 2	79,8%
Rata-rata	80,1%

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel di atas terlihat bahwa total nilai telah memenuhi persyaratan kelayakan untuk diujicobakan pada skala kecil setelah direvisi sesuai komentar dan saran dari pakar ahli. Dari validasi pakar ahli menghasilkan draft 2 modul yang siap diujicobakan pada skala kecil.

Ujicoba Skala kecil

Draft 2 modul diujicobakan pada situasi nyata di kelas yaitu ujicoba skala kecil (*small group*) untuk melihat aspek kepraktisan dari penggunaan modul dan sebagai pertimbangan mengambil keputusan untuk diujicobakan pada skala besar. Modul diujicobakan pada skala kecil yang terdiri dari 12 siswa dari SD Negeri 51 Lebong yang memiliki kemampuan sedang, rendah dan tinggi untuk mengetahui kepraktisan modul. Hasil dari ujicoba skala kecil mendapatkan skor rata-rata 75,3%, sehingga modul bisa diujicobakan pada skala besar di SD Negeri 32 Lebong. Modul direvisi kembali dan dievaluasi. Hasil revisi pada tahap ini menghasilkan draft 3 modul.

Ujicoba Skala besar

Draft 3 modul diujicobakan pada skala besar (*field test*) dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan modul ditinjau dari aspek kepraktisan. Modul diujicobakan pada skala besar di SD Negeri 32 Lebong dengan melibatkan 40 orang siswa. Terakhir, siswa dibagikan angket kepraktisan untuk mendapatkan data dari modul yang telah diujicobakan guna memperoleh data kepraktisan dari siswa. Berdasarkan hasil analisis data penilaian kepraktisan modul dengan menggunakan angket kepraktisan menunjukkan skor rata-rata sebesar 78,5% dengan kategori praktis. Dengan demikian, bahwa modul yang dikembangkan dapat digunakan dan dikembangkan mampu meningkatkan kemampuan motorik anak dalam kegiatan pembelajaran.

PEMBAHASAN

Pembelajaran keterampilan motorik di sekolah dasar saat ini sudah menjadi perhatian banyak kalangan, yang menjadi kendala dalam pembelajaran motorik di sekolah dasar adalah masih minimnya pengetahuan guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dalam menerapkan model yang tepat dalam proses belajar mengajar pembelajaran motorik. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan yang diakibatkan oleh keterbatasan referensi atau sumber bacaan tentang bagaimana guru-guru penjasorkes mengajarkan model pembelajaran motorik yang tepat guna mendukung tercapainya hasil pembelajaran. (Rusman 2011) menyatakan bahwa penentuan model pembelajaran yang akan digunakan

dalam kegiatan pembelajaran harus mempertimbangkan: (a) tujuan yang hendak dicapai, (b) bahan atau materi pembelajaran, (c) peserta didik, dan (d) pertimbangan lainnya yang bersifat nonteknis. Kemampuan motorik dasar peserta didik juga berpengaruh terhadap proses belajar. Dengan kemampuan motorik dasar tinggi lebih mudah menerima suatu proses pembelajaran

dibandingkan dengan peserta didik dengan kemampuan motorik dasar yang rendah. Menurut Decaprio (Abdillah, 2019) 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. Selain itu, menurut (Riyanto 2016) , salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani yang membuat anak aktif bergerak adalah permainan. Bermain bagi setiap individu merupakan suatu kebutuhan, bermain dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan dorongan dalam dirinya.

Berdasarkan hasil penelitian bersumber dari hasil validasi ahli dan ujicoba di lapangan dalam skala kecil dan besar terhadap empat model permainan menunjukkan nilai berturut-turut 80,1%, 75,3% dan 78,5%. Hasil tersebut menyatakan bahwa empat model modifikasi permainan yang dikembangkan baik untuk digunakan dalam pembelajaran PJOK dalam meningkatkan keterampilan motorik. Model-model modifikasi permainan yang dikembangkan bertujuan untuk membentuk karakter kerjasama, tanggung jawab dan kerja keras untuk siswa SD, yang terdiri dari empat modifikasi permainan, yaitu: (1) modifikasi permainan menggunakan bola voli, (2) modifikasi permainan menggunakan bola kaki, (3) modifikasi permainan menggunakan bola basket, dan (4) modifikasi permainan menggunakan bola tangan. Hasil penelitian ini memperkuat penelitian (Hasbi 2014) yang menyatakan bahwa pembelajaran motorik menggunakan modifikasi permainan untuk sekolah dasar kelas atas sebagai produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini merupakan sebuah alternatif model pembelajaran motorik yang dapat digunakan oleh guru pendidikan jasmani di SD untuk memberikan solusi yang lebih baik bagi terlaksananya pembelajaran motorik di sekolah melalui berbagai aktivitas permainan yang menyenangkan guna memperkaya pengalaman dan meningkatkan kemampuan gerak anak.

SIMPULAN

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa: (1) modul aktivitas gerak melalui modifikasi permainan dalam meningkatkan keterampilan motorik anak SD ini dinilai baik dan valid, (2) respon peserta didik yang menjadi sampel dalam penelitian ini, memberikan respon yang positif terhadap hasil modifikasi permainan tradisional yang terdapat pada modul. Oleh karena itu, modul aktivitas gerak melalui modifikasi permainan dalam meningkatkan keterampilan motorik anak SD ini mampu meningkatkan kemampuan motorik anak dan layak untuk diterapkan pada pembelajaran PJOK. Modul terdapat empat bentuk modifikasi permainan, yaitu: (1) modifikasi permainan menggunakan bola

voli, (2) modifikasi permainan menggunakan bola kaki, (3) modifikasi permainan menggunakan bola basket, (4) modifikasi permainan menggunakan bola tangan, yang disusun dalam bentuk Modul sebagai buku panduan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Berbasis Permainan. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 8(2), 138-147
- Hasbi. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Motorik. *Jurnal Keolahragaan*. 2(1), 46–58.
- Haviz. (2016). Research and Development; Penelitian di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif dan Bermakna. *Ta'dib*, 16(1).
- Mutohir. (2004). *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak*. Jakarta: Proyek Pengembangan dan Keserasian Kebijakan Olahraga, Direktorat Jenderal Olahraga, Depdiknas
- Norsanty. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Materi Lingkaran Berbasis Pembelajaran Guided Discovery Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1):12–23.
- Paramita. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sirkuit untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Golden Age*, 3(1):1–16.
- Rahyubi. (2012). *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media
- Riyanto. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Keterampilan Motorik Berbasis Permainan untuk Anak Sekolah Dasar Usia 9-10 Tahun. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 6(1):15–20.
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 3(1):59–72.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers/PT. Raja Grafindo Persada
- Setiyadi. (2018). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Biologi. *Nuansa* 6(2):33.
- Sudijono. (2005). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Kuala Lumpur: Kementerian Malaysia