

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MOTORIK SD SE-KECEMATAN
TOPOS BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL RAKYAT KABUPATEN
LEBONG PROVINSI BENGKULU**

Erick Salman¹, Helvi Darsi²
Universitas PGRI Silampari^{1,2}
Ericksalman.s.si@gmail.com¹

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan pembelajaran motorik SD se- kecamatan Topos berbasis permainan tradisional rakyat kabupaten Lebong Provinsi Bengkulu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *research and development* (R&D) menggunakan pendekatan model Dick and Carey. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan angket dan melakukan observasi dan wawancara pada guru PJOK dan wali kelas di SD Negeri 28 Lebong dan SD Negeri 39 Lebong terhadap pembelajaran PJOK berkaitan dengan permainan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: kualitas buku dilihat dari aspek kevalidan termasuk dalam kategori valid, hasil penilaian ahli bahasa dengan skor 0,88, hasil penilaian ahli materi dengan skor 0,8, sedangkan hasil penilaian ahli media dengan skor 0,807; kualitas buku dilihat dari aspek kepraktisan dikategorikan sangat praktis, hasil penilaian kepraktisan response guru dengan skor 4, hasil uji kepraktisan *one to one* dengan skor 3,9, sedangkan hasil uji *small group* dengan skor 4,0. Dari penelitian yang kami lakukan ini akan menghasilkan karya ilmiah seperti bahan ajar berupa buku dan jurnal nasional terakreditasi sinta 3. Simpulan, bahwa buku permainan tradisional dikembangkan menggunakan model 4- D meliputi 4 tahapan yaitu; *Define* (perencanaan); *Design* (perancangan); *Develop* (*pengembangan*), dan *Desseminate* (penyebaran).

Kata Kunci: Pengembangan, Motorik, Permainan Tradisional.

ABSTRACT

*This research aims to understand the development of elementary school motoric learning in the Topos sub-district based on traditional folk games in Lebong district, Bengkulu Province. The method used in this research is the research and development (R&D) method using the Dick and Carey model approach. The data collection techniques used in this research were interviews, observations, and questionnaires and conducting observations and interviews with PJOK teachers and homeroom teachers at SD Negeri 28 Lebong and SD Negeri 39 Lebong regarding PJOK learning related to games. The results of this research show that: the quality of the book seen from the validity aspect is included in the valid category, the results of the language expert's assessment with a score of 0.88, the results of the material expert's assessment with a score of 0.8, while the results of the media expert's assessment with a score of 0.807; The quality of the book seen from the practical aspect is categorized as very practical, the results of the teacher response practicality assessment were with a score of 4, the results of the one to one practicality test were with a score of 3.9, while the results of the small group test were with a score of 4.0. From the research we have conducted, we will produce scientific works such as teaching materials in the form of books and national journals accredited by Sinta 3. The conclusion is that traditional game books were developed using the 4-D model, including 4 stages, namely; *Define* (planning); *Design* (design); *Develop* (development), and*

Disseminate (deployment).

Keywords: Development, Motor, Traditional Games.

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, guna perkembangan Motorik. Menurut Maulana, (2018), Perkembangan motorik merupakan proses atau tahapan tumbuh kembang kemampuan gerak anak.

Bermain memiliki fungsi yang sangat luas, seperti ditingkat SD, dengan bermain dapat mengembangkan fisik, motorik, sosial, emosi, kognitif, daya cipta, bahasa, perilaku, ketajaman penginderaan, 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, artinya bermain sebagai proses 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: tujuan yang hendak dicapai; bahan atau materi pembelajaran; peserta didik, dan mempertimbangkan lainnya yang bersifat nonteknis Hidayatu, (2017). Menurut Paramita, et al, (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.

Permasalahan saat ini, terutama di SD Se-Kecamatan Topos Kabupaten Lebong Provinsi Bengkulu, kegiatan bermain masih dianggap kurang penting, sehingga belum ada program yang terencana dan terstruktur. Pembelajaran terpadu (tematik) yang menggabungkan beberapa bidang studi dikelas rendah belum memasukkan unsur permainan, paling kegiatan bermain masuk dalam pembelajaran Penjas. Pembelajaran Penjas 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. Pembelajaran motorik di SD saat ini menjadi perhatian banyak kalangan, hal ini disebabkan pada masa usia SD 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 (Sukadiyanto, 2014).

Pembelajaran Penjas sebagai bidang studi berorientasi pada kebutuhan gerak siswa juga dapat diintegrasikan dengan bidang studi lain seperti matematika, IPA, bahasa, IPS dan agama. Kenyataannya kondisi pembelajaran Penjas disekolah sampai saat ini belum efektif meskipun telah dilakukan berbagai upaya pembenahan pada kurikulum dan melalui jalur pendidikan dan pelatihan guru (Azizah, 2016). Bahkan, Guru PJOK yang berlatar belakang sarjana olahraga di SD Negeri Se-Kecamatan Topos

Kabupaten Lebong Provinsi Bengkulu tidak terlalu banyak, hanya yang melengkapi guru umum yang mengajar mata pelajaran Penjas. Semua permasalahan tersebut terlihat sangat kurang SDM-nya, sehingga perlu bahan ajar yang dapat membantu guru untuk menambah wawasannya dalam pembelajaran Penjas kepada Anak Usia SD.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *research and development* (R&D) menggunakan pendekatan model Dick and Carey. Langkah-langkah Model Dick and Carey diadaptasi menjadi 7 prosedur penelitian pengembangan, yaitu:

Pengumpulan informasi

Tahap ini melakukan observasi dan wawancara pada guru PJOK dan wali kelas di SD Negeri 28 Lebong dan SD Negeri 39 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.

Analisis informasi

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, kemudian dianalisis dan dirumuskan tujuan bahwa peneliti akan mengembangkan sebuah buku.

Mengembangkan produk awal

Yang dilakukan adalah membuat draft buku, disajikan sesuai sistematika pembuatan bahan ajar dan memberikan uraian materi berkaitan dengan keterampilan motorik anak SD. Buku diberikan bentuk permainan tradisional rakyat daerah Kabupaten Lebong Provinsi Bengkulu, untuk meningkatkan keterampilan motorik anak.

Validasi ahli

Desain Draft 1 diberikan pada pakar ahli dan guru dengan kemampuan yang bervariasi untuk menelaah Buku dari segi konten (isi), konstruk (media) dan bahasa, komentar dan saran yang diberikan menjadi dasar untuk melakukan revisi sehingga menghasilkan Draft 2.

Ujicoba skala kecil

Dilakukan ujicobakan secara terbatas mewakili siswa dari SD Negeri 28 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.

Ujicoba skala besar

Ujicoba skala besar mewakili siswa dari SD Negeri 39 Lebong, untuk mengetahui kelayakan Modul setelah dipelajari guru dan diterapkan kepada siswa, apakah Buku yang dikembangkan mampu meningkatkan keterampilan motorik anak.

Pembuatan produk final

Data yang dihasilkan saat ujicoba produk skala besar, peneliti menyusun produk

final berupa Buku Peningkatan Pembelajaran Motorik Anak SD melalui Pengembangan Pembelajaran Permainan Tradisional Rakyat mengangkat kearifan lokal yang telah valid dan layak digunakan untuk guru dalam meningkatkan keterampilan motorik anak pada pembelajaran PJOK.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan angket.

Teknik Analisis Data

Analisis Data Angket Ahli

Angket ahli digunakan untuk mengetahui sejauh mana kevalidan buku yang dikembangkan. Angket ahli diberikan kepada ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Kemudian dianalisis yang terdiri dari tabulasi data, menghitung skor rata-rata, dan mengubah skor rata-rata seluruh aspek menjadi nilai kualitatif.

Analisis Data Angket Siswa

Pemberian angket siswa dilakukan untuk mengetahui kepraktisan buku yang dikembangkan, apakah mampu meningkatkan kemampuan motorik siswa tersebut. Jawaban setiap item instrumen menggunakan skala Guttman yang jawabannya dikategorikan Ya dan Tidak.

Uji Respon Guru

Pemberian angket uji respon guru dilakukan untuk mengetahui kepraktisan buku yang dikembangkan, apakah mampu meningkatkan kemampuan motorik siswa tersebut. Untuk menghitung skor kevalidan validasi dapat dinilai dengan menggunakan rumus.

HASIL PEMBAHASAN

Hasil Analisis Data

Hasil Angket Validator Buku PJOK

Hasil Validasi Ahli Bahasa

Hasil dari validasi ahli bahasa yang dilaksanakan pada hari Rabu 07 Agustus 2024 oleh Bapak Dr. Agung Nugroho, M.Pd terhadap produk.

Tabel 1
Skala Penilaian Angket Kevalidan

Nilai	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Menghitung skor yang dinilai dengan rumus dibawah ini:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan:

- S = r-lo
- Lo = angka penilaian validitas yang terendah (misalnya 1)
- C = angka penilaian validitas tertinggi (misalnya 5)
- R = angka yang diberikan oleh penilai

Mengubah skor dengan kriteria tingkat kevalidan.

Diketahui:

- Jumlah skor seluruh aspek $\sum s = 32$
- Angka yang diberikan validator Nilai (R) = 9
- Nilai terendah Lo = 1
- Nilai tertinggi C = 5

Tabel 2
Kriteria Tingkat Kevalidan

Rentang skor (V)	Tingkat Kevalidan
$V \geq 0,8$	Validitas tinggi
$0,4 < V < 0,8$	Validitas sedang
$V \leq 0,4$	Validitas lemah

$$\text{Skor dari ahli bahasa } V = \frac{\sum s}{n(c-1)} = \frac{32}{9(5-1)} = \frac{32}{9(4)} = \frac{32}{36} = 0,88$$

Jadi, berdasarkan hasil dari perhitungan lembar validasi ahli bahasa, diketahui bahwa skor penilaian dari ahli bahasa sebesar 0,88 Dengan demikian hasil penilaian ahli bahasa termasuk ke dalam **validitas tinggi**.

Tabel 3
Hasil Validasi Ahli Bahasa

Penilaian Bahasa	Nilai (R)	s= R - Lo
1	4	4-1=3
2	4	4-1=3
3	4	4-1=3
4	5	5-1=4
5	5	5-1=4
6	5	5-1=4
7	5	5-1=4
8	4	4-1=3
9	5	5-1=4
$\sum s$		32
V		0,88
Kriteria		Validitas tinggi

Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil dari validasi ahli materi yang dilaksanakan pada hari Kamis 08 Agustus 2024 oleh Bapak Doni Atmanegara, S.Pd., M.Or terhadap produk.

Tabel 4
Skala Penilaian Angket Kevalidan

Nilai	Kriteria
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang baik
1	Sangat kurang baik

Menghitung skor yang dinilai dengan rumus dibawah ini:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan:

S = r-lo

Lo = angka penilaian validitas terendah (misalnya 1)

C = angka penilaian validitas tertinggi misalnya (misalnya 5)

R = angka yang diberikan penilai

Mengubah skor dengan kriteria tingkat kevalidan.

Diketahui :

Jumlah skor seluruh aspek $\sum s = 50$

Angka yang diberikan validator Nilai (R) = 15

Nilai terendah Lo =1

Nilai tertinggi C = 5

Tabel 5
Kriteria Tingkat Kevalidan

Rentang skor (V)	Tingkat Kevalidan
$V \geq 0,8$	Validitas tinggi
$0,4 < V < 0,8$	Validitas sedang
$V \leq 0,4$	Validitas lemah

Skor dari ahli materi $V = \frac{\sum s}{n(c-1)} = \frac{50}{15(5-1)} = \frac{50}{15(4)} = \frac{50}{60} = 0,8$

Jadi, berdasarkan hasil dari perhitungan lembar validasi ahli materi, diketahui bahwa skor penilaian dari ahli materi sebesar 0,8 Dengan demikian hasil penilaian ahli materi termasuk ke dalam kategori **Validitas tinggi**.

Tabel 6
Hasil Validasi Ahli Materi

Penilaian Kelayakan Isi	Nilai (R)	s= R – Lo
1	4	4-1=3
2	5	5-1=4
3	4	4-1=3
4	5	5-1=4
5	4	4-1=3
6	4	4-1=3

7	4	4-1=3
8	4	4-1=3
Penilaian kelayakan Penyajian	Nilai (R)	s= R - Lo
1	5	5-1=4
2	4	4-1=3
3	4	4-1=3
4	4	4-1=3
5	4	4-1=3
6	5	5-1=4
7	5	5-1=4
	$\sum s$	50
	V	0,8
	Kriteria	Validitas tinggi

Hasil Validasi Ahli Media

Hasil dari validasi ahli media yang dilaksanakan pada hari Jum'at 09 Agustus 2024 oleh Bapak Nugroho Ponco Riyanto, M.Kom terhadap produk.

Tabel 7
Skala Penilaian Angket Kevalidan

Nilai	Kriteria
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang baik
1	Sangat tidak baik

Mengukur skor yang dinilai dengan rumus dibawah ini:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan:

S = r-lo

Lo = angka penilaian validitas terendah (misalnya 1)

C = angka penilaian validitas tertinggi (misalnya 5)

Mengubah skor dengan kriteria tingkat kevalidan.

Diketahui :

Jumlah skor seluruh aspek $\sum s = 84$

Angka yang diberikan validator Nilai (R) = 26

Nilai terendah Lo = 1

Nilai tertinggi C = 5

Tabel 8
Kriteria Tingkat Kevalidan

Rentang skor (V)	Tingkat Kevalidan
$V \geq 0,8$	Validitas tinggi
$0,4 < V < 0,8$	Validitas sedang
$V \leq 0,4$	Validitas lemah

$$\text{Skor dari ahli media } V = \frac{\sum s}{n(c-1)} = \frac{84}{26(5-1)} = \frac{84}{26(4)} = \frac{84}{104} = 0,807$$

Jadi, berdasarkan hasil dari perhitungan lembar validasi ahli media, diketahui bahwa skor penilaian dari ahli media sebesar 0,807. Dengan demikian hasil penilaian ahli media termasuk ke dalam kategori **validitas tinggi**.

Tabel 9
Hasil Validasi Ahli Media

Penilaian Ukuran Modul	Nilai (R)	s= R – Lo
1	5	5-1=4
2	4	4-1=3
Desain sampul modul		
3	5	5-1=4
4	5	5-1=4
5	4	4-1=3
	a	4-1=3
	b	4-1=3
6	3	3-1=2
7	3	3-1=2
	a	3-1=2
	b	4-1=3
Desain isi modul		
8	4	4-1=3
	a	4-1=3
	b	4-1=3
9	4	4-1=3
	a	4-1=3
	b	4-1=3
10	4	4-1=3
	a	4-1=3
	b	4-1=3
11	4	4-1=3
	a	4-1=3
	b	4-1=3
12	3	3-1=2
	a	3-1=2
	b	4-1=3
	c	5-1=4
	d	5-1=4
13	5	5-1=4
	a	5-1=4
	b	5-1=4
	a	4-1=3
14	5	5-1=4
	b	5-1=4
	c	5-1=4
	$\sum s$	84
	V	0,807
	Kriteria	Validitas tinggi

Hasil Uji Kepraktisan

Setelah produk dievaluasi oleh para ahli (ahli bahasa, ahli materi, ahli media). Maka produk juga sudah diperbaiki sesuai dengan saran dari validator, selanjutnya produk akan dibicarakan dengan melakukan uji responden guru dan uji responden siswa perorangan (one to one) terdiri dari 3 siswa dan uji kelompok kecil (small grup) terdiri dari 6 siswa. Adapun hasil uji tersebut sebagai berikut:

Uji Respons Guru

Hasil dari uji responden guru dilaksanakan pada hari Sabtu 24 Agustus 2024 oleh Bapak Bobi Saputra S.Pd terhadap produk.

Tabel 10
Skala Penilaian Angket Kepraktisan

Nilai	Kriteria
5	Sangat setuju
4	Setuju
3	Cukup setuju
2	Tidak setuju
1	Sangat tidak setuju

Menghitung skor rata-rata dari seluruh aspek yang dinilai dengan rumus di bawah ini:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan

\bar{x} = Skor rata-rata seluruh aspek

x_i = Skor butir pertanyaan ke- i ($i=1,2,3,\dots$)

n = banyak butir pertanyaan

Mengubah skor rata-rata seluruh aspek menjadi nilai kualitatif dengan kriteria penilaian.

Diketahui :

Jumlah Responden = 1

Jumlah butir pernyataan = 15

Jumlah skor seluruh aspek ($\sum_{i=1}^n x_i$) = 61

Banyak butir pernyataan $n=15$

Tabel 11

Nilai	Katagori
$3,5 \leq \bar{x} \leq 4,0$	Sangat praktis
$3,0 \leq \bar{x} < 3,49$	Praktis
$2,5 \leq \bar{x} < 3,0$	Cukup praktis
$1,5 \leq \bar{x} < 2,5$	Kurang praktis
$\bar{x} < 1,5$	Tidak praktis

Skor rata-rata angket ke partisan uji respons guru adalah $\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n} = \frac{61}{15} = 4$

Jadi, penilaian ke partisan modul berdasarkan perhitungan angket uji respons guru termasuk ke dalam kategori **sangat praktis** dengan skor rata-rata 4,00

Tabel 12
Hasil Uji Respons Guru

No	Banyak pernyataan	Skor
1.	Tampilan halaman <i>cover</i> modul menarik	5
2.	Setiap judul produk ditampilkan dengan jelas sehingga dapat menggambarkan isi produk	4
3.	Penempatan tata letak (judul, sub judul, teks, gambar, nomor halaman) produk konsisten sesuai dengan pola tertentu	3
4.	Pemilihan jenis huruf, ukuran serta spasi yang digunakan sesuai sehingga mempermudah siswa dalam membaca produk	3
5.	Keberadaan gambar dalam produk dapat menyampaikan isi Materi	5
6.	Perpaduan antara gambar dan tulisan dalam produk menarik Perhatian	5
7.	Produk menggunakan kalimat yang sederhana dan mudah Dipahami	4
8.	Produk menggunakan kalimat yang jelas	4
9.	Produk menggunakan kalimat yang tidak menimbulkan makna ganda	4
10.	Petunjuk kegiatan-kegiatan dalam produk jelas sehingga mempermudah siswa melakukan semua kegiatan yang ada dalam produk	5
11.	Materi yang disajikan dalam produk membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah diisyaratkan dalam indikator pencapaian kompetensi dasar	4
12.	Indikator pembelajaran pada produk sesuai dengan SK dan KD	4
13.	Materi yang disajikan dalam modul sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	4
14.	Produk fasilitas siswa untuk membangun pemahaman berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya	4
15.	Produk fasilitas siswa untuk menggali informasi yang dibuat untuk menyelesaikan masalah	3
	Jumlah skor yang diperoleh	60
	Banyak butir pernyataan	15
	Skor rata rata	4
	Kategori	Sangat Praktis

Uji Perorangan (One To One)

Hasil uji perorangan (one to one) yang dilaksanakan hari Senin 02 September 2024 oleh siswa terhadap produk.

Tabel 13
Skala Penilaian Angket Kepraktisan

Nilai	Kriteria
5	Sangat setuju
4	Setuju
3	Cukup setuju
2	Tidak setuju
1	Sangat tidak setuju

Menghitung skor rata-rata dari seluruh aspek yang dinilai dengan rumus di bawah ini:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan

\bar{x} = Skor rata-rata seluruh aspek

x_i = Skor butir pertanyaan ke- i ($i=1,2,3,\dots$)

n = banyak butir pertanyaan

Mengubah skor rata-rata seluruh aspek menjadi nilai kualitatif dengan kriteria penilaian.

Diketahui :

Jumlah Responden = 3

Jumlah butir pernyataan = 15

Jumlah skor seluruh aspek ($\sum_{i=1}^n x_i$) = 175

Banyak butir pernyataan $n=45$

Tabel 14
Pedoman Pengubahan Rerata Skor menjadi Data Kualitatif

Nilai	Kategori
$3,5 \leq \bar{x} \leq 4,0$	Sangat praktis
$3,0 \leq \bar{x} < 3,49$	Praktis
$2,5 \leq \bar{x} < 3,0$	Cukup praktis
$1,5 \leq \bar{x} < 2,5$	Kurang praktis
$\bar{x} < 1,5$	Tidak praktis

Skor rata-rata penilaian angket kepraktisan uji perorangan (*one to one*) adalah:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n} = \frac{176}{45} = 3,9$$

Jadi, penilaian modul berdasarkan perhitungan uji perorangan (*one to one*) termasuk ke dalam kategori **Sangat praktis** dengan skor rata-rata 3,9

Tabel 15
Hasil Uji Perorangan (*one to one*)

Pernyataan	Responden			Jumlah
	S-1	S-2	S-3	
1	4	5	4	13
2	3	4	3	10
3	4	4	3	11
4	3	5	3	11
5	4	4	5	13
6	5	3	5	13
7	3	4	4	11
8	4	4	4	12
9	3	4	4	11
10	4	3	4	11
11	3	4	4	11
12	5	5	5	14

13	4	4	4	12
14	4	3	4	11
15	4	4	4	12
Jumlah skor yang diperoleh				176
Banyaknya butir pernyataan x jumlah siswa				45
Skor rata-rata				3,9
Kategori				Sangat Praktis

Uji Kelompok Kecil (Small Grup)

Hasil uji kelompok kecil (Small Grup) yang dilakukan hari Selasa 03 September 2024 oleh siswa terhadap produk.

Tabel 16
Skala Penilaian Angket Kepraktisan

Nilai	Kriteria
5	Sangat setuju
4	Setuju
3	Cukup setuju
2	Tidak setuju
1	Sangat tidak setuju

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} = Skor rata-rata seluruh aspek

x_i = Skor butir pertanyaan ke- i ($i=1,2,3,\dots$)

n = banyak butir pertanyaan

Mengubah skor rata-rata seluruh aspek menjadi nilai kualitatif dengan kriteria penilaian.

Diketahui :

Jumlah Responden = 6

Jumlah butir pernyataan = 15

Jumlah skor seluruh aspek ($\sum_{i=1}^n x_i$) = 364

Banyak butir pernyataan $n = 90$

Tabel 17
Pedoman Pengubahan Rerata Skor menjadi Data Kualitatif

Nilai	Kategori
$3,5 \leq \bar{x} \leq 4,0$	Sangat praktis
$3,0 \leq \bar{x} < 3,49$	Praktis
$2,5 \leq \bar{x} < 3,0$	Cukup praktis
$1,5 \leq \bar{x} < 2,5$	Kurang praktis
$\bar{x} < 1,5$	Tidak praktis

Skor rata-rata penilaian angket kepraktisan uji kelompok kecil (*small grup*) adalah

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n} = \frac{364}{90} = 4,0$$

Jadi, penilaian buku berdasarkan perhitungan uji kelompok kecil (*small grup*) termasuk ke dalam katagori **sangat praktis** dengan skor rata-rata 4,0

Tabel 18
Hasil uji kelompok kecil (*small grup*)

Pernyataan	Responden						Jumlah
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	
1	4	3	4	3	3	4	21
2	4	3	3	5	3	4	22
3	5	5	5	4	5	4	28
4	4	4	3	4	5	4	24
5	4	2	4	5	4	5	24
6	3	4	5	4	4	5	25
7	5	4	5	3	4	5	26
8	4	3	4	3	4	4	22
9	3	4	3	3	3	4	20
10	4	4	3	4	5	4	24
11	5	5	3	4	4	4	25
12	5	4	4	4	5	5	27
13	4	5	4	5	4	4	26
14	5	3	5	4	3	4	24
15	4	4	4	5	5	4	26
Jumlah skor yang diperoleh							364
Banyaknya butir pernyataan x Jumlah siswa							90
Skor rata-rata							4,0
Kategori							Sangat praktis

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan buku dengan materi Pengembangan Pembelajaran Motorik SD Se-Kecamatan Topos Berbasis Permainan Tradisional Rakyat Kabupaten Lebong Provinsi Bengkulu tahun ajaran 2024/2025, dapat diperoleh kesimpulan bahwa buku permainan tradisional dikembangkan menggunakan model 4- D meliputi 4 tahapan yaitu, 1) *Define* (perencanaan), 2) *Design* (perancangan), 3) *Develop* (pengembangan), dan *Desseminate* (penyebaran). Hasil kevalidan buku yang dikembangkan dari hasil penilaian oleh para ahli (ahli bahasa, ahli materi, ahli media). Hasil penilaian ahli bahasa dikategorikan validitas tinggi dengan nilai skor 0,88, hasil penilaian ahli materi dapat dikategorikan validitas tinggi dengan nilai skor 0,8, sedangkan hasil dari penilaian ahli media dikategorikan validitas tinggi dengan nilai skor 0,807.

Sedangkan kepraktisan buku yang dikembangkan dapat dari hasil angket respons guru dan siswa (uji *one to one* dan uji *small group*). Hasil dari angket kepraktisan guru dapat dikatgorikan sangat praktis dengan nilai skor rata-rata 4,00 hasil kepraktisan uji perorangan dikatagorikan sangat praktis dengan nilai skor rata-rata 3,9 dan uji kelompok kecil dikatagorikan sangat praktis dengan nilai skor rata-rata 4,0.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jakarta: Javalitra.
- Asfiah, N dkk. (2014). Pengembangan Modul IPA Terpadu Kontekstual Pada Tema

- Bunyi. Universitas Negeri Malang, *Unnes Science Education Jurnal*, 2(1) ISSN 2252-6609
- Azizah, I. M. (2016). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Gaya Di Kelas IV MIN Ngronggot Nganjuk. *Dinamika Penelitian*, Vo.16 (2): 280-308.
- Banu, S, dkk. (2020) Implementasi Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Sebagai Pembentuk Karakter Bangsa. Yogyakarta: *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol 9 (1): 2579-4531
- Elis, M, dkk. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Engrang Batok Untuk Siswa Sekolah Dasar. UP: *Jurnal Basucedu*, Vol 5 (6): 2580-3735
- Fadhilah, S, dkk. (2021). Efektivitas Permainan Tradisional pada Pengembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar di Era Digitas. UPI: *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, Vol 6 (2)
- Feby, dkk. (2021). Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional Hadang di Sekolah Dasar. UP: *Jurnal Basucedu*, Vol 5 (6): 2580-3735
- Hasbi, dkk. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Motorik. Yogyakarta: FIK UNY. *Jurnal Keolahragaan*, Vol 2 (1). Bi_hasbi@rocketmail.com, psukoco@yahoo.co.id.
- Hidayatu, M, (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. Jawa Tengah. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 1 (2): DOI. 10.31004/obsesi.v1i2.19
- Jhenny, W, dkk. (2020). Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Kelereng. UNIB. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*. Vol. 5 (2): 2548-4435
- Kalsum, U. (2018). Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Materi Ekosistem Berbasis Pendekatan Contextual Teaching And Learning (Ctl). *Lentera Pendidikan*, 21 (1), 97-109
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional Dan Perannya Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Maulana, I., dkk. (2018). Pengembangan Model Pelatihan Motorik Dengan Pendekatan Permainan Tradisional Di SD Negeri 020/III Pasar Tamiai Kecamatan Batang Merangin. Padang: FIK UNP. *Jurnal Stamina*, Vol 1 (1) Desember 2018. e-2655-2515. p-2655-1802. stamina.ppj.unp.ac.id.
- Nia, P, dkk. (2021). Implementasi Permainan Tradisional Gobak Sodor Dalam Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 10 Tahun di Desa Tenggeles. UP: *Jurnal Basucedu*, Vol 5 (6): 2580-3735
- Nofran, Eka (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak. UNJA: *Jurnal Psikologi Jambi*, Vol. 2 (2):2528-2735
- Nurwahida, (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. UPI. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 4 (2): 2598-2524
- Oktaria, K. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. Bandar Lampung, Vol.4 (2): 2355-1925
- Paramita, A.V., dkk. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sirkuit untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. Yogyakarta: Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal Golden Age*, Vol 3(1) Juni 2019. E2549-7367. Paramita.arie.paramita@gmail.com.

- Puput, W, dkk. (2017). Pengembangan Model Permainan Tradisional Untuk Membangun Karakter Pada Siswa SD Kelas Atas. Yogyakarta. Jurnal Keolahragaan. Vol. 5 (2): 2339-0662
- Rusilowati, A, dkk. (2021). Pengembangan Instrumen Karakter dalam Pembelajaran IPA. Jawa Tengah. Pustaka Rumah Cinta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukadiyanto, dkk. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Dengan Pendekatan Bermain Menggunakan *Agility Ladder* Untuk Anak Sekolah Dasar. Yogyakarta: FIK UNY. *Jurnal Keolahragaan*, Vol 2(2).
- Syah, M. E. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Kelompok Terhadap Penyesuaian Sosial Anak. *Jurnal Diversita*, 6(1), 103-113.
- Theresia, dkk. (2021). Peran Permainan Tradisional Terhadap Karakter Empati Anak Usia 6-8 Tahun. UP: *Jurnal Basucedu*, Vol.5 (6): 2580-3735
- Yovinka, P. (2020). Model Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Sekolah