

PENGEMBANGAN PERMAINAN RINTANGAN HARTA KARUN TERHADAP GERAK MOTORIK KASAR DALAM PEMBELAJARAN PJOK UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Jauza'a Friji Fadinar Setiono¹, Drastiana Siwi Maheswari²

Universitas Negeri Semarang^{1,2}
jauzasetiyono@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan “Rintangan Harta Karun” dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) guna meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap *analyze, design, develop, implement, dan evaluate*. Subjek penelitian terdiri atas siswa sekolah dasar yang terlibat pada uji coba skala kecil dan skala besar. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket validasi ahli media, ahli pembelajaran, dan angket respon siswa. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen respon siswa diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas menunjukkan seluruh item instrumen dinyatakan valid pada uji coba skala kecil maupun skala besar, sedangkan uji reliabilitas memperoleh nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,88 dengan kategori sangat reliabel. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori layak, sedangkan ahli pembelajaran memperoleh rata-rata persentase sebesar 92,50% dengan kategori layak. Hasil respon siswa pada uji coba skala kecil memperoleh persentase sebesar 92,6% dan skala besar sebesar 84,1%, dengan rata-rata sebesar 88,35% yang termasuk kategori sangat baik. Hasil implementasi menunjukkan bahwa permainan “Rintangan Harta Karun” mampu meningkatkan keaktifan, antusiasme, dan kemampuan motorik kasar siswa dalam pembelajaran PJOK. Dengan demikian, permainan yang dikembangkan layak digunakan sebagai model pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

Kata Kunci: ADDIE, Motorik Kasar, Permainan, PJOK, Sekolah Dasar

ABSTRACT

This study aimed to develop the “Treasure Hunt Obstacle” game in Physical Education, Sports, and Health (PJOK) learning to improve elementary school students’ gross motor skills. This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model consisting of analyze, design, develop, implement, and evaluate stages. The research subjects consisted of elementary school students involved in small-scale and large-scale trials. Data collection techniques included observation, media expert validation questionnaires, learning expert validation questionnaires, and student response questionnaires. Before implementation, the student response instrument was tested for validity and reliability. The validity test results indicated that all instrument items were declared valid in both small-scale and large-scale trials, while the reliability test obtained a Cronbach Alpha value of 0.88, categorized as highly reliable. The media expert validation achieved a percentage of 90%, categorized as feasible, while learning

experts obtained an average percentage of 92.50%, also categorized as feasible. Student responses in the small-scale trial reached 92.6%, while the large-scale trial reached 84.1%, with an average score of 88.35%, categorized as very good. The implementation results showed that the "Treasure Hunt Obstacle" game was able to increase students' activeness, enthusiasm, and gross motor skills in PJOK learning. Therefore, the developed game is feasible to be used as a PJOK learning model in elementary schools.

Keywords: ADDIE, Elementary School, Game, Gross Motor Skills, Physical Education

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan di sekolah dasar. Pembelajaran PJOK tidak hanya bertujuan meningkatkan kebugaran jasmani, tetapi juga mengembangkan kemampuan motorik, sosial, emosional, dan karakter peserta didik. Melalui aktivitas fisik yang terencana, siswa dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar seperti berlari, melompat, dan menjaga keseimbangan. Pernyataan tersebut diperkuat oleh penelitian Candra et al. (2023) yang menjelaskan bahwa pembelajaran PJOK memiliki peran penting dalam pengembangan kemampuan gerak dan pembentukan karakter siswa sekolah dasar.

Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar siswa sekolah dasar masih belum berkembang secara optimal. Rendahnya aktivitas fisik siswa disebabkan oleh pembelajaran PJOK yang masih monoton dan kurang inovatif. Guru cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional sehingga siswa cepat merasa bosan dan kurang aktif mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian Naufaldi (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran yang kurang bervariasi berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran PJOK.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 1 Jatisaba dan SD Negeri 1 Purbalingga Kulon, ditemukan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan dalam melakukan gerak dasar motorik seperti berlari zig-zag, melompat, dan menjaga keseimbangan. Selain itu, keterbatasan variasi permainan dalam pembelajaran menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk bergerak aktif. Kondisi tersebut sejalan dengan penelitian Rahmadani et al. (2024) yang menyatakan bahwa variasi aktivitas bermain dalam pembelajaran PJOK mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa.

Permasalahan tersebut memerlukan solusi berupa inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah pembelajaran berbasis permainan. Permainan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mampu mengembangkan kemampuan fisik dan sosial siswa. Penelitian Pujayanti et al. (2023) menjelaskan bahwa model pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan aktivitas belajar serta keterampilan motorik siswa.

Permainan "Rintangan Harta Karun" dikembangkan sebagai bentuk modifikasi pembelajaran PJOK yang mengintegrasikan aktivitas gerak dasar melalui berbagai rintangan. Permainan ini dirancang untuk melatih kemampuan motorik kasar siswa melalui aktivitas berlari, melompat, zig-zag, merangkak, dan

mengambil objek. Penggunaan permainan modifikasi dalam pembelajaran PJOK terbukti mampu meningkatkan kemampuan gerak dasar siswa sekolah dasar (Masrukhan et al., 2025).

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan permainan “Rintangan Harta Karun” sebagai model pembelajaran PJOK untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa sekolah dasar. Penelitian pengembangan dalam bidang PJOK diperlukan untuk menghasilkan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Setiawan et al., 2025).

KAJIAN TEORI

Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk mengembangkan kemampuan fisik, motorik, sosial, emosional, dan kognitif peserta didik. Pendidikan jasmani berfungsi membantu siswa mengembangkan keterampilan gerak, meningkatkan kesehatan, serta membentuk karakter seperti disiplin, kerja sama, dan sportivitas. Menurut Purwanto & Baan (2022), pendidikan jasmani memiliki kontribusi besar terhadap perkembangan fisik dan keterampilan motorik anak.

Model Pembelajaran Berbasis Permainan

Model pembelajaran berbasis permainan merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai media utama dalam proses belajar. Pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam pembelajaran PJOK, permainan menjadi media yang efektif untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar siswa. Aktivitas permainan memungkinkan siswa melakukan berbagai gerak dasar secara menyenangkan sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan tidak monoton. Temuan Setiawan et al. (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK berbasis permainan mampu meningkatkan aktivitas fisik dan keterampilan gerak siswa.

Gerak Motorik Kasar

Motorik kasar adalah kemampuan melakukan gerakan tubuh yang melibatkan penggunaan otot-otot besar, seperti otot tangan, kaki, punggung, dan seluruh anggota tubuh lainnya untuk melakukan aktivitas fisik. Kemampuan ini meliputi berbagai gerakan dasar seperti berlari, melompat, merangkak, berjalan, melempar, serta menjaga keseimbangan tubuh. Motorik kasar memiliki peran penting dalam perkembangan anak sekolah dasar karena berkaitan dengan pertumbuhan fisik, koordinasi gerak, kebugaran jasmani, serta kesiapan anak dalam mengikuti berbagai aktivitas pembelajaran dan olahraga. Salman et al. (2024) menunjukkan bahwa aktivitas permainan gerak dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak sekolah dasar. Hal tersebut menunjukkan bahwa kegiatan bermain yang melibatkan aktivitas fisik dapat menjadi sarana efektif untuk mengembangkan keterampilan gerak anak. Kemampuan motorik kasar terdiri atas; (1) Gerak lokomotor, seperti berjalan, berlari, dan melompat; (2) Gerak nonlokomotor, seperti membungkuk dan menjaga keseimbangan; (3) Gerak manipulatif, seperti mengambil dan membawa benda.

Perkembangan kemampuan motorik kasar pada anak perlu distimulasi melalui aktivitas yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik

usia sekolah dasar. Anak pada usia sekolah dasar cenderung menyukai aktivitas bermain yang aktif dan menantang. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa. Klasifikasi kemampuan motorik tersebut sejalan dengan penelitian Awla & Pratama (2025) yang menjelaskan bahwa perkembangan motorik anak dipengaruhi oleh aktivitas fisik yang melibatkan berbagai variasi gerak dasar.

Permainan Rintangan Harta Karun

Permainan “Rintangan Harta Karun” merupakan permainan modifikasi yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa melalui aktivitas gerak yang menyenangkan. Dalam permainan ini siswa harus melewati beberapa rintangan seperti zig-zag, meloncat, dan menghindari bola berputar untuk mengambil “harta karun” berupa kun. Penelitian Salman et al. (2024) menunjukkan bahwa permainan rintangan harta karun dapat meningkatkan koordinasi gerak, kelincahan, dan keseimbangan siswa. Permainan dilakukan secara berkelompok sehingga selain meningkatkan kemampuan motorik kasar, permainan ini juga melatih kerja sama, sportivitas, dan rasa percaya diri siswa. Hal tersebut didukung penelitian Rahmadani et al. (2024) yang menyatakan bahwa aktivitas bermain kelompok dapat meningkatkan kemampuan sosial siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi). Penelitian dilaksanakan untuk mengembangkan permainan “Rintangan Harta Karun” sebagai model pembelajaran PJOK guna meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa sekolah dasar. Subjek penelitian terdiri atas siswa pada uji coba kelompok kecil sebanyak 18 siswa dan uji coba kelompok besar sebanyak 13 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket validasi ahli media, angket ahli pembelajaran, dan angket respon siswa. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen respon siswa terlebih dahulu diuji menggunakan uji validitas Product Moment untuk mengetahui tingkat kevalidan item pernyataan serta uji reliabilitas Cronbach Alpha untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kelayakan produk yang dikembangkan.

HASIL PENELITIAN

Tahap Analyze

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK di sekolah dasar masih cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Siswa terlihat cepat bosan dan kurang antusias mengikuti pembelajaran. Selain itu, kemampuan gerak dasar siswa masih rendah terutama pada aktivitas berlari, meloncat, dan menjaga keseimbangan. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Naufaldi (2025) yang menjelaskan bahwa metode pembelajaran yang monoton dapat menurunkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PJOK.

Tahap Design

Pada tahap *design*, peneliti merancang permainan “Rintangan Harta Karun” sebagai model pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa sekolah dasar. Permainan dirancang dalam bentuk rangkaian aktivitas yang menarik, menantang, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai kegiatan bermain.

Rangkaian aktivitas permainan dimulai dengan; (1) siswa melakukan lari zig-zag; (2) melompat sebanyak tiga kali; (3) siswa berlari menuju area pengambilan harta karun; (4) melewati tantangan berupa menghindari bola yang berputar; (5) siswa mengambil satu kun sebagai simbol harta karun; (6) kemudian kembali menuju titik awal sambil membawa kun tersebut; (7) Permainan dilakukan secara bergantian dalam kelompok.

Tahap Develop

Pada tahap *develop*, permainan “Rintangan Harta Karun” direalisasikan menjadi produk yang siap diuji. Selanjutnya, produk divalidasi oleh ahli media dan ahli pembelajaran untuk mengetahui tingkat kelayakan permainan. Hasil validasi dari ahli media disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Data Hasil Penilaian Ahli Media

No	Validator	Persentase	Kategori
1.	Ahli Media	90%	Layak

Hasil validasi dari ahli pembelajaran disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Data Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran

No.	Validator	Persentase	Kategori
1.	Ahli Pembelajaran	91,67%	Layak
2.	Ahli Pembelajaran	93,33%	Layak
	Rata-Rata	92,50%	Layak

Berdasarkan hasil validasi, permainan “Rintangan Harta Karun” dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran PJOK.

Tahap Implement

Tahap *implement* dalam penelitian ini dilakukan melalui dua tahap uji coba, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil dilakukan terlebih dahulu dengan melibatkan sejumlah siswa dalam jumlah terbatas.

Uji Coba Skala Kecil

Hasil uji validitas instrumen respon siswa skala kecil dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Instrumen Respon Siswa Skala Kecil

Keterangan	Hasil
Jumlah Responden	18 Siswa
Jumlah Item	15
R Table	0,468
Item Valid	15
Item Tidak Valid	0

Kesimpulan	Seluruh Item Valid
------------	--------------------

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji validitas pada skala kecil yang melibatkan 18 siswa, seluruh 15 item pernyataan memperoleh nilai r hitung lebih besar daripada r tabel (0,468) sehingga seluruh item dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Hasil uji reliabilitas instrumen respon siswa skala kecil dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Respon Siswa Skala Kecil

Variabel	Cronbach Alpha	Jumlah Item	Kategori
Respon Siswa	0,977	15	Sangat Reliabel

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji reliabilitas instrumen respon siswa memperoleh nilai Cronbach Alpha sebesar 0,977 dengan jumlah item sebanyak 15 pernyataan. Nilai tersebut termasuk kategori sangat reliabel karena memiliki koefisien lebih besar dari 0,80, sehingga instrumen memiliki tingkat konsistensi yang sangat tinggi dan layak digunakan dalam penelitian.

Uji Coba Skala Besar

Hasil uji validitas instrumen respon siswa skala besar dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Instrumen Respon Siswa Skala Besar

Keterangan	Hasil
Jumlah Responden	13 Siswa
Jumlah Item	15
R Table	0,553
Item Valid	15
Item Tidak Valid	0
Kesimpulan	Seluruh Item Valid

Berdasarkan Tabel 5, hasil pengujian validitas pada uji coba skala besar yang melibatkan 13 siswa menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan sebanyak 15 butir memiliki nilai r hitung yang lebih tinggi dibandingkan nilai r tabel sebesar 0,553. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa setiap item pernyataan mampu mengukur indikator yang telah ditetapkan dan memiliki keterkaitan yang baik dengan keseluruhan instrumen penelitian. Oleh karena itu, seluruh butir pernyataan dinyatakan valid sehingga dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data pada tahap penelitian tanpa perlu dilakukan revisi atau penghapusan item. Hasil uji reliabilitas instrumen respon siswa skala besar dapat dilihat pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Respon Siswa Skala Besar

Variabel	Cronbach Alpha	Jumlah Item	Kategori
Respon Siswa	0,981	15	Sangat Reliabel

Berdasarkan Tabel 6, hasil uji reliabilitas, instrumen respon siswa memperoleh nilai Cronbach Alpha sebesar 0,981 dengan jumlah item sebanyak 15 pernyataan. Nilai tersebut termasuk kategori sangat reliabel, sehingga instrumen

memiliki tingkat konsistensi yang sangat tinggi dan layak digunakan dalam penelitian.

Peresentase Hasil Respon Siswa

Hasil persentase respon siswa dapat dilihat pada Tabel 7 berikut.

Tabel 7. Hasil Persentase Respon Siswa

Uji Coba	Skor	Skor Maks	Persentase
Skala kecil	250	270	92,6%
Skala besar	164	195	84,1%
Rata-rata			88,35%

Berdasarkan Tabel 7, hasil respon siswa pada uji coba skala kecil memperoleh persentase sebesar 92,59%, sedangkan pada uji coba skala besar memperoleh persentase sebesar 84,10%. Secara keseluruhan diperoleh rata-rata persentase sebesar 88,35% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan “Rintangan Harta Karun” mendapatkan respon positif dari siswa serta mampu meningkatkan ketertarikan dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK.

Tahap Evaluate

Tahap *evaluate* merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan kebermanfaatan produk yang telah dikembangkan sebelum digunakan dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui hasil validasi ahli media, ahli pembelajaran, serta respon siswa pada saat implementasi produk berlangsung. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa permainan “Rintangan Harta Karun” memperoleh kategori layak digunakan dalam pembelajaran PJOK serta mendapatkan respon positif dari siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan bersemangat mengikuti setiap tahapan permainan. Selain itu, aktivitas yang terdapat dalam permainan mampu melatih berbagai keterampilan motorik kasar, seperti berlari, zig-zag, melompat, merangkak, dan menjaga keseimbangan tubuh. Hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan yang dikembangkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, permainan “Rintangan Harta Karun” dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran PJOK yang membantu meningkatkan keterlibatan siswa serta kemampuan motorik kasar pada siswa sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan “Rintangan Harta Karun” memperoleh kategori layak berdasarkan hasil validasi ahli media sebesar 90% dan rata-rata hasil validasi ahli pembelajaran sebesar 92,50%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model permainan yang dikembangkan sesuai digunakan dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Temuan ini didukung oleh penelitian Setiawan et al. (2025) yang menyatakan bahwa pengembangan model pembelajaran berbasis permainan memiliki tingkat efektivitas tinggi dalam pembelajaran PJOK. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Pujayanti et al. (2023) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan

keterlibatan siswa dan menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif serta menyenangkan. Selain itu, penelitian Waffak et al. (2024) menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dapat membantu meningkatkan keterampilan gerak dasar dan partisipasi siswa dalam aktivitas fisik. Penelitian Masrukhan et al. (2025) juga mengungkapkan bahwa modifikasi permainan dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan motivasi belajar serta efektivitas pembelajaran pada siswa sekolah dasar.

Permainan ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena siswa melakukan aktivitas gerak secara langsung melalui permainan yang menyenangkan. Aktivitas seperti lari zig-zag, meloncat, merangkak, dan mengambil kun terbukti membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa. Penelitian Salman et al. (2024) juga menunjukkan bahwa permainan rintangan efektif meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa sekolah dasar.

Temuan tersebut juga diperkuat oleh penelitian Tri et al. (2025) yang menjelaskan bahwa aktivitas fisik yang melibatkan variasi gerak dasar secara terstruktur mampu meningkatkan kemampuan motorik dan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Aktivitas gerak yang dilakukan secara aktif dan menyenangkan membantu siswa mengembangkan koordinasi tubuh, keseimbangan, serta kelincahan secara lebih optimal. Hasil tersebut semakin memperkuat bahwa permainan “Rintangan Harta Karun” dapat menjadi media pembelajaran PJOK yang efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa.

Selain meningkatkan kemampuan motorik, permainan juga memberikan dampak positif terhadap aspek sosial dan emosional siswa. Siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan mampu bekerja sama dalam kelompok selama pembelajaran berlangsung. Temuan tersebut juga diperkuat oleh Raharjo et al. (2024) yang menjelaskan bahwa aktivitas pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Melalui aktivitas bermain, siswa memperoleh kesempatan untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Rahmadani et al. (2024) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan interaksi sosial siswa.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Salman et al. (2024) yang menyatakan bahwa permainan rintangan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian Masrukhan et al. (2025) juga menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK berbasis permainan efektif meningkatkan aktivitas fisik dan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian juga diperkuat oleh data respon siswa yang menunjukkan kategori sangat baik dengan rata-rata persentase sebesar 88,35%. Tingginya respon siswa menunjukkan bahwa permainan “Rintangan Harta Karun” mampu diterima dengan baik serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Selain itu, hasil uji validitas menunjukkan seluruh item instrumen dinyatakan valid dan hasil uji reliabilitas memperoleh kategori sangat reliabel. Hal tersebut menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan memiliki tingkat ketepatan dan konsistensi yang baik dalam mengukur respon siswa terhadap permainan yang dikembangkan. Dengan demikian, hasil penelitian yang diperoleh memiliki tingkat

kepercayaan yang kuat dalam menggambarkan efektivitas permainan pada pembelajaran PJOK.

Selain meningkatkan kemampuan motorik kasar, permainan “Rintangan Harta Karun” juga relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas belajar sambil bermain. Siswa sekolah dasar memiliki karakteristik aktif bergerak, menyukai tantangan, dan lebih mudah memahami pembelajaran melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis permainan menjadi pendekatan yang sesuai karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa. Hal tersebut sejalan dengan Pangrazi & Beighle, (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran PJOK perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan peserta didik.

Selain aspek fisik, permainan juga melibatkan kemampuan berpikir siswa dalam memahami aturan permainan, mengambil keputusan, dan menyelesaikan tantangan yang diberikan. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa permainan tidak hanya mengembangkan aspek psikomotorik, tetapi juga aspek kognitif siswa. Temuan ini diperkuat oleh Safitri & Marwanto (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah peserta didik.

Pelaksanaan permainan secara berkelompok juga memberikan dampak terhadap perkembangan sosial siswa. Melalui aktivitas kelompok, siswa belajar bekerja sama, berkomunikasi, menghargai teman, dan menumbuhkan sikap sportivitas selama pembelajaran berlangsung. Riswanda et al. (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan interaksi sosial serta pembentukan karakter peserta didik.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Pujayanti et al. (2023) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Permainan “Rintangan Harta Karun” memberikan pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas fisik yang menyenangkan sehingga siswa lebih antusias, aktif bergerak, dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna selama pembelajaran PJOK.

Dengan demikian, permainan “Rintangan Harta Karun” dapat menjadi alternatif model pembelajaran PJOK yang inovatif, menarik, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa sekolah dasar.

SIMPULAN

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa permainan “Rintangan Harta Karun” mampu menghadirkan aktivitas pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. Melalui berbagai rangkaian aktivitas seperti berlari zig-zag, melompat, merangkak, serta mengambil objek, siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan yang dapat melatih kemampuan motorik kasar. Selain meningkatkan aspek gerak, permainan ini juga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, keaktifan, kerja sama, sportivitas, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli pembelajaran, produk yang dikembangkan memperoleh kategori layak untuk digunakan dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Selain itu, hasil implementasi dan respon siswa

menunjukkan bahwa permainan yang dikembangkan dapat diterapkan secara praktis serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain. Dengan demikian, permainan “Rintangan Harta Karun” dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran PJOK untuk mendukung peningkatan kemampuan motorik kasar siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Awla, I., & Pratama, R. S. (2025). Pentingnya kebugaran jasmani dalam pengembangan keterampilan motorik pada anak usia dini: Tinjauan program olahraga, 2(1), 144-156.
- Candra, O., Pranoto, N. W., Ropitasari, R., Cahyono, D., Sukmawati, E., & Cs, A. (2023). Peran pendidikan jasmani dalam pengembangan motorik kasar pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7, 2538–2546.
- Masrukhan, I., Utomo, A. W. B., & Septianingrum, K. (2025). Pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis permainan “Parkour Kids” di sekolah dasar fase A untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa MI Islamiyah Babadan. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 6(2), 722–736.
- Naufaldi, F. (2025). Efektivitas variasi bermain terhadap pengembangan kemampuan gerak dasar motorik anak usia 9–10 tahun. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 15(4), 215–220. <https://doi.org/10.37630/jpo.v15i4.3024>
- Pangrazi, R. P., & Beighle, A. (2021). *Dynamic physical education for elementary school children* (19th ed.). Human Kinetics.
- Pujayanti, F. H., Sumiharsono, R., & Triwahyuni, E. (2023). Pengaruh metode game based learning terhadap kemampuan motorik kasar dan kemampuan sosial emosional anak TK. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 1435–1444. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.458>
- Purwanto, D., & Baan, A. B. (2022). Pengaruh aktivitas pendidikan jasmani terhadap keterampilan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5669–5678. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3158>
- Raharjo, A. D., Putri, A. A., & Budi, H. R. (2024). The use of game-based learning to increase student engagement. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(3), 299–310.
- Rahmadani, A. S., Santana, S. A., Intana, T., & Kusumah, P. (2024). Aktivitas bermain sambil belajar sebagai kunci perkembangan motorik anak di TK Amal Sholeh. 3(2), 69–75.
- Riswanda, M. R., Ramdani, N., & Haryanto, L. (2025). Application of game-based learning in throwing and catching learning to improve the social and emotional skills of elementary school students. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 11(4), 902–914.
- Safitri, R. R., & Marwanto, E. (2025). The effect of game-based learning media with problem-based learning model on self-regulated learning and critical thinking skills. *PEDAGOGIA*, 23(2), 111–122.
- Salman, M., Farid, A., & Rosmi, F. (2024). Meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan halang rintang pada siswa SD Labschool FIP UMJ.

Dalam Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta (hlm. 2641–2644).

- Setiawan, T., Angkareda, G., Rottie, R. M. R., Umadji, W. R. P., & Ahmad, J. (2025). Pengembangan model pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional Kalari untuk meningkatkan gerak dasar lokomotor pada siswa kelas V sekolah dasar. *Jambura Sports Coaching Academic Journal*, 4(2), 162–169.
- Tri, F., Azizah, N., Efendi, A., Pendidikan, S., Dasar, S., Tarbiyah, F., & Nahdlatul, U. I. (2025). Pengaruh senam irama dalam meningkatkan kemampuan motorik dan kognitif siswa SD N 1 Mindahan. 12(1), 1–14.
- Waffak, M. N., Agustiningsih, R., & Arifianti, E. (2024). Development of an outdoor play-based learning model to train gross motor skills in early childhood. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 8(2), 275–281. <https://doi.org/10.33369/jk.v8i2.34338>