

KAJIAN LITERATUR SISTEMATIK: TREN PENGEMBANGAN DAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MOTORIK DALAM PENJAS

Dastin Najmii Alfiyyah¹, Alit Rahmat², Carsiwan³

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi,
Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

Email: dastinalfiyyah@upi.edu¹, alitrahmat@upi.edu², carsiwan@upi.edu³

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mencari tahu sejauh mana tren penerapan dan pengembangan model pembelajaran motorik. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Systematic Literature Review* (SLR) dengan menggunakan database Google Scholar. Dalam tahap pencarian artikel, peneliti menyusun protokol kriteria inklusi dengan jenis penelitian berupa artikel jurnal yang diterbitkan oleh jurnal nasional. Subjek dalam penelitian yang dicarikan merupakan peserta didik pada suatu satuan pendidikan tingkat SD-SMA. Lokasi penelitian dilakukan di satuan pendidikan khususnya pada pembelajaran PJOK. Setelah dilakukan analisis didapatkan 13 artikel jurnal yang relevan dengan kriteria inklusi. Kesimpulan pada penelitian ini adalah tren pengembangan model pembelajaran motorik di setiap tahunnya selalu dikemas dalam bentuk permainan yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Kemudian model pembelajaran motorik ini lebih sering digunakan pada kegiatan pembelajaran penjas di tingkat sekolah dasar. Model pembelajaran motorik yang dikembangkan ke dalam bentuk variasi permainan dinilai efektif dan layak dalam mengembangkan keterampilan motorik peserta didik, bahkan dapat mengembangkan aspek lainnya seperti aspek afektif dan kognitif.

Kata kunci: Pendidikan jasmani, model pembelajaran motorik, kajian literatur sistematis

ABSTRACT

The purpose of this research is to find out the extent of the trend in the application and development of motor learning models. The research method used in this study is Systematic Literature Review (SLR) using the Google Scholar database. In the article search stage, the researcher developed an inclusion criteria protocol with the type of research in the form of journal articles published by national journals. The subjects in the research were students in an elementary-high school level education unit. The location of the research was carried out in the education unit, especially in PE learning. After the analysis, 13 relevant journal articles with inclusion criteria were obtained. The conclusion of this study is that the trend of developing motor learning models in each year is always packaged in the form of interesting and fun games for students. Then this motor learning model is more often used in PE learning activities at the elementary school level. The motor learning model developed in the form of game variations is considered effective and feasible in developing students' motor skills, and can even develop other aspects such as affective and cognitive aspects.

Keywords: Physical education, motoric learning models, systematic literature review

PENDAHULUAN

Nyatanya beberapa temuan menunjukkan, bahwa keterampilan motorik anak usia sekolah di Indonesia diantaranya masih berada di tingkatan yang sedang hingga sangat rendah. Hal ini dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan pada salah satu sekolah dasar di kota Padang Panjang dimana keterampilan gerak dasar peserta didiknya secara keseluruhan berada pada klasifikasi yang kurang dengan persentase sebesar 67% (Alfarisi dkk., 2023). Kemudian, pada salah satu SMP di daerah Sleman Yogyakarta menunjukkan kemampuan motorik siswanya berada di tingkatan sedang dengan sebanyak 4 siswa (7.69%) mempunyai kemampuan motorik kurang sekali, 12 siswa (23.08%) mempunyai kemampuan motorik kurang, 18 siswa (34.62%) mempunyai kemampuan motorik sedang dan kemampuan motorik siswinya berada di tingkatan kurang, dengan sebanyak 4 siswi (4.94%) mempunyai

kemampuan motorik kurang sekali, 26 siswi (32.10%) mempunyai kemampuan motorik kurang, 25 siswi (30.86%) mempunyai kemampuan motorik sedang (Nugraheni, 2019). Hal ini perlu menjadi perhatian, karena tujuan penjas di sekolah yaitu mengembangkan keterampilan gerak peserta didik (Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, 2022). Keterampilan gerak dasar ini sangat dibutuhkan oleh tiap manusia dan perlu mendapatkan pengembangan yang optimal, mulai dari usia pra-sekolah hingga usia dewasa melalui pendidikan jasmani di sekolah (Muga dkk., 2021).

Mengasah keterampilan gerak yang baik sangatlah penting, sebab akan memberikan kontribusi terhadap proses perumbuhan pada anak tersebut (Farida, 2016). Latihan perlu dilakukan dalam meningkatkan keterampilan gerak anak, karena akan mempengaruhi masing-masing unit gerak yang dilakukan ketika bergerak menjadi terkoordinasi dengan baik (Gazali dkk., 2017). Keterampilan gerak/motorik yang baik kemudian dapat berdampak pada peningkatan kualitas fisiologi dan psikososial anak (Sukanti, 2018).

Pada perkembangannya, perkembangan keterampilan motorik ini dipengaruhi banyak hal. Faktor asupan gizi seorang anak akan mempengaruhi tumbuh kembang seorang anak (Sukanti, 2018). Dengan memberikan gizi yang baik dan seimbang dapat meningkatkan kualitas pertumbuhan dan perkembangan seorang anak, dan tentunya akan memberikan kontribusi pada perkembangan fisik dan motorik anak tersebut (Mustafa & Sugiharto, 2020). Selain asupan gizi, keadaan lingkungan sekitar juga akan mempengaruhi perkembangan fisik dan motorik seorang anak (Sujiono dkk., 2018). Menciptakan lingkungan kondusif yang kemudian memberikan kesempatan untuk anak bereksplorasi atau melakukan aktivitas gerak akan membantu meningkatkan perkembangan motorik anak (Gazali dkk., 2017).

Dalam pendidikan jasmani, mengembangkan keterampilan gerak anak sudah menjadi kompetensi yang harus dicapai. Pendidikan jasmani di sekolah mempunyai peran khusus, dalam memberikan kesempatan gerak pada peserta didik untuk mengembangkan dan mengasah keterampilan geraknya (Lutan, 2001). Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dalam pendidikan secara keseluruhan, karena memiliki tujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak/motorik, keterampilan berpikir kritis, aspek keterampilan sosial dan stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui kegiatan jasmani, olahraga dan kesehatan yang dirancang secara sistematis untuk tercapainya tujuan pendidikan nasional (Lutan, 1996).

Pada beberapa kasus dalam proses pembelajaran, guru penjas merasa kesulitan dalam memberikan materi berupa aktivitas atau kegiatan yang dapat membantu mengembangkan keterampilan motorik peserta didik. Penyebabnya mulai dari keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah, lalu kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan aktivitas pembelajaran yang menarik bagi peserta didiknya, serta kurangnya jam pelajaran untuk PJOK di sekolah (Hasbi, 2014). Atas dasar permasalahan itulah peneliti mencoba untuk menemukan solusinya. Ditemukan dalam penelitian terdahulu, bahwa peneliti-peneliti sebelumnya mulai mengembangkan model pembelajaran motorik yang berfokus meningkatkan keterampilan motorik peserta didiknya. Model pembelajaran motorik ini kemudian dikemas dalam berbagai aktivitas dan media yang beragam. Dengan mengembangkan model pembelajaran motorik ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan motorik peserta didik demi mencapai tujuan pembelajaran penjas. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu tren model pembelajaran motorik dalam pendidikan jasmani di sekolah.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian literatur sistematis atau *systematic literature review* (SLR). *Systematic literature review* (SLR) adalah suatu metode penelitian terhadap semua hasil penelitian yang relevan terkait pertanyaan penelitian tertentu, topik tertentu, atau fenomena yang menjadi perhatian (Kitchenham, 2004). Pada prinsipnya

systematic review adalah metode penelitian yang merangkum hasil-hasil penelitian primer untuk menyajikan fakta yang lebih komprehensif dan berimbang.

Dalam penelitian yang dilakukan kali ini, peneliti menggunakan metode *Systematic Literature Review* dengan pendekatan kuantitatif atau "meta-analisis". Peneliti bermaksud untuk mengumpulkan sejumlah hasil penelitian, dimana temuan tersebut menunjukkan aktivitas yang dilakukan selama pembelajaran penjas yang memberikan pengaruh paling efektif dalam mengembangkan keterampilan motorik peserta didik. Setelah itu peneliti menyimpulkan dari hasil temuan tersebut, kegiatan mana yang memberikan pengaruh paling efektif terhadap perkembangan keterampilan motorik peserta didik.

Pada prinsipnya penelitian *systematic review* dimulai dengan membuat protokol penelitian *systematic review* dan tahap berikutnya melaksanakan penelitian *systematic review*. Urutan tahapan proses penelitian SLR dijabarkan pada tabel sebagai berikut (Perry & Hammond, 2002):

Tabel 1. Tahapan Proses SLR

No	Tahapan Proses	Tujuan
1	Mengidentifikasi pertanyaan penelitian	Melakukan transformasi masalah menjadi pertanyaan penelitian
2	Mengembangkan protokol penelitian <i>systematic review</i>	Memberikan penuntun dalam melakukan <i>systematic review</i>
3	Menetapkan lokasi data-base hasil penelitian sebagai wilayah pencarian (seperti Google Scholar, PubMed)	Memberikan batasan wilayah pencarian terhadap hasil penelitian yang relevan
4	Menganalisis hasil-hasil penelitian yang relevan	Mengumpulkan hasil-hasil penelitian yang relevan dengan pertanyaan penelitian
5	Memilih hasil-hasil penelitian yang berkualitas	Melakukan eksklusi dan inklusi terhadap penelitian yang akan dimasukkan dalam <i>systematic review</i> berdasarkan kualitas
6	Ekstraksi data dari studi individual	Melakukan ekstraksi data dari studi individual untuk mendapatkan temuan pentingnya
7	Sintesis hasil dengan metode meta-analisis atau metode naratif	Melakukan sintesis hasil dengan teknik metaanalisis (forest plot) atau teknik naratif (metasintesis)
8	Penyajian hasil dalam laporan penelitian hasil meta-analisis	Menuliskan hasil penelitian dalam dokumen laporan hasil <i>systematic review</i>

Dari teori mengenai tahapan proses penelitian tersebut, penulis kemudian menyusun tahap persiapan yang diperlukan dalam proses penelitian menggunakan metode SLR. Tahapan tersebut yaitu:

1. Merumuskan masalah yang akan diteliti menjadi sebuah pertanyaan
 - a) Bagaimana tren pengembangan dan penerapan model pembelajaran motorik dalam pendidikan jasmani di sekolah?
2. Mengembangkan protocol penelitian SLR
 - a) Hasil penelitian yang dicari adalah berbentuk artikel jurnal
 - b) Artikel penelitian merupakan artikel yang diterbitkan oleh jurnal Nasional
 - c) Artikel jurnal dapat diakses dengan gratis dan *open acces* (tanpa *log-in*)
 - d) Tahun penerbitan artikel jurnal tidak lebih dari 10 tahun yang lalu.
 - e) Subjek penelitian merupakan anak usia sekolah mulai dari tingkat Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas
 - f) Lokasi penelitian dilakukan di satuan pendidikan khususnya pada pembelajaran PJOK.
3. Menetapkan lokasi data-base hasil penelitian sebagai wilayah pencarian.

Dalam penelitian ini aplikasi pencarian yang digunakan adalah *Google Scholar* dan *Publish or Herish*.

Kemudian setelah masa persiapan lalu masuk ke tahap *conducting*. Dalam tahap *conducting* ini peneliti melakukan analisis terhadap artikel jurnal yang dicari. Berikut tahapan lengkapnya:

1. Menganalisis hasil-hasil penelitian yang relevan.

Peneliti kemudian melakukan pencarian artikel melalui aplikasi *Publish or Herish* dengan menetapkan database khususnya yaitu *Google Scholar*. Pencarian pertama peneliti menggunakan *keyword* “Model Pembelajaran Motorik” dan ditemukan 216 hasil. Lalu pada pencarian kedua menggunakan *keyword* “Pengembangan Model Pembelajaran Motorik” dan ditemukan 123 hasil pencarian. Namun hanya 35 artikel yang dapat di unduh dan relevan dengan kata kunci yang peneliti gunakan.

2. Melakukan eksklusi dan inklusi terhadap penelitian yang akan dimasukkan dalam *systematic review* berdasarkan kualitas.

Dari 35 artikel jurnal yang telah di unduh, peneliti kemudian melakukan tahapan inklusi dan eksklusi. Dengan menyesuaikan kriteria inklusi pada protokol penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya, terdapat 13 artikel jurnal yang dapat di olah ke dalam penelitian *systematic literature review*. Berikut ini disajikan artikel jurnal dalam tabel:

Tabel 2. Artikel Jurnal yang Termasuk Kriteria Inklusi

No	Judul Penelitian	Penulis
1	Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Dengan Modifikasi Permainan Tradisional Untuk Sekolah Dasar Kelas Atas	(Hasbi, 2014)
2	Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Dengan Pendekatan Bermain Menggunakan Agility Ladder Untuk Anak Sekolah Dasar	(Kurdi & Sukadiyanto, 2014)
3	Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor Pada Siswa SD Kelas V	(Amirzan, 2017)
4	Pengembangan Model Pembelajaran Keterampilan Motorik Berbasis Permainan Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 9-10 Tahun	(Riyanto & Kristiyanto, 2017)
5	Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Berbasis Media Audio Visual Bagi Siswa SDN Di Kecamatan Kuranji Padang	(Haris, Fahmil. Fahd Mukhtarsyaf, 2019)
6	Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Berbasis Permainan	(Abdillah, 2019)
7	Efektivitas Model Pembelajaran Motorik Berbasis Movement Based Games Pada Siswa Sekolah Dasar	(Andrian dkk, 2020)
8	Pengembangan Aktivitas Gerak Berbasis Modifikasi Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Keterampilan Motorik Pada Anak Sekolah Dasar	(Salman & Darsi, 2020)
9	Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Multilateral Berbasis Role Playing Game (RPG) Pada Siswa Sekolah Dasar	(Putranto & Ulfah, 2020)
10	Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Melompat Berbasis Permainan Untuk Anak Sekolah Dasar	(Andriadi & Saputra, 2021)
11	Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor Untuk Siswa Sekolah Dasar	(Rejeki dkk, 2021)
12	Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Melalui Permainan Sirkuit “Rilo Ngale” Pada Siswa Sekolah Dasar	(Habibi Ar dkk, 2023)
13	Peneperan Model Pembelajaran Permainan Dalam Pengembangan Motorik Anak Di SMP Negeri 2 Wonomuyo	(Mallu, 2023)

Setelah tahap *conducting*, tahap selanjutnya yaitu memaparkan mengenai hasil pembahasan pada artikel jurnal yang ditemukan.

HASIL & PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan artikel jurnal yang telah dipaparkan pada tabel sebelumnya, peneliti merumuskan aspek-aspek pentingnya ke dalam poin per poin sebagai berikut:

1. Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Dengan Modifikasi Permainan Tradisional Untuk Sekolah Dasar Kelas Atas

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model pembelajaran motorik dengan menggunakan modifikasi permainan tradisional untuk anak sekolah dasar kelas atas yang baik, efektif dan menyenangkan yang dapat digunakan oleh guru pendidikan jasmani. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang mengadaptasi teori Borg & Gall (1983). Tahapan prosedur penelitian pengembangan yaitu (1) pengembangan informasi di lapangan, (2) analisis informasi, (3) mengembangkan produk awal (Draf Model), (4) validasi ahli dan revisi, (5) uji coba lapangan skala kecil pada 27 siswa kelas IV di SD Negeri Catur Tuggal Sleman dan revisi, (6) uji coba lapangan skala besar pada 40 siswa kelas IV dan kelas V SD Kanisius Baciro, Sleman dan revisi

dan (7) pembuatan produk final. Dari hasil yang ditemukan berupa model pembelajaran motorik berbasis modifikasi permainan tradisional, terdapat 5 permainan yaitu: gobak sodor, bola kasti, engklek, lompat kubur, dan kucing-tikus yang disusun kedalam buku panduan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran motorik modifikasi permainan tradisional untuk sekolah dasar kelas atas memberikan respon yang baik dan efektif. Hal ini dibuktikan dengan proporsi berbagai data kuantitatif dalam rentang yang luas berada di atas 70%. Respon siswa menghasilkan respon yang positif dan dapat digunakan untuk pembelajaran.

2. Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Dengan Pendekatan Bermain Menggunakan Agility Ladder Untuk Anak Sekolah Dasar

Tujuan dalam penelitian ini yaitu menghasilkan model pembelajaran motorik berbasis permainan menggunakan agility ladder untuk sekolah dasar kelas bawah yang layak untuk diterapkan dalam pembelajaran penjas. Penelitian ini mengadaptasi metode penelitian *research and development* Borg & Gall (1983). Eksperimen skala kecil pada siswa kelas bawah (kelas I dan II) SD Negeri Samirono Depok Sleman Yogyakarta yang berjumlah 69 anak. Eksperimen skala besar terhadap siswa kelas bawah (Kelas III) SD Negeri Samirono dan siswa kelas bawah (Kelas I, II dan III) SD Negeri Ngringin Depok Sleman Yogyakarta yang berjumlah 140 anak. Produk penelitian pengembangan ini adalah model pembelajaran motorik dengan pendekatan permainan menggunakan *agility ladder* untuk siswa sekolah dasar kelas bawah yang berisi enam permainan (setiap permainan mencakup beberapa bentuk variasi gerak) yaitu: (1) Permainan gerbong berantai, (2) permainan mengelompokkan warna, (3) permainan mengumpulkan pundi-pundi, (4) permainan menjauhkan target, (5) permainan memasukkan bola ke dalam keranjang, dan (6) permainan formula segitiga emas, yang disusun dalam bentuk buku panduan. Berdasarkan pembahasan dalam artikel tersebut melalui evaluasi para ahli dan analisis terhadap siswa terkait model pembelajaran motorik menggunakan *agility ladder*, mendapatkan hasil yang positif sehingga disimpulkan bahwa model tersebut layak untuk digunakan dalam pembelajaran penjas.

3. Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor Pada Siswa SD Kelas V

Fokus penelitian ini adalah gerak dasar lokomotor dan hubungannya dengan gerak dasar. Fokus penelitian ini adalah bagaimana Model Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor (PGDL) dikembangkan. Model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall (1983) digunakan sebagai pendekatan. Sekolah dasar paforit di Kecamatan Kota Sigli, Kabupaten Pidie, Propinsi Aceh, termasuk SDN 2 Percontohan Tijue, SD, dan SD Unggul Iqra' Sigli, masing-masing memiliki total 61 siswa. Pada dasarnya, pengembangan model pembelajaran PGDL telah memenuhi syarat penerapan model pembelajaran. Kriteria tersebut termasuk sintaksis (syntax), sistem sosial (social system), prinsip reaksi (principles of reaksi), sistem pendukung, dan dampak instruksional dan dampak pengiring. Sehingga model ini dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar PJOK di sekolah.

4. Pengembangan Model Pembelajaran Keterampilan Motorik Berbasis Permainan Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 9-10 Tahun

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan yang sesuai untuk anak sekolah dasar usia 9-10 tahun serta mampu untuk mengembangkan aspek afektif (sikap), kognitif (pengetahuan) dan psikomotorik (keterampilan). Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R & D), yang mengadaptasi penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall. Uji coba skala kecil dilakukan terhadap 22 siswa SD Negeri 3 Jatirejo, uji coba skala besar dilakukan terhadap 24 siswa SD Negeri 1 dan 2 Jatirejo. Produk awal yang dibuat setelah proses desain adalah model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan. Ini terdiri dari delapan aktivitas permainan: (1) Korero Kiri; (2) Half and Half Relay; (3) Rob the Nest; (4) Mousetrap; (5)

Catching with a Partner; (6) Shuttle Passes; (7) Moving Target; dan (8) Wandering Ball. 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. 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.

5. Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Berbasis Media Audio Visual Bagi Siswa SDN Di Kecamatan Kuranji Padang

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan model pembelajaran Penjas yang menggunakan media audio visual di SDN Kecamatan Kuranji Padang untuk menyelesaikan masalah yang ada. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian pengembangan dari Borg dan Gall. Seluruh siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Kota Padang adalah subjek penelitian ini. Random sampling adalah metode pengambilan sampel. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa produk model pembelajaran motorik berbasis media audio visual di sekolah dasar kecamatan Kuranji Padang termasuk dalam kategori valid (94,66%) dengan keterangan dapat digunakan dan layak untuk uji coba. Dengan menggunakan pendekatan bermain berteman Pos Permainan dan metode penelitian dan pengembangan, model pembelajaran motorik dasar siswa SD telah dikembangkan. Metode ini menghasilkan permainan seperti 1) lari mengejar layang-layang, 2) keseimbangan pesawat terbang, 3) melompat kuda, 4) berjalan burung kakak tua, dan 5) melempar telur dinosaurus. Untuk pembelajaran kemampuan motorik dasar siswa SD di kecamatan Kuranji Padang, model pembelajaran kemampuan motorik yang berbasis permainan berbasis media audio visual layak dipergunakan.

6. Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Berbasis Permainan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran motorik berbasis permainan dan menentukan seberapa efektif model ini pada siswa Sekolah Dasar. Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 08 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya. Model pembelajaran yang dikembangkan bertujuan untuk menumbuhkan karakter kerjasama, tanggung jawab dan kejujuran pada siswa sekolah dasar, meliputi empat permainan, yaitu: (1) permainan perang bola (2) permainan berburu kancil, (3) permainan tangkap dan lempar, (4) permainan sentuhan bola. Hasil penilaian yang dilakukan oleh para ahli dan guru menunjukkan bahwa model pembelajaran permainan yang dirancang sangat baik dan layak berdasarkan hasil ujicoba dan validasi ahli. Hasil ini juga menunjukkan bahwa model ini cocok untuk pembelajaran motorik. Empat model permainan ini sangat cocok untuk pembelajaran motorik.

7. Efektivitas Model Pembelajaran Motorik Berbasis Movement Based Games Pada Siswa Sekolah Dasar

Tujuan artikel ini adalah untuk menyajikan pendekatan pembelajaran alternatif yang dapat digunakan guru sekolah dasar untuk mengajarkan keterampilan gerak dasar. Berdasarkan model Borg dan Gall, artikel ini telah mengembangkan model pembelajaran. Artikel ini mengeksplorasi efektivitas penggabungan model pembelajaran Movement Based Games (MBG) ke dalam pembelajaran PJOK. Model MBG diujikan kepada 70 siswa kelas IV untuk mengetahui keefektifannya. Kuesioner Evaluasi Kelas Formatif (FCE) digunakan untuk menilai efektivitas proses, sedangkan instrumen yang mengukur keterampilan gerakan dasar digunakan untuk mengevaluasi kualitas hasilnya. Menggunakan statistik deskriptif, dan hasil uji normalitas sebaran data analitik menggunakan Kolmogorov-Smirnov sebagai dasar untuk

melakukan uji beda menggunakan regresi logistik biasa. Penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran dinilai berkualitas baik. Sementara itu, hasil pembelajaran sebelum dan sesudah menunjukkan peningkatan kinerja yang signifikan ($p < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pengembangan MBG efektif digunakan dalam pembelajaran PJOK khususnya di kelas IV.

8. Pengembangan Aktivitas Gerak Berbasis Modifikasi Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Keterampilan Motorik Pada Anak Sekolah Dasar

Modifikasi permainan untuk pembelajaran motorik akan digunakan oleh guru PJOK dalam penelitian untuk membuat modul untuk anak sekolah dasar. Pendekatan model Dick dan Carey digunakan dalam penelitian dan pengembangan pendidikan (R&D) melalui penelitian ini. Di SD Negeri 51 Lebong, percobaan skala kecil dilakukan pada 12 siswa kelas III sedangkan uji coba produk berukuran besar dilakukan pada 40 siswa kelas I, III, dan IV SD. Hasil penelitian diperoleh hasil validasi ahli sebesar 80,1%, yaitu 75,3% untuk uji coba skala kecil pada 12 siswa kelas III SD Negeri 51 Lebong, dan 78,5% untuk uji coba produk skala besar dengan 40 siswa kelas III dan IV SD Negeri 32 Lebong. Keseluruhan temuan disajikan sebagai berikut: Pengembangan modul aktivitas gerak berbasis modifikasi permainan bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan motorik anak sekolah dasar dan dapat diterapkan dalam pembelajaran.

9. Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Multilateral Berbasis Role Playing Game (RPG) Pada Siswa Sekolah Dasar

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan variasi gerak multilateral berbasis role playing game yang dilakukan siswa di sekolah dasar kelas bawah. Studi ini mencakup jenis penelitian dan pengembangan (R&D), yang mengacu pada model R&D Borg and Gall. Pada dasarnya role playing game juga dikenal sebagai peran bermain, adalah metode untuk menguasai bahan-bahan pelajaran dengan memanfaatkan kreativitas dan pemahaman siswa. Metode ini melibatkan lebih dari satu orang dalam permainan, sehingga siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa akan memainkan atau mempraktikkan situasi yang relevan dengan materi yang diberikan oleh guru. Uji coba kelompok kecil dilakukan di SD Muhammadiyah Pangkalpinang dengan 15 siswa. Uji coba kelompok besar dilakukan di sana dengan 35 siswa. Hasil tes validasi ahli memperoleh nilai rata-rata sebesar 93,1% untuk kriteria sangat layak atau sangat baik; hasil tes kelompok kecil memperoleh nilai rata-rata sebesar 87,5% untuk kriteria sangat layak atau sangat baik; dan hasil tes kelompok besar memperoleh nilai rata-rata sebesar 88,8% untuk kriteria sangat layak atau sangat baik.

10. Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Melompat Berbasis Permainan Untuk Anak Sekolah Dasar

Studi ini bertujuan untuk membuat model pembelajaran gerak dasar melompat yang berbasis permainan untuk siswa sekolah dasar kelas 2 yang mempelajari materi gerak dasar melompat, khususnya gerak lokomotor. Uji coba produk terbatas dan uji coba utama dilakukan pada siswa kelas 2 SDN 2 Riau Silip dan Puding Besar, yang merupakan jenis penelitian pengembangan dari Borg and Gall. Hasil uji efektifitas model pembelajaran dengan nilai t-hitung 4,3882 lebih besar dari nilai t-tabel 2,0939, atau ($t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$), dan data hasil validasi ahli dengan nilai 80,6% layak. Dengan demikian, tiga kesimpulan dapat dibuat: (1) Model pembelajaran gerak dasar melompat berbasis permainan (permainan lompat banner ADI) dapat meningkatkan kemampuan dan motivasi anak sekolah dasar untuk belajar. (2) Model pembelajaran gerak dasar melompat berbasis permainan (permainan lompat banner ADI) layak digunakan sebagai alat pembelajaran untuk anak sekolah dasar. (3) Model

pembelajaran gerak dasar melompat berbasis permainan (permainan lompat banner ADI) efektif dalam meningkatkan keterampilan gerakan.

11. Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor Untuk Siswa Sekolah Dasar

Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan model yang dapat mengajarkan gerak dasar lokomotor lompat menggunakan permainan sederhana. Populasi penelitian ini adalah siswa sekolah dasar kelas 3 di kecamatan Banawa Donggala, yang digunakan sebagai penelitian pengembangan berdasarkan metode yang diusulkan oleh Borg dan Gall. Penelitian ini melibatkan 28 siswa dari SD 5 Banawa dan SD 12 Banawa, masing-masing delapan siswa dalam uji coba skala kecil dan 28 siswa dalam uji coba skala besar. Hasil uji efektifitas produk model menunjukkan secara empiris bahwa model pembelajaran gerak dasar lokomotor lompat dengan permainan sederhana untuk siswa kelas tiga sekolah dasar memiliki tingkat efektifitas yang sangat baik.

12. Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Melalui Permainan Sirkuit “Rilo Ngale” Pada Siswa Sekolah Dasar

Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan seberapa efektif pembelajaran keterampilan motorik dan peningkatan keterampilan motorik siswa, terutama siswa di jenjang sekolah dasar, melalui penggunaan permainan rilo ngale sebagai model pembelajaran. Penelitian pengembangan ini menggunakan R&D dari Borg & Gall, yang dilakukan oleh peneliti dalam sepuluh tahapan. Studi ini melibatkan siswa MI Al Hikmah Tanjungsari yang berada di kelas 5 sekolah dasar. Sebanyak 41 siswa dibagi menjadi 10 siswa sebagai sampel uji coba kelompok kecil dan 31 siswa sebagai sampel uji coba kelompok besar, atau kelompok lapangan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran motorik sedang dalam proses. Hasil validasi produk ahli motorik mencapai 93%, dan hasil validasi ahli pendidikan jasmani mencapai 86%, masing-masing.

13. Peneparan Model Pembelajaran Permainan Dalam Pengembangan Motorik Anak Di SMP Negeri 2 Wonomulyo

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat model pembelajaran motorik berbasis permainan dan menilai kecocokannya dengan siswa SMP di SMP Negeri 2 Wonomulyo. Model pengembangan yang digunakan adalah model prosedural yang diadaptasi dari model pengembangan desain instruksional Dick & Carey. Studi ini melibatkan semua 35 siswa kelas 1 Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kecamatan Wonomulyo. Hasil validasi ahli terhadap empat model pembelajaran permainan, yaitu (1) permainan perang bola, (2) permainan berburu kancil, (3) permainan lempar tangkap, dan (4) permainan sentuh bola, menunjukkan nilai maksimal seratus persen serta memiliki kemampuan untuk meningkatkan aspek afektif (sikap), kognitif (pengetahuan), dan psikomotorik (keterampilan) anak-anak di Sekolah Menengah Pertama. Hasil penilaian para ahli dan guru menunjukkan bahwa model pembelajaran permainan yang dirancang sangat baik.

Berdasarkan pemaparan dari berbagai artikel penelitian di atas, kebanyakan penelitian dilatarbelakangi permasalahan (1). Kurangnya kreativitas guru penjas dalam mengembangkan model pembelajaran yang seru dan menyenangkan; (2). Terbatasnya sarana dan prasarana yang tersedia; (3). Jumlah jam pelajaran PJOK yang sebentar. Selain itu pula, kebanyakan penelitian memiliki tujuan untuk mengembangkan model pembelajaran motorik yang membantu guru penjas serta membantu peserta didik mengembangkan keterampilan motorik dan aspek lainnya melalui pembelajaran penjas di sekolah. Metode sering yang digunakan pada setiap penelitian yaitu, model penelitian *research and development* dari Borg & Gall atau Dick & Carey.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di atas, model pembelajaran motorik ini kemudian dikembangkan dan dikemas dalam bentuk berbagai macam permainan. Tujuan dibentuknya sebagai permainan adalah agar dapat membuat peserta didik aktif dan menjadikan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Kegiatan pengembangan model pembelajaran motorik ini lebih sering diujikan pada anak usia dini hingga paling terbaru yaitu pada anak tingkat SMP. Hal ini dikarenakan anak usia sekolah dasar berada di masa *golden age*-nya dalam mengembangkan keterampilan motorik, maka dari itu pembelajaran motorik di sekolah dasar lebih sering diadakan dibandingkan di tingkat SMP-SMA yang lebih mengembangkan keterampilan taktis bermain. Kemudian pengembangan dan penerapan model pembelajaran motorik yang telah dilaksanakan dalam pembelajaran penjas dinilai layak bahkan efektif dalam mengembangkan keterampilan motorik peserta didik, bahkan mampu mengembangkan aspek lainnya seperti aspek kognitif dan aspek afektif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, peneliti menarik kesimpulan bahwa tren pengembangan model pembelajaran motorik di setiap tahunnya selalu dikemas dalam bentuk permainan yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Kemudian model pembelajaran motorik ini lebih sering digunakan pada kegiatan pembelajaran penjas di tingkat sekolah dasar. Model pembelajaran motorik yang dikembangkan ke dalam bentuk variasi permainan dinilai efektif dan layak dalam mengembangkan keterampilan motorik peserta didik, bahkan dapat mengembangkan aspek lainnya seperti aspek afektif dan kognitif. Masukan dan saran bagi yang akan mengembangkan penelitian selanjutnya bisa dengan mencoba untuk menerapkan model pembelajaran motorik di tingkat SMP-SMA untuk diuji sejauh mana keefektifan model pembelajaran motorik jika diterapkan di tingkat tersebut, mengingat data yang ditunjukkan sebelumnya memperlihatkan tingkat keterampilan motorik peserta didik tingkat SMP-SMA yang sebagian berada di level rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A. (2019). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN MOTORIK BERBASIS PERMAINAN. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 8(2), 138. <https://doi.org/10.31571/jpo.v8i2.1446>
- Alfarisi, M. F., Bakhtiar, S., Asnaldi, A., & Wulandari, I. (2023). Profil Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor dan Objek Kontrol Siswa SDNegeri 03 Balai-Balai Kota Padang Panjang. *Jurnal Pendidikan dan Olahraga*, 6, 67–73.
- Amirzan, A. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor Pada Siswa SD Kelas V. *Journal Physical Education, Health and Recreation*, 2(1), 85. <https://doi.org/10.24114/pjkr.v2i1.7843>
- Andriadi, A., & Saputra, A. (2021). Pengembangan model pembelajaran gerak dasar melompat berbasis permainan untuk anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1), 41–47. <https://doi.org/10.21831/jpji.v17i1.35422>
- Andrian, R., Suroto, S., Tuasikal, A. R. S., Dhani, S. S. S., & Setyorini, S. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Motorik Berbasis Movement Based Games Pada Siswa Sekolah Dasar. *JOSSAE : Journal of Sport Science and Education*, 5(1), 64. <https://doi.org/10.26740/jossae.v5n1.p64-74>
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. (2022). *CAPAIAN PEMBELAJARAN PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI, JENJANG PENDIDIKAN DASAR, DAN JENJANG PENDIDIKAN MENENGAH PADA KURIKULUM MERDEKA*.
- Farida, A. (2016). *Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini: Vol. IV* (Nomor 2).

- Gazali, O. :, Adnan, A., & Olahraga, P. (2017). *HUBUNGAN KEMAMPUAN MOTORIK DENGAN TINGKAT KEBUGARAN JASMANI SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 2 KLATEN THE RELATIONSHIP BETWEEN MOTOR ABILITY AND STUDENT PHYSICAL FITNESS CLASS VII IN SMP NEGERI 2 KLATEN*.
- Habibi Ar, M. W., Muhammad, H. N., & Wibowo, S. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Melalui Permainan Sirkuit "Rilo Ngale" pada Siswa Sekolah Dasar. *Jendela Olahraga*, 8(1), 149–161. <https://doi.org/10.26877/jo.v8i1.14109>
- Hasbi, P. S. (2014). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN MOTORIK DENGAN MODIFIKASI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS. *Jurnal Keolahragaan*, 2(1), 46–58.
- Haris, Fahmil. Fahd Mukhtarsyaf, L. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Berbasis Media Audio visual Bagi Siswa SDN di Kecamatan Kuranji Padang. *Jurnal Stamina*, 53(9), 11.
- Kurdi, K., & Sukadiyanto, S. (2014). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN MOTORIK DENGAN PENDEKATAN BERMAIN MENGGUNAKAN AGILITY LADDER UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Keolahragaan*, 2(2), 194–203. <https://doi.org/10.21831/jk.v2i2.2625>
- Lutan, R. (1996). *Hakikat dan Karakteristik Penjaskes*. Depdikbud.
- Lutan, R. (2001). *Asas-Asas Pendidikan Jasmani: Pendekatan Pendidikan Gerak di Sekolah Dasar*. Depdiknas.
- Mallu, J. (2023). *Peneparan Model Pembelajaran Permainan dalam Pengembangan Motorik Anak di SMP Negeri 2 Wonomuyo*. 2, 26–33.
- Muga, Y., Bate, N., Ricardus Natal, Y., Studi PJKR, P., & Citra Bakti, S. (2021). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN MOTORIK KASAR BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR KELAS TINGGI DI KECAMATAN GOLEWA. *Jurnal Edukasi Citra Olahraga (JECO)*, 1(2). <http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jor/index>
- Mustafa, P., & Sugiharto. (2020). KETERAMPILAN MOTORIK PADA PENDIDIKAN JASMANI MENINGKATKAN PEMBELAJARAN GERAK SEUMUR HIDUP. *Jurnal Sporta Sainika*, 5, 199–218.
- Nugraheni, K. (2019). *TINGKAT KEMAMPUAN MOTORIK PESERTA DIDIK KELAS VII DI SMP NEGERI 1 SLEMAN YOGYAKARTA LEVEL OF MOTORIC ABILITY OF THE GRADE SEVEN STUDENTS OF JUNIOR HIGH SCHOOL 1 SLEMAN YOGYAKARTA*.
- Putranto, D., & Ulfah, W. A. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Multilateral Berbasis Role Playing Game (RPG) pada Siswa Sekolah Dasar. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 3(2), 17. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v3i2.3532>
- Rejeki, H. S., Tadulako, U., Gerak, P., & Lokomotor, D. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar. *Jurnal Penjaskesrek*, 8(2), 218–232. <https://ejournal.bbg.ac.id/penjaskesrek/article/view/1655/1296>
- Riyanto, I. A., & Kristiyanto, A. K. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Keterampilan Motorik Berbasis Permainan Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 9-10 Tahun. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(1), 94. <https://doi.org/10.17509/tegar.v1i1.8679>
- Salman, E., & Darsi, H. (2020). Pengembangan Aktivitas Gerak Berbasis Modifikasi Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Keterampilan Motorik pada Anak Sekolah Dasar. *Gelombang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 4(1), 47–60. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v4i1.1203>
- Sujiono, B., Sumantri, & Chandrawati, T. (2018). *Hakikat Perkembangan Motorik Anak*.
- Sukamti, E. (2018). *Perkembangan Motorik* (S. Amalia, Ed.; Edisi Pertama). UNY Press.