

Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Melalui Permainan Sirkuit “Rilo Ngale” pada Siswa Sekolah Dasar

Muhammad Wildan Habibi AR^{a,1*}, Heryanto Nur Muhammad^{b,2}, Supto Wibowo^{b,3}

^b Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya

¹ muhammadwildan.20021@mhs.unesa.ac.id; ² hervantomuhammad@unesa.ac.id ³ saptowibowo@unesa.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received 2022-12-09

Revised 2023-01-17

Accepted 2023-01-23

Keywords

Learning Model
Motorik
Rila Ngale Game

Kata kunci

Model Pembelajaran
Motorik
Permainan Rilo Ngale

ABSTRACT

This study aims to develop a learning model at the elementary school level through the Rilo Ngale game to determine the effectiveness of learning motor skills and improving students' motor skills, especially at the elementary school level. This development research uses R&D from Borg & Gall with ten stages carried out by researchers. This research was conducted using a sample of 10 students for small group trials and 31 students for field group trials. The results of product validation from motorists get a percentage of 93% which means VALID and the percentage of physical education experts gets a percentage of 86% which means VALID. The results of the psychomotor tests carried out in the small group trial included 1 person who obtained a range of 60-79%, which was significant (good), and 9 people received a range of values > 80%, which was significant (very good). Whereas for the field trials, around 9 people obtained scores with a range of 60-79 which means (good) and 22 people got a range of values > 80 which means (very good). It can be concluded that the development of a motor learning model through the resulting Rilo Ngale circuit game is effective and can be used in motor learning for elementary school students.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran pada jenjang sekolah dasar melalui permainan rilo ngale untuk mengetahui efektivitas belajar keterampilan motorik dan peningkatan motorik siswa terutama pada siswa jenjang sekolah dasar. Penelitian pengembangan ini menggunakan R&D dari Borg & Gall dengan sepuluh tahapan yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan sampel 10 siswa untuk uji coba kelompok kecil dan 31 siswa untuk uji coba kelompok lapangan. Hasil dari validasi produk dari ahli motorik mendapatkan persentase 93% yang berarti VALID dan persentase dari ahli pendidikan jasmani mendapatkan persentase 86% yang berarti VALID. Hasil tes psikomotorik yang dilakukan pada uji coba kelompok kecil terdapat 1 orang yang memperoleh rentang nilai 60-79% yang berarti (baik), dan terdapat 9 orang yang mendapatkan rentang nilai >80% yang berarti (sangat baik). Sedangkan untuk uji coba lapangan mendapatkan perolehan sekitar 9 orang dengan rentang nilai 60-79 yang berarti (baik) dan terdapat 22 orang mendapatkan rentang nilai >80 yang berarti (sangat baik). Dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran motorik melalui permainan sirkuit rilo ngale yang dihasilkan efektif dan dapat digunakan dalam pembelajaran motorik pada siswa jenjang sekolah dasar.

Artikel ini open akses sesuai dengan lisensi [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Dewasa ini pendidikan formal sangat penting bagi setiap orang, karena dengan adanya pendidikan formal seseorang dapat memperbaiki karakter dan mendapatkan berbagai pengetahuan baru yang sangat bermanfaat bagi kehidupannya di masa mendatang. Pendidikan

adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri (Hidayat & Abdillah, 2019). Usaha-usaha tersebut dilakukan untuk menanamkan nilai dan norma serta mewariskan kepada generasi penerus berikutnya untuk dapat mengembangkan kehidupan yang terjadi dalam suatu proses pendidikan sebagai usaha manusia untuk melestarikan kehidupannya. Tujuan dari Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) adalah: a. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih. b. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik. c. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar. d. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis. e. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (Hartatik & dkk, 2012). Melalui berbagai tujuan tersebut tentu seorang guru dituntut untuk dapat berinovasi demi mencapai tujuan yang diharapkan meski bagaimanapun kondisinya, oleh karenanya Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) menjadi salah satu mata pelajaran yang dapat dikembangkan agar peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam menjalaninya.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dan berpengaruh besar dalam meningkatkan perkembangan motorik anak. Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) berguna untuk menunjang kompetensi para siswa serta menjadi media pendukung siswa untuk mengembangkan bakatbakat yang dimiliki oleh siswa, jiwa sportivitas tertanam dalam diri serta mampu diharapkan mengajarkan kebiasaan hidup sehat yang sehari-hari di jalannya (Afidah, Pradipta, & Hudah, 2022). Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani olahraga dan kesehatan yang terpilih dan dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat (Pertwi, Nurhasan, & Tuasikal, 2018). Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yang diajarkan di sekolah memiliki peranan yang sangat penting di antaranya: memberikan

kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar yang diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik dan sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat (Widodo & Azis, 2018). Pendapat lain mengungkapkan dengan adanya pembelajaran motorik di sekolah, anak dapat beranjak dari kondisi lemah ke kondisi kuat, atau dari kondisi tidak berdaya menuju kondisi independen (Decaprio, 2016). Pembelajaran motorik sangat membantu anak dalam bergerak, dimana anak akan selalu aktif dalam beraktivitas atau bermain dengan teman lainnya, sehingga kondisi tersebut tidak hanya mengembangkan aspek motorik saja namun juga dapat meningkatkan rasa percaya diri serta pengalaman anak, dalam hal ini perlunya sebuah inovasi pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran motorik siswa di sekolah dasar.

Bermain merupakan sarana anak untuk belajar mengenal lingkungan dan merupakan kebutuhan yang paling penting dan mendasar bagi anak khususnya untuk anak usia dini, melalui bermain anak dapat memenuhi seluruh aspek kebutuhan perkembangan kognitif,afektif,social,emosi,motorik dan bahasa (Pratiwi, 2017). Dengan bermain anak dapat bebas berekspresi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Bermain adalah kegiatan yang bebas dilakukan dan menyenangkan bagi setiap orang. Dalam kegiatan bermain seorang bebas berekspresi, bereksplorasi melakukan apa saja yang diinginkannya. Bermain adalah aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak ketika mereka tidak makan, tidur, atau sesuai dengan keinginan orang dewasa (Gallahue, Ozmun, & Goodwa, 2012).

Pembelajaran PJOK pada usia Sekolah Dasar dilakukan melalui berbagai macam kegiatan bermain. Bermain adalah kegiatan alami dan bawaan dalam semua budaya di seluruh dunia karena merupakan kegiatan rekreasi, namun pada saat yang sama, memainkan peran kunci dalam pendidikan, terutama pada tahap awal pengembangan (Madrona, 2014). Bermain merupakan suatu kegiatan yang bisa dilakukan oleh setiap orang dalam aktifitas yang menyenangkan. Seperti halnya aktivitas yang dilakukan oleh anak usia dini, dimana mereka akan lebih senang melakukan aktifitas yang terdapat permainan di dalamnya. Dengan adanya kegiatan bermain kemampuan motorik anak akan lebih senang dalam melakukan aktivitas fisik, sehingga anak tidak hanya dapat mengembangkan kemampuan motorik saja, kegiatan bermain pun mampu *menstimulus* untuk mengembangkan aspek perkembangan yang lain. Hal tersebut disampaikan sebagaimana salah satu hasil dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas, sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya (Khadijah & Armanila, 2017). Pada saat bermain anak berlatih

menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan. Selaras dengan yang dikemukakan oleh piaget bahwa anak terlahir dengan kemampuan refleksi, kemudian ia belajar menggabungkan dua atau lebih gerak refleksi dan pada akhirnya ia mampu mengontrol gerakannya menjadi gerak terkoordinasi. Dalam pembelajaran anak melalui kegiatan bermain anak akan memperoleh berbagai pengalaman belajar sehingga perkembangan akan tumbuh dan berkembang secara optimal. Oleh karenanya peran dari pendidik dan orang tua haruslah selalu kreatif dalam menciptakan dan memfasilitasi kegiatan bermain yang tepat untuk anak demi menunjang aspek perkembangan anak secara optimal. Perkembangan motorik kasar anak sangat perlu untuk dikembangkan, karena kelengkapan fisik motorik anak, kematangan fisik motorik anak dan kematangan fisik motorik halus dan kasar anak akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan aspek yang lain. Perkembangan fisik motorik anak dapat dirangsang melalui kegiatan-kegiatan bermain yang menggunakan seluruh tubuh anak. Perkembangan fisik motorik anak dibedakan menjadi dua yaitu fisik motorik halus yang berkaitan dengan gerak-gerak motorik secara halus, yaitu koordinasi mata dan tangan tanpa menggerakkan seluruh anggota badan. Fisik motorik kasar yang berkaitan dengan gerak otot dan seluruh alat gerak anak, seperti tangan, kaki, dan kepala (Ananditha, 2017).

Kegiatan pembelajaran yang terkesan monoton dan kurang bervariasi dapat berpengaruh terhadap perkembangan motorik anak khususnya pada perkembangan motorik kasar. Motorik kasar pada anak tidaklah dapat berkembang secara optimal apabila kemampuan yang terkandung dalam aspek motorik kasar seperti berlari, melompat, meloncat, dan melempar tidak dikembangkan secara optimal. Apabila kemampuan motorik kasar tersebut tidak dikembangkan sejak dini maka akan berpengaruh juga terhadap perkembangan yang lainnya. Seorang anak memiliki masa *golden age* atau masa peka, semua itu dimaksudkan bahwa anak usia dini telah siap menerima segala stimulus yang telah diberikan oleh lingkungan sekitar. Stimulus yang diberikan kepada anak melalui kegiatan bermain, karena dengan bermain anak akan memperoleh pengetahuan melalui berbagai pengalaman yang meraka dapatkan saat melakukan kegiatan bermain sehingga potensi yang dimilikinya dapat berkembang secara optimal. Seperti yang diungkapkan oleh Eheart dan Leavit mengungkapkan bahwa permainan dapat mengembangkan berbagai macam potensi pada anak. Para ahli psikologi menyebutkan bahwa salah satu hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang peserta didik adalah minat dan motivasi belajar (Sujiono & Sujiono, 2012). Bagi seorang anak bermain memiliki fungsi dalam tumbuh kembang anak, salah satunya terhadap pertumbuhan fisik motoriknya. Dengan melakukan kegiatan bermain kemampuan motorik anak akan

berkembang (Susanti, 2020), hal tersebut dikarenakan dalam kegiatan bermain seorang anak secara langsung melakukan aktivitas fisik sehingga kemampuan motorik anak akan berkembang. Fungsi dari bermain terhadap sensoris motoris anak penting untuk mengembangkan otot-ototnya dan energi yang ada (Mutiah, 2015). Oleh karenanya kegiatan bermain sangat dibutuhkan oleh anak untuk melatih otot-otot dan meningkatkan motivasi dan minat dari peserta didik sehingga anak memiliki energi dan motivasi untuk melakukan segala aktivitasnya.

Motivasi merupakan kekuatan yang tidak nampak dalam diri peserta didik, di mana kekuatan ini menentukan tujuan yang akan dicapai oleh peserta didik. Siswa yang memiliki minat dan motivasi belajar yang baik akan selalu merasa senang untuk mengikuti pembelajaran tersebut begitu juga sebaliknya siswa yang cenderung memiliki minat dan motivasi belajar yang rendah terhadap suatu pembelajaran maka akan cenderung merasa malas untuk mengikutinya. Motivasi belajar adalah proses yang bertujuan untuk memberikan semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku peserta didik (Tanjung, 2022). Dalam hal ini perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama. Dalam belajar sangat diperlukan motivasi karena hasil belajar akan optimal jika ada motivasi, makin tepat motivasi yang diberikan akan makin berhasil pula suatu proses pembelajaran ini. Minat dan motivasi belajar tentu dua hal yang tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan dilakukan dengan lancar apabila dibarengi dengan minat dan motivasi belajar yang tinggi. Tidak bisa dipungkiri pembelajaran PJOK seringkali membuat beberapa peserta didik mengalami rasa malas untuk mengikutinya. Rasa malas akan berdampak kurangnya aktivitas gerak yang dilakukan oleh siswa, sehingga hal tersebut tentunya akan berdampak pada perkembangan motorik dari siswa tersebut. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa melalui penerapan permainan sirkuit terowongan geometri dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A di TK Kartika Bojonegoro (Putri, 2021). Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan sirkuit dapat meningkatkan kemampuan motorik siswa TK, namun Perbedaannya dengan penelitian ini adalah sasaran penelitian yang dilakukan sekarang adalah siswa-siswi pada jenjang Sekolah Dasar dengan model permainan baru yaitu sirkuit rilo ngale. Dari berbagai permasalahan di atas peneliti ingin membuat sebuah pengembangan aktivitas pembelajaran motorik melalui permainan rilo ngale yang bertujuan untuk mengetahui efektifitas model pembelajaran ini untuk meningkatkan motorik kasar siswa yang akan melakukan pembelajaran PJOK di sekolah dan untuk mengetahui apakah model pembelajaran motorik melalui permainan rilo ngale dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa. Oleh karenanya penelitian membuat judul "Pengembangan Pembelajaran Motorik

Melalui Permainan “Rilo Ngale” pada Siswa Sekolah Dasar”.

METODE

Penelitian yang digunakan tergolong penelitian pengembangan karena di dalam penelitian ini peneliti melakukan penyempurnaan dalam menerapkan kegiatan pembelajaran atau kegiatan bermain pada anak. Penelitian pengembangan adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Maksum, 2012). Dalam penelitian pengembangan model pembelajaran keterampilan motorik melalui permainan “Rilo Ngale” digunakan untuk meningkatkan keterampilan kasar anak pada jenjang sekolah dasar. Model penelitian pengembangan dalam penelitian ini tergolong dalam model pengembangan Research & Development (R & D) dari Borg & Gall (Sadiman & dkk, 2012), yang terdiri dari sepuluh langkah diantaranya adalah : (1) Melakukan penelitian dan mengumpulkan informasi (kajian pustaka, pengamatan subyek, persiapan laporan pokok persoalan) (2) melakukan perencanaan (pendefinisian keterampilan, penampilan, perumusan tujuan, penentuan urutan pengajaran, dan uji coba skala kecil) (3) mengembangkan bentuk produk awal (penyiapan materi pengajaran, penyusunan buku pegangan, dan perlengkapan evaluasi) (4) melakukan uji lapangan permulaan (menggunakan 6-12 subyek) (5) melakukan revisi terhadap produk utama (sesuai dengan saran-saran dari hasil uji lapangan permulaan) (6) melakukan uji lapangan utama (dengan 30-100 subyek) (7) melakukan revisi produk (bedasarkan saran-saran dan uji coba lapangan utama) (8) uji lapangan dengan 30-200 subyek (9) Revisi produk akhir (10) Membuat laporan mengenai produk pada jurnal, bekerja dengan penerbit yang dapat melakukan distribusi secara komersial (Sadiman & dkk, 2012).

Sampel Penelitian

Subjek yang diambil dalam penelitian ini adalah peserta didik MI Al Hikmah Tanjungsari pada jenjang kelas 5 sekolah dasar terdiri dari 41 peserta didik, yang dibagi menjadi 10 siswa sebagai sampel uji coba kelompok kecil dan 31 siswa menjadi sampel uji coba kelompok besar (kelompok lapangan).

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, angket, dokumentasi, dan tes uji coba menggunakan instrumen pengumpulan data digunakan untuk melakukan penilaian terhadap produk yang dibuat melalui validasi dari dua ahli, yaitu dari ahli pembelajaran motorik dan ahli dalam pembelajaran pendidikan jasmani, antara lain:

Tabel 1. Nama Validator

Nama	Validator	Jabatan
Dr. Andun Sudijandoko, M.Kes., AIFO.	Pembelajaran Motorik	Dosen FIO Unesa
Junaidi Budi Prihanto, M.KM., Ph.D.	Pembelajaran PJOK	Dosen FIO Unesa

Sedangkan untuk instrumen peningkatan motorik peserta didik dilakukan dengan melakukan penilaian melalui instrumen permainan rilo ngale. Berikut ini adalah kisi-kisi dari instrumen peningkatan motorik siswa.

Tabel 2. Kisi-kisi instrument.

Jenis permainan	Indikator	Penilaian		
		1	2	3
Permainan Sirkuit Rilo Ngale	Aspek Motorik			
	Lari Cepat			
	Lari Berkelok			
	Melompati Rintang			
	Meniti Balok			
	Melempar Bola			

Teknik Analisis Data

Penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dengan presentase. Teknik tersebut digunakan untuk menganalisa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penyebaran angket evaluasi dari para ahli untuk menilai produk yang akan dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut akan disajikan mengenai pengolahan data dari ahli motorik, ahli pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK), dan hasil keefektifan pembelajaran motorik melalui model permainan rilo ngale pada siswa sekolah dasar.

1. Analisis Data dari Ahli Motorik

Berdasarkan hasil analisis evaluasi ahli motorik dapat dijelaskan bahwa : diketahui jumlah total skor responden ($\sum X$) adalah 67 dan jumlah total keseluruhan dari skor responden ($\sum X1$) adalah 72 Sehingga persentasenya adalah 93 %

Berdasarkan hasil penilaian di atas dilakukan analisis terhadap tanggapan/penilaian dari ahli perkembangan motorik, hasilnya adalah 93 % dari kriteria yang telah ditentukan dan dapat dikatakan bahwa model pembelajaran motorik melalui permainan rilo ngale pada anak Sekolah Dasar ini memenuhi kriteria VALID (80% - 100%) sehingga dapat digunakan dan dipraktekkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

2. Analisis Data dari Ahli Pembelajaran PJOK

Berdasarkan hasil analisis evaluasi ahli pembelajaran PJOK dapat dijelaskan bahwa :

diketahui jumlah total skor responden ($\sum X$) adalah 32 dan jumlah total keseluruhan dari skor responden ($\sum X_1$) adalah 36 Sehingga persentasenya adalah 86 %

Berdasarkan hasil penilaian di atas dilakukan analisis terhadap tanggapan/penilaian dari ahli pembelajaran PJOK, hasilnya adalah 86 % dari kriteria yang telah ditentukan dan dapat dikatakan bahwa model pembelajaran motorik melalui permainan rilo ngale pada anak Sekolah Dasar ini memenuhi kriteria VALID (80% - 100%) sehingga dapat digunakan dan dipraktikkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

3. Data Kelulusan dan Keberhasilan Pembelajaran

Untuk mengetahui hasil produk berupa pembelajaran motorik melalui permainan rilo ngale pada anak sekolah dasar apakah sudah berhasil atau belum, maka harus diperoleh data tentang kemampuan psikomotorik peserta didik dalam menguasai pembelajaran motorik melalui permainan rilo ngale ini. Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini dilakukan pada saat melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok lapangan utama. Berikut ini adalah data-data yang dijelaskan secara ringkas:

a. Data Nilai Psikomotorik Uji Coba Kelompok Kecil

Data nilai psikomotorik dari siswa sekolah dasar pada uji coba kelompok kecil dapat dijabarkan melalui tabel berikut ini:

Tabel 3. Tingkat Kelulusan Siswa dalam Menguasai Materi Psikomotorik

Nilai	Kategori	Makna	Jumlah
$\geq 80\%$	Sangat Baik	Lulus	9 orang
60-79%	Baik	Lulus	1 orang
40-58%	Cukup	Tidak Lulus	0
30-39%	Kurang	Tidak Lulus	0
<29%	Sangat Kurang	Tidak Lulus	0
Jumlah siswa			10 orang
Jumlah siswa yang lulus			10 orang
Jumlah siswa yang tidak lulus			0

Berdasarkan tabel di atas yaitu data nilai psikomotorik yang di dapatkan peserta didik. dapat disimpulkan bahwa terdapat 1 orang yang memperoleh rentang nilai 60-79% dan terdapat 9 orang yang mendapatkan rentang nilai $>80\%$ Oleh karenanya semua siswa dinyatakan LULUS. Dengan demikian disimpulkan bahwa pembelajaran motorik dengan model permainan rilo ngale dapat digunakan dalam uji coba lapangan (kelompok besar).

b. Data Nilai Psikomotorik Uji Coba Lapangan (Kelompok Besar)

Data nilai psikomotorik dari siswa sekolah dasar pada uji coba kelompok lapangan (kelompok besar) dapat dijabarkan melalui tabel berikut ini:

Tabel 4. Tingkat Kelulusan Siswa dalam Menguasai Materi Psikomotorik

Nilai	Kategori	Makna	Jumlah
≥ 80%	Sangat Baik	Lulus	22 orang
60-79%	Baik	Lulus	9 orang
40-58%	Cukup	Tidak Lulus	0
30-39%	Kurang	Tidak Lulus	0
<29%	Sangat Kurang	Tidak Lulus	0
Jumlah Siswa			0 orang
Jumlah Siswa yang Lulus			31 orang
Jumlah Siswa yang Tidak Lulus			0

Berdasarkan tabel di atas yaitu data nilai psikomotorik yang di dapatkan peserta didik. dapat disimpulkan bahwa terdapat 9 orang dengan rentang nilai 60-79 ketegori (baik) dan terdapat 22 orang mendapatkan rentang nilai >80 kategori (sangat baik). Oleh karenanya semua siswa dinyatakan LULUS.. Dengan demikian disimpulkan bahwa pembelajaran motorik dengan model permainan rilo ngale telah berhasil dikuasai oleh siswa.

Dari Hasil tes psikomotorik diketahui bahwa pembelajaran motorik melalui permainan rilo ngale tepat dan efektif untuk pembelajaran motorik, selain itu pembelajaran motorik melalui permainan rilo ngale ini memiliki keuntungan, yaitu dengan adanya antusias dan minat siswa yang lebih senang sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan penuh partisipasi aktif dari setiap peserta didik yang berinteraksi tanpa membedakan perbedaan dari setiap anak. Oleh karenanya produk berupa pedoman permainan rilo ngale dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga, dan Kesehatan pada jenjang sekolah dasar.

Dalam aktivitas pembelajaran PJOK yang sering dilakukan dengan melakukan aktivitas di luar ruangan seharusnya dapat membuat siswa menjadi senang dan bersemangat dalam melakukan setiap aktivitasnya. Pendidikan jasmani harus memberikan kesempatan yang banyak dan beragam untuk dijelajahi mode kesadaran yang mudah untuk mengembangkan wawasan ke dalam mode keberadaan baru memberikan kesempatan pendidikan yang berharga yang tidak tersedia di tempat lain dalam kurikulum (Stolz, 2014). Dalam praktiknya, beberapa guru penjasorkes menyediakan siswa kesempatan untuk memilih aktivitas fisik secara bebas selama itu bagian dari materi pelajaran mereka (Sun, Li, & Shen, 2017). Sementara pilihan bebas dapat mempromosikan aktivitas fisik dan kebugaran yang memungkinkan bahwa tujuan

belajar siswa yang berhubungan dengan keterampilan motorik. Oleh karena itu, untuk mempromosikan pembelajaran yang positif dalam pengalaman belajar pada pendidikan olahraga dapat dilakukan dengan pembelajaran yang terstruktur dengan pilihan bebas yang penuh aksi dan menarik kemungkinan besar efektif disajikan kepada siswa. Pendapat lain mengungkapkan bahwa kegiatan pendidikan jasmani di sekolah dasar yang disediakan oleh guru pendidikan jasmani, bahkan di taman kanak-kanak, mungkin menjadi penentu untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar dan memberi anak kemungkinan untuk melanjutkan kursus perkembangan motorik mereka. Dalam penelitian lain menyatakan bahwa terdapat pengaruh peningkatan motorik kasar saat melakukan kegiatan pendidikan jasmani secara teratur. Hal ini bahkan terjadi di jenjang taman kanak-kanak dapat meningkatkan kinerja motorik kasar (Lemos, Avigo, & Barela, 2012). Selain itu pendapat lain mengungkapkan bahwa seorang guru mungkin memerlukan pendidikan atau pelatihan khusus dalam mengamati dan merangsang perkembangan motorik anak dan bagaimana mempengaruhi siswa untuk memiliki apresiasi aktivitas fisik yang sehat dan bertahan lama (Ericsson, 2011).

Dari berbagai uraian tersebut tentu seorang guru dan staf sekolah juga perlu mengetahui lebih banyak tentang intervensi dan pelatihan motorik yang dapat menstimulasi dan meningkatkan fungsi motorik, untuk semua anak dan bagaimana mengadaptasikan pelatihan tersebut untuk anak difabel. Pelatihan motorik sebaiknya dilakukan oleh guru penjasorkes dalam program penjasorkes reguler sekolah. Namun, anak-anak dengan kekurangan keterampilan motorik seringkali memerlukan pendidikan khusus dalam kelompok yang lebih kecil. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan sarana dalam mata pelajaran sekolah yang memfasilitasi peserta didik untuk bebas mengekspresikan diri di luar kelas setelah melakukan beberapa mata pelajaran di luar kelas, selain itu mata pelajaran pendidikan jasmani apabila dikelola dengan baik melalui guru maupun fasilitator yang ada di sekolah akan dapat menjadi sarana untuk meningkatkan motorik dari seorang anak, seperti halnya dalam penelitian ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh, dari hasil uji coba lapangan dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) Berdasarkan hasil uji kelayakan produk dapat disimpulkan bahwa pedoman permainan rilo ngale dapat digunakan dalam proses pembelajaran PJOK di sekolah dasar, (2) Dengan model pembelajaran motorik melalui permainan rilo ngale siswa dapat belajar secara efektif, selain itu siswa menjadi antusias dalam melaksanakan

pembelajaran ini. Sehingga pembelajaran motorik melalui permainan rilo ngale dapat digunakan sebagai acuan bahan ajar bagi guru sekolah dasar.

SARAN DAN REKOMENDASI

Saran-saran yang dikemukakan meliputi saran pemanfaatan, saran deseminasi, dan saran pengembangan lebih lanjut.

1. Saran Pemanfaatan

Produk pengembangan ini adalah model pembelajaran motorik melalui permainan rilo ngale yang dapat digunakan sebagai acuan mengajar oleh guru sekolah dasar. Dalam memanfaatkannya sangat perlu dipertimbangkan situasi, kondisi, dan sarana prasarana yang ada.

2. Saran Deseminasi

Dalam penyebarluasan pengembangan ke sasaran yang lebih luas memberikan saran, antara lain: (1) Sebelum disebarluaskan sebaiknya model pembelajaran motorik melalui permainan rilo ngale ini disusun kembali menjadi lebih baik. Perbaikan tersebut dapat berupa kemasan maupun isi dari materi dari model pembelajaran yang dikembangkan. (2) Untuk memperkuat hasil dari produk ini sebaiknya diujikan terlebih dahulu kepada peserta didik untuk mengetahui sejauh mana pengaruh permainan rilo ngale terhadap peningkatan motorik peserta didik. (3) Agar model pembelajaran motorik melalui permainan rilo ngale ini dapat digunakan oleh para guru sekolah dasar, maka sebaiknya dicetak lebih banyak lagi, sehingga nantinya para guru sekolah dasar.

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Dalam mengembangkan penelitian ini kearah lebih lanjut, peneliti mempunyai beberapa saran, sebagai berikut: (1) Untuk subyek penelitian sebaiknya dilakukan pada subyek yang lebih luas. Baik itu dari siswa maupun tempat sekolah dasar yang digunakan sebagai kelompok uji coba. (2) Hasil pengembangan model pembelajaran motorik melalui permainan rilo ngale ini dapat disebarluaskan ke seluruh sekolah dasar di Indonesia.

Demikian saran-saran terhadap pemanfaatan, deseminasi, maupun pengembangan produk lebih lanjut terhadap pengembangan model pembelajaran motorik melalui permainan rilo ngale ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, N., Pradipta, G., & Hudah, M. (2022). Penerapan Modifikasi Wooden Discs Untuk Meningkatkan Ketrampilan Lempar Cakram Di SMP Negeri 1 Singorojo. *Jendela Olahraga*, 19-26.
- Ananditha, A. C. (2017). Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Perkembangan motorik Kasar pada Anak Toddler. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 114-122.
- Decaprio, R. (2016). Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Di Sekolah. *In Diva Press*, 4(1).
- Ericsson, I. (2011). Effects of Increased Physical Activity on Motor Skills and Marks in Physical Education. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 313 –329.
- Gallahue, D., Ozmun, J., & Goodwa, J. (2012). *Understanding Motor Development*. New York: McGraw-Hill College.
- Hartatik, S. C., & dkk. (2012). *Permainan Kecil*. Malang: Wineka Media.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan “Konsep, Teori, dan Aplikasinya”*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia.
- Khadijah, & Armanila. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Lemos, A., Avigo, E., & Barela, J. (2012). Physical Education in Kindergarten Promotes Fundamental Motor Skill Development. *Advances in Physical Education*, 17-21 .
- Madrona, P. G. (2014). Site Development and Teaching of Motor Skills in Early Childhood Education. *Journal of Art and Humanities*, 3 , 09-20.
- Maksum, A. (2012). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mutiah, D. (2015). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Pertiwi, R., Nurhasan, & Tuasikal, A. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Sirkuit Untuk Membantu Pola Gerak Lokomotor, Non Lokomotor, Dan Manipulatif Anak Down Syndrome. *Jendela Olahraga*, 26-36.
- Pratiwi, w. (2017). Konsep Bermain pada Anak Usia Dini. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 106-117.
- Putri, N. D. (2021). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit Terowongan Geometri pada Anak Kelompok A di TK Kartika Bojonegoro. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 54–62.

Sadiman, A. S., & dkk. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Stolz, S. (2014). *The Philosophy of Physical Education*. London: Routledge.

Sujiono, Y. N., & Sujiono, B. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

Sun, H., Li, W., & Shen, B. (2017). Learning in Physical Education: A Self-Determination. *Journal of Teaching in Physical Education*, 277 -291.

Susanti, L. (2020). *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*. Elex Media.

Tanjung, Y. P. (2022). Hubungan Minat Belajar dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan*, 11, 105.

Widodo, A., & Azis, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan (PJOK) Terintegrasi dengan Al-Islam Kemuhammadiyah Bahasa Arab (ISMUBA) Di Sd/Mi Muhammadiyah. *Jendela Olahraga*, 48-56.