

## **Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Berbasis Media Audio visual Bagi Siswa SDN di Kecamatan Kuranji Padang**

**Fahmil Haris, Fahd Mukhtarsyaf, Liza**

Universitas Negeri Padang

[Fahmilharis@fik.unp.ac.id](mailto:Fahmilharis@fik.unp.ac.id)

[fahdm6231@fik.unp.ac.id](mailto:fahdm6231@fik.unp.ac.id)

### **ABSTRAK**

Permasalahan ketika penulis melakukan observasi dan wawancara dengan Guru Penjas di Sekolah Dasar Kecamatan Kuranji Padang adalah jarang dilakukannya evaluasi terhadap Pembelajaran Pendidikan jasmani maupun kemampuan motorik siswa, terutama kemampuan motorik Siswa SDN di Kecamatan Kuranji Padang. Hal ini menyebabkan perkembangan Gerak tidak bisa terpantau dengan teratur. Perkembangan teknologi kemampuan motorik kurang diperhatikan. Untuk menyikapi masalah ini maka penulis tertarik untuk membuat media Pembelajaran Kemampuan motorik dari Siswa SDN Kecamatan Kuranji Padang. target yang akan dicapai dari penelitian ini adalah untuk membuat pengembangan model pembelajaran Penjas menggunakan media audio visual di SDN kecamatan Kuranji Padang untuk memberikan solusi dari permasalahan yang ada. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan Borg dan Gall research and development. Adapun luaran dari penelitian ini adalah produk berupa Video CD(compact disk) dan buku bahan ajar tentang model pembelajaran motorik berbasis media audio visual melalui permainan pos bermain di SDN Kecamatan Kuranji kota Padang. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan Pengembangan model pembelajaran motorik Siswa sekolah dasar melalui pendekatan Pos bermain berbasis media audio visual menurut ahli pembelajaran motorik dan ahli media dinilai efektif dan baik dipergunakan untuk pembelajaran Motorik dasar Siswa SD dan mendapatkan respon yang baik dari murid Sekolah Dasar di Kecamatan Kuranji Padang.

***Kata Kunci: Model Pembelajaran, Kemampuan motorik siswa SD dan media audio visual***

### **ABSTRACT**

The problem when the author made observations and interviews with the Teachers in Elementary School in Kuranji Subdistrict, Padang was the rarely conducted evaluation of Learning Physical education and motor skills of students, especially motor skills of Elementary School Students in Kuranji District, Padang. This causes the development of Motion cannot be monitored regularly. The development of motorized motor technology is less noticed. To respond to this problem, the authors are interested in making motor skills learning media from elementary school students in Kuranji sub-district, Padang. the target to be achieved from this research is to make the development of the Penjas learning model using audio visual media in SDN Kuranji sub-district Padang to provide solutions to the existing problems. This research uses Borg and Gall research and development research development methods. The output of this research is a



product in the form of Video CD (compact disk) and teaching materials books on motor learning model based on audio visual media through playing post play in SDN Kuranji Subdistrict, Padang city. The results of this study conclude the development of the model of motor learning Primary school students through the Pos play approach based on audio visual media according to motor learning experts and media experts are considered effective and well used for elementary students elementary motor learning and get good responses from elementary school students in Kuranji District Padang.

**Keywords: Learning Model, elementary school students' motor skills and audio visual media**

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran wajib di setiap tingkat satuan pendidikan formal di Indonesia sesuai dengan Undang – Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 ayat 1 :Pendidikan jasmani dan olahraga pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran, dan tindakan moral melalui aktifitas jasmani dan olahraga. Pendidikan jasmani dan olahraga menjadi media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik , kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap, mental, emosional, spiritual, dan sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang.

Pertumbuhan dan perkembangan ditemui di lapangan, guru terlihat kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajarannya. Materi pembelajaran yang telah diprogramkan sering tertunda atau tidak dapat diselesaikan sesuai waktu pertemuan yang terbatas dan singkat, sehingga akibatnya proses belajar mengajar motorik pada mata pelajaran penjas menjadi tidak efektif. Untuk itu sangat dibutuhkan pengembangan model pembelajaran motorik yang lebih tepat, lengkap dan menyenangkan bagi siswa. Pengemasan materi pembelajaran dibuat dalam bentuk sebuah model disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang dihadapi yaitu siswa tingkat Sekolah dasar.



Pembelajaran motorik adalah pembelajaran melalui aktifitas jasmani yang melibatkan otot-otot besar dan otot kecil dalam bergerak. Pembelajaran motorik bertujuan untuk meningkatkan potensi fisik anak sehingga dapat berguna bagi kegiatan anak sehari-hari. Proses pembelajaran motorik dapat dilakukan melalui kegiatan fisik seperti seperti berlari, melompat dan meloncat. Pembelajaran motorik kasar sangatlah penting diajarkan sedari dini sebab pembelajaran motorik memiliki banyak manfaat diantaranya merangsang memfungsikan gerakan tubuh dengan baik dan merangsang semua organ tubuh untuk berkembang.

Proses pembelajaran motorik pada siswa SDN dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satu cara yang efektif adalah dengan cara Pos bermain. Pos Bermain merupakan kegiatan yang paling disukai oleh anak-anak sebab dengan bermain anak akan merasa rileks dan tidak terbebani. Hal ini diperkuat oleh pendapat Tedjasaputra (2001: 17) yang menyatakan bermain merupakan aktifitas yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan inheren anak. Kegiatan bermain yang dikonsepsikan sebagai strategi belajar motorik siswa Sekolah Dasar tidak boleh sembarang dilakukan.

Pemilihan media yang tepat sangat berperan dalam meningkatkan hasil belajar. Jenis media yang digunakan harus sesuai dengan rencana pembelajaran yang akan diajarkan. Menurut Asyhar (2012:44) “meskipun beragam jenis dan format media sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran, namun pada dasarnya semua media tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio-visual dan multimedia”.

Media pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik untuk belajar mandiri adalah CD (compact disk) pembelajaran Media visual merupakan media yang hanya bisa dilihat, seperti media gambar, foto, poster dan lain-lain. Media *audio* merupakan media yang hanya bisa didengar seperti radio, sedangkan media *audio-visual* merupakan media yang bisa dilihat dan didengar seperti film dan video. Selain itu ada multimedia yang merupakan media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses



belajar. Dengan adanya media pembelajaran seperti ini diharapkan mampu membantu peserta didik untuk belajar mandiri dan juga meningkatkan pemahaman terhadap materi yang di sampaikan di dalamnya. Bagi guru media ini dapat digunakan sebagai bentuk pengembangan dari media pembelajaran yang berbentuk bahan ajar yang dapat membantu mempermudah penyampaian materi pembelajaran.

Jenis pembelajaran motorik dalam bentuk media yang diperuntukkan bagi siswa Sekolah Dasar haruslah sesuai dengan kemampuan anak, memberikan edukasi, dan merangsang perkembangan anak sesuai tahapan fisik. Pemberian kegiatan bermain yang tidak sesuai dengan kemampuan anak akan berdampak buruk bagi perkembangan anak baik pada fisik maupun mental.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di sekolah dasar kecamatan Kuranji Padang memperoleh gambaran bahwa terdapat beberapa permasalahan pada proses pembelajaran motorik, minimnya kreatifitas guru dikawatirkan kalau siswa tidak menguasai keterampilan motorik, maka permasalahan-permasalahan kekakuan dan kecacatan akan gerak untuk cabang olahraga yang semakin berkembang menjadi tidak terpenuhi kebutuhan siswa akan gerak di kemudian hari.

Menurut hemat penulis mengingat begitu pentingnya materi pembelajaran motorik dan gerak dasar anak terkait media. Maka sangatlah diperlukan suatu pengembangan media yang dapat mengakomodasi kebutuhan peserta didik yang mampu meningkatkan pemahaman serta motivasi dalam belajar. Sangat diperlukan suatu pengkajian lebih mendalam agar permasalahan ini tidak menjadikan suatu penyakit kronis yang membuat lebih parah lagi terhadap peserta didik secara individu dan kemajuan bangsa kedepan.

Menghadapi fenomena ini maka penulis tertarik memberikan solusi berupa mengembangkan model Pembelajaran kemampuan motorik melalui pos bermain. Maka pada kesempatan ini penulis ungkapkan dalam sebuah judul penelitian yang berjudul: "Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Berbasis Media Audio visual Bagi Siswa SDN diKecamatan Kuranji Padang".



## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan menurut Gall, M. D., Borg, W. R., & Gall, J. P. (1996) yaitu (Research & Development). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kecamatan Kuranji Kota Padang, Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli dan September 2018. Populasi penelitian ini adalah seluruh Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Kota Padang. Sampel diambil secara *Random sampling*. Instrumen penelitian ini dengan menggunakan tes keefektifan Kemampuan Motorik siswa Sekolah Dasar menggunakan sistim pos bermain yang di sajikan dalam bentuk video yang di validasi oleh ahli pembelajaran motorik dan ahli media..

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Uji Persyaratan Analisis**

Penelitian ini diuji dengan menggunakan analisis draf awal model Pembelajaran Motorik dasar murid SD tervalidasi. Pada penelitian ini uji coba skala kecil dilakukan di SDN 10 Balai Baru dengan jumlah siswa sebanyak 10 anak yang diajar oleh dua guru. Dari pelaksanaan uji coba skala kecil peneliti memperoleh tiga data yaitu (1) data hasil observasi model Pembelajaran Motorik siswa SD, (2) data hasil observasi keefektifan model Pembelajaran gerak motorik murid SD, (3) data masukan terhadap model Pembelajaran gerak dasar murid SD.

Data uji coba skala kecil diperoleh dari 16 item pertanyaan yang diajukan kepada ahli. Dalam item pertanyaan terdapat empat skala penilaian yang berbeda. Data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan skala likert sehingga diperoleh penilaian model yang dilakukan. Berikut disajikan data validasi dan distribusi frekuensi penilaian kesesuaian oleh ahli pada uji coba skala kecil model Pembelajaran kemampuan motorik siswa Sekolah dasar.

### **1. Tahap Analisis Penelitian**

Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah tahap analisis penelitian. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan melalui metode wawancara dan observasi langsung.



a. Observasi

Merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan cara mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi merupakan kegiatan awal dalam prosedur pengembangan media. Observasi ini untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam pengembangan media. Wawancara dilakukan terhadap guru Pendidikan Jasmani, Olahraga di SDN 10 Balaibaru kecamatan Kuranji Padang.

b. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Wawancara dilakukan selama proses pembelajaran Pendidikan jasmani berlangsung kegiatan observasi dan wawancara ini dilakukan pada 2 Juli 2018.

2. Perencanaan Produk dan Design

Perencanaan produk dan design merupakan tahap kedua dari penelitian. Pada tahap ini, peneliti merencanakan produk dan design yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang diketahui melalui hasil analisis penelitian. Melalui validasi ahli dan uji coba produk.

3. Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk awal berada pada urutan ketiga dari penelitian. Tahap ini merupakan tahap menerjemahkan spesifikasi rancangan produk dan desain kedalam bentuk fisik, yaitu media audio visual.

Data hasil evaluasi produk model pembelajaran motorik berbasis media audio visual oleh ahli media tahap kedua memperlihatkan bahwa hasil evaluasi produk dari aspek kualitas pewarnaan, pemakaian kata dan bahasa, tampilan layar, penyajian, animation dan suara mendapatkan skor sebagai berikut:

Hasil skor kemudian dikonversikan ke dalam rumus (Arikunto, 2008:43):



$$RV = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

RV = Rata-rata persentase validator

f = Jumlah skor yang diperoleh

n = Jumlah skor maksimal

Berdasarkan hasil analisis data di atas, maka hasil evaluasi ahli meteri Pembelajaran (Dr. Anton komaini, S.Si. , M.Pd) terhadap produk model pembelajaran kemampuan motorik berbasis media audio visual adalah 93,33% dengan keterangan layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran Motorik siswa sekolah dasar di kecamatan kuranji padang artinya produk ini layak untuk diuji cobakan.

Adapun hasil evaluasi ahli media Pembelajaran (Dr. Abna hidayati , M.Pd) terhadap produk model pembelajaran kemampuan motorik berbasis media audio visual adalah 96% dengan keterangan layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran Motorik siswa sekolah dasar di kecamatan kuranji padang artinya produk ini layak untuk diuji cobakan.

Berdasarkan Valididasi ahli dan di ujicobakan ke kelompok kecil maka hasil evaluasi ahli Pembelajaran (Syahrul, S.Pd) terhadap produk model pembelajaran kemampuan motorik berbasis media audio visual adalah 94,66 % dengan keterangan layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran Motorik siswa sekolah dasar di kecamatan kuranji padang artinya produk ini layak untuk diuji cobakan.

#### 4. Uji Lapangan Awal

Uji lapang ini dilakukan pada kelompok kecil. Kelompok kecil yang dimaksud meliputi 4 orang siswa (responden) kelas V di SDN 10 Balaibaru padang yang berada di kecamatan kuranji padang. Uji coba kelompok kecil melibatkan beberapa sampel siswa yang diambil berdasarkan tingkat pemahaman materi atau hasil belajar yang dicapai melalui data nilai dari guru Penjasorkes. Pada tahap uji coba awal ini dilakukan evaluasi terhadap implementasi produk pada



kelompok kecil. Evaluasi dilakukan dengan cara penyebaran angket validasi responden setelah melakukan uji coba produk. Instrumen untuk responden.

#### 5. Revisi Produk

Tahap revisi produk melakukan tahap implementasi produk pada uji coba lapangan awal (kelompok kecil), peneliti melakukan tahap revisi produk. Revisi produk dilakukan berdasarkan hasil evaluasi implementasi produk pada kelompok kecil Angket.

#### 6. Uji Lapangan Utama

Uji lapang ini dilakukan pada kelompok besar. Kelompok besar yang dimaksud meliputi 20 orang siswa (responden) kelas V di SDN Kecamatan Kuranji Padang. Pada tahap ini juga terdapat evaluasi yang dilakukan dengan cara penyebaran angket validasi responden (siswa) setelah melakukan uji coba produk.

#### 7. Revisi Produk Akhir

Tahap terakhir dalam penelitian adalah revisi akhir. Setelah melakukan tahap implementasi produk pada uji coba lapangan utama (kelompok besar), peneliti melakukan tahap revisi produk. Revisi produk dilakukan berdasarkan hasil evaluasi implementasi produk pada kelompok utama. Setelah nilai rata-rata setiap validator diketahui, maka selanjutnya adalah menghitung rata-rata total dengan menjumlahkan nilai rata-rata semua validator dan membagi dengan jumlah validator. Dapat dirumuskan dengan perhitungan sebagai berikut:

Persentase : F:N

Keterangan : F = Jumlah Persentase Keseluruhan Subjek

N = Banyak Subjek

Berdasarkan analisis data diperoleh rata-rata setiap validator adalah:  $(93,33\% + 96\% + 94,66\%) : 3 = 94,66\%$

Hasil yang diperoleh berdasarkan perhitungan yang dilakukan dengan rumus di atas digunakan untuk menentukan kevalidan media pembelajaran berbasis media





audio visual. Kevalidan media audio visual ditentukan berdasarkan interval, penentuan tingkat kevalid dan pada table di bawah ini (Arikunto,2008:43).

#### **Tingkat kevalid medi audio visual**

Besarnya x (rata-rata)	Kategori	Keterangan
$80\% < x < 100\%$	Valid	Digunakan
$66\% < x < 84\%$	Cukup valid	Digunakan
$56\% < x < 66\%$	Kurang valid	Diganti
$40\% < x < 56\%$	Tidak valid	Diganti
$0\% < x < 40\%$	Tidak valid	Diganti

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media terhadap produk model pembelajaran Motorik berbasis Media audio visual di sekolah dasar kecamatan kuranji padang termasuk ke dalam kategori valid (94,66%) dengan keterangan dapat digunakan dan layak untuk diujicobakan.

#### **KESIMPULAN**

Simpulan produk merupakan inti yang ada pada produk. Pada penelitian pengembangan model pembelajaran gerak dasar Siswa SD terdapat beberapa kesimpulan. Berikut kesimpulan pengembangan gerak dasar Siswa SD :Pengembangan model pembelajaran Motorik dasar Siswa SD melalui pendekatan bermain bertemakan Pos Permainan dengan metode *research and development* menghasilkan Permainan yaitu 1) Lari mengejar layang-layang, 2) keseimbangan pesawat terbang, 3) Melompat kuda 4) berjalan burung kakak tua , 5) melempar telur dinosaurus. Pengembangan model pembelajaran kemampuan motorik dengan pendekatan bermain berbasis Media audio visual Permainan Layak dipergunakan untuk pembelajaran Motorik dasar Siswa SD di kecamatan kuranji padang.



**DAFTAR PUSTAKA**

- Aberle, E. D, J. C. Forrest, D. E. Gerrard, and E. W. Mills. 2001. Principles of Meat Science. 4<sup>th</sup> ed. Hunt Publishing Company, Kendall.
- Arief S Sadiman, *dkk.* 2006. Media Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Max Darsono *dkk.* 2001. Belajar dan Pembelajaran. Semarang : IKIP Press.
- Asyhar, Rayanda. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Azhar. 2010. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Breckenridge JD dan McAuley JH (2011). Shoulder pain and disability index (SPADI).  
Journal of Physiotherapy: Australian Physiotherapy Association; 57: 197.
- Kusyanto. 1999. *Penuntun Belajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan I*, (Berdasarkan Kurikulum Baru 6 BPP 1994). Bandung: Ganesa Axact Bandung
- Corbin, C. B. (1980). A textbook of motor development . Wm C. Brown Company Publishers: Iowa.
- Gall, M. D., Borg, W. R., & Gall, J. P. (1996). *Educational research: An introduction*. Longman Publishing.
- Mansur. 2005..*Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, 2005, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. PT Indeks.
- Sudjana, Nana. dan Ibrahim 2007, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, ■



Sugiyono. 2013. *Cara Mudah Menyusun: Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: ALFABETA

Sugiyono. 2011. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta

Syarifudin, Aip dan Muhadi. 1992/1993. *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud.,.

Tedja Saputra, 2001, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, Jakarta, PT.

