

Kontribusi Media Pembelajaran Edukatif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Keterampilan Motorik Dasar Siswa Sekolah Dasar

The Contribution of Educative Instructional Media on The Students' Fundamental Motor Skill in Physical Education Learning

Vicki Ahmad Karisman, Gita Febria Friskawati & Dedi Supriadi

STKIP Pasundan Cimahi, Cimahi, Jawa Barat, Indonesia

vicky4kharisman@gmail.com, gita032@gmail.com, dedis25121960@gmail.com

Naskah diterima tanggal 1/8/2018, Direvisi akhir tanggal 15/7/2018, disetujui tanggal 15/8/2018

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran edukatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap keterampilan motorik dasar siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *Randomize Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV di Kota Cimahi, dengan teknik sampling menggunakan *cluster random sampling*. Penelitian ini dilaksanakan selama 16 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan *Test Gross Motor Development* dari Ulrich. Adapun hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan dari media pembelajaran edukatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap keterampilan motorik dasar siswa sekolah dasar.

Kata kunci: keterampilan motorik dasar, media pembelajaran edukatif, dan pendidikan jasmani.

Abstract

This research aimed to recognize the effect of educative instructional media on the students' fundamental motor skill in physical education learning. In this research used experimental method with randomized pretest-posttest control group design. The population of this study is the 4th grader of elementary school in Cimahi, West Java. Whereas, in determining the sample, the researcher utilized cluster random sampling technique. This research was undertaken during 16 meetings. In collecting the data, the researcher applied Ulrich's Test Gross Motor Development. The analysis showed that the educative instructional media effect significantly on the students' fundamental motor skill in physical education learning.

Keywords: *educative instructional media, fundamental motor skill, and physical education.*

I. PENDAHULUAN

Bergerak seharusnya menjadi kebutuhan. Gerak merupakan dasar dari aktivitas jasmani yang dilakukan oleh manusia, termasuk anak-anak untuk menjalani kehidupannya. Aktivitas jasmani yang dilakukan anak-anak berupa berjalan, melompat, berlari, melempar, menendang, memanjat dan lain sebagainya. Selain itu pula dilakukan dalam bentuk permainan baik permainan

kecabangan olahraga maupun permainan tradisional.

Anak-anak dapat melakukan aktivitas jasmani dengan baik jika didukung dengan kemampuan gerak dasar yang baik. Menurut Departemen of Education (2013:15) menyatakan bahwa:

Fundamental movement skill (FMS) are movement patterns that involve different body parts such as the leg,

arms, trunk and head, and include such skills as running, hooping, catching, throwing, striking and balancing. They are the foundation movement or precursor pattern to the more specialised, complex skills used in play, games, sport, dance, gymnastics, outdoor education, and physical recreation activities. Fundamental movement skill is best categorised into groups because its makes planning, teaching and assesment eaiser. The three categories adopted in this resource are body management, lokomotor and object control.

Artinya bahwa keterampilan gerak dasar adalah pola gerakan yang melibatkan bagian tubuh yang berbeda seperti kaki, lengan, batang dan kepala, dan mencakup keterampilan seperti berlari, melompat, menangkap, melempar, menyerang, dan menyeimbangkan. Mereka adalah gerakan pondasi atau pola prekursor untuk keterampilan yang lebih khusus dan kompleks yang digunakan dalam bermain, permainan, olahraga, tari, senam, *outdoor education*, dan kegiatan fisik rekreasi. Penguasaan keterampilan gerak dasar yang baik akan memudahkan seseorang dalam melakukan berbagai aktivitas fisik. Adapun keterampilan gerak dasar ini terbagi menjadi tiga kategori yaitu *body management*, *lokomotor* dan *object control*.

Penyelenggaraan pembelajaran penjas di SD diarahkan pada penguasaan aspek gerak motorik. Seperti yang dijelaskan oleh *National Association for Sport and Physical Education* (2011:1), yang memaparkan bahwa, “*In the elementary grades, the*

physical education program emphasizes the development of fundamental locomotor, non-locomotor, and manipulative skills through the main content areas of educational games, dance, aquatic and gymnastics”. Namun, kenyataannya kemampuan motorik pada siswa SD sesuai penelitian Wicaksono & Nurhayati (2013:98) mengungkap bahwa, “Kemampuan motorik kelas IV SD dapat dikategorikan sedang. Persentase klasifikasi kriteria kemampuan motorik siswa yaitu kategori baik sekali 5,04%, kategori baik 24,37%, kategori sedang 39,50%, kategori kurang 24,37%, dan kategori kurang sekali 6,72%.”

Kemampuan motorik pada siswa akan mempengaruhi berbagai aktivitas gerak yang akan dilakukan. Semakin baik perkembangan motoriknya maka seorang anak dapat memperagakan berbagai keterampilan cabang olahraga. Sebaliknya jika perkembangan motorik siswa kurang maka mereka akan kesulitan dalam memperagakan berbagai keterampilan cabangnya. Masalah yang sering terjadi ketika seorang kurang memiliki keterampilan cabang olahraga adalah menjadi fasif dalam aktivitas fisik.

Kurang gerak akan menimbulkan terhambatnya kemampuan gerak dasar. Ini menjadi pememicu kurangnya minat anak dalam melakukan aktivitas fisik. Kurang terampilnya memperagakan berbagai teknik yang diperlukan menjadi penyebab tidak mampu mengikuti aktivitas fisik. Sehingga yang terjadi adalah enggan melakukan bahkan tidak mau melakukan aktivitas fisik. Kurangnya aktivitas fisik berhubungan dengan kelebihan berat badan, kurang sehat

secara fisik, dan tingkat kolesterol yang lebih tinggi. Sartika (2011:38) mengungkapkan bahwa:

Obesitas pada masa anak-anak dapat meningkatkan kejadian diabetes melitus (DM) tipe 2. Selain itu, juga beresiko untuk menjadi obesitas pada saat dewasa dan berpotensi mengakibatkan gangguan metabolisme glukosa dan penyakit degeneratif seperti penyakit jantung, penyumbatan pembuluh darah dan lain-lain. Obesitas pada anak usia 6-7 tahun juga dapat menurunkan tingkat kecerdasan karena aktivitas dan kreativitas anak menjadi menurun dan cenderung malas akibat kelebihan berat badan.

Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya gerak dapat mengancam kesehatan di masa depan. Dengan melakukan aktivitas fisik yang sesuai dan berkelanjutan dapat mengurangi resiko tersebut. Sehingga perlu di desain suatu pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa.

Pengemasan pengajaran aktivitas fisik bagi siswa SD harus disesuaikan dengan karakteristiknya. Williams (2008) dalam Nonies & Jernice (2014:7) mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa, "*Identified for guiding principles from the motor development that inform developmentally appropriate instruction in physical education*". Prinsip pengajaran pendidikan jasmani untuk perkembangan motorik siswa yaitu harus memperhatikan tingkat pertumbuhan, perkembangan dan karakteristik siswa. Salah satunya siswa SD memiliki karakteristik *Homo Luden*, artinya seorang yang suka bermain.

Gallahue (2006:29) menyatakan bahwa "Bermain bagi anak-anak merupakan sasaran utama dimana mereka belajar tentang tubuh dan kemampuan motorik mereka." Selain itu, bermain juga dapat memberikan manfaat bagi kognitif, fisik, dan emosi anak, seperti yang diungkapkan oleh Stork and Sanders (2008:199) bahwa "*Play is important part of early childhood physical activity. It is essential to development because it contributes to the cognitive, physical, social, and emotional well-being of children and youth.*" Penelitian Akbari (2009:123) mengungkap bahwa, "*Traditional game program is appropriate for a fundamental motor skill development*". Oleh karena itu, agar keterampilan motorik dasar siswa SD meningkat secara efektif, program pembelajaran tersebut harus melalui permainan.

Pencapaian tujuan pembelajaran penjas khususnya keterampilan motorik dasar melalui permainan untuk siswa SD perlu dukungan media yang baik, yaitu media yang mampu menarik minat siswa, sesuai dengan kurikulum yang diterapkan dan mengikuti perkembangan zaman (Taufik & Pardijono, 2013:393). Penggunaan media pembelajaran dapat berpengaruh hasil belajar yang dicapai siswa. Seperti penelitian Jaliusril (2012:19) mengungkap bahwa, "Penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar penjas yang signifikan". Media pembelajaran penjas berfungsi untuk memfasilitasi komunikasi yang terjadi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar penjas. Menurut Caspy & Gorsky (2005:270) menyebutkan bahwa fungsi media yaitu, "(1) to provide immediate feedback, (2) to transmit verbal and nonverbal

communication cues, (3) to provide a sense of personalization and (4) to simulate natural language". Salah satu fungsi media ini adalah untuk menyampaikan komunikasi secara verbal dan nonverbal. *Print media, Chalks and Chalkboard, Graphic Materials, Realia, Still Pictures, Models and Mock-Ups, Audio Media, Overhead Projectors, Slide Projectors and Filmstrip Projector, Film Projector and Video Player/Projector, Multi-Media Presentation* (Onasanya, 2010:128) adalah berbagai macam media yang dapat digunakan dalam pengajaran penjas.

Penelitian Maibach (2007:360) mengungkapkan bahwa, "*We must invest in better understanding the nature and impact of media's temptation as it pertains to physical activity. We will be wise, however, to focus those investments both to better understand the problem, and to better cultivate media's potential as part of the solution*". Sesuai dengan hasil penelitian ini, pengajaran penjas yang dikemas melalui media permainan edukatif diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengembangkan keterampilan motorik dasar siswa SD.

II. METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian ini akan dilaksanakan di dua Sekolah Dasar (SD) di Kota Cimahi. Penelitian ini akan dilaksanakan mulai dari tahap persiapan penelitian sampai penyusunan laporan penelitian pada bulan January 2017 sampai dengan Desember 2017.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa SD kelas IV di Kota Cimahi. Alasan Populasi di SD kelas IV adalah karena menurut *Long Term Athlete Development*

(LTAD) *Canadian Sport for Life* (2012) menyebutkan bahwa Karakteristik siswa kelas 4 Sekolah Dasar dengan usia 7-10 tahun dikatakan sebagai *Fundamental movement skills*. Pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan cara *cluster random sampling*.

Variabel penelitian dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel yaitu variabel bebas yaitu media permainan edukatif yang terdiri atas media permainan ular tangga dan media permainan lempar sehat. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan motorik dasar siswa SD.

Metode penelitian untuk mengungkap pengaruh media permainan edukatif terhadap keterampilan motorik dasar siswa SD adalah metode penelitian True Eksperimen dengan desain *Randomize Pretest-Posttest Control Group Design*. Menurut Fraenkel dkk (2012:272) pada desain *Randomize Pretest-Posttest Control Group Design* dua kelompok subjek diukur atau diamati dua kali. Pengukuran pertamaberfungsi sebagai pretest, yang kedua sebagai posttest. Tugas random (R) digunakan untuk membentuk kelompok dan pemberian perlakuan (*random assignment*). Dalam penelitian ini, kelompok control tetap dilakukan treatment media permainan edukatif lempar sehat. Adapun gambaran mengenai desain tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:

Rencana pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan selama 4 bulan dari bulan Februari 2017 hingga April 2017 dengan rincian 1 pertemuan untuk melakukan observasi awal di lapangan tentang penggunaan media pembelajaran penjas, melakukan perencanaan penelitian dengan

membuat program permainan menggunakan media permainan edukatif ular tangga dan lempar sehat, mempersiapkan dan membuat media permainan edukatif ular tangga dan lempar sehat. Untuk perlakuan (*treatment*) dilakukan selama dua bulan mulai bulan Maret 2017 sampai April 2017 dengan 1 pertemuan untuk pengambilan data *pre-test*, 16 kali pertemuan yang dilaksanakan setiap 2 kali seminggu, data *post-test* diambil pada pertemuan ke-16. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian eksperimen menggunakan media permainan edukatif dalam pembelajaran penjas untuk keterampilan motorik siswa SD dengan tahapan penelitian sebagai berikut:

1. *Pre Test*

Pretest dilakukan kepada kelompok

Tabel 1. Media permainan edukatif ular tangga dan lempar sehat

Waktu Pertemuan	Materi Penjas menggunakan media permainan edukatif ular tangga dan lempar sehat
Pre Test	Tes TGMD
Pertemuan 1 & 2	Berjalan & Berlari
Pertemuan 3 & 4	Lempar & Tangkap
Pertemuan 5 & 6	Lompat & Loncat
Pertemuan 7 & 8	<i>Galloping & Hopping</i>
Pertemuan 9 & 10	<i>Leaping & Sliding</i>
Pertemuan 11 & 12	Memukul & menendang
Pertemuan 13 & 14	<i>Dribbling & Rolling</i>
Pertemuan 15 & 16	Festival keterampilan motorik dasar
Post Test	Tes TGMD

3. *Post Test*

Pelaksanaan *posttest* sama dengan pelaksanaan *pretest*, namun *posttest* dilakukan setelah semua kelompok baik kelompok yang diberikan media permainan edukatif ular tangga maupun lempar sehat diberi perlakuan. Tes menggunakan tes TGMD.

Teknik pengumpulan data pada penelitian

eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen yang digunakan adalah *Test of Gross Motor Development–Second Edition (TGMD-2)* yang dikembangkan oleh Ulrich (2000).

2. Perlakuan

Treatment yang digunakan pada sampel kelompok eksperimen dalam penelitian ini adalah media permainan edukatif ular tangga dan lempar sehat. *Treatment* dilakukan selama dua bulan mulai bulan Maret 2017 sampai April 2017 dengan 2 kali pertemuan setiap minggunya selama 16 kali pertemuan. Tabel 1 merupakan rancangan program pengajaran penjas melalui media permainan edukatif ular tangga dan lempar sehat untuk keterampilan motorik dasar siswa.

ini *Test Gross Motor Development–Second Edition (TGMD-2nd Edition)* dari Ulrich (2000). Analisis data menggunakan SPSS 17 dengan urutan analisis data sebagai berikut; 1) Mencari rata-rata, simpangan baku dan variansi data; 2) Uji Normalitas dan homogenitas; 3) Pengujian Hipotesis dengan menggunakan Uji T *Paired Samples*; 4) Pengujian untuk melihat kelompok

mana yang paling baik menggunakan uji T Independen Samples.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Hasil yang didapatkan dari perhitungan yang terdapat pada tabel 2 yaitu Nilai hasil uji Paired Samples Test pada data hasil pre tes dan post test keterampilan motorik

Tabel 2. Hasil uji Uji T Paired Samples

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair					Lower	Upper			
1	Pre_eks - Post_eks	-6.85714	9.47756	2.53298	-12.32932	-1.38496	-2.707	13	.000

3.2 Pembahasan

Temuan mengenai hipotesis menjelaskan bahwa, terdapat peningkatan skor yang signifikan dari pembelajaran edukatif dalam pembelajaran penjas terhadap keterampilan motorik dasar siswa sekolah dasar. Hal ini dapat terjadi karena keterampilan motorik dasar salah satunya dapat dipengaruhi oleh kesesuaian pengajaran yang dilakukan guru, artinya guru harus memperhatikan karakteristik siswa SD, tingkat pertumbuhan dan juga perkembangannya. Sejalan dengan ini, penelitian Barela (2013:548) mengungkap bahwa, “*Motor development is influenced by many factors such as practice and appropriate instruction, provided by teachers*”. Salah satu karakteristik siswa SD adalah *Homo Luden*, artinya seorang yang suka bermain. Gallahue (2006:29) menyatakan bahwa “Bermain bagi anak-anak merupakan sasaran utama dimana mereka belajar tentang tubuh dan kemampuan motorik mereka”. Pengemasan pembelajaran penjas dalam rangka meningkatkan keterampilan motorik

dasar menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,018. Karena signifikansi pada data pretest dan *posttest* keterampilan motorik dasar < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari media pembelajaran edukatif dalam pembelajaran penjas terhadap keterampilan motorik dasar siswa sekolah dasar.

dasar siswa SD hendaknya dikemas dengan permainan, namun harus tetap menonjolkan sisi edukatifnya, yaitu adanya proses belajar siswa.

Selain itu menurut Anik (2016:1) menyatakan bahwa “*game* sangat berguna untuk meningkatkan logika dan pemahaman pemain terhadap suatu masalah melalui proyek *game* yang dinamai *Scratch*.” Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, tidak diragukan lagi bahwa *game* edukasi dapat menunjang proses pendidikan. Keunggulan *game* edukasi adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional. Sehingga selain menyenangkan keterampilan motorik peserta didik juga berkembang. Selain itu Aqib (2009) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan media edukatif berfungsi sebagai:

- (1) Alat permainan edukatif mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak anak, sehingga

dapat berfungsi secara optimal. (2) Alat permainan edukatif dapat mengatasi keterbatasan pengetahuan (pengalaman) yang dimiliki anak. pengalaman tiap-tiap anak itu berbeda-beda. (3) Alat permainan edukatif dapat melampaui batas ruang kelas, misalnya objek terlalu besar berupa rumah, sekolah, mobil dan lain-lain. Alat/media objek model berupa rumah-rumahan, mobil-mobilan, guru bisa menampilkannya dihadapan anak. (4) Alatpermainanedukatifmemungkinkan interaksi langsung antara anak dengan lingkungannya. (5) Alat permainan edukatif membandingkan keinginan dan minat baru. (6) Alat permainan edukatif membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.

Sejalan dengan ini, Goodway (2009:289) mengungkapkan bahwa, *“The findings from this study support the notion that fundamental motor skills must be taught and practiced if children are to learn”*. Media

menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, siswa dan isi pelajaran (Nugrahani, 2007:36). Dengan menggunakan media yang tepat maka siswa akan belajar dengan menyenangkan dan keterampilan motoriknya dapat berkembang.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari pembelajaran edukatif dalam pembelajaran penjas terhadap keterampilan motorik dasar siswa sekolah dasar. Peningkatan skor yang signifikan dari pembelajaran edukatif dalam pembelajaran penjas terhadap keterampilan motorik dasar siswa sekolah dasar dapat terjadi jika keterampilan motorik dasar dipengaruhi oleh kesesuaian pengajaran yang dilakukan guru sehingga guru harus memperhatikan karakteristik, tingkat pertumbuhan dan juga perkembangan siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbari, H. (2009). The Effect of Traditional Games in Fundamental Motor Skill Development in 7-9 Year Old Boys. *Iran Jurnal Pediatr.* Vol.19 (2), h.123-129.
- Anik, V. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal INFORM.* Vol. 1 No 1, 2016. ISSN: 2502-3470.
- Aqib, Z. (2009). *Belajar dan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Bandung: Yrama Widya.
- Barela, A. (2013). Fundamental motor skill proficiency is necessary for children’s motor activity inclusion. *Motriz, Rio Claro*, vol.19 (3),h. 548-551.
- Caspy, A.,& Gorsky, P. (2006). Instructional Media Choice: Factors Affecting the Preferences of Distance Education Coordinators. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia.* 14 (2), h.169-198
- Departement of Education. (2013). *Fundamental Movement Skill: Learning, Teaching, and Assesment Preparing Children for an Active and Helathy Lifestyle*. ISBN: 978-0-7307-4524-2. Australia.
- Gallahue, D. L. (2006). *Developmental Physical Education for Today’s Children*, (third edition). USA: Brown & Benchmark Publisher.
- Goodway. (2006). Effects of Motor Skill Instruction on Fundamental Motor Skill Development. *Physical Activity Quarterly*, Vol. 20 (3) h. 298-314.
- Jaliusril. (2012). Pengembangan Media Audio-Visual Pembelajaran Lari Jarak Pendek Untuk Siswa Smp. *Tekno*

Pedagogi. Vol. 2 (1) h.1-21.

- Maibach, E. (2007). The Influence of the Media Environment on Physical Activity: Looking for the Big Picture. *Journal of Science Health Promotion*. Vol. 21, (4). Hl. 352-362.
- Nonies, K., & Jernice, Y. (2014). The Gross Motor Skills of Children with Mild Learning Disabilities. *International Journal of Special Education*. Vol 29 (2), h. 1-6.
- Nugrahani, R. (2007). *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*. Semarang: Jurusan Seni Rupa-Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Semarang.
- Sartika, D. A. R. (2011). Faktor Resiko Obesitas pad Anak 5-15 Tahun di Indonesia. *Jurnal Marka, Kesehatan*, Vol. 15, No. 1, Juni 2011: 37-43.
- Taufik.,& Pardijono. (2013). Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sma Negeri Surabaya Tentang Pemanfaatan Sarana Dan Prasarana. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Vol. 01 (02) h. 392 – 399.
- Ulrich. (2000). *Test Gross Motor Development – Second Edition (TGMD-2nd Edition)*.
- Wicaksono, D. C.,& Nurhayati, F. (2013). Survey Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah Kelas Iv Se-Kecamatan Taman Sidoarjo Tahun Ajaran 2012 –2013. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Vol. 01 (01) h. 98 – 103.