

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN GERAK DASAR MOTORIK BERBASIS PERMAINAN EDUKATIF PUZZLE PADA SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR

M. Riski Aulia Rachman¹, Benny Widya Priadana², Olivia Dwi Cahyani³

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro

Email: rohmanbagong083@gmail.com¹, benny.wp@unugiri.ac.id², Olivia@unugiri.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran gerak dasar motorik berbasis permainan edukatif "puzzle" pada siswa kelas I Sekolah Dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi dan dibatasi sampai tahap uji coba skala kecil. Subjek penelitian terdiri atas 10 siswa kelas I SDN Padangan 1. Teknik pengumpulan data meliputi validasi ahli, tes kemampuan gerak dasar motorik (pre-test dan post-test), serta angket respon siswa. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa produk pembelajaran berada pada kategori valid dan layak digunakan. Hasil uji coba skala kecil menunjukkan adanya peningkatan kemampuan gerak dasar motorik siswa, ditunjukkan oleh nilai rata-rata pre-test sebesar 59,6 dengan kategori kurang dan meningkat pada nilai rata-rata post-test sebesar 89,1 dengan kategori sangat baik. Respon siswa terhadap penggunaan permainan edukatif puzzle memperoleh persentase rata-rata sebesar 94% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran gerak dasar motorik berbasis permainan edukatif puzzle layak digunakan secara terbatas dan berpotensi meningkatkan kemampuan gerak dasar motorik siswa kelas I Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Pengembangan, Gerak Dasar Motorik, Permainan Edukatif, Puzzle, Sekolah Dasar.

Abstract

This study aims to develop basic motor skill learning through an educative puzzle-based game for first-grade elementary school students. The research employed a Research and Development (R&D) method using a modified Borg and Gall model, limited to a small-scale trial stage. The research subjects consisted of 10 first-grade students at SDN Padangan 1. Data collection techniques included expert validation, basic motor skill tests (pre-test and post-test), and student response questionnaires. The results of expert validation indicated that the developed learning product was valid and feasible for use. The small-scale trial results showed an improvement in students' basic motor skills, with an average pre-test score of 59.6 (low category) and an average post-test score of 89.1 (very good category). Student responses to the puzzle-based learning obtained an average percentage of 94%, categorized as very good. Therefore, it can be concluded that the puzzle-based basic motor skill learning is feasible for limited use and has the potential to improve basic motor skills of first-grade elementary school students.

Keywords: Development, Basic Motor Skills, Educatiive Games, Puzzle, Elementary School.

PENDAHULUAN

Gerak dasar motorik merupakan kemampuan awal yang sangat penting dalam perkembangan fisik anak, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Gerak dasar motorik meliputi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif yang menjadi fondasi bagi penguasaan keterampilan gerak yang lebih kompleks (Utami & Pratama, 2022). Pada kelas rendah sekolah dasar, pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJK) menekankan pada aktivitas bermain yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Kemendikbudristek, 2021).

Pembelajaran PJOK yang monoton dan kurang variatif dapat menyebabkan rendahnya motivasi serta partisipasi aktif siswa dalam bergerak. Hal ini berdampak pada kurang optimalnya perkembangan gerak dasar motorik siswa (Widodo & Lestari, 2023). Oleh karena itu, guru dituntut untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan melalui pendekatan berbasis permainan.

Permainan edukatif merupakan salah satu alternatif yang efektif dalam pembelajaran PJOK. Permainan edukatif mampu mengintegrasikan unsur fisik dan kognitif sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Anggraini & Suyadi, 2020). Salah satu bentuk permainan edukatif yang dapat dikembangkan adalah puzzle. Puzzle tidak hanya melatih kemampuan berpikir dan pemecahan masalah, tetapi juga dapat dimodifikasi untuk menstimulasi aktivitas fisik siswa (Lidiya & Masruriyah, 2023).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif puzzle berpengaruh positif terhadap perkembangan motorik siswa sekolah dasar (Putri et al., 2022; Saputra & Yuliani, 2020). Namun, pemanfaatan puzzle dalam pembelajaran PJOK yang secara khusus difokuskan pada pengembangan gerak dasar motorik kelas rendah masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran gerak dasar motorik berbasis permainan edukatif puzzle dan menguji kelayakannya melalui uji coba skala kecil.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi model Borg and Gall yang dimodifikasi. Tahapan pengembangan yang dilakukan meliputi: (1) analisis kebutuhan, (2) perancangan produk, (3) pengembangan produk awal, (4) validasi ahli, (5) revisi produk, dan (6) uji coba skala kecil. Penelitian ini dibatasi sampai tahap uji coba skala kecil karena keterbatasan waktu dan subjek penelitian.

Subjek penelitian adalah 10 siswa kelas I SDN Padangan 1. Instrumen pengumpulan data terdiri dari lembar validasi ahli (ahli pembelajaran PJOK, ahli permainan, dan ahli bahasa), tes kemampuan gerak dasar motorik (pre-test dan post-test), serta angket respon siswa. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan nilai rata-rata dan persentase untuk menentukan kategori kelayakan dan peningkatan kemampuan gerak dasar motorik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Validasi Ahli

Hasil validasi ahli meliputi validasi ahli pembelajaran PJOK, ahli permainan, dan ahli bahasa. Secara umum, hasil penilaian para ahli menunjukkan bahwa pembelajaran gerak dasar motorik berbasis permainan edukatif *puzzle* berada pada kategori **valid dan layak digunakan** dengan revisi kecil, berikut produk yang sudah direvisi adalah sebagai berikut : <https://heyzine.com/flip-book/fc1b9be16a.html>

Hasil Pre-Test Uji Coba Skala Kecil

Uji pre-test dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal gerak dasar motorik siswa menggunakan instrumen tes dari Novi Meryta R.(2010), sebelum diterapkan pembelajaran berbasis permainan edukatif puzzle.

Tabel 1. Nilai Pre-Test Kemampuan Gerak Dasar Motorik Siswa

No	Nama Siswa	Nilai Pre-Test	Kategori
1	Amira	55	Kurang
2	Andita	60	Kurang
3	Azalea	58	Kurang
4	Ayu	62	Cukup
5	Gelista	57	Kurang
6	Syifa	65	Cukup
7	Ghaniya	59	Kurang
8	Chika	63	Cukup
9	Fahira	56	Kurang
10	Musa	61	Cukup

Rekapitulasi Pre-Test:

- Total nilai: 596
 - Rata-rata: 59,6
 - Kategori: Kurang

Hasil Post-Test Uji Coba Skala Kecil

Jumlah sampel: 10 siswa kelas I SDN Padangan 1

Skor maksimal: 100

Kategori nilai:

- 0–60 = Kurang
 - 61–80 = Baik
 - 81–100 = Sangat Baik

Tabel 2. Nilai Post-Test Kemampuan Motorik Siswa

No	Kode Siswa	Nilai Post-Test	Kategori
1	Amira	88	Sangat Baik
2	Andita	90	Sangat Baik
3	Azalea	85	Sangat Baik
4	Ayu	92	Sangat Baik
5	Gelista	87	Sangat Baik
6	Syifa	90	Sangat Baik
7	Ghaniya	86	Sangat Baik
8	Chika	91	Sangat Baik

9	Fahira	89	Sangat Baik
10	Musa	93	Sangat Baik

Rekapitulasi Hasil Post-Test

- **Total nilai = 891**
- **Rata-rata post-test = 89,1**
- **Kategori rata-rata = Sangat Baik**

Hasil Post-Test

Hasil post-test pada uji coba skala kecil menunjukkan adanya peningkatan kemampuan gerak dasar motorik siswa setelah diterapkan pembelajaran berbasis permainan edukatif puzzle. Rata-rata nilai post-test yang diperoleh siswa kelas I SDN Padangan 1 sebesar 89,1 dengan kategori sangat baik.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan edukatif puzzle mampu membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar seperti berlari, melompat, serta koordinasi gerak secara menyenangkan dan aktif. Hasil post-test ini sejalan dengan respon angket siswa yang memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat baik, sehingga produk pembelajaran dinyatakan efektif dan layak untuk dilanjutkan pada uji coba skala besar.

Peningkatan Nilai Pre-Test dan Post-Test

1. Rata-rata Nilai

Jenis Tes	Rata-rata	Kategori
Pre-Test	59,6	Kurang
Post-Test	89,1	Sangat Baik

2. Besar Peningkatan

- **Peningkatan nilai = 89,1 – 59,6**
- **Peningkatan sebesar = 29,5 poin**

Artinya, setelah diterapkan pembelajaran gerak dasar motorik melalui permainan edukatif puzzle, terjadi peningkatan kemampuan gerak dasar siswa yang signifikan.

Pembahasan

Peningkatan kemampuan gerak dasar motorik siswa setelah diterapkannya pembelajaran berbasis permainan edukatif puzzle menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan efektif digunakan pada uji coba skala kecil. Temuan ini sejalan dengan pendapat Hidayat dan Firmansyah (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran PJOK berbasis permainan dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa karena mendorong partisipasi aktif dan motivasi belajar.

Permainan puzzle yang dimodifikasi dengan aktivitas gerak dasar motorik mampu mengintegrasikan gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif secara menyenangkan. Hal ini mendukung prinsip joyful learning dalam pembelajaran PJOK (Kemendikbudristek, 2022). Selain itu, respon positif siswa menunjukkan bahwa permainan edukatif puzzle dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sebagaimana dikemukakan oleh Anggraini dan Suyadi (2020).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran gerak dasar motorik berbasis permainan edukatif puzzle layak digunakan secara terbatas pada siswa kelas I Sekolah Dasar. Produk yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan mampu meningkatkan kemampuan gerak dasar motorik siswa pada uji coba skala kecil.

Saran yang dapat diberikan adalah agar penelitian selanjutnya dapat melanjutkan ke tahap uji coba skala besar untuk mengetahui efektivitas produk secara lebih luas. Guru PJOK juga disarankan untuk memanfaatkan permainan edukatif puzzle sebagai alternatif

pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan..

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D., & Suyadi. (2020). Permainan edukatif sebagai sarana pengembangan motorik anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 145–154.
- Hidayat, A., & Firmansyah, R. (2021). Pembelajaran PJOK berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 6(1), 55–63.
- Kemendikbudristek. (2021). Buku guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan sekolah dasar kelas I. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kemendikbudristek. (2022). Capaian pembelajaran pendidikan jasmani fase A (kelas I-II). Jakarta: Kemendikbudristek.
- Lidiya, R., & Masruriyah, A. F. N. (2023). Pengembangan motorik halus siswa sekolah dasar melalui media permainan edukatif puzzle. *Jurnal Asesmen dan Pembelajaran Matematika*, 7(2), 123–130.
- Novi Meryta R. (2010). Instrumen tes kemampuan gerak dasar motorik siswa sekolah dasar. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Putri, W. W., Sari, D. P., & Lestari, R. (2022). Pengaruh permainan edukatif puzzle terhadap perkembangan motorik anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 45–53.
- Saputra, A., & Yuliani, S. (2020). Effectiveness of puzzle educative games on children's motor skill development. *International Journal of Early Childhood Education*, 4(1), 15–22.
- Utami, L., & Pratama, R. (2022). Peningkatan gerak dasar melalui media puzzle pada pembelajaran pendidikan jasmani sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 18(2), 89–97.
- Widodo, A., & Lestari, S. (2023). Pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 8(3), 201–210.