

Model Permainan Perseptual Motorik Melalui Ban Motor Bekas Dalam Pendidikan Jasmani Pada Siswa Sekolah Dasar

Asriansyah¹, Agung Mahendra²

^{1,2} Universitas PGRI Palembang, Sumatera Selatan
Email penulis pertama: asrianyahupgri@gmail.com¹

Abstract

The purpose of this research is to produce perceptual motoric games as an effort to anticipate students from perceptual motoric disorders due to the rise of online games, to stimulate creativity and innovation of physical education teachers in developing learning materials for Physical Education. This research method use is research and development. Small-scale trial was conducted at the Integrated Islamic elementary School in Mus'hab Bin Umair. Large-scale trials were carried out in the Palembang Elementary School 222, and the Palembang Elementary School 225. Data collection techniques using a questionnaire that was assessed by experts and practitioners. Data anlysis technique is done that is descriptive quantitative analysis and qualitative descriptive analysis. This study produced five types of Perceptual Motoric games namely, Balap Ban Games, Estafet Ban Games, Panjat Ban Games, Lompat Ban Games and Triple Ban Games. Based on the results of the assessment of experts and practitioners that the perceptual motoric game model is categorized as very good and effective, so this game model can be applied in Physical Education learning for elementary school students.

Keywords: *games, perceptual motoric, physical education, student*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan permainan perceptual motoric sebagai upaya antisipasi siswa dari gangguan perseptual motorik karena maraknya game online, menstimulus kreatifitas dan inovasi guru pendidikan jasmani dalam mengembangkan materi pembelajaran Pendidikan Jasmani. Penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Uji coba kelompok kecil dilakukan di Sekolah Dasar Islam Terpadu Mus'hab Bin Umair. Uji coba kelompok besar dilakukan di Sekolah Dasar Nitegeri 222 Palembang, dan Sekolah Dasar 225 Palembang. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner yang dinilai oleh para ahli dan praktisi. Teknik analisis data terdiri dari teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Penelitian ini menghasilkan lima macam permainan perceptual motoric yakni Permainan Balap Ban, Permainan Estafet Ban, Permainan Panjat Ban, Permainan Lompat Ban dan, Permainan Triple Ban. Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli dan praktisi bahwa model permainan perseptual motorik berkategori sangat baik dan efektif, dengan demikian model permainan ini dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: permainan, perseptual motorik, pendidikan jasmani, siswa

History

Received 2020-06-16, Revised 2020-06-26, Accepted 2020-07-05

Pendidikan Jasmani merupakan pelajaran yang sebagian besar disenangi oleh siswa, karena aktivitas atau proses pembelajarannya melalui media yakni bermain. Bermain salah satu cara siswa belajar melalui lingkungan dengan mengeksplorasi benda-benda disekitarnya, melalui aktivitas bermain secara langsung siswa tidak sadar bahwa aktivitas yang dilakukannya merupakan proses belajar (bermain sambil belajar). Dari aktivitas bermain tersebut siswa mendapatkan kesenangan, kepuasan, dan pengalaman gerak maupun informasi. Umumnya aktivitas bermain pada masa-masa anak terjadi secara

spontanitas, karena untuk mencari kesenangan. Aktivitas mencari kesenangan melalui kegiatan tersebut siswa belajar dan berlatih dengan suasana bermain namun serius, *on the other hand, "play" is spontaneous, internally driven and utilized for fun and relaxation. The term Physical Education may be new to a beginner taking a course on the subject, but the practice is as old as man's experience* (Odok, Edim, and Ekuri 2013).

Berdasarkan teori-teori yang ada, bahwa bermainnya anak dapat disebabkan oleh beberapa hal yang dapat menstimulus anak untuk melakukan aktivitas bermain. Teori-teori tersebut adalah teori kelebihan tenaga (teori Herbert Spencer), teori rekreasi (teori Shaller Lazarus), teori pengulangan nenek moyang/atavisme (teori Stanley Hall), dan teori persiapan atau latihan (teori Gross). *"Clinical Report to the American Academic of Pediatrics noted that "play is so important to optimal child development that it has been recognized by the United Nation High Commission for Human Rights as a right for every chil"* (Odok et al. 2013). Melalui aktivitas bermain siswa lebih mudah distimulus dalam belajar gerak perseptual motorik (educational movement).

Perseptual motorik merupakan perkembangan gerak pada anak yang menggabungkan antara indra dengan kemampuan gerak. Persepsi (*Perception*) mengacu pada proses sesuatu menerima, mengatur, dan menafsirkan informasi, sementara keterampilan motorik mengacu pada kemampuan untuk mengendalikan atau merealisasikan dalam bentuk gerakan tubuh. *Specific perceptual and motor skills are related to static and dynamic balance performance* (Zisi, Kollias, and Kioumourtzoglou 2002). Ada beberapa jenis gangguan perceptual motoric, gangguan perseptual motorik diantaranya yakni *symptoms of difficulty with visual motor integration (eye-hand coordination), symptoms of difficulty with auditory visual integration* (Eichberg 2005). Gangguan-gangguan tersebut dapat bermula dari kurangnya siswa bergerak atau beraktivitas fisik. Faktor berkurangnya aktivitas fisik atau aktivitas diluar ruangan salah satu penyebabnya adalah permainan aplikasi di *gadget, play station*. Siswa lebih tertarik dengan permainan tersebut karena sangat menarik dan secara tidak langsung siswa tidak merasa lelah.

Permainan perseptual motorik ini merupakan salah bentuk partisipasi peneliti sebagai pemerhati pendidikan jasmani dalam mengantisipasi siswa agar tidak terkena gangguan-gangguan perceptual motoric. *Perceptual-motor activities provide the background for the children's future perceptually based learnings* (Elena et al. 2015). Permainan perseptual motorik ini diharapkan dapat mencapai tujuan dari pendidikan jasmani, yakni untuk memperoleh keterampilan gerak, menyalurkan tenaga, dan pembentukan mental (Sugiyanto. 2007). Melalui pengalaman gerak yang ditimbulkan oleh permainan ini, maka akan memudahkan siswa untuk beraktivitas dalam berolahraga (mempersiapkan calon atlet) dan menjalani kehidupan selanjutnya. *Perceptual-motor skills are more specific than intellectual skills is that perceptual-motor skills are more generative than often assumed* (Rosenbaum, Carlson, and Gilmore 2001).

Berdasarkan hasil penelitian (Nourbakhsh 2006) menunjukkan bahwa siswa dengan tingkat perseptual motorik yang baik menunjukkan prestasi dalam akademik baik pula, dari pada siswa-siswa yang perseptual motorik yang kurang berkembang. Berdasarkan pengamatan dan hasil observasi, serta hasil analisa peneliti setelah menempuh pendidikan, dan mengajar, serta banyaknya limbah ban motor. Peneliti tertarik untuk mengembangkan model permainan perseptual motorik pada siswa sekolah dasar melalui pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan ban motor bekas sebagai media. Ada beberapa model permainan perseptual motorik yang telah dirancang yakni (1) Permainan Balap Ban, (2) Permainan Estafet Ban, (3) Permainan Panjat Ban, (4) Permainan Lompat Ban dan, (5) Permainan Triple Ban. Dari kelima model permainan tersebut akan dibuat beberapa tata cara dan peraturan untuk membentuk karakter siswa. Ada beberapa hikmah yang dapat diambil dari aktivitas permainan yakni dengan bermain siswa belajar menyadari aturan, berlatih komitmen, belajar menyelesaikan masalah, berlatih sabar, berlatih kompetisi (Susanto. 2011).

Melalui model permainan perseptual motorik tersebut diharapkan siswa-siswa akan memiliki pengalaman gerak yang lebih banyak dan kompleks. Melalui pengalaman gerak yang ditimbulkan oleh permainan ini, maka akan memudahkan siswa untuk beraktivitas dalam berolahraga (mempersiapkan calon atlet) dan menjalani kehidupan aktivitas sehari-hari atau sebagai dasar gerak perseptual siswa (Elena et al. 2015). Ketika siswa melakukan gerakan dalam kehidupan sehari-hari maupun olahraga, maka siswa tidak akan mengalami kesulitan yang berarti karena sudah memiliki banyak pengalaman gerak, sehingga gerakan siswa akan terlihat paripurna (*luwes*). Dengan demikian peneliti tertarik untuk meneliti “model permainan perseptual motorik ban motor bekas dalam pendidikan jasmani pada siswa sekolah dasar”.

METODE

Metode penelitian model perseptual motorik ini merupakan dalam penelitian dan pengembangan (R/D). Metode penelitian ini digunakan untuk merancang model permainan perseptual motorik kemudian diuji secara sistematis, dievaluasi, dan disempurnakan hingga memenuhi kriteria efektivitas tertentu, dan kualitas yang baik. Ada beberapa langkah dalam pelaksanaan penelitian model permainan perseptual motoric, yakni (1) melakukan analisa potensi dan masalah yang ditemukan, (2) mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, (3) membuat desain produk awal, (4) validasi desain kepada beberapa ahli, (5) perbaikan desain, (6) uji coba dalam skala kecil, (7) revisi produk, (8) uji coba skala besar, (9) revisi uji coba skala besar, (10) produk masal.

Penelitian model permainan perseptual motorik melalui ban motor bekas ini dilaksanakan di beberapa SD di kota Palembang. Penelitian uji coba skala kecil dilaksanakan di SD Islam Terpadu Mushab Bin Umair Palembang kelas IV dan V dengan jumlah 40 siswa, sedangkan uji coba skala besar dilaksanakan di SD Negeri 222 Palembang dan SD Negeri 225 Palembang kelas IV dan V berjumlah 125 siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Instrumen digunakan untuk menghasilkan pengembangan yang berkualitas. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket yang digunakan untuk menilai permainan perseptual motorik. Jenis data awal yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dan data kuantitatif didapatkan dari hasil penilaian permainan tradisional melalui angket yang diberikan kepada para ahli yakni ahli Pendidikan jasmani, ahli permainan, ahli media, dan praktisi (guru pendidikan jasmani SD). Data kualitatif ini digunakan sebagai masukan dan kesempurnaan terhadap permainan perseptual motorik yang akan didesain dengan memberikan saran untuk kesempurnaan model permainan perseptual motorik.

Uji Keefektifan

Siswa Sekolah Dasar kelas empat dan lima sudah dapat membaca dengan baik, sehingga siswa sudah dapat diminta untuk menilai melalui angket terhadap permainan yang dikembangkan. Angket untuk siswa ini digunakan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap model permainan perseptual motorik yang telah dimainkan. Pemberian angket kepada siswa diberikan setelah siswa melakukan permainan-permainan perseptual motorik di lapangan.

Teknik Analisa Data

Validitas desain model permainan perseptual motoric ini peneliti menggunakan validitas konstruk (*construct Validity*), karena instrumen ini termasuk ke instrumen non tes dan hanya untuk mengukur sikap terhadap permainan perseptual motorik. Setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori-teori yang ada, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan para ahli. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun, setelah itu para ahli akan memberikan saran dan keputusan apakah instrumen tersebut dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, dan mungkin dirombak total.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini diperoleh melalui penilaian dari para ahli yakni ahli pendidikan jasmani, ahli permainan, praktisi (guru), dan siswa. Penilaian ini berupa angket untuk menilai model-model permainan perseptual motorik dimulai dari validasi desain, uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar.

Validasi Desain

Desain awal model permainan perseptual motorik berupa gambar dilengkapi dengan gambar permainan, peraturan permainan, tata cara permainan, alat-alat yang digunakan. Setelah produk didesain kemudian divalidasi oleh para ahli dan praktisi, berikut adalah hasil validasi permainan perseptual motorik yang dinilai oleh para ahli dan praktisi.

Tabel 1. Hasil Validasi Desain

| No | Nama Permainan | Jumlah Skor Ahli dan Praktisi | Kategori |
|----|-------------------------|-------------------------------|----------|
| 1 | Permainan Balap Ban | 184 | Baik |
| 2 | Permainan Estafet Ban | 186 | Baik |
| 3 | Permainan Triple Ban | 180 | Baik |
| 4 | Permainan Lompat Ban | 182 | Baik |
| 5 | Permainan Laba-Laba Ban | 179 | Baik |

Berdasarkan penilaian para ahli yang ditunjukkan dengan hasil penilaian di atas maka model permainan perseptual motorik berkategori baik. Dalam tahapan validasi desain model permainan perseptual motorik diberikan saran dan masukan oleh para ahli dan praktisi.

Hasil Uji Coba Skala Kecil

Dari hasil revisi validasi desain model permainan perseptual motorik, selanjutnya dilanjutkan uji coba produk skala kecil. Uji coba skala kecil dilaksanakan di Sekolah Dasar Islam Terpadu Mushab Bin Umair Palembang. Hasil penilaian uji coba produk skala kecil yang dinilai oleh ahli permainan, ahli pendidikan jasmani melalui hasil rekaman di lapangan dalam bentuk video, sedangkan praktisi (guru pendidikan jasmani) menyaksikan langsung pelaksanaan uji coba. Berikut adalah hasil penilaian para ahli dan praktisi terhadap model permainan perseptual motorik.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Skala Kecil

| No | Nama Permainan | Jumlah Skor Ahli dan Praktisi | Kategori |
|----|-------------------------|-------------------------------|-------------|
| 1 | Permainan Balap Ban | 228 | Sangat Baik |
| 2 | Permainan Estafet Ban | 225 | Sangat Baik |
| 3 | Permainan Triple Ban | 212 | Sangat Baik |
| 4 | Permainan Lompat Ban | 221 | Sangat Baik |
| 5 | Permainan Laba-Laba Ban | 210 | Sangat Baik |

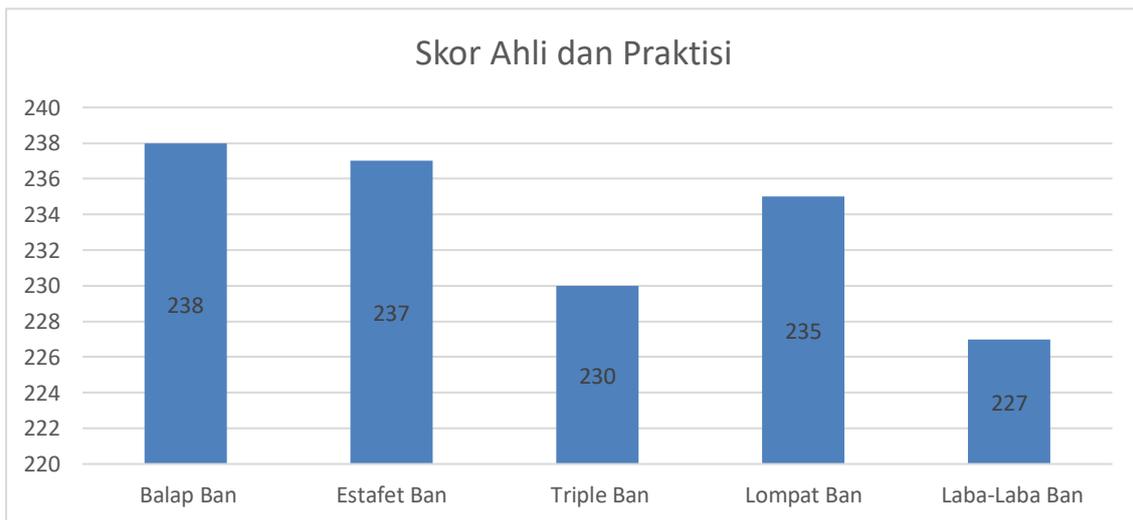
Dari hasil perhitungan di atas dapat dijelaskan bahwa permainan perseptual motorik permainan berkategori sangat baik telah mengalami peningkatan dari kategori baik pada validasi desain. Penilaian para ahli dan praktisi hasil uji coba skala kecil ini dapat dilanjutkan ke penelitian skala besar dengan revisi. Ada beberapa revisi yang disarankan oleh para ahli dan praktisi untuk kesempurnaan model permainan perseptual motorik:

Tabel 3. *Saran Para Ahli dan Praktisi*

| No | Nama Permainan | Saran Ahli |
|----|----------------|---|
| 1 | Balap Ban | Jarak <i>start</i> dan <i>finish</i> terlalu pendek, diperpanjang lagi. Ban bekasnya biar lebih menarik diberikan cat warna. Ban motor didorong menggunakan stik. |
| 2 | Estafet Ban | Jarak siswa terlalu pendek, diperpanjang 10m. Ban motor didorong menggunakan stik. |
| 3 | Triple Ban | Jarak terlalu pendek, disarankan untuk diperpanjang 15m. Mendorong ban menggunakan tangan. Desain gambar atau garis disarankan menggunakan lakban. |
| 4 | Lompat Ban | Jarak antar siswa cukup 5m. Stik diberi cat warna. |
| 5 | Laba-Laba Ban | Desain gambar menggunakan banne. Jarak antar ban diperpanjang diperpanjang Siswa melakukan bolak-balik |

Hasil Uji Coba Skala Besar

Setelah uji coba skala kecil dilakukan dan direvisi sesuai beberapa saran yang dari para ahli dan praktisi, selanjutnya dilakukan uji coba skala besar. Berikut adalah hasil penilaian uji coba produk skala besar yang dinilai oleh ahli permainan, ahli pendidikan jasmani dan praktisi (guru pendidikan jasmani) terhadap model permainan perseptual motorik, dapat dilihat dalam bentuk gambar berikut ini.



Gambar 1. Hasil Uji Coba Skala Besar

Berdasarkan penilaian para ahli dan praktisi di atas, bahwa permainan Balap Ban berkategori sangat baik (238), permainan Estafet Ban berkategori sangat baik (237), permainan Triple Ban dikategorikan sangat baik (230), permainan Lompat Ban sangat baik (235), dan permainan Laba-laba Ban kategori sangat baik (227). Model permainan perseptual motorik telah mengalami perbaikan sesuai dengan saran para ahli dan praktisi dari validasi desain, ujicoba skala kecil, dan uji coba skala besar. Dari berbagai tahap tersebut model permainan perseptual motorik mengalami perbaikan sesuai saran dari para ahli sehingga nilai dari validasi desain mengalami kemajuan. Sehingga model permainan

perseptual motorik telah diuji dan dapat diterapkan ke dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada siswa sekolah dasar.

Uji Keefektifan

Uji keefektifan ini adalah nilai yang diberikan oleh siswa melalui angket yang disebar kepada siswa. Siswa menilai model permainan perseptual motorik sesuai dengan pengalaman siswa di lapangan. Berikut ini adalah hasil penilaian angket yang dinilai oleh siswa.

Tabel 4. Hasil Uji Keefektifan

| No | Permainan | Jumlah Jawaban Ya | Jumlah Jawaban Tidak | Persentase Jawaban Ya | Kategori |
|----|-------------------------|-------------------|----------------------|-----------------------|----------|
| 1 | Permainan Balap Ban | 292 | 18 | 94% | Sesuai |
| 2 | Permainan Estafet Ban | 287 | 23 | 92% | Sesuai |
| 3 | Permainan Triple Ban | 289 | 21 | 93% | Sesuai |
| 4 | Permainan Lompat Ban | 282 | 28 | 91% | Sesuai |
| 5 | Permainan Laba-Laba Ban | 280 | 30 | 90% | Sesuai |

Dari hasil observasi melalui angket yang dinilai oleh siswa pada tabel di atas, dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa model permainan perseptual motorik telah sesuai dan efektif. Permainan Balap Ban memiliki nilai 94%, permainan Estafet Ban 92%, permainan Triple Ban 93%, permainan Lompat Ban 91%, dan permainan Laba-laba Ban 90%. Model permainan perseptual motorik berkategori sesuai maksudnya adalah kelima permainan perseptual motorik ini telah sesuai dengan karakteristik siswa dari aspek pertumbuhan dan perkembangan siswa sekolah dasar, alat-alat yang digunakan menarik dan aman.

PEMBAHASAN

Model permainan perseptual motorik ini merupakan salah satu bentuk upaya untuk memperkaya pengalaman gerak siswa melalui pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Para ahli dan praktisi mempunyai peran yang sangat besar dalam penelitian ini. Melalui penilaian dan saran yang diberikan oleh praktisi dan para ahli permainan perseptual motorik mengalami perumabahan yang lebih baik dan sempurna. Hasil penilaian siswa melalui angket yang disebar terhadap permainan perceptual motoric didapat nilai yakni permainan Balap Ban 292 (sesuai), Estafet Ban 287 (sesuai), Triple Ban 289 (sesuai), Lompat Ban (282 (sesuai), Laba-laba Ban 280 (sesuai). Keefektifan dan efisiennya permainan perseptual motorik ini salah satunya dibuktikan di lapangan melalui ekspresi siswa yakni siswa sangat terlihat bersemangat dalam melakukan permainan, terlihat senang, permainan-permainan dapat dilakukan dengan baik. Melalui aktivitas bermain perseptual motorik ini diharapkan siswa mendapat pengalaman gerak khususnya dapat melatih kemampuan perseptual motorik, dan sebagai langkah awal untuk menuju atlet berprestasi (Multilateral).

Permainan perseptual motorik ini akan lebih efektif dan efisien jika diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena guru dapat mendampingi, mengawasi, dan mengarahkan sehingga ketercapaian untuk meminimalisir gangguan kemampuan perseptual motorik pada siswa. Proses perseptual motorik dijalankan melalui pendidikan jasmani dan bertujuan untuk pengembangan skema tubuh, koordinasi motorik sensorik, keseimbangan, kesadaran temporal, kesadaran ruang (Elena et al. 2014). *Physical education has enough means to ensure the perceptual-motor development of a child which should be approached* (Elena et al. 2015). Bermain merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan pada pendidikan jasmani dapat didesain sebagai aktivitas kreatif, karena pada dasarnya anak melakukan eksplorasi terhadap lingkungannya dan berupaya agar dalam melakukan permainan tersebut dapat memperoleh kesenangan (Sekolah 2008). Dengan demikian pendidikan jasmani di sekolah merupakan media atau sarana bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan perseptual motorik yang efektif bagi siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan lima model permainan perseptual motorik yakni: Permainan Balap Ban, Permainan Estafet Ban, Permainan Triple Ban, Permainan Lompat Ban dan, Permainan Laba-laba. Dari hasil analisa data dan saran yang diberikan oleh para ahli dan praktisi dapat disimpulkan bahwa model permainan perseptual motorik telah layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Eichberg, Henning. 2005. "Traditional Games : A Joker in Modern Development . Some Experiences from Nordic Countries and Nordic-African Exchange." (November):1–10.
- Elena, Sabau, Niculescu Georgeta, Gevat Cecila, and Elena Lupu. 2014. "Perceptual-Motor Development of Children in Elementary School." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 114:632–36.
- Elena, Sabau, Niculescu Georgeta, Gevat Cecila, and Elena Lupu. 2015. "Perceptual-Motor Development of Children in Elementary School ScienceDirect Perceptual-Motor Development of Children in Elementary School." (May).
- Nourbakhsh, Parivash. 2006. "PERCEPTUAL-MOTOR ABILITIES AND THEIR RELATIONSHIPS WITH ACADEMIC PERFORMANCE OF FIFTH GRADE PUPILS." 38:40–48.
- Odok, E. A., M. E. Edim, and P. E. Ekuri. 2013. "Effect of Motor Skills and Flexibility on Psychomotor Achievement of Secondary School Students in Physical Education in Calabar Municipality of Cross River State , Nigeria." 01(05):294–99.
- Rosenbaum, David A., Richard A. Carlson, and Rick O. Gilmore. 2001. "A CQUISITION OF I

INTELLECTUAL AND PERCEPTUAL -MOTOR SKILLS.” (May 2014).

Sekolah, D. I. 2008. “DIMENSI KREATIF DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI.” 5(April).

Sugiyanto. (2007). Teori Kepeleatihan Dasar. Jakarta: Kemenpora.

Susanto, A. (2011). Perkembangan anak usia dini. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Zisi, V., I. Kollias, and E. Kioumourtzoglou. 2002. “Perceptual-Motor Contributions to Static and Dynamic Balance Control in Children.” 34(2):161–70.