

MODEL GERAK DASAR MANIPULATIF BERBASIS *PLAY GAMES* PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR RAWAMANGUN

Firmansyah Dlis¹

¹Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Jakarta, Jl. Pemuda No. 10 Jakarta, Indonesia

fdlis@unj.ac.id

Abstrak. Objek dari penelitian ini adalah untuk melihat perkembangan gerak dasar manipulatif yang berbasis play games kepada anak usia sekolah dasar di Rawamangun. Berdasarkan observasi awal penelitian yang dilakukan dengan model Borg dan Gall, ditemukan informasi bahwa kemampuan gerak dasar manipulatif berbasis play games dapat meningkatkan kemampuan anak-anak. Prosedur utama dalam penelitian ini adalah: (1) penelitian dan pengumpulan informasi. (2) rencana pengembangan, (3) validasi, evaluasi dan revisi dari para ahli, (4) pengimplementasian. Uji homogenitas F-hitung (2,02) < F-tabel (5,59) Kelompok kecil (8). Dan kelompok besar (20) diperoleh F-hitung (0,07) < F-tabel (4,38). Hasil dari perencanaan mendapatkan penilaian dari para ahli sebesar 88,8%, hasil uji T, diperoleh T hitung 3,92 > T tabel 2,48 pada taraf kepercayaan $\alpha=0,05$ pre-test dan post-test. Dengan demikian jika anak dibiasakan untuk latihan Gerak dasar manipulatif melalui play games maka akan mengembangkan kemampuan gerak anak sehingga kemampuan kinestetik'nya meningkat dalam kategori sangat bagus. Pencapaian hasil dalam penelitian ini menghasilkan sebuah system manipulatif berbasis play games. Setelah tingkat pengembangan model Borg dan Gall mendapatkan hasil dari para murid yang berada diatas standar kompetensi.

Kata kunci: Model, Manipulatif, Play Games untuk Anak Usia Sekolah Dasar

BASIC MODEL OF MANIPULATIVE BASED PLAY GAMES ON THE CHILDREN AGE OF RAWAMANGUN BASIC SCHOOL

Firmansyah Dlis¹

¹Physical Education, Sport Science Faculty, University State of Jakarta, Jl. Pemuda No. 10 Jakarta, Indonesia

fdlis@unj.ac.id

Abstract. The object of this study was to see the development of basic manipulative motion based on play games to elementary school-aged children in Rawamangun. Based on the initial observation of research conducted with Borg and Gall models, it was found that basic play-based manipulative play games ability can improve children's ability. The main procedures in this study are: (1) research and information gathering. (2) development plans, (3) validation, evaluation and revision of experts, (4) implementation. Homogeneity test F-count (2.02) < F-table (5.59) Small group (8). And a large group (20) obtained F-count (0.07) < F-table (4.38).

The result of the planning get the assessment from the experts of 88.8%, T test results, obtained T arithmetic 3, 92 > T table 2.48 at the level of trust $\alpha = 0.05$ pre-test and post-test. Thus if the child is accustomed to exercise Manipulative basic motion through play games will develop the ability of the child's motion so that kinesthetic ability increases. In very good category. Achievement of results in this study resulted in a manipulative system based on play games. After the development stage, the Borg and Gall models get results from students who are above the competency standard.

Keywords: Model, Manipulative, Play Games for Primary School Children

PENDAHULUAN

Pendidikan yang tepat adalah pendidikan yang memberi peluang pada anak untuk tumbuh dan berkembang bagi setiap potensinya. Pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan terjadi pada diri anak adalah berkembangnya berbagai kecerdasan. Kecerdasan merupakan kemampuan tertinggi yang dimiliki manusia sejak lahir sampai terus menerus dikembangkan menuju dewasa. Kecerdasan merupakan kemampuan untuk berpikir, belajar dan beradaptasi pada lingkungan yang baru. Pengembangan kecerdasan ini akan lebih ideal bila dimulai sejak anak berada di jenjang sekolah dasar.

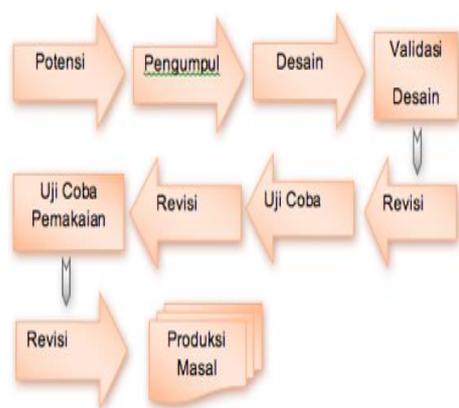
Gerak dapat dimiliki oleh setiap manusia termasuk anak-anak yang menempuh pendidikan. Kemampuan gerak merupakan suatu kemampuan yang dapat diperoleh dari proses belajar dan pengalaman. Mengukur kecerdasan anak usia sekolah dasar tidak dapat dilihat secara langsung, namun dilakukan melalui observasi dengan mempelajari gerak dasar.

Dari data yang dapat diperoleh peneliti hampir setiap anak Sekolah Dasar sangat banyak penyimpangan dalam gerak berjalan lurus, dari 100 anak yang dapat diamati hampir 20%

yang memenuhi syarat, untuk dapat berjalan dengan baik dan benar. Hal ini terlihat banyak siswa terlampaui beratnya bawaan tas sekolah, serta hampir anak banyak yang berat badan yang berlebih (*overweight*).

Model adalah representasi realitas yang disajikan dengan suatu derajat struktur dan urutan (Richey, 1994). Definisi model juga diungkapkan oleh Miarso adalah representasi suatu proses dalam bentuk grafis dan/atau naratif, dengan menunjukkan unsur-unsur utama serta strukturnya. Dalam hal ini dimungkinkan penafsiran model naratif ke dalam bentuk grafis, atau sebaliknya.

Model yang berbasis pada penelitian pengembangan merupakan salah satu metode penelitian yang dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development (R&D)*. Sedangkan model pembelajaran adalah seluruh rangkaian atau rancangan untuk menyajikan materi pembelajaran. Model pembelajaran juga berarti strategi atau pendekatan atau metode yang digunakan untuk mempermudah menyajikan materi pembelajaran. Rancangan langkah-langkah penelitian dan pengembangan (R&D) menurut Gall.



Gambar 1.1 Rancangan langkah-langkah penelitian dan pengembangan (R&D) menurut Gall

Model pengembangan di atas merupakan model pengembangan yang dipilih oleh peneliti berdasarkan formulasi dari Borg & Gall. Tahapan-tahapan model tersebut adalah pendahuluan: (1) studi pendahuluan, (2) perencanaan, (3) produksi tahap awal, (4) uji coba awal (5) revisi produk utama (6) uji coba lapangan utama, (7) revisi produk operasional, (8) uji lapangan operasional, (9) revisi produk final, (10) menyebarkan model.

Konsep pengembangan model dalam hal ini adalah rancangan untuk Gerak Manipulatif gerak yang dapat dipelajari anak-anak khususnya anak sekolah dasar untuk meningkatkan kecerdasannya.

Keterampilan gerak adalah kemampuan seseorang untuk melakukan suatu tugas gerak secara maksimal sesuai dengan kemampuannya. Keterampilan gerak pada setiap orang berbeda-beda, banyak faktor yang mempengaruhinya antara lain faktor tingkatan usia, pengalaman gerak. Belajar gerak adalah Belajar suatu proses yang dilibatkan dalam melakukan gerak dan penyaringan/seleksi suatu keterampilan motorik tentang apa yang menjadi

penghambat gerak tersebut. Studi yang terkait belajar gerak yakni *motor control* yang melibatkan system syaraf, fisik dan aspek tingkah laku tentang pergerakan manusia

Motor ability atau kemampuan gerak dasar pada dasarnya merupakan kemampuan yang mendasari dari gerak yang dibawa sejak lahir yang bersifat umum atau fundamental yang berperan untuk melakukan gerak baik gerakan olahraga maupun non olahraga. Untuk itu, bagi siswa sekolah dasar perlu ditanamkan kemampuan gerak dasar yang dimiliki dapat dilakukan dengan benar. Agus Mahendra (2004: 20) menyatakan, “Keterampilan dasar adalah bentuk keterampilan yang bermanfaat dan dibutuhkan anak dalam kehidupannya sehari-hari.

Kirkendall (1987: 131) menyatakan, “Komponen-komponen *motor ability* yaitu: kecepatan, kekuatan, daya tahan, power, koordinasi mata-tangan, koordinasi mata-kaki, kelincahan dan kelentukan”. Menurut Peterson dan kawan-kawan (1974), Rorick dan Dobins (1975), Borgel (1978) yang dikutip A. Hamidsyah Noer (1996: 120) dijelaskan:

Struktur *motor ability* terdiri empat atau lima komponen. Komponen tersebut terdiri dari faktor-faktor yang harus diteliti yaitu kontrol gerak keseimbangan, koordinasi gerak motorik besar maupun koordinasi mata-tangan, kekuatan gerak yaitu kecepatan, *power* dan kelincahan. Faktor - Faktor tersebut memiliki kecenderungan cukup besar dalam mempengaruhi motor *performance* (penampilan motorik).

Gerak Manipulatif yaitu pola gerak yang terbebas antara satu gerak dengan lainnya, dan baru dihubungkan dengan gerak lainnya dalam berbagai macam kombinasi Keterampilan manipulatif. Keterampilan manipulatif sering diartikan sebagai kemampuan

untuk memanipulasi obyek tertentu dengan anggota tubuh: tangan, kaki, atau kepala. Contoh dari Gerak Manipulatif, yaitu berlari sambil membawa benda, melompat dan melenting dengan rintangan, atau pergerakan-pergerakan manipulatif dari melempar, menangkap, menendang, dan mengait.

Gerak manipulatif berbasis *play games* merupakan kegiatan fisik yang paling kaya akan struktur gerak yang dilakukan dengan mengandalkan permainan-permainan gerak. Gerak manipulatif *play games* membangun pola gerak yang lengkap pada anak-anak melalui proses berlatih atau melakukan permainan secara berulang-ulang. Semua cabang olahraga memerlukan gerakan-gerakan Gerak Manipulatif. Weiyun Chen, Et. al (2016) menyatakan kompetensi dalam keterampilan manipulatif sangat penting untuk meningkatkan tingkat kebugaran fisik yang sehat bagi anak laki-laki dan anak perempuan, Keterampilan manipulatif yang digunakan untuk memainkan berbagai tim dan olahraga individual harus menjadi konten penting bagi siswa sekolah dasar untuk belajar dan memperbaiki diri melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai perkembangannya. *Play games* bertujuan untuk memupuk rasa percaya diri dan meningkatkan kemampuan aktivitas tubuh untuk beradaptasi dengan semua kondisi lingkungan yang beragam dalam bentuk rintangan.

Play dan *games* dalam olahraga merupakan satu kesatuan kegiatan dimana nilai-nilai kebersamaan dan waktu luang yang digunakan untuk meningkatkan aktivitas kesegaran jasmani dalam permainan-permainan tradisional. *Play games* dalam olahraga merupakan bentuk permainan dimana menggunakan gerakan kebebasan atau aktivitas gerak yang diatur oleh aturan

dalam cabang permainan tersebut yang berujuan untuk meningkatkan kebugaran, kelincahan fleksibilitas serta reaksi di dalam menghadapi rintangan pertandingan.

Play games olahraga tradisional di Indonesia sangat banyak, Contoh permainan *play games* olahraga tradisional antara lain:

1. Galaxing/hadang
2. Permainan bentengan
3. Permainan kelompok lempar bola
4. Permainan menjaring ikan
5. Permainan ular naga
6. Permainan ketok lele dll

Permainan *play games* tradisional diatas sebagai bentuk aktivitas fisik tanpa peraturan yang ketat yang dapat dinikmati oleh anak-anak usia sekolah dasar dimana gerakan-gerakan tersebut termasuk dalam gerakan dasar yang menuju ke gerakan manipulatif sehingga akan terbentuk gerakan multilateral yang lebih baik sebagai dasar menghadapi setiap tantangan dalam pola gerak yang akan di hadapi dalam beraktivitas.

METODOLOGI PENELITIAN

Tujuan umum penelitian ini adalah menghasilkan suatu model gerak dasar manipulatif berbasis *play games* pada anak usia sekolah dasar, di Sekolah Dasar Rawamangun Jakarta yang memiliki rentang usia 6-12 tahun.

Langkah-langkah pembuatan model untuk kepentingan penelitian ini dilaksanakan dalam empat tahapan yaitu: (1) penelitian pendahuluan, (2) perencanaan pengembangan model, (3) validasi, evaluasi dan revisi model, dalam hal ini dilakukan telaah pakar (*expert judgement*), uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan (4) implementasi model. Pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dokumentasi. Wawancara pada saat studi

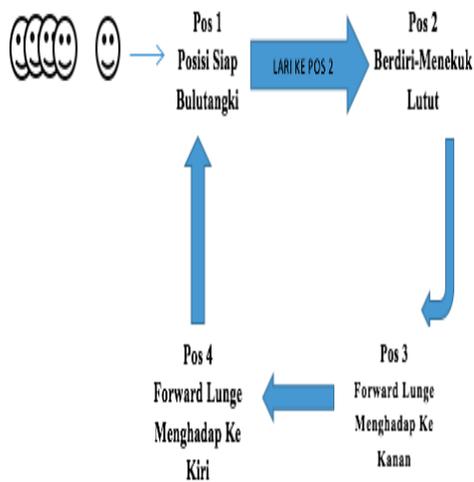
pendahuluan, teknik analisis data menggunakan analisa data kualitatif dan analisa kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil studi pendahuluan diketahui bahwa pembelajaran gerak dasar manipulatif berbasis *play games* pada anak usia sekolah dasar di Rawamangun Jakarta belum dapat mencapai tujuan yang diharapkan secara maksimal. Aktivitas fisik terkait pengembangan model permainan gerak dasar manipulatif berbasis *play games* pada anak usia sekolah dasar di Rawamangun belum tentu dilakukan sekali dalam seminggu. Dengan demikian minimnya alokasi waktu yang disediakan untuk pembelajaran gerak dasar manipulatif.

Model draft yang dikembangkan ke dalam bentuk fisik sebagai prototipe pertama atau draft awal:

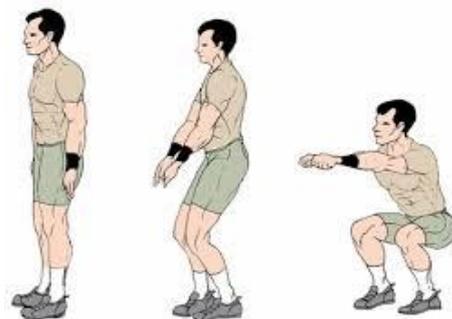
1) Bentuk Pembelajaran Non Lokomotor (*Netting Dalam Play Games*)



Gambar 1.2 Gerak Non Lokomotor



Gambar 1.3 Pos 1



Gambar 1.4 Pos 2

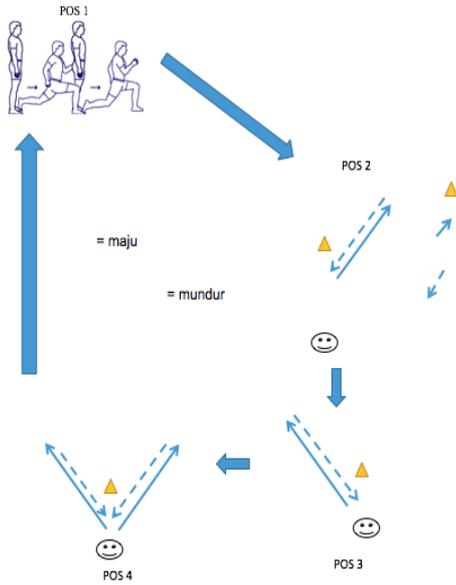


Gambar 1.5 Pos 3

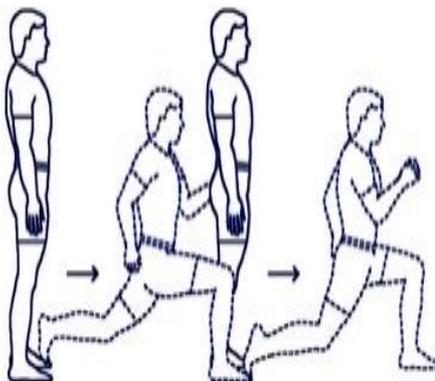


Gambar 1.6 Pos 4

2) Bentuk Pembelajaran Lokomotor (*Netting Dalam Play Games*)



Gambar 1. 7 Gerak Lokomotor

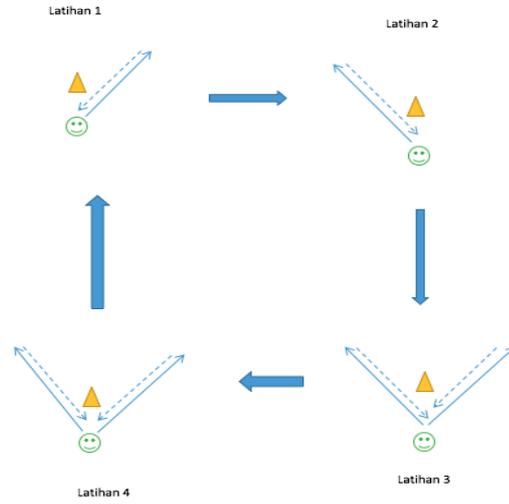


Gambar 1.8 Pos 1



Gambar 1.9 Pos 4

3) Bentuk Pembelajaran Gerak Manipulatif (*Netting Dalam Play Games*)



Gambar 1.10 Gerak Manipulatif

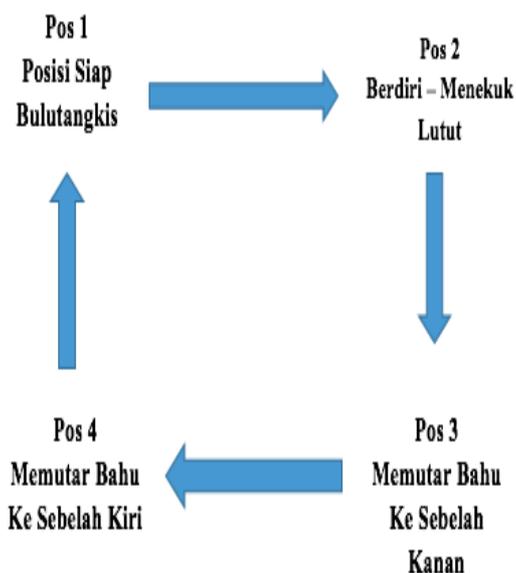


Gambar 1.11 Latihan 1



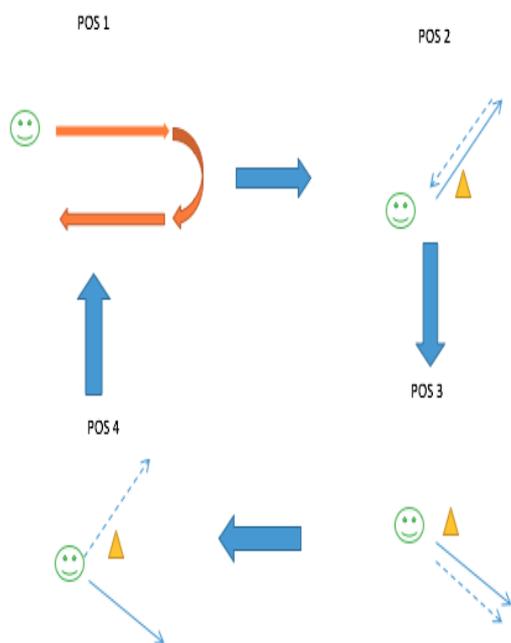
Gambar 1.12 latihan 2

4) **Bentuk Pembelajaran Non Lokomotor (*Lob* Dalam *Play Games*)**



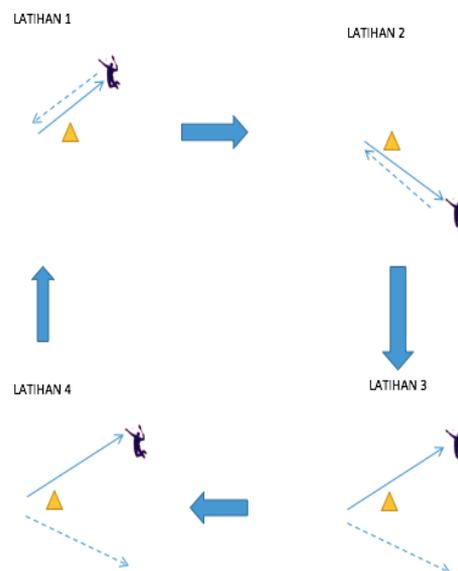
Gambar 1.13 Gerak Non Lokomotor

5) **Bentuk Pembelajaran Lokomotor (*Lob* Dalam *Play Games*)**



Gambar 1.14 Gerak Lokomotor

6) **Bentuk Pembelajaran Manipulatif (*Lob* Dalam *Play Games*)**



Gambar 1.15 Gerak Manipulatif

Rata-rata presentase hasil analisis data ahli materi pembelajaran adalah 88,8 % sehingga model pembelajaran model Gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif gerak berbasis *Play Games* sangat layak digunakan.

Efektifitas model adalah merupakan pencapaian perkembangan kemampuan gerak anak pada anak usia 6-12 tahun. Keterampilan dasar akan berdampak pada kualitas gerak oleh karena itu akan ditunjukkan dengan meningkatnya perbendaharaan dan kemampuan gerak. Untuk menguji efektifitas penerapan model digunakan teknik uji-t. Sebelum data dianalisis, dilakukan uji normalitas terhadap data hasil *pre-test* dan *post-test* model Gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif gerak berbasis *Play Games* dengan menggunakan uji Liffor pada taraf nyata $\alpha=0,05$.

Hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok kecil dengan 8 responden terlihat bahwa hasil *pre-test* nilai terendah adalah 40 dan tertinggi 61.

Sedangkan hasil *pos-test* nilai terendah adalah 51 dan tertinggi 63. Pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan tes kemampuan gerak melalui observasi terstruktur dengan 16 item yang terdiri dari komponen kecerdasan kinestetik yaitu, koordinasi, kelincahan, keseimbangan, fleksibilitas dan kekuatan.

Berdasarkan analisis data diperoleh nilai T hitung $3,92 > T$ tabel 2,48 pada taraf kepercayaan $\alpha=0,05$ sehingga disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan atau berarti antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Dengan demikian jika anak dibiasakan untuk latihan model Gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif gerak maka akan mengembangkan kemampuan gerak anak meningkat.

Dari hasil uji coba *one to one* kelompok kecil dan uji lapangan diketahui bahwa produk model pengembangan gerak dasar manipulatif berbasis *Play Games* yang dikembangkan dalam penilaian dianggap efektif dan memenuhi syarat untuk diaplikasikan. Berdasar data yang dikumpulkan dari ahli materi, desain dan media pembelajaran, serta hasil uji coba perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar, maka ada beberapa hal yang perlu direvisi. Hal ini dilakukan untuk lebih mengoptimalkan manfaat pengembangan model Gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif melalui *play games*.

KESIMPULAN

Berdasarkan validasi ahli dan uji coba, telah dihasilkan produk model pembelajaran yang secara keseluruhan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar Rawamangun. Hal ini berdasarkan pada pembahasan hasil analisis uji coba produk, yang meliputi faktor materi

pembelajaran (mudah dilakukan, variatif, kesesuaian, dan manfaat). Kelayakan model pengembangan model Gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif berbasis *play games* yang dikembangkan dilakukan melalui analisis data. Hasil validasi yang diperoleh berdasarkan hasil pengumpulan data dari ahli materi, rata-rata presentase hasil analisis data ahli materi pembelajaran adalah 88,89%. Dari presentase menunjukkan model pembelajaran manipulatif berbasis *play games* sangat layak digunakan.

Berdasarkan analisis data diperoleh nilai T hitung $3,92 > T$ tabel 2,48 pada taraf kepercayaan $\alpha=0,05$ sehingga disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan atau berarti antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil uji efektivitas model, terbukti secara empiris bahwa produk memiliki efektifitas yang sangat baik. Hal itu berdasarkan dari hasil tes kemampuan gerak yang menunjukkan bahwa rata-rata hasil *post-test* lebih besar dari rata-rata *pre-test*. Sehingga dapat dinyatakan bahwa model yang dikembangkan efektif digunakan model Gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif berbentuk *play games* di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman Mulyono. 2012. *Anak Berkesulitan Belajar Teori,Diagnosis,dan Remediasinya* Jakarta: Rineke Cipta.
- Anderson David, Magill Richard. 2014. *Motor Learning and Control Concepts and Applications*. McGraw-Hill. New York.
- Amrstrong Thomas. *Kinds of Smart Menemukan dan Kecerdasan Anda Berdasarkan Teori Multiple Intelligence* .Jakarta: Gramedia.

- Armstrong Thomas. 2005. *Setiap Anak Cerdas*. Jakarta: KDT.
- _____, 2013. *Kecerdasan Multipel di dalam Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Barrow, Harold M, Mc Gee, Rosemary. 1976. *A Practical Approach To Measurement In Physical Education*. New York: Lea Fibger.
- Borg Walter R Meredith D. Gall, Joyce P. Gall,. *Educational Research An Introduction*.
- Cambell Linda, Bruce Campbell Dee Dickinson. 2007. *Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Jakarta: KTD.
- Chen Weiyun, Mason Steve, et al. *Manipulative skill competency and health-related physical fitness in elementary school students*. Journal of Sport and Health Science 5 (2016) 491–499
- Decaprio Richard. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Gadner Howard. 1993. *Multiple Intellengence The Theory In Praktice A Reader*. USA Basic Book.
- Galahue David. 1989. *Understanding Development on Fants Children Andolecent*. Indiana Polis Benchmerk: Ins.
- Galahue, 1986. *Developmental Physical Education for Today's Children*, Indiana Polis Benchmerk, Ins.
- Gall Meridith Damien, & Walter R Borg 1983. *Educational Research An Introduction*. London: Longman.
- Gall Meredith D. Walter R. Borg., 2003. *Education Research, inc* ,
- Gall Meredith D. Walter R. Borg. 2007. *Education Research, inc*.
- Gallahue David L & John. 2011. *Understanding Motor Development. Infant, Children, Adoles Centra Dults* . New York: Mc Graw-hill Education.
- _____, 2003. *Kecerdasan Majemuk Teori dalam Praktek*. Batam: Interaksara.
- Garther Bloom, And Gagne. 2008. *How Learning Occurs In The Classroom*. Gennewa Baker, Nothem Arizona University. [Http: Baker.Theorist Paper.Htm](http://Baker.Theorist.Paper.Htm).
- Gustafson Kent L, Robert Maribe Branch, 2002. *Survey of Instructional Development Models* New York Clearinghouse On Information & Tecnology Syracuse University
- Kemendikbud. 2015. *Peraturan Menteri Pandidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini* Jakarta.
- Kiram Phil Yanuar. 1992. *Belajar Motorik*. Jakarta: Depdikbud.
- Magill Richard A. 2011. *Motor Learning and Control*. New York: Mc Graw-Hill.
- Morrison George S. 2013. *Dasar-Dasar Pendidikan Aak Usia Dini* Jakarta: Indeks.
- Mutohir Toho Cholik dan Gusril. 2004. *Perkembangan Motorik pada Masa Anak-Anak*. Jakarta: Depdiknas.
- Olivia Femi. 2012. *Klinik Belajar Otak Kanan*. Jakarta: Ikapi.

R. Schmidt & Lee, T. 2005. *Motor control and learning: A Behavior Emphasis*. 4 ed. Illinois USA.