

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran dimaknai sebagai sebuah prosedur atau langkah demi langkah yang harus dilakukan sehingga muncul hasil belajar yang spesifik sesuai dengan tujuan dari pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam proses pembelajaran, model pembelajaran memiliki fungsi yang sangat fundamental yakni sebagai perencanaan pembelajaran dan kurikulum untuk merancang materi-materi pembelajaran. (Schwab, Gunter & Estes, 1990:67). Menurut Joyce, Weil & Shower (1992:1):

“Models of teaching are really model of learning. As we help students acquired information, ideas, skills, values, ways of thinking, and means of expressing themselves, we are also teaching them how a learn. In fact, the most important long-term outcome of instruction maybe thye student in-creased capalities to learn more easly and effectively in the future, both because of the knowledge and skill they have acquired and because they have mastered learning processes”

Dari pendapat di atas dapat diartikan bahwa model pembelajaran yang benar-benar yaitu model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai-nilai, cara berpikir dan mengajarkan pada anak bagaimana cara belajar yang baik.

Menurut Metzler (2005:13) *“Intructional models as a plan or pattern that can be used to shape curriculums (long-term courses of studies), to desaign instructional materials, and to guide instruction in the classroom*

and other setting”. Dari penjelasan di atas dapat diartikan bahwa model pembelajaran adalah rencana atau pola yang digunakan untuk membuat atau merancang sebuah kurikulum (program pembelajaran jangka panjang), untuk mendesain bahan ajar dan untuk membimbing atau memberikan instruksi mengajar pada saat di dalam kelas dan sebagainya. Model pembelajaran menawarkan struktur, memahami prosedur pembelajaran, membuat para pengembang pembelajaran memahami masalah dan menyelesaikan masalah dalam pembelajaran (Abidin, 2014:118).

Berdasarkan pendapat yang dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan model pembelajaran merupakan sebuah rancangan pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran yang di dalamnya terdapat kegiatan merencanakan pembelajaran hingga merancang materi dan media pembelajaran yang sesuai dalam rangka mencapai tujuan belajar yang spesifik.

b. Karakteristik Model Pembelajaran

Pada dasarnya model pengajaran mengacu pada pendekatan tertentu dalam pembelajaran. Dalam sebuah model pembelajaran terdapat beberapa ciri utama yang di dalamnya termasuk tujuan pembelajaran, sintak pembelajaran, lingkungan dan sistem manajemen pembelajaran. Menurut (Arends, 1997:7) dalam sebuah model pembelajaran terdapat beberapa komponen yang harus dimiliki yakni (1) tujuan pembelajaran, (2) sintak (urutan aktivitas mengajar dan belajar), (3) lingkungan (guru merespon anak terhadap apa yang diperlukan) dan (4) sistem manajemen.

Setiap komponen yang dilakukan dalam model pembelajaran memiliki persamaan yang pada dasarnya memiliki tujuan yang sama. Komponen-komponen dalam model pembelajaran, terdapat beberapa persamaan dalam hal sintak, lingkungan yang terintegrasi dengan sistem sosial dan sistem manajemen yang tak terlepas dari prinsip reaksi.

Menurut Joyce & Weil (1996:37) pengembangan model pembelajaran merupakan suatu proses implementasi gagasan/ide melalui tahap uji coba dan perbaikan yang dilakukan secara sistematis hingga menghasilkan sebuah ide yang matang untuk dijadikan pedoman atau tolak ukur yang tepat tentang cara penggunaan suatu hal. Keberhasilan implementasi gagasan ini dilihat dari pengaruh hasil uji coba sederhana yang telah tercapai sesuai dengan indikator keberhasilannya.

2. Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan aktivitas yang berkaitan erat dengan kehidupan anak sehari-hari. Melalui bermain, anak belajar mengontrol gerakannya menjadi gerakan yang terkoordinasi sehingga dapat mengembangkan kemampuan fisik-motoriknya. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan, secara suka rela dan tanpa ada paksaan atau tekanan dari pihak luar. Tanpa bermain, anak akan bermasalah dikemudian hari. Harus diketahui bahwa anak bermain dikarenakan adanya energi yang berlebih dalam tubuh anak. Energi ini mendorong anak untuk melakukan aktivitas baik itu menggunakan fisik ataupun pemikirannya, sehingga anak

terbebas dari perasaan tertekan (Hurlock, 1999; Musfiroh, 2008:1; Montolalu, dkk, 2009:16). Bermain memiliki peran penting dalam aspek perkembangan diantaranya kemampuan berpikir logis, imajinatif, dan kreatif. Bermain juga membebaskan anak dari kehidupan sebenarnya yang menghambat berpikir abstrak. Anak belajar memahami pengetahuan melalui interaksi dengan objek sekitarnya yang didapat melalui bermain (Piaget, Hoorn, Partini, 2010:50).

Terdapat lima pengertian bermain bagi anak antara lain:

- 1) Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak.
- 2) Bermain tidak memiliki tujuan ekstrinsik namun motivasinya lebih bersifat instrinsik.
- 3) Bersifat spontan dan sukarela tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak.
- 4) Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak.
- 5) Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti misalnya: kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Bermain memberi kesempatan pada anak untuk menguji tubuhnya, melihat seberapa baik anggota tubuhnya berfungsi, bermain juga membantu anak untuk memupuk rasa percaya diri secara fisik. Permainan yang menyenangkan dapat membuat anak tertantang untuk lebih memahami arti bermain dikaitkan dengan tingkah laku manusia. Anak yang memiliki kecerdasan gerak-kinestetik memiliki koordinasi tubuh yang baik, gerakan-gerakan anak terlihat seimbang, luwes dan cekatan. Rangsangan terhadap kecerdasan gerak-kinestetik membantu perkembangan dan pertumbuhan anak. Menurut (Sujiono, 2010:33) kecerdasan gerak-kinestetik mempunyai lokasi di otak *serebelum* (otak kecil) bagian *ganglia* (otak keseimbangan)

dan motor korteks. Kecerdasan ini memiliki wujud relatif bervariasi tergantung pada komponen-komponen kekuatan dan fleksibilitas serta dominan seperti lari dan olahraga.

Berdasarkan dari pendapat oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak secara berulang-ulang untuk memperoleh kesenangan dan bebas dari aturan yang ketat, tujuan atau hasil akhir dan kehidupan nyata yang menghambat anak untuk berpikir abstrak. Melalui bermain anak dapat mencobakan dirinya, baik dalam dunia fantasi maupun dunia nyata. Anak juga dapat mengembangkan kemampuan fisik-motorik, kemampuan berpikir logis, imajinatif dan kreatif.

b. Karakteristik Bermain Anak Usia Sekolah Dasar

Usia rata-rata anak Indonesia saat masuk Sekolah Dasar adalah 6 tahun dan selesai pada usia 12 tahun. Mengacu pada pembagian tahapan perkembangan anak, berarti usia anak di Sekolah Dasar berada dalam dua masa perkembangan, yaitu masa kanak-kanak tengah (6-9 tahun) dan masa kanak-kanak akhir (10-12 tahun).

Anak-anak usia Sekolah Dasar memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usia lebih muda. Anak Sekolah Dasar senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dengan kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Hal ini yang mendasari bahwa guru harus memiliki kreativitas guna merangsang/menstimulasi keterampilan motorik atau gerak dasar pada anak, guru hendaknya

mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan siswa berpindah atau bergerak, bekerja dalam kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Pada usia anak Sekolah Dasar dianggap waktu yang optimal untuk mengembangkan keterampilan motorik (Behr, 2013:198).

Menurut Departemen Pendidikan Olahraga Taiwan, anak-anak berusia antara tiga tahun dan delapan tahun sangat bersemangat untuk mempelajari keterampilan baru dan memiliki takut akan cedera atau kegagalan. Pada tahap awal pertumbuhan harus fokus pada pengembangan keterampilan gerakan dasar dan setelah usia delapan tahun fokus harus bergeser ke pengembangan lebih keterampilan gerak yang lebih kompleks (Shu-Jung lin, 2015:1024)

Tugas perkembangan anak usia Sekolah Dasar meliputi:

- a. Menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik.
- b. Membina hidup sehat.
- c. Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok.
- d. Belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin.
- e. Belajar membaca, menulis dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat.
- f. Memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berpikir efektif.
Mengembangkan kata hati, moral dan nilai-nilai.
- g. Mencapai kemandirian pribadi.

Menurut Desmita (2017:36) upaya mencapai setiap tugas perkembangan tersebut, guru dituntut untuk memberikan bantuan berupa:

- a. Menciptakan lingkungan teman sebaya yang mengajarkan keterampilan fisik.
- b. Melaksanakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bergaul dan bekerja dengan teman sebaya, sehingga kepribadian sosialnya berkembang.
- c. Mengembangkan kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman yang konkret atau langsung dalam membangun konsep.
- d. Melaksanakan pembelajaran yang dapat mengembangkan nilai-nilai, sehingga siswa mampu menentukan pilihan yang stabil dan menjadi pegangan bagi dirinya.

c. Manfaat Bermain bagi Anak

Bermain tentu memiliki manfaat-manfaat yang sangat penting bagi tumbuh kembang anak. Menurut Setyawahyuni (2007:78) terdapat beberapa manfaat yang dapat dirasakan anak melalui bermain yaitu sebagai berikut:

1) Manfaat Fisik

Bermain aktif seperti berlari, melompat, melempar, memanjat, meniti papan titian dan sebagainya membantu anak mematangkan otot-otot dan melatih keterampilan anggota tubuhnya.

2) Manfaat Terapi

Bermain memiliki nilai terapi. Dalam kehidupan sehari-hari anak butuh penyaluran bagi ketegangan sebagai akibat dari batasan lingkungan.

Dalam hal ini bermain membantu anak mengekspresikan perasaannya dan mengeluarkan energi yang tersimpan sesuai dengan tuntutan sosialnya.

3) Manfaat Kreatif

Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Anak dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik dengan menggunakan alat bermain maupun tidak. Sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik anak akan melakukannya kembali dalam situasi lain.

4) Pembentukan Konsep Diri

Melalui bermain anak belajar mengenali dirinya dan hubungannya dengan orang lain. Anak menjadi tahu apa saja kemampuannya dan bagaimana perbandingannya dengan kemampuan anak-anak lain. Hal ini memungkinkan anak membentuk konsep diri yang lebih jelas dan realistis.

5) Manfaat Sosial

Bermain dengan teman-teman sebaya membuat anak belajar membangun suatu hubungan sosial dengan anak-anak lain yang belum dikenalnya dan mengatasi berbagai persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut.

6) Manfaat Moral

Bermain memberikan sumbangan yang sangat penting bagi upaya memperkenalkan moral kepada anak. Di rumah maupun di sekolah anak belajar mengenai norma-norma kelompok, mana yang benar dan mana yang salah, bagaimana bersikap adil, jujur dan sebagainya.

3. Pembelajaran Berbasis Kinestetik

a. Pengertian Kinestetik

Kata kinestetik merupakan sebuah istilah yang tentunya sudah tidak asing di dunia pendidikan. Menurut Irwansyah (2015:96) kinestetik adalah kecerdasan fisik. Kecerdasan fisik adalah kemampuan menggunakan dengan baik pikiran dan tubuh secara serempak untuk mencapai segala tujuan yang diinginkan (May Lwin, 2008:168). Kecerdasan kinestetik memungkinkan manusia membangun hubungan yang penting antara pikiran dan tubuh, dengan demikian memungkinkan tubuh untuk memanipulasi objek dan menciptakan gerakan. Kecerdasan ini mencakup bakat dalam mengendalikan gerak tubuh dan keterampilan dalam menangani benda. *“The Bodily-Kinesthetic Intelligence is the capacity to use your complete body in expressing ideas and feelings”* (Ivy Academy, 2016:1) atau juga dapat diartikan bahwa kecerdasan kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan tubuh secara lengkap dalam mengekspresikan ide dan perasaan. Beberapa ciri-ciri seseorang yang memiliki kecerdasan kinestetik terutama jika dilihat dalam hal keterampilan (Ivy Academy, 2016:1) yaitu:

- a. Koordinasi - fungsi yang harmonis dari otot
- b. Keseimbangan
- c. Ketangkasan dalam gerakan fisik
- d. Kekuatan otot
- e. Fleksibilitas
- f. Kecepatan, dan sensitivitas sentuhan

Kinestetik dimaknai sebagai pemberitahuan atau informasi gerakan tubuh pada saat bergerak. Berdasarkan makna dasar tersebut, maka berbagai aktivitas jasmani siswa yang dilakukan di kelas maupun di lapangan tidak lepas dari peran kinestetik (Muhyi, 2016:12). Di masa lalu, banyak pembelajaran kecerdasan fisik diperoleh secara alami oleh anak-anak karena banyak masa kecil dilalui dengan banyak aktivitas rekreasi, seperti lari keliling kampung, memanjat pohon, main layang-layang, lompat tali, petak-umpet, bermain kelereng. Tanpa disadari aktivitas fisik yang dilakukan anak-anak yang demikian memberikan sarana alami untuk meningkatkan kecerdasan fisik. Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, aktivitas permainan sederhana tersebut perlahan mulai mengalami pergeseran, bahkan bisa dikatakan hampir jarang dilakukan bagi anak-anak. Anak-anak sekarang sebagian besar menghabiskan waktu rekreasi karena penatnya kesibukan di sekolah mereka dengan aktivitas non-fisik seperti bermain *video games*, menonton televisi dan berinteraksi dengan komputer. Saat ini kedudukan sebagai orang tua modern telah menciptakan pergeseran tekanan dengan mengutamakan perkembangan intelektual dan sedikit sekali memberi tekanan pada pengembangan keterampilan fisik. Kecerdasan fisik yang seharusnya menjadikan suatu unsur penting bagi perkembangan menuju manusia serba bisa pun seakan terabaikan.

Kecerdasan kinestetik memerlukan potensi seseorang untuk menggunakan keseluruhan atau sebagian dari tubuh seseorang untuk memecahkan masalah yang melibatkan potensi untuk mengenali dan

menggunakan pola ruang yang luas dan daerah yang lebih terbatas (Al-Omari, 2015:75). Kecerdasan kinestetik atau kecerdasan jasmani merupakan kemampuan menggunakan seluruh tubuh dan komponennya untuk memecahkan suatu permasalahan, membuat sesuatu, atau menggunakan beberapa macam produk, dan koordinasi anggota tubuh dan pikiran untuk menyempurnakan penampilan fisik (Gardner, 2011:218). Dalam kecerdasan kinestetik dibutuhkan keahlian dalam menggunakan seluruh tubuh seseorang untuk mengekspresikan ide dan perasaan. Kecerdasan ini berkaitan dengan keterampilan fisik tertentu seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas, dan kecepatan (Armstrong, 2009:7).

b. Pendekatan Kinestetik Melalui Permainan

Mata pelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar memerlukan sebuah pendekatan-pendekatan melalui permainan, hal ini sangat penting karena anak usia Sekolah Dasar masih sangat senang untuk bermain. Permainan olahraga yang diberikan kepada peserta didik tentunya sudah terlebih dahulu disesuaikan dengan karakteristik anak usia Sekolah Dasar untuk membuat suatu model pembelajaran berbasis kinestetik melalui bentuk permainan sirkuit yang dapat menstimulasi motorik kasar anak. Belajar merupakan proses internal dan itulah mengapa permainan merupakan pembelajaran alami dalam kehidupan seorang anak. Permainan membantu siswa mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai untuk menjadi anggota aktif dari kelas dan bahkan dalam masyarakat.

Pendekatan kinestetik atau pendekatan melalui gerak fisik dapat diaplikasikan melalui permainan dan olahraga yang dirancang khusus untuk tujuan tertentu, artinya permainan yang melibatkan aktivitas jasmani yang dirancang khusus dengan media tertentu atau tanpa media atau alat untuk mencapai tujuan yakni dengan cara "*learning through movement*" dan tidak lagi pada penekanan "*learning to move*" (Muhyi, 2011:21). Dari sinilah dapat dikatakan bahwa pendekatan kinestetik yaitu suatu model pembelajaran keterampilan motorik kasar melalui bentuk permainan yang terdiri dari unsur kecepatan, kelincahan, keseimbangan, power tungkai dan power lengan.

c. Pengembangan Pembelajaran Berbasis Kinestetik

Muhyi (2011:12) pendekatan kinestetik adalah suatu cara yang digunakan untuk membantu siswa dalam belajar, dapat mengenal diri dan lingkungan di sekitarnya dengan gerak jasmani atau aktivitas jasmani. Aktivitas kecerdasan fisik pada anak usia Sekolah Dasar di kelas bawah yakni 6 – 9 tahun dapat membantu anak-anak berkembang menjadi orang dewasa yang sehat, mudah menyesuaikan dan penuh keyakinan. Bermain dan berolahraga dapat dijadikan suatu cara untuk mengaplikasikan pendekatan kinestetik ini dengan cara melibatkan aktivitas jasmani secara aktif atau menggunakan anggota fisik dalam suasana yang gembira dan menyenangkan yang dilakukan baik secara kelompok, berpasangan, maupun perorangan.

Beberapa alasan terkait pentingnya kecerdasan kinestetik yaitu kemampuan psikomotor merujuk pada kemampuan untuk mengkoordinasikan bagian-bagian tubuh seseorang dengan otak supaya berfungsi secara sinkron untuk mencapai tujuan fisik. Dasar yang penting untuk membangun kemampuan psikomotor yang baik dalam diri seseorang adalah peningkatan keterampilan gerak. Para peneliti berteori bahwa perkembangan otak sebenarnya terjadi ketika anak-anak bermain. Menurut Best (2010:339) terdapat tiga aktivitas fisik yang dapat mempengaruhi fungsi eksekutif: a) melalui tuntutan kognitif dalam permainan yang menarik misalnya permainan grup berdampak pada kognisi/ingatan dan otak memiliki efek kuat pada retensi dan transfer keterampilan, b) melalui tuntutan kognitif misalnya tugas koordinasi bimanual yang berdampak pada kognisi/ingatan dan otak menyebabkan pembelajaran keterampilan motorik yang lebih besar, c) terjadi perubahan fisiologis yang dihasilkan dari latihan aerobik secara berulang misalnya berlari yang berdampak pada kognisi/ingatan dan otak peningkatan volume darah otak.

Pengembangan kecerdasan berdasarkan pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kinestetik merupakan kemampuan pengendalian gerak tubuh, kemampuan menguasai, menggunakan benda yang secara fisiologis sesuai dengan porsinya *rekrutent motor unit* dan kemampuan tubuh untuk melakukan keterampilan gerak yang tersusun atas komponen-komponen keterampilan fisik yakni unsur kecepatan, kelincahan, keseimbangan, power tungkai dan power lengan. Penggabungan aspek kinestetik menjadi satu

rangkaian gerak motorik memerlukan interaksi antara sistem saraf dan otot, sehingga ditunjukkan adanya kemampuan seseorang mengendalikan tubuh dalam menciptakan gerakan.

Pengembangan dan pembentukan gerak dasar yang paling tepat pada peserta didik adalah melalui bermain. Belajar melalui bermain bukan merupakan suatu hal yang berlawanan karena bermain merupakan aktifitas motorik yang secara fisik akan membentuk dasar-dasar gerak. Bermain dapat melatih peserta didik dalam mengambil keputusan dan menghitung risiko pengambilan keputusan tersebut. Studi menunjukkan bahwa anak yang bermain bersama orang tua akhirnya berkembang lebih baik secara sosial. Melalui aktivitas bermain akan mengembangkan fisik, logika peserta didik, membangun rasa percaya diri dan harga diri serta meningkatkan keterampilan sosial interaktif (saling berinteraksi dengan teman-teman sebayanya, mempertahankan kepentingan, berkonflik, berempati dan merasakan adanya kekecewaan).

d. Aspek Kecerdasan Kinestetik Anak

Kecerdasan kinestetik meliputi kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, kecepatan dan keakuratan menerima rangsang, sentuhan dan tekstur (Armstrong, 2009:7). Dalam penelitian pengembangan ini, aspek kinestetik yang diteliti pada siswa kelas bawah dikhususkan pada kecepatan, kelincahan, keseimbangan, power tungkai (kekuatan) dan power lengan (koordinasi). Masing-masing aspek kinestetik anak dijelaskan sebagai berikut.

1. Kecepatan

Kecepatan dipengaruhi oleh berbagai mekanisme, terutama energi dan mekanisme kontrol saraf. Kecepatan dasar atau "potensi kecepatan" manusia sebagian besar merupakan sifat bawaan (85-90%). Kecepatan tergantung pada kualitas otot dan saraf, kurang dari pada metabolisme dan kondisi jantung, sirkulasi dan pernapasan (Karalejic, S, et al, 2014:158).

2. Kelincahan

Kelincahan merupakan aktivitas mengendalikan posisi tubuh yang benar sekaligus dengan cepat mengubah arah melalui serangkaian gerakan. Kemampuan mengubah arah dengan cepat diperhatikan pada saat memulai dan berhenti ketika melakukan gerakan. Kemampuan kelincahan merupakan penentu kinerja olahraga atau aktivitas fisik dibuktikan oleh gerakan waktu (Sekulic, D et al, 2013: 802).

3. Keseimbangan

Keseimbangan kemampuan untuk mempertahankan pusat massa sehubungan dengan basis dukungan selama kegiatan masa kanak-kanak yang khas dari kehidupan sehari-hari di sekolah seperti bermain (Franjoine et al, 2010:349). Keseimbangan digunakan untuk menggambarkan pelatihan yang dirancang untuk menciptakan gerakan simetri antara sisi kanan dan kiri tubuh dan untuk mempromosikan keseimbangan mobilitas dan stabilitas di dalam tubuh (Cook, G, 2018: 39).

4. Kekuatan

Kekuatan merupakan kemampuan untuk melakukan pekerjaan. Biasanya dianggap sebagai intensitas kerja dan volume dalam waktu singkat. Pelatihan resistensi yang efektif dapat menghasilkan hipertrofi atau pertumbuhan otot. Kekuatan membutuhkan kapasitas dalam menahan atau mengulangi kontraksi selama periode waktu yang ditentukan (Cook, G, 2018:89; Ervin, R.B. et al, 2014:783).

5. Koordinasi

Koordinasi merupakan perpaduan antara kinerja dan kualitas otot, tulang dan persendian dalam menghasilkan satu gerak yang efektif dan efisien. Koordinasi tambahan membutuhkan konsentrasi dan perhatian yang merupakan aspek dari fungsi kognitif (Ambarwati, 2017:211; Malak, R. et al, 2013:805).

e. Keunggulan Model Pembelajaran Berbasis Kinestetik Melalui Permainan Sirkuit.

Pembelajaran jasmani melalui bentuk permainan sirkuit yaitu melakukan rangkaian berbagai aktivitas yang dilakukan dalam satu unit kegiatan, kegiatan tersebut meliputi: unsur berlari, melompat, melempar, koordinasi mata dengan badan, mata dengan tangan sebagai satu rangkaian gerak yang dilakukan secara berurutan. Menurut (Sutapa, 2013:256) pembelajaran jasmani yang dilakukan dalam bentuk sirkuit memiliki keunggulan-keunggulan sebagai berikut:

a. Mudah disajikan

Pembelajaran berbasis kinestetik bentuk sirkuit mudah dilakukan karena seluruh kegiatan dalam masing-masing pos merupakan gerakan fundamental, gerakan-gerakannya alamiah, sistematikanya jelas, guru terlebih dulu dapat melihat bentuk permainan sirkuit melalui CD, serta peralatannya yang sederhana.

Pada dasarnya pembelajaran jasmani bertujuan untuk mencapai kebugaran terkait dengan kesehatan dan keterampilan gerak, pembelajaran melalui bentuk sirkuit menetapkan peralatan yang layak digunakan sebagai acuan bagi sekolah, juga menyajikan indikator keberhasilan di setiap pos aktivitas motorik. Peralatan yang digunakan memiliki spesifikasi tertentu yang pada intinya adalah aman bagi anak didik, ukuran sesuai dengan fisiologis anak, bahan-bahan mudah didapatkan dan murah.

b. Menimbulkan kesenangan dan kebebasan bergerak

Model pembelajaran dengan bentuk sirkuit pada pembelajaran jasmani dapat menimbulkan rasa senang dan perasaan bebas bergerak. Senang karena berkumpul dan bermain bersama dalam suatu permainan. Merasa bebas bergerak karena bentuk sirkuit memungkinkan setiap peserta didik menjalani aktivitas dengan berbagai macam gerakan sehingga tidak cepat membosankan.

c. Menumbuhkan partisipasi semua peserta didik

Model pembelajaran dengan bentuk sirkuit memperlihatkan bahwa anak-anak bersedia dan dengan sukarela mencoba berbagai gerakan, antusias ingin lebih dulu memasuki sirkuit, bersemangat dan gembira melakukan semua aktivitas di semua pos.

d. Memberikan pengalaman sukses

Pengalaman berhasil sangat penting ditanamkan sejak masa anak-anak karena berkaitan dengan upaya menumbuhkan kepercayaan diri, motivasi untuk berkembang dan tanggung jawab. Melalui pembelajaran dengan bentuk permainan sirkuit memungkinkan terciptanya pengalaman sukses karena dapat dilakukan dalam bentuk perlombaan. Pengalaman sukses tidak hanya dilihat dari keberhasilan memenangkan perlombaan, tetapi juga keberhasilan dalam menyelesaikan setiap aktivitas di masing-masing pos.

e. Kemudahan permainan sirkuit yang dimodifikasi

Melalui bentuk aktivitas permainan sirkuit membutuhkan area yang cukup luas agar dapat dimainkan oleh seluruh siswa. Sementara, tidak semua sekolah memiliki halaman yang cukup untuk dijadikan arena sirkuit. Bagi sekolah yang tidak memiliki area yang luas, permainan sirkuit dapat dimodifikasi sehingga tidak semua aktivitas motorik dapat digunakan. Sekolah dapat mengambil 3, 4, atau 5 bagian dari setiap pos dalam sirkuit disesuaikan dengan ketersediaan lahan yang dimiliki sekolah.

f. Sesuai dengan pengembangan kompetensi dasar peserta didik

Aktivitas dalam pembelajaran jasmani tidak dapat dilihat hanya dari aspek fisik atau jasmani saja karena dalam diri manusia secara utuh meliputi jasmani, pikiran dan spririt atau jiwa. Ketika peserta didik menjalankan suatu aktivitas fisik, maka pikiran dan jiwa juga mengambil peran dalam aktifitas fisik tersebut sehingga pembelajaran jasmani dengan bentuk sirkuit pun memberikan peluang tumbuhnya kompetensi-kompetensi lain di luar kompetensi fisik motorik.

1. Pembelajaran Motorik

a. Pengertian Pembelajaran Motorik

Pembelajaran motorik atau biasa disebut pembelajaran gerak adalah suatu proses belajar yang mengarah pada dimensi gerak. Dalam konteks ini, pembelajaran motorik diwujudkan melalui respons-respons muscular (otot) yang diekspresikan dalam gerakan tubuh yang spesifik untuk meningkatkan kualitas gerak tubuh (Rahyubi, 2016:208). Seseorang yang melakukan proses pembelajaran motorik dengan baik dan benar akan mengalami suatu perubahan, misalnya dari “tidak bisa” menjadi “bisa”, dari awalnya “tidak terampil” menjadi “terampil”, berkaitan dengan hal-hal gerak dan motorik. Dalam aktivitas kesehariannya manusia sangat banyak melibatkan dimensi motorik, seperti olahraga, dunia seni dan musik, serta beberapa kerja dan profesi lainnya.

Pembelajaran motorik sering dikaitkan dengan aktivitas olahraga karena di dalamnya hampir semua jenis cabang olahraga terjadi aktivitas

gerakan motorik yang aktif dan padat. Pembelajaran motorik dan gerak motorik meliputi sangat banyak bidang dalam aktivitas manusia, bukan hanya pada aktivitas olahraga belaka, namun banyak aktivitas gerak motorik di luar olahraga. Tujuan pembelajaran motorik adalah meningkatkan atau mengembangkan aspek-aspek psikomotor. Pembelajaran motorik adalah upaya mengubah perilaku motorik melalui kondisi dan situasi yang sengaja diciptakan agar proses perubahan menjadi efektif dan efisien. Untuk mencapai tujuan tersebut dibutuhkan upaya-upaya yang sesuai dengan situasi dan kondisi pengajaran. Pembelajaran motorik anak yang kurang tepat didukung oleh hasil penelitian (Ahreum, 2017:15) adapun kesimpulan dari penelitian tersebut yakni (1) kurangnya program latihan yang sesuai bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik pada anak-anak, (2) latihan/aktivitas fisik secara efektif dapat meningkatkan keterampilan gerakan dasar dan koordinasi motorik pada anak yang kelebihan berat badan/obesitas, (3) obesitas yang terjadi pada anak-anak dikaitkan dengan kurangnya keterampilan gerak.

b. Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran Motorik

Menurut Rahyubi (2016:209) terdapat beberapa hal yang mempengaruhi proses pembelajaran motorik, antara lain faktor individu, lingkungan, peralatan atau fasilitas dan pengajar (fasilitator). Faktor individu berkaitan dengan potensi, bakat, kemampuan dan kemauan seorang pembelajar. Lingkungan adalah soal kondusif atau tidaknya tempat dan lingkungan di mana seseorang melakukan proses pembelajaran motorik.

Peralatan dan fasilitas menyangkut tersedianya alat atau sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang kelancaran proses pembelajaran motorik. Faktor pengajar dan fasilitator adalah seseorang pengajar harus mampu memandu dan menciptakan suasana sehingga proses pembelajaran motorik bisa berjalan dengan baik dan sukses.

Empat hal itu saling berkaitan untuk mewujudkan proses pembelajaran motorik yang optimal. Jika empat hal ini tak tercukupi, maka kemungkinan besar proses pembelajaran motorik berjalan kurang lancar sehingga hasilnya pun tidak maksimal atau bahkan buruk. Berdasarkan hal di atas, perlu diketahui oleh para praktisi (guru) bahwa semua strategi pembelajaran tidak akan sama dan efektif untuk semua anak sehubungan dengan perbedaan individu. Masing-masing anak memiliki kemampuan yang berbeda, ada faktor genetik yang turut berperan menentukan peningkatan atau membatasi kemampuan seseorang anak untuk menjadi terampil dalam suatu bidang tertentu.

c. Tujuan Menstimulasi Motorik Kasar Anak

Perkembangan kecerdasan kinestetik khususnya berkaitan dengan gerak motorik merupakan faktor yang sangat penting bagi perkembangan anak secara keseluruhan. Menurut (Yusuf, 2012:104-105) mengemukakan beberapa alasan tentang tujuan perkembangan motorik bagi perkembangan anak sebagai berikut:

- a. Melalui keterampilan motorik anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang.

- b. Melalui keterampilan motorik anak dapat beranjak dari kondisi “*helplessness*” (tidak berdaya) pada bulan-bulan pertama dalam kehidupannya, ke kondisi yang “*independence*” (bebas, tidak bergantung).
- c. Meningkatkan perkembangan “*self confidence*” (rasa percaya diri) anak.
- d. Mampu menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah (*school adjustment*).
- e. Memungkinkan anak untuk bermain atau berinteraksi dengan teman sebayanya. Kurangnya kemampuan gerak menghambat anak dalam bergaul dengan teman sebayanya bahkan anak akan merasa terkucil atau terpinggirkan (*fringer*).
- f. Perkembangan keterampilan motorik sangat penting bagi perkembangan “*self-concept*” atau kepribadian anak.

Jadi tujuan di atas merupakan tujuan dari mengembangkan kecerdasan kinestetik anak, yang paling penting dengan menstimulasi kecerdasan kinestetik anak yaitu anak akan menjadi lebih sehat karena anak akan aktif menggerakkan badannya kesana kemari serta anak juga akan memperoleh pengetahuan melalui lingkungan sekitar dengan bergerak bebas. Tentunya dengan bergerak anak akan mengetahui apa yang ada di sekitarnya, melalui memegang secara langsung, melihat, meraba atau pun dengan cara yang lainnya. Pembelajaran motorik atau pembelajaran gerak merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia. Bahkan, disadari ataupun tidak pembelajaran motorik telah menyatu dengan kehidupan manusia itu sendiri.

Dengan pembelajaran gerak yang terancang, terarah dan terpola dengan baik, seseorang diharapkan mampu menguasai pembelajaran gerak secara memuaskan dan berdaya guna. Dari sini diharapkan muncul salah satu produk dan hasil dari pembelajaran gerak, yaitu penguasaan keterampilan. Seorang pembelajar yang telah menguasai keterampilan motorik secara baik dan mumpuni bisa disebut juga “penampilan terampil” setidaknya telah punya bekal yang sangat penting dan berguna untuk menapaki kehidupan menuju hari depan yang lebih baik.

d. Perkembangan Motorik Anak Usia Sekolah Dasar

Pada anak usia Sekolah Dasar perkembangan motorik anak lebih halus, lebih sempurna dan terkoordinasi dengan baik seiring dengan bertambahnya berat dan kekuatan badan anak. Anak-anak sudah mampu mengontrol dan mengoordinasikan gerakan anggota tubuhnya seperti tangan dan kaki dengan baik. Otot-otot tangan dan kakinya sudah mulai kuat, sehingga berbagai aktivitas fisik seperti menendang, melompat, melempar, menangkap dan berlari dapat dilakukan secara lebih akurat dan cepat. Di samping itu, anak usia Sekolah Dasar sudah makin mampu menjaga keseimbangan badannya dan penguasaan badan seperti, membongkok, melakukan bermacam-macam latihan kelenturan di olahraga senam serta aktivitas olahraga berkembang pesat.

Anak usia Sekolah Dasar dapat mengembangkan kemampuan untuk melakukan permainan dengan peraturan, anak sudah dapat memahami dan mentaati aturan-aturan dari suatu permainan. Pada waktu yang sama, anak-

anak mengalami peningkatan dalam koordinasi dan pemilihan waktu yang tepat dalam melakukan berbagai cabang olahraga, baik secara individual ataupun kelompok (Desmina, 2017:80) Tingkat kecukupan keterampilan motorik di masa anak-anak akan mempengaruhi secara signifikan terhadap aktifitas fisik pada masa remaja (Lopes, 2011:663).

2. Kemampuan Motorik Kasar

a. Pengertian Kemampuan Motorik Kasar

Keterampilan merupakan gambaran kemampuan motorik seseorang yang ditunjukkan melalui penguasaan suatu gerakan. Dalam suatu proses pembelajaran motorik, seorang pembelajar diharapkan mampu menguasai keterampilan motorik yaitu kemampuan seseorang untuk melakukan suatu tugas gerak secara maksimal sesuai dengan kemampuannya. Agar tujuan pembelajaran dan keterampilan gerak yang ingin dicapai terlaksana dengan baik, maka seyogyanya para pendidik, guru, pelatih dan instruktur membuat strategi dan rancangan pembelajaran motorik yang efektif, matang dan tertata.

Secara garis besar pembelajaran motorik di sekolah meliputi pembelajaran keterampilan motorik kasar. Menurut Rahyubi (2012:222) keterampilan motorik kasar merupakan kemampuan seseorang melakukan gerak atau gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Keterampilan motorik kasar meliputi gerak lokomotor (gerakan yang menyebabkan perpindahan tempat) seperti berjalan, berlari, menendang, naik turun tangga, melompat, meloncat dan sebagainya.

Keterampilan menguasai bola atau gerak manipulatif seperti melempar, menendang dan memantulkan bola. Keterampilan motorik kasar ini akan terus berkembang seiring dengan bertambahnya usia dan kematangan diri. Keterampilan motorik kasar ini akan berkembang dengan baik jika sering distimulasi melalui kegiatan atau aktivitas motorik yang melibatkan seluruh anggota tubuhnya.

Berdasarkan tipenya keterampilan gerak ditinjau dari ketepatan terbagi menjadi dua yaitu keterampilan motorik kasar (*gross motor skill*) dan keterampilan motorik halus (*fine motor skill*). Kemampuan motorik seseorang sangat dipengaruhi oleh adanya kemampuan fisik yaitu adanya unsur kekuatan (*strength*), kecepatan (*speed*), kelentukan (*flexibility*) dan daya tahan (*endurance*), walaupun demikian kemampuan motorik anak dengan usia dan jenis kelamin sama belum tentu mempunyai kemampuan yang sama. Unsur kemampuan pada setiap individu bisa berfungsi dengan baik jika bisa menghasilkan gerak yang efektif dan efisien. Menurut (Rahyubi, 2016:212) seseorang untuk mencapai efisiensi gerak diperlukan beberapa unsur kemampuan yakni unsur kemampuan fisik, unsur kemampuan mental dan unsur kemampuan emosional. Masing-masing kemampuan dijelaskan sebagai berikut:

b. Unsur Kemampuan Fisik

Fisik merupakan salah satu faktor utama yang berfungsi untuk melakukan gerakan. Agar seseorang mampu melakukan gerakan yang efektif dan efisien, harus didukung oleh kemampuan fisik yang baik dan

prima. Beberapa macam kemampuan fisik antara lain: kekuatan, ketahanan, kelincahan, fleksibilitas dan ketajaman indera.

- 1) Kekuatan adalah kemampuan seseorang untuk membangkitkan tegangan (tension) terhadap suatu tahanan (resisten). Kekuatan tubuh dan ketahanan otot seseorang bisa ditingkatkan dengan beragam pola latihan yang terpola dan teratur dengan disiplin yang tinggi.
- 2) Ketahanan atau daya tahan adalah kemampuan tubuh menyuplai oksigen yang dibutuhkan untuk melakukan aktivitas, khususnya aktivitas yang bersifat fisik. Melalui latihan-latihan tertentu dan terpola, kapiler-kapiler jaringan otot akan meningkat sehingga daya tahan tubuh akan semakin baik.
- 3) Daya tahan merupakan salah satu faktor penting untuk menampilkan keterampilan dan ketangkasan motorik yang memuaskan.
- 4) Kelincahan adalah kemampuan seseorang untuk bergerak secara cepat, mengubah posisi tubuh secara cepat serta dapat mengendalikan gerakan tubuh.
- 5) Fleksibilitas atau kelenturan adalah kualitas yang memungkinkan suatu segmen bergerak semaksimal mungkin menurut kemungkinan rentang gerakanya (*range of movement*). Tingkat fleksibilitas yang baik dan berkualitas mampu memicu gerakan yang efektif. Selain itu ketajaman indera dapat membantu keterampilan gerak, terutama berkaitan dengan fungsi penglihatan dan pendengaran. Dengan penglihatan dan

pendengaran yang baik, cepat dan tepat maka seseorang sangat terbantu untuk melakukan gerak motorik yang terampil dan maksimal.

c. Unsur Kemampuan Mental

Struktur mental sangat berkaitan dengan pikiran. Kemampuan mental berarti kemampuan untuk berpikir. Fungsi kemampuan mental adalah memberikan komando gerak sesuai yang diinginkan kepada sistem penggerak tubuh. Menurut (Rahyubi, 2016:213) kemampuan mental diperlukan untuk mendukung terciptanya gerakan yang efektif dan efisien.

Beberapa jenis kemampuan mental antara lain:

- 1) Kemampuan memahami gerakan yang akan dilakukan.
- 2) Kecepatan memahami stimulus.
- 3) Kecepatan membuat keputusan.
- 4) Kemampuan memahami hubungan spasial.
- 5) Kemampuan menilai objek yang bergerak.
- 6) Kemampuan menilai irama.
- 7) Kemampuan menilai gerakan masa lalu.
- 8) Kemampuan memahami mekanika gerakan.

d. Unsur Kemampuan Emosional

Menurut (Rahyubi, 2016:214) kemampuan emosional merupakan salah satu faktor yang mendukung terjadinya gerakan yang efektif dan efisien. Beberapa hal yang bisa digolongkan dalam kemampuan emosional antara lain:

- 1) Kemampuan mengendalikan emosi dan perasaan.

- 2) Tidak ada gangguan emosional.
- 3) Merasa perlu dan ingin mempelajari serta melakukan gerakan motorik.
- 4) Memiliki sifat positif terhadap prestasi gerakan. Keterampilan motorik tidak semata-mata menggerakkan anggota tubuh saja, melainkan juga memerlukan kepandaian dan keterampilan intelektual, keterampilan sikap, serta pemahaman dan penguasaan tata cara atau prosedur yang tepat terhadap gerakan yang harus dilakukan.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Dalam mendukung proses pelaksanaan penelitian pengembangan ini, terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan model pembelajaran berbasis kinestetik yang dilakukan. Beberapa penelitian yang relevan diantaranya:

1. Sutapa, P. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Kinestetik Untuk Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Pembangunan Pendidikan*. Penelitian ini mengkaji model pembelajaran berbasis kinestetik mampu menstimulasi kecerdasan majemuk peserta didik usia prasekolah. Pengembangan kemampuan mencakup 5 kompetensi dasar diantaranya kecerdasan kinestetik/fisik yang merupakan kemampuan tubuh melakukan aktivitas secara terkoordinasi antara mata, tangan, badan dan kaki, mampu menggabungkan unsur gerak menjadi satu rangkaian gerak yang utuh. Artikel ini menunjukkan secara empiris pentingnya pembelajaran gerak dasar/motorik pada anak-anak yang didukung oleh beberapa teori.

2. Breslin, G., Murphy, M., McKee, D., Delaney, B., and Dempster, M. (2012). The effect of teachers trained in a fundamental movement skill programme on children's self-perception and motor competence. *Journal of European Physical Education Review*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan motorik anak dan persepsi diri dapat meningkatkan kemungkinan partisipasi di masa depan dalam aktivitas fisik, olahraga dan permainan. Artikel ini berkaitan dengan pertanyaan penelitian saya karena aktivitas fisik selama masa kanak-kanak telah terbukti berhubungan positif dengan perkembangan motorik kasar, koordinasi motor visual.
3. Roshanak Vameghi, Amir Shams and Parvane Shamsipour Dehkordi. (2013). The Effect of Age, Sex and Obesity on Fundamental Motor Skills Among 4 to 6 Years-Old Children. *Pak J Medicine Science*. Penelitian ini membahas tentang pengembangan program keterampilan gerak dasar pada anak sebaiknya dilakukan pada masa kritisnya yaitu antara umur 3-6 tahun. Artikel ini berkaitan dengan pertanyaan penelitian saya karena peneliti meyakini bahwa kemajuan dalam keterampilan gerak dasar tergantung pada berbagai permainan atau pengalaman permainan dan program yang terorganisir. Apabila keterampilan gerak dasar gagal dikembangkan dan diperbaiki saat prasekolah dan sekolah dasar dapat membahayakan partisipasi masa depan dalam olahraga dan aktivitas fisik.
4. Rachmawati (2010), dalam penelitiannya yang berjudul "Hubungan Kemampuan Motorik dan Kecerdasan Kinestetik dengan Prestasi Belajar

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Siswa Putra Kelas I, II dan III Sekolah Dasar Negeri Caturtunggal 1 Tahun Ajaran 2009/2010". Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara kemampuan motorik kasar dengan prestasi belajar pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Terdapat hubungan positif dan signifikan antara kecerdasan kinestetik dengan prestasi belajar pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Terdapat hubungan positif dan signifikan antara kemampuan motorik kasar dan kecerdasan kinestetik dengan prestasi belajar pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Kemampuan motorik kasar merupakan variabel yang paling dominan dengan memberikan sumbangan efektif paling besar 27,23% terhadap prestasi belajar pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, sedangkan kecerdasan kinestetik mampu memberikan sumbangan sebesar 15,51%.

5. Timothy A. Brusseau, James C. Hannon and You Fu. (2018). Trends in physical activity, health-related fitness and gross motor skills in children during a two-year comprehensive school physical activity program. *Journal of science and Medicine in Sport*. Kesimpulan dari penelitian ini yakni (1) program aktivitas fisik berbasis sekolah selama 2 tahun berkaitan dengan peningkatan daya tahan kardio-pernapasan dan keterampilan motorik kasar pada anak-anak, (2) indeks massa tubuh tidak secara signifikan meningkat di dua tahun intervensi, menyarankan pencegahan kenaikan berat badan yang berlebihan.

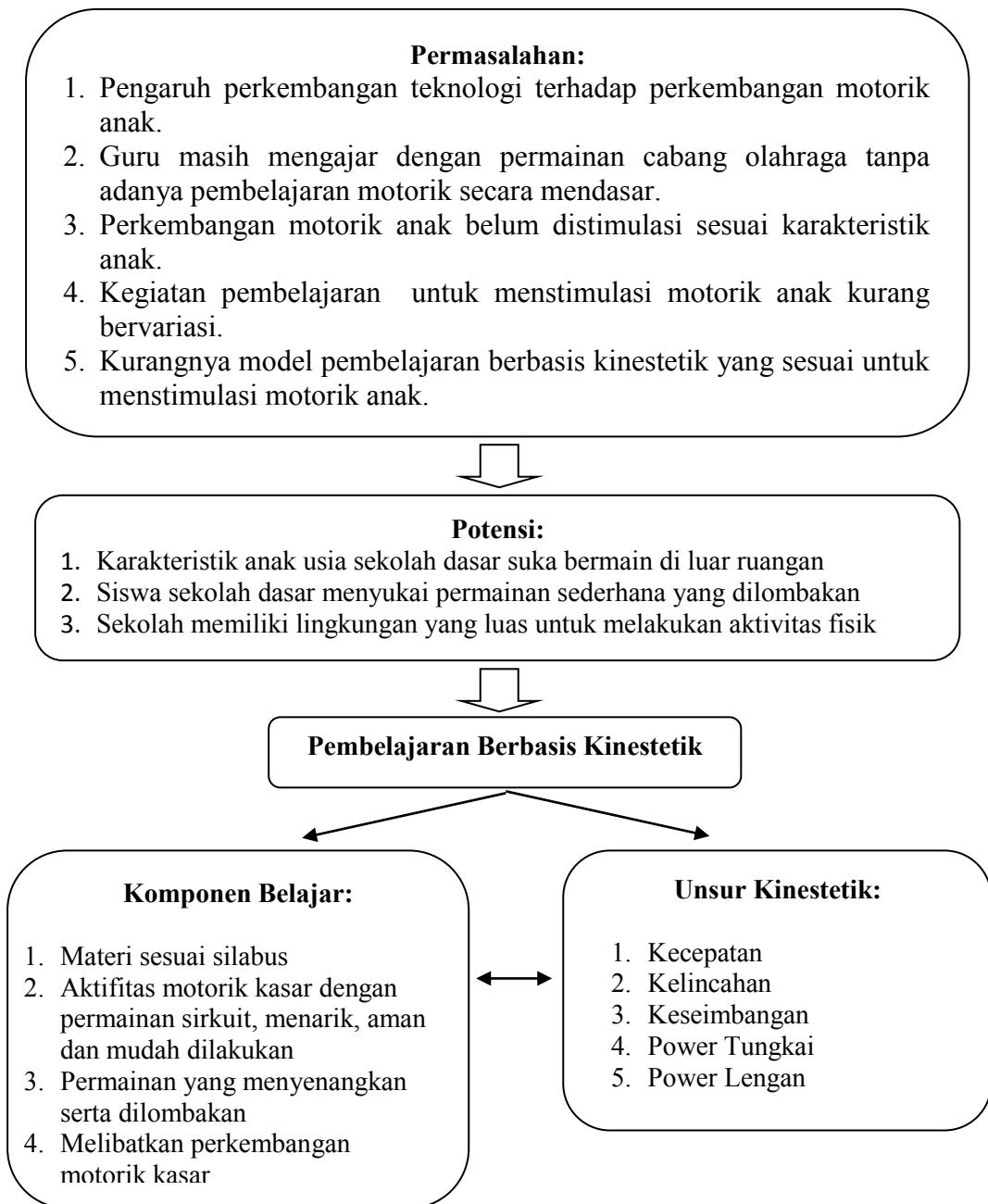
C. Kerangka Berpikir

Perkembangan motorik khususnya pada masa anak-anak lebih optimal jika lingkungan tempat tumbuh kembang anak mendukung mereka untuk bergerak bebas. Kegiatan di luar ruangan bisa menjadi pilihan yang terbaik karena dapat menstimulasi perkembangan otot (Rahyubi, 2016:228). Untuk mencapai perkembangan motorik kasar yang optimal, anak perlu distimulasi menggunakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Perkembangan motorik kasar anak adalah suatu hal yang sangat penting dalam tumbuh kembang anak-anak. Perkembangan motorik kasar anak tidak dapat berkembang dengan sendirinya, perkembangan motorik anak harus diasah atau dikembangkan sehingga anak memerlukan bantuan orang lain dalam mengembangkan motoriknya. Kegiatan pendidikan jasmani yang ada di sekolah secara tidak langsung guru sudah membantu perkembangan motorik anak. Kegiatan pendidikan jasmani dan olahraga untuk anak-anak harus mengacu pada prinsip-prinsip pendidikan untuk anak usia Sekolah Dasar, yakni melalui aktivitas bermain.

Aktivitas motorik sambil bermain mengandung makna yang menyenangkan, mengasikkan, tanpa ada paksaan dari luar diri anak dan lebih mementingkan proses eksplorasi potensi diri. Salah satu alternatif kegiatan yang dapat merangsang perkembangan fisik motorik anak yakni dengan pendekatan kecerdasan kinestetik. Model pembelajaran berbasis kinestetik ini merupakan jenis aktivitas motorik melalui bentuk permainan sirkuit. Anak melakukan jenis kegiatan motorik dalam satu kesatuan dan anak harus melakukan semua aktivitas

motorik di setiap pos permainan. Pembelajaran berbasis kinestetik adalah model pembelajaran yang dikembangkan untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak di Sekolah Dasar.

Gambar 1. Kerangka Berpikir



D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berpikir di atas maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apa saja unsur-unsur dasar dalam motorik kasar yang dikembangkan?
2. Bagaimana model pembelajaran berbasis kinestetik yang layak untuk menstimulasi motorik kasar siswa kelas bawah?
3. Bagaimana keefektifitasan dari penerapan model pembelajaran berbasis kinestetik dalam meningkatkan motorik kasar siswa kelas bawah?