

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Hasil penelitian dari pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan model pembelajaran berbasis kinestetik untuk menstimulasi motorik kasar anak. Rangkaian aktivitas motorik yang dilakukan dalam model pembelajaran kinestetik ini disajikan dalam bentuk permainan sirkuit sehingga mengharuskan anak melakukan semua kegiatan yang ada dalam masing-masing pos kegiatan. Model pembelajaran berbasis kinestetik ini dapat dijadikan sebuah inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar khususnya terkait stimulasi motorik kasar anak. Rangkaian model pembelajaran berbasis kinestetik dikemas dalam bentuk CD berisi video pembelajaran serta dilengkapi buku petunjuk pelaksanaan untuk memudahkan guru dan anak dalam mengaplikasikan model pembelajaran ini dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani. Model pembelajaran berbasis kinestetik dibuat untuk mengembangkan unsur-unsur dasar yang dapat membentuk motorik kasar yakni unsur kecepatan, kelincahan, keseimbangan, kekuatan power tungkai dan power lengan. Model pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan oleh ahli materi dan ahli media.

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kekurangan/kendala yang terjadi di lapangan. Data yang diperoleh menggunakan metode observasi dan wawancara di 3 Sekolah Dasar yaitu SD Deresan, SD Condong Catur dan SD Kentungan di Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Metode observasi dan wawancara

tersebut digunakan untuk mengetahui kondisi awal di lapangan, kendala-kendala apa yang guru alami selama proses belajar mengajar.

Observasi dilakukan mulai bulan Oktober - November 2018. Hasil dari observasi dan wawancara ditemukan bahwa guru masih kurang optimal dalam menstimulasi perkembangan kemampuan motorik kasar sesuai karakteristik anak sekolah dasar, media yang digunakan kurang bervariasi sehingga anak cenderung tidak mau melakukan aktivitas gerak, cara mengajar guru masih dengan bernuansa kecabangan melalui permainan cabang olahraga tertentu yang dirasa tidak tepat dan menuntut siswa memiliki keterampilan tinggi untuk memainkannya, dari tiga sekolah tidak ada satu Sekolah Dasar yang memiliki sarana dan prasarana yang dapat menstimulasi motorik kasar anak, misalnya papan titian dan lompat gawang.

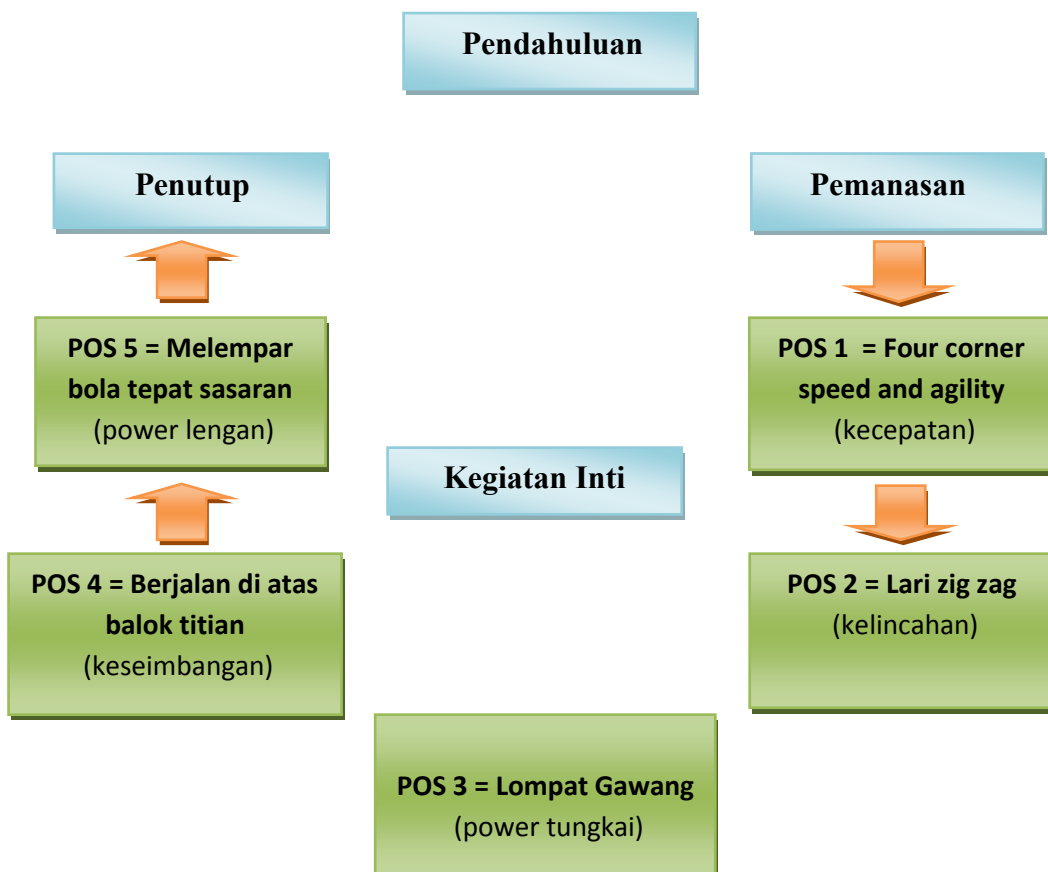
Alasan penulis mengembangkan model pembelajaran berbasis kinestetik dengan permainan sirkuit karena di dalam permainan sirkuit memiliki kelebihan pada masing-masing pos, di satu pos permainan tidak dapat mengembangkan semua unsur dasar motorik kasar secara keseluruhan. Oleh karena itu keuntungan menggunakan sirkuit adanya penguatan di setiap pos yang dilakukan selanjutnya, misalnya di pos 1 bertujuan untuk mengembangkan kecepatan, selanjutnya pos 2 bertujuan untuk mengembangkan unsur dasar kelincahan, maka dari itu di masing-masing pos mengandung arti penguatan keterampilan motorik kasar anak. Model permainan sirkuit dirancang sesuai karakteristik anak Sekolah Dasar, mudah dilakukan oleh anak yang bertujuan untuk menstimulasi motorik kasar

menjadi satu rangkaian model pembelajaran dengan permainan sirkuit yang terdiri dari pos 1 – pos 5.

2. Deskripsi *Draft Awal Model*

Pengembangan model pembelajaran berbasis kinestetik dengan permainan sirkuit berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan yang ada. Hasil analisis draf awal pengembangan model pembelajaran berbasis kinestetik adalah langkah-langkah permainan. Desain model permainan sirkuit dikemas dalam bentuk CD yang berisi video pembelajaran. CD ini diberikan kepada guru sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran motorik kasar dengan permainan sirkuit. Gambaran desain awal pengembangan model pembelajaran berbasis kinestetik sebelum divalidasi oleh validator.

Gambar 4. *Draft Awal Model Pembelajaran Berbasis Kinestetik*



Langkah-Langkah Model Pembelajaran Berbasis Kinestetik

Model pembelajaran motorik berbasis kinestetik untuk siswa kelas bawah dalam penelitian ini terdiri 4 bagian utama yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan pemanasan, kegiatan inti dan kegiatan penutup/pendinginan. Aktivitas motorik ini terdiri dari 5 aspek kinestetik yakni unsur kecepatan, unsur kelincahan, unsur keseimbangan, unsur power tungkai dan unsur power lengan. Berikut penjelasan lebih detailnya:

A. Kegiatan Pendahuluan

Anak dibariskan oleh guru (baris berbaris). Sebelum pemanasan dimulai, terlebih dahulu diawali dengan berdoa untuk memohon keselamatan dan kemudahan dalam belajar. Guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan berdoa, selanjutnya guru menyampaikan ruang lingkup materi dan tujuan belajar.

B. Kegiatan Pemanasan

Guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan pemanasan dinamis, seperti melakukan kegiatan pemanasan dengan permainan kecerdasan kinestetik, misalnya menjala ikan dan induk mencari anak ayam.

C. Kegiatan Inti

Inti pembelajaran berbasis kinestetik bertujuan untuk menstimulasi motorik kasar siswa kelas bawah. Inti pembelajaran berisikan 5 jenis permainan aktivitas motorik yang dilakukan secara menyeluruh dalam satu kesatuan unit/sirkuit. Kegiatan yang dilakukan oleh anak sesuai dengan gerakan dari masing-masing pos. Jenis permainan aktivitas motorik tersebut

semuanya harus dilakukan tanpa terlewatkan dari pos 1 sampai pos 5. Adapun urutan kegiatan pembelajaran tersebut tersusun sebagai berikut:

Pos 1 *Four Corner Speed and Agility*

- a. Tujuan: untuk mengembangkan gerak kecepatan (lokomotor).
- b. Peralatan dan pelaksanaannya: alat yang digunakan 4 cone dan 4 buah bola kecil yang dituliskan nomor 1 sampai 4. Masing-masing cone diletakkan di sudut sehingga membentuk persegi. Pelaksanaannya yaitu posisi awal siswa berada di tengah-tengah cone kemudian berlari ke arah cone mengambil bola satu per satu lalu meletakkan di posisi semula/awal. Mengambil bola dimulai dari urutan angka terkecil. Setelah semua bola selesai diletakkan di tengah selanjutnya siswa mengembalikan bola ke tempat semula di masing-masing cone dimulai dari urutan angka terkecil.
- c. Indikator keberhasilan: penilaian keberhasilan pelaksanaan aktivitas ini adalah anak dapat membawa bola tidak sampai terjatuh dan meletakkannya dengan perlahan/tidak dilempar.

Pos 2 *Lari rintangan/zig-zag*

- a. Tujuan: untuk mengembangkan gerak kelincahan (lokomotor).
- b. Peralatan dan pelaksanaannya: alat yang digunakan untuk pos 2 adalah cone. Pelaksanaannya yaitu cone diletakkan di bidang datar, jarak antara cone 1 m, jadi untuk lintasan ini terdapat 4 buah cone, selanjutnya anak berlari zig zag sejauh 5 m tanpa mengenai rintangan-rintangan yang diletakkan pada lintasan.

- c. Indikator keberhasilan: anak dapat berlari dengan cepat tanpa mengenai rintangan/cone yang diletakkan pada lintasan.

Pos 3 Lompat gawang

- a. Tujuan: untuk mengembangkan gerak kekuatan power tungkai (lokomotor).
- b. Peralatan dan pelaksanaannya: kegiatan pada pos 3 ini disediakan alat berupa 5 gawang kecil yang terbuat dari pipa dengan tinggi 20 cm. Gawang terbuat dari paralon dengan pertimbangan apabila terinjak tidak pecah, dan tidak membahayakan. Jarak antar gawang yaitu 1 m, jarak ini untuk memberikan ruang penyesuaian langkah anak saat akan melompati gawang berikutnya. Adapun tujuan jenis gerak ini adalah untuk melatih koordinasi mata badan serta melatih kekuatan otot dan daya ledak otot tungkai.
- c. Indikator keberhasilan: anak dapat melompati semua gawang yang berjumlah 5 buah dan tidak mengenai gawang yang dilompati.

Pos 4 Berjalan di atas papan titian

- a. Tujuan: untuk mengembangkan gerak keseimbangan (non lokomotor).
- b. Peralatan dan pelaksanaannya: alat yang digunakan dalam pos 2 adalah balok titian. Lebar papan titian 15 cm. Panjang papan titian 2 m. Papan titian diletakkan pada bidang tanah datar sehingga tidak bergoyang saat digunakan untuk berjalan di atasnya dan diletakkan sejajar ke arah lintasan untuk menuju ke pos berikutnya (pos 5). Anak-anak harus berjalan di atas papan titian satu per satu, tidak bersamaan dengan anak lain.

- c. Indikator keberhasilan: anak dapat melewati papan titian dengan berjalan di atasnya, berusaha menjaga keseimbangan agar tidak terjatuh dan menempatkan kedua kaki secara bergantian saat berjalan.

Pos 5 Melempar sasaran

- a. Tujuan: untuk mengembangkan gerak koordinasi mata dan tangan dan power lengan (manipulatif).
- b. Peralatan dan pelaksanaannya: kegiatan pada pos 5 ini disediakan alat berupa 5 bola kecil dan 2 keranjang. Jarak antara tempat melempar dengan sasaran 2,5 m, sedangkan bola kecil digunakan untuk melempar.
- c. Indikator keberhasilan: penilaian keberhasilan pelaksanaan aktivitas ini adalah kemampuan melempar bola pada sasaran yang sudah disediakan. Cara menghitung yaitu banyaknya lemparan yang masuk ke dalam keranjang. Siswa diberikan 3 kali percobaan untuk melakukan lemparan.

D. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup yaitu siswa melakukan gerakan-gerakan sederhana yang dipandu oleh guru, pendinginan agar otot-otot anak rileks kembali.

3. Data Validasi dan Kelayakan Produk Awal

a. Validasi Ahli

Setelah pembuatan *draft* produk awal kemudian menuju ke validator yaitu ahli materi dan ahli media. Tujuannya untuk mendapatkan masukan dan memvalidasi kelayakan produk awal yang berupa desain pengembangan model pembelajaran berbasis kinestetik untuk menstimulasi motorik kasar siswa kelas bawah. Ahli materi memvalidasi isi materi serta instrumen dari draf produk

yang akan dikembangkan. Ahli media memvalidasi kualitas video yang ditampilkan. Guru memvalidasi pelaksanaan model pembelajaran berbasis kinestetik untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar siswa kelas bawah.

Validasi dilakukan dengan memberikan lembar validasi kepada para ahli (ahli materi, ahli media dan praktisi). Hasil dari validasi oleh para ahli baik saran maupun komentar kemudian dikumpulkan untuk memperbaiki produk yang akan dikembangkan. Penilaian yang diberikan 1-4 kemudian di analisis dengan mengkonversikan ke *skala likert*.

b. Validasi Ahli Materi

Hasil dari validasi ahli materi terhadap isi materi dan instrumen dari draf produk yang akan dikembangkan sebagai berikut.

Tabel 7. Data Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Nilai	Kriteria
1.	Isi materi	24	Sangat Baik
2.	Kualitas instruksional	7	Sangat Baik
3.	Alat permainan	7	Sangat Baik
Keseluruhan		38	Sangat Baik

Pada tabel 7 mengenai hasil validasi ahli materi terhadap isi materi dan instrumen terdapat tiga indikator yaitu isi materi, kualitas instruksional dan alat permainan. Indikator isi materi mendapatkan nilai 24 dengan kriteria “Sangat Baik”, indikator kualitas instruksional mendapatkan nilai 7 dengan kriteria “Sangat Baik” dan indikator alat permainan mendapatkan nilai 7 dengan kriteria “Sangat Baik”.

Hasil keseluruhan dari ketiga indikator tersebut mendapatkan nilai 34 dengan kriteria “Sangat Baik”. Adapun saran dan masukan dari ahli materi

terhadap isi materi dan instrumen yaitu 1) penamaan di masing-masing pos dibuat menarik agar siswa mudah memahami dalam setiap gerakan, 2) jarak lemparan di pos 5 disesuaikan agar tidak terlalu jauh, 3) jarak antar cone di pos 1 terlalu dekat, sehingga anak kurang leluasa untuk bergerak, 4) Alat yang digunakan di pos 5 terlalu ringan sehingga mudah goyah, misal diberi beban pasir, kertas dan kain yang dimasukkan ke dalam botol, 5) Pada pos 5 papan titian terlalu lebar sehingga anak mudah melewatinya, semakin kecil lebarnya semakin baik untuk melatih keseimbangan anak.

c. Validasi Ahli Media

Hasil dari validasi ahli media terhadap kualitas video yang ditampilkan.

Tabel 8. Data Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Nilai	Kriteria
1.	Kejelasan video	12	Sangat Baik
2.	Tujuan	12	Sangat Baik
3.	Kemenarikan video	23	Sangat Baik
Keseluruhan		47	Sangat Baik

Pada tabel 8 mengenai hasil validasi ahli media yang ditampilkan terdapat tiga indikator yaitu kejelasan video, tujuan pembelajaran dan kemenarikan video. Indikator kejelasan video mendapatkan nilai 12 dengan kriteria “Sangat Baik”, indikator tujuan pembelajaran mendapatkan nilai 12 dengan kriteria “Sangat Baik” dan indikator kemenarikan video mendapatkan nilai 23 dengan kriteria “Sangat Baik”.

Hasil keseluruhan dari ketiga indikator tersebut mendapatkan nilai 47 dengan kriteria “Sangat Baik”. Adapun saran dan masukannya dari ahli media yakni 1) beberapa pergantian gambar kurang cepat, misal dari video live ke

caption, 2) suara yang tidak mendukung/noise perlu dikurangi, misal bisa *dubbing* atau diberi musik.

d. Analisis Data Hasil Validasi Instrumen

Instrumen kemampuan motorik kasar merupakan salah satu hal yang harus divalidasi dalam penelitian pengembangan ini yang dilakukan oleh ahli materi. Penilaian kelayakan instrumen kemampuan motorik kasar menggunakan angket dengan skala 1 - 4. Aspek yang dinilai dari instrumen kemampuan motorik kasar terdiri dari aspek kecepatan, kelincahan, power tungkai, keseimbangan dan power lengan. Lembar penilaian terdiri dari 11 item pernyataan dari 5 aspek yang harus dinilai. Batas minimal kelayakan instrumen kemampuan motorik kasar harus memperoleh nilai B dengan kategori baik.

Tabel 9. Data Hasil Validasi Instrumen Kemampuan Motorik Kasar

No.	Aspek yang dinilai	Skor	Nilai	Kriteria
1.	Kecepatan	3	B	Baik
2.	Kelincahan	3	B	Baik
3.	Power Lengan	3	B	Baik
4.	Keseimbangan	4	A	Sangat Baik
5.	Power Tungkai	4	A	Sangat Baik
Keseluruhan aspek		17	B	Baik

Hasil penilaian validasi instrumen kemampuan motorik kasar memperoleh skor total sebesar 17. Skor ini termasuk ke dalam kategori baik dengan perolehan nilai B. Hasil ini telah memenuhi kriteria batas minimal kelayakan. Berdasarkan perolehan skor total yang ditunjukkan pada data di atas, maka dapat dinyatakan bahwa instrumen layak digunakan untuk mengukur kemampuan motorik kasar siswa kelas bawah.

e. Analisis Data Hasil Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi dari alat ukur atau instrumen yang digunakan dalam penelitian. Instrumen dikatakan reliabel jika memberikan hasil yang sama meskipun pengukuran yang dilakukan secara berulang-ulang. Reliabilitas instrumen dalam penelitian ini diuji menggunakan metode *Alpha Cronbach's*. Nunnally (1969) mensyaratkan suatu instrumen dikatakan reliabel jika memiliki koefisien *Cronbach Alpha* di atas 0,60. Perhitungan realibitas *alpha* dilakukan menggunakan *SPSS 22.0*.

Tabel 10. Rekapitulasi Data Penilaian Reliabilitas Antar Rather

Rather	Nomor Item											Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	38
2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	42
3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	4	3	35

Uji reliabilitas dilakukan terhadap 3 orang rather yang terdiri dari 2 orang guru dan 1 orang dosen ahli materi. Setiap rather menilai dengan rentang skala 1-4 dengan ketentuan (4) sangat sesuai; (3) sesuai; (2) kurang sesuai; dan (1) tidak sesuai. Berdasarkan uji yang dilakukan maka ditemukan hasil reliabilitas instrumen sebagai berikut.

Tabel 11. Hasil Reliabilitas Statistik

Cronbach's Alpha	N of Items
.803	11

Uji reliabilitas *Alpha Cronbach's* menunjukkan bahwa hasil uji reliabilitas sebesar 0,803. Sesuai dengan asumsi Uji *Alpha Cronbach's* dengan reliabilitas

minimal 0,60 maka instrumen kemampuan motorik kasar dinyatakan reliabel atau konsisten.

E. Hasil Uji Coba Produk

1. Data Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui respon guru terhadap model pembelajaran yang dikembangkan berupa model pembelajaran berbasis kinestetik yang telah melewati tahap validasi dan revisi oleh ahli materi dan ahli media. Data yang diperoleh dari uji kelompok kecil berupa angket respon guru terhadap model pembelajaran kinestetik. Angket respon guru ini menggunakan angket dengan skala 1-4. Uji coba kelompok kecil ini dilakukan di SD Kentungan yang melibatkan 1 guru pendidikan jasmani dan 10 anak kelas 1.

a. Analisis Data Hasil Angket Respon Guru

Angket respon guru terhadap model pembelajaran kinestetik mencakup 3 aspek yaitu tujuan pembelajaran dan kualitas permainan, kualitas instruksional dan alat permainan yang digunakan. Angket respon guru ini terdiri dari 11 butir pernyataan dengan rentang skala 1-4. Angket respon guru diberikan bertujuan untuk melihat respon guru dan memberikan penilaian tentang kelayakan model pembelajaran yang dikembangkan. Dari hasil angket ini diharapkan guru memberikan saran dan masukan yang berguna untuk menghasilkan suatu model yang layak digunakan untuk menstimulasi motorik kasar anak.

Model pembelajaran berbasis kinestetik dinyatakan layak digunakan jika memenuhi kriteria “Baik”. Rekapitulasi data hasil angket respon guru pada uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada lampiran. Berikut ini secara ringkas tentang hasil angket respon guru pada uji coba kelompok kecil.

Tabel 12. Data Hasil Angket Respon Guru Uji Kelompok Kecil

No.	Indikator	Nilai	Kriteria
1.	Isi materi	22	Sangat Baik
2.	Kualitas instruksional	6	Baik
3.	Alat permainan	7	Sangat Baik
Keseluruhan		35	Sangat Baik

Pada tabel 12 mengenai hasil angket respon guru pada uji kelompok kecil terdapat tiga indikator yaitu isi materi, kualitas instruksional dan alat permainan. Indikator isi materi mendapatkan nilai 22 dengan kriteria “Sangat Baik”, indikator kualitas instruksional mendapatkan nilai 6 dengan kriteria “Baik” dan indikator alat permainan mendapatkan nilai 7 dengan kriteria “Sangat Baik”.

Hasil keseluruhan dari ketiga indikator tersebut mendapatkan nilai 35 dengan kriteria “Sangat Baik”. Selain memberikan penilaian menggunakan angket, guru juga memberikan saran dan komentar terhadap model pembelajaran berbasis kinestetik yakni (1) secara umum permainan sirkuit yang ditampilkan bagus, menarik dan cocok untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak Sekolah Dasar, namun perlu penjelasan lebih detail karena ada 5 macam aktivitas motorik yang disajikan; (2) ada baiknya jika jarak antar masing-masing pos lebih diperhatikan, agar cukup untuk anak bergerak secara optimal.

Berdasarkan hasil angket respon guru yang memperoleh nilai 35 dengan kriteria “Sangat Baik” pada uji coba kelompok kecil. Maka model pembelajaran berbasis kinestetik dinyatakan layak digunakan sebagai model pembelajaran yang bertujuan untuk menstimulasi motorik kasar anak Sekolah Dasar. Model pembelajaran berbasis kinestetik ini juga dinyatakan siap diuji cobakan pada tahap selanjutnya yaitu uji coba kelompok besar.

2. Data Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan setelah melakukan revisi terhadap model pembelajaran berbasis kinestetik sesuai dengan saran dan komentar yang diperoleh dari guru pada uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok besar ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan dan respon guru terhadap model pembelajaran berbasis kinestetik yang telah direvisi pada tahap uji coba kelompok kecil.

Uji coba kelompok besar membutuhkan lebih banyak anak dari uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok besar ini dilakukan dengan melibatkan 1 guru pendidikan jasmani dan 25 siswa kelas 2. Subjek dalam uji coba ini menggunakan subjek yang berbeda dari uji skala kecil sebelumnya. Anak yang sudah menjadi subjek pada uji coba kelompok kecil secara otomatis tidak dapat dipilih lagi menjadi uji coba kelompok besar.

a. Analisis Data Hasil Angket Respon Guru

Angket respon guru pada tahap uji coba kelompok besar ini sama dengan angket respon guru yang digunakan pada tahap uji coba kelompok kecil. Angket respon guru tentang model pembelajaran kinestetik mencakup 3 aspek

yaitu tujuan pembelajaran dan kualitas permainan, kualitas instruksional dan alat permainan yang digunakan. Angket respon guru ini terdiri dari 11 butir pernyataan dengan rentang skala 1-4. Angket respon guru diberikan bertujuan untuk melihat respon guru dan memberikan penilaian tentang kelayakan model pembelajaran yang dikembangkan.

Dari hasil angket ini diharapkan guru memberikan saran dan masukan yang berguna untuk menghasilkan suatu model yang layak digunakan untuk menstimulasi motorik kasar anak. Model pembelajaran berbasis kinestetik dinyatakan layak digunakan dan digunakan pada uji coba lapangan operasional jika memenuhi kriteria “Baik”. Rekapitulasi data hasil angket respon guru pada uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada lampiran. Berikut ini secara ringkas tentang hasil angket respon guru pada uji coba kelompok besar.

Tabel 13. Data Hasil Angket Respon Guru Uji Kelompok Besar

No.	Indikator	Nilai	Kriteria
1.	Isi materi	27	Sangat Baik
2.	Kualitas instruksional	7	Sangat Baik
3.	Alat permainan	8	Sangat Baik
Keseluruhan		42	Sangat Baik

Pada tabel 13 mengenai hasil angket respon guru pada uji kelompok besar terdapat tiga indikator yaitu isi materi, kualitas instruksional dan alat permainan. Indikator isi materi mendapatkan nilai 27 dengan kriteria “Sangat Baik”, indikator kualitas instruksional mendapatkan nilai 7 dengan kriteria “Sangat Baik” dan indikator alat permainan mendapatkan nilai 8 dengan kriteria “Sangat Baik”.

Hasil keseluruhan dari ketiga indikator tersebut mendapatkan nilai 42 dengan kriteria “Sangat Baik”. Selain memberikan penilaian menggunakan angket, guru juga memberikan saran dan komentar terhadap model pembelajaran berbasis kinestetik yakni (1) secara keseluruhan model pembelajaran sesuai karakteristik anak yang suka bermain. Kegiatan ini sangat bagus untuk kegiatan pembelajaran motorik anak sehingga dengan adanya perlombaan dalam permainan sirkuit membuat anak lebih semangat dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani; (2) lebih ditingkatkan dalam memberikan pelayanan terhadap anak.

Berdasarkan hasil angket respon guru yang memperoleh nilai 42 dengan kriteria “Sangat Baik” pada uji coba kelompok besar. Maka model pembelajaran berbasis kinestetik dinyatakan layak digunakan sebagai model pembelajaran yang bertujuan untuk menstimulasi motorik kasar anak Sekolah Dasar. Model pembelajaran berbasis kinestetik ini juga dinyatakan siap diuji cobakan pada tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan operasional untuk mengetahui efektivitas dari penerapan model pembelajaran berbasis.

3. Hasil Uji Coba Lapangan Operasional

Tahap terakhir pada uji coba produk adalah uji coba lapangan operasional. Uji coba lapangan operasional dilakukan setelah model pembelajaran berbasis kinestetik direvisi sesuai saran dan komentar dari guru pada uji coba kelompok besar. Tahap uji coba lapangan operasional dilakukan untuk mengetahui keefektifan penerapan model pembelajaran berbasis kinestetik untuk siswa kelas bawah. Efektivitas model pembelajaran berbasis

kinestetik untuk menstimulasi motorik anak diukur menggunakan instrumen observasi yang terdiri 5 aspek kinestetik yaitu aspek kecepatan, kelincahan, keseimbangan, power tungkai dan power lengan.

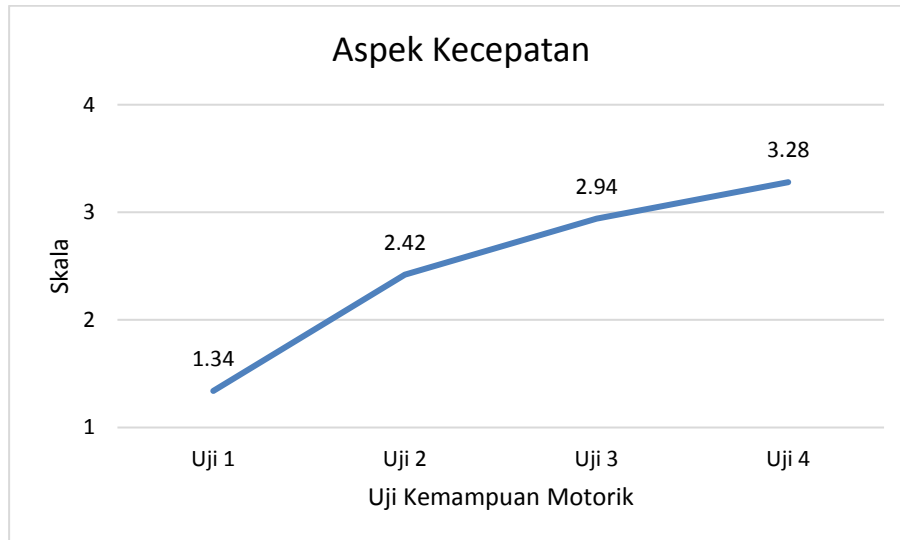
Pelaksanaan uji lapangan operasional melibatkan 50 siswa kelas 3 di Sekolah Dasar Kentungan, Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Pengumpulan data pada uji lapangan operasional ini menggunakan desain *equivalent time series design* dengan perlakuan sebanyak 6 kali. Berikut ini dijabarkan data uji lapangan operasional yang dianalisis berdasarkan aspek perkembangan motorik kasar yang dinilai.

a. Analisis Data Hasil Observasi Aspek Kecepatan

Aspek pertama yang dinilai adalah aspek kecepatan. Kecepatan dalam model pembelajaran ini melibatkan unsur dasar yang dapat membentuk keterampilan motorik kasar yakni menggunakan otot besar seperti kaki, otot tungkai dan seluruh anggota tubuh anak. Aktivitas motorik yang dilakukan untuk menstimulasi kecepatan anak yaitu dengan berlari bolak balik sambil memindahkan bola ke tempat cone.

Hasil uji kemampuan motorik kasar pada aspek kecepatan menunjukkan peningkatan yang signifikan dari uji kemampuan motorik 1 hingga uji kemampuan motorik 4. Setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran berbasis kinestetik sebanyak 6 kali perlakuan. Setiap 2 kali perlakuan kemudian dilakukan tes kemampuan motorik anak terjadi adanya peningkatan pada hasil kecepatan anak dalam

mengolah tubuh. Berikut ini dijelaskan hasil kemampuan motorik kasar anak pada aspek kecepatan.



Grafik 1. Hasil Kemampuan Motorik Kasar pada Aspek Kecepatan

Data yang ditampilkan pada grafik 1 menunjukkan bahwa hasil kemampuan motorik kasar anak pada aspek kecepatan secara keseluruhan mengalami peningkatan yang signifikan. Kemampuan dasar aspek kecepatan anak dalam berlari dan mengolah tubuh masih dalam kategori kurang. Setelah diberikan perlakuan sebanyak 2 kali dalam seminggu, maka hasil uji kemampuan motorik berikutnya mengalami peningkatan yang signifikan. Pada hasil uji kemampuan motorik 1 kecepatan anak masih berada pada kategori kurang dengan rentang nilai rerata 1,34. Setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan pada uji kemampuan motorik 2 hingga uji kemampuan motorik 3 pada aspek kecepatan anak sudah termasuk dalam kategori cukup dengan rentang nilai rerata 2,42 hingga 2,94. Hasil uji kemampuan motorik 4 pada aspek kecepatan anak sudah

termasuk dalam kategori baik dengan rentang nilai rerata 3,23. Hasil rekapitulasi skor kemampuan motorik anak dapat dilihat pada lampiran 2f.

Tabel 14. Perbandingan Rerata Aspek Kecepatan

Uji Kemampuan Motorik	Rerata Skor	Persentase	Kategori
Uji 1	1,34	34%	Rendah
Uji 2	2,42	61%	Sedang
Uji 3	2,94	74%	Sedang
Uji 4	3,28	82%	Baik

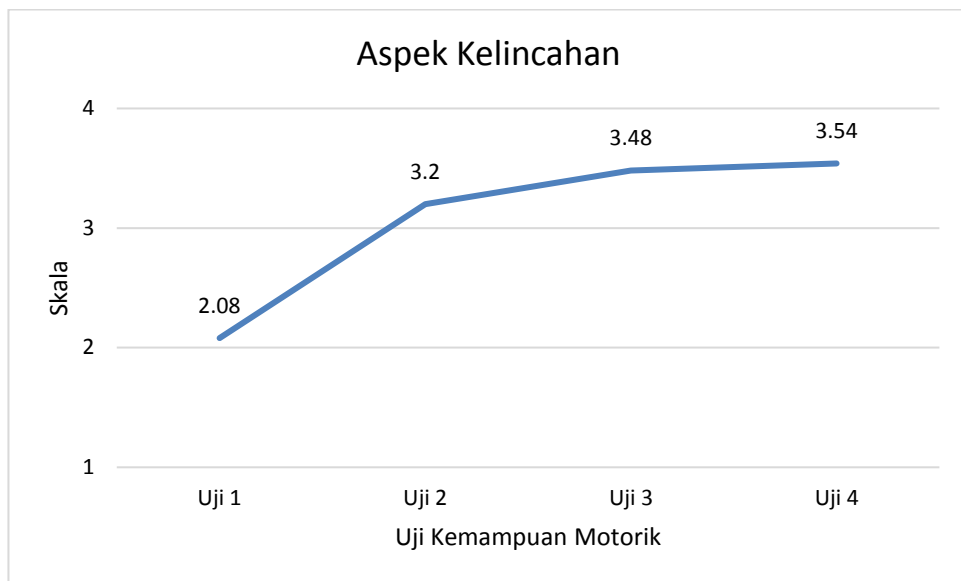
Data perbandingan rerata aspek kecepatan pada tabel 14 menunjukkan rerata skor kemampuan awal anak pada aspek kecepatan anak termasuk dalam kategori rendah dengan persentase 34%. Namun setelah diberikan perlakuan ke 1 hingga perlakuan ke 4 rerata skor anak meningkat secara drastis dengan persentase 61% - 74%. Hal ini menunjukkan bahwa uji kemampuan motorik 2 dan uji kemampuan motorik 3 pada aspek kecepatan anak sudah termasuk dalam kategori sedang. Setelahnya perlakuan ke 5 hingga perlakuan ke 6 pada uji kemampuan motorik 4 aspek kecepatan anak semakin meningkat dengan dengan persentase 82% yang sudah termasuk dalam kategori baik.

Berdasarkan paparan data hasil kemampuan motorik kasar anak pada aspek kecepatan yang mengalami peningkatan, maka dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran berbasis kinestetik dapat menstimulasi kemampuan motorik kasar anak. Selain itu model pembelajaran berbasis kinestetik juga memberikan dampak positif yang dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada aspek kecepatan.

b. Analisis Data Hasil Observasi Aspek Kelincahan

Unsur pembentuk kecerdasan kinestetik anak selanjutnya yang akan dinilai adalah aspek kelincahan. Unsur kelincahan berkaitan erat dengan keterampilan motorik kasar anak menggunakan seluruh anggota gerakannya beserta otot-otot besar. Anak melakukan aktivitas motorik yang terdapat dalam model pembelajaran berbasis kinestetik untuk menstimulasi motorik kasar pada aspek kelincahan adalah berlari zig-zig tanpa mengenai rintangan serta dikombinasikan dengan melompat membuka kedua kaki lalu menutup kembali.

Model pembelajaran berbasis kinestetik yang dilaksanakan pada uji lapangan operasional untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak dilaksanakan sebanyak 6 kali perlakuan. Perkembangan skor rerata kemampuan motorik anak pada aspek kelincahan mengalami peningkatan secara dinamis. Namun secara keseluruhan peningkatan skor rerata pada aspek kelincahan anak cukup signifikan. Berikut ini dijelaskan data hasil kemampuan motorik anak pada aspek kelincahan sebagai berikut.



Grafik 2. Hasil Kemampuan Motorik pada Aspek Kelincahan

Data hasil kemampuan motorik kasar menunjukkan kemampuan dasar aspek kelincahan anak dalam berlari dan mengolah tubuh termasuk dalam kategori sedang. Setelah diberikan perlakuan sebanyak 2 kali dalam seminggu, maka hasil uji kemampuan motorik berikutnya mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat pada hasil uji kemampuan motorik 1 kelincahan anak berada pada kategori sedang dengan rentang nilai rerata 2,08. Setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan yang cukup signifikan pada uji kemampuan motorik 2 hingga uji kemampuan motorik 4 dengan rentang nilai rerata 3,2 hingga 3,54 dan aspek kelincahan anak sudah termasuk dalam kategori baik. Data hasil rekapitulasi perhitungan skor kemampuan motorik anak dapat dilihat pada lampiran 2f.

Tabel 15. Perbandingan Rerata Aspek Kelincahan

Uji Kemampuan Motorik	Rerata Skor	Persentase	Kategori
Uji 1	2,08	52%	Sedang
Uji 2	3,2	80%	Baik
Uji 3	3,48	87%	Baik
Uji 4	3,54	89%	Baik

Data perbandingan rerata aspek kelincahan pada tabel 15 menunjukkan terjadinya peningkatan kategori yang cukup baik pada perkembangan kemampuan motorik kasar anak. Pada uji kemampuan motorik 1, rerata skor kemampuan kecepatan anak termasuk kategori sedang dengan persentase 52%. Setelah diberikan perlakuan ke 1 hingga perlakuan ke 6 rerata skor anak semakin meningkat dengan persentase 80% - 89% dan rentang rerata skor 3,2 – 3,54. Hal ini menunjukkan bahwa hasil uji kemampuan motorik 2 hingga uji kemampuan motorik 4 pada aspek kelincahan anak sudah termasuk dalam kategori baik.

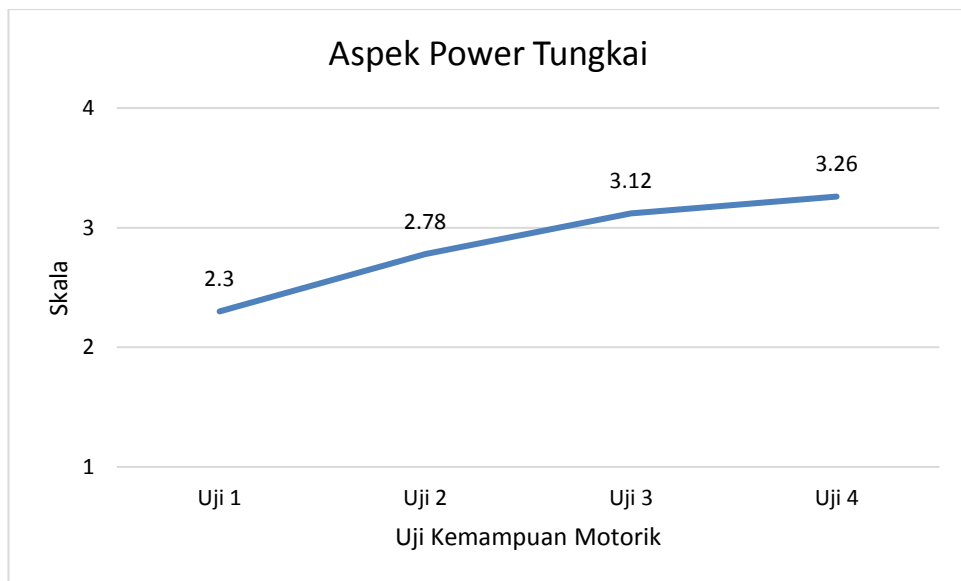
Berdasarkan paparan data hasil kemampuan motorik anak pada aspek kelincahan yang mengalami peningkatan, maka dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran berbasis kinestetik dapat menstimulasi kemampuan motorik kasar anak. Selain itu model pembelajaran berbasis kinestetik juga memberikan dampak positif yang dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada aspek kelincahan.

c. Analisis Data Hasil Observasi Aspek Power Tungkai

Aspek yang ketiga dari unsur kecerdasan kinestetik anak adalah aspek power tungkai. Dalam model pembelajaran berbasis kinestetik, aspek power tungkai dalam aktivitas yang melibatkan motorik kasar anak menggunakan

otot-otot besar dan seluruh anggota gerak, kegiatan aktivitas motorik yang dilakukan untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak pada aspek power tungkai adalah melompati gawang kecil yang terbuat dari paralon.

Setelah diberikan perlakuan model pembelajaran berbasis kinestetik yang diterapkan pada uji lapangan operasional, ditemukan bahwa kemampuan motorik kasar anak pada aspek power tungkai menunjukkan terjadi peningkatan kemampuan anak diukur dari perlakuan 1 hingga perlakuan 6. Data hasil kemampuan motorik anak pada aspek power tungkai dijelaskan secara ringkas sebagai berikut.



Grafik 3. Hasil Kemampuan Motorik pada Aspek Power Tungkai

Data yang ditampilkan pada grafik 3 menunjukkan bahwa kemampuan dasar anak pada aspek power tungkai masih termasuk dalam kategori sedang. Setelah diberikan perlakuan 1 hingga perlakuan 6, maka hasil uji kemampuan motorik berikutnya mengalami peningkatan yang signifikan. Pada hasil uji kemampuan motorik 1 dan uji kemampuan motorik 2 aspek

power tungkai anak masih berada pada kategori sedang dengan rentang nilai rerata 2,3 sampai 2,78. Setelah perlakuan 4 hingga perlakuan 6 mengalami peningkatan pada uji kemampuan motorik 3 hingga uji kemampuan motorik 4 pada aspek power tungkai anak sudah termasuk dalam kategori baik dengan rentang nilai rerata 3,12 hingga 3,26. Hasil rekapitulasi skor kemampuan motorik anak dapat dilihat pada lampiran 2f.

Tabel 16. Perbandingan Rerata Aspek Power Tungkai

Uji Kemampuan Motorik	Rerata Skor	Persentase	Kategori
Uji 1	2,3	58%	Sedang
Uji 2	2,78	70%	Sedang
Uji 3	3,12	78%	Baik
Uji 4	3,26	82%	Baik

Data perbandingan rerata aspek power tungkai pada tabel 16 menunjukkan terjadi peningkatan perkembangan kemampuan motorik kasar anak. Pada uji kemampuan motorik 1 dan uji kemampuan motorik 2, rerata skor aspek power tungkai anak termasuk kategori sedang dengan persentase 58% - 70%. Setelah perlakuan ke 4 hingga perlakuan ke 6 rerata skor anak semakin meningkat dengan persentase 78% - 82%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil uji kemampuan motorik 3 hingga uji kemampuan motorik 4 pada aspek power tungkai anak sudah termasuk dalam kategori baik.

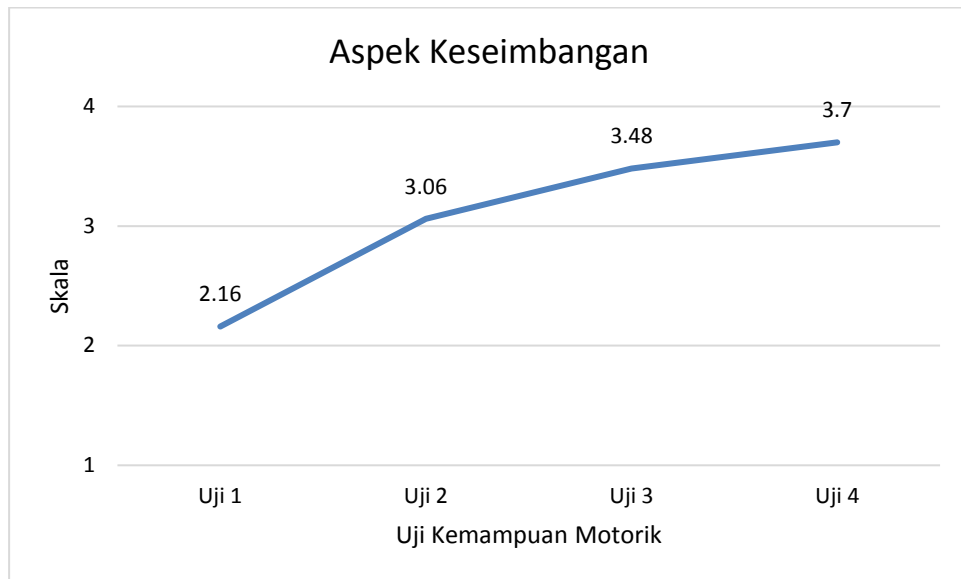
Berdasarkan paparan data hasil kemampuan motorik anak pada aspek power tungkai yang mengalami peningkatan, maka dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran berbasis kinestetik dapat menstimulasi kemampuan motorik kasar anak. Selain itu model pembelajaran berbasis kinestetik juga

memberikan dampak positif yang dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada aspek power tungkai.

d. Analisis Data Hasil Observasi Aspek Keseimbangan

Aspek selanjutnya dalam penilaian kemampuan motorik kasar adalah aspek keseimbangan. Keseimbangan merupakan salah satu unsur kecerdasan kinestetik yang dinilai dalam uji lapangan operasional. Aspek keseimbangan berkaitan dengan kemampuan motorik kasar anak yang melibatkan otot besar dan seluruh anggota gerakannya untuk melakukan aktivitas. Aspek keseimbangan dalam uji lapangan operasional dinilai melalui aktivitas motorik yaitu anak berjalan di atas papan titian yang ada dalam rangkaian model pembelajaran berbasis kinestetik.

Setelah diberikan perlakuan model pembelajaran berbasis kinestetik yang diterapkan pada uji lapangan operasional sebanyak 6 kali, ditemukan bahwa kemampuan motorik kasar anak pada aspek power tungkai menunjukkan terjadi peningkatan kemampuan anak dilihat dari hasil uji kemampuan motorik 1 hingga uji kemampuan motorik 4. Data hasil kemampuan motorik anak pada aspek power tungkai dijelaskan secara ringkas sebagai berikut.



Grafik 4. Hasil Kemampuan Motorik pada Aspek Keseimbangan

Data yang ditampilkan pada grafik 4 menunjukkan bahwa kemampuan dasar anak aspek keseimbangan pada uji kemampuan motorik 1 masih termasuk dalam kategori sedang dengan rerata nilai 2,16. Setelah diberikan perlakuan 1 hingga perlakuan 6, maka hasil uji kemampuan motorik berikutnya mengalami peningkatan secara signifikan. Hasil uji kemampuan motorik 2 sampai uji kemampuan motorik 4 aspek keseimbangan anak meningkat menjadi kategori baik dengan rentang nilai rerata 3,06 hingga 3,7. Hasil rekapitulasi skor kemampuan motorik anak dapat dilihat pada lampiran 2f.

Tabel 17. Perbandingan Rerata Aspek Keseimbangan

Uji Kemampuan Motorik	Rerata Skor	Persentase	Kategori
Uji 1	2,16	54%	Sedang
Uji 2	3,06	77%	Baik
Uji 3	3,48	87%	Baik
Uji 4	3,7	93%	Baik

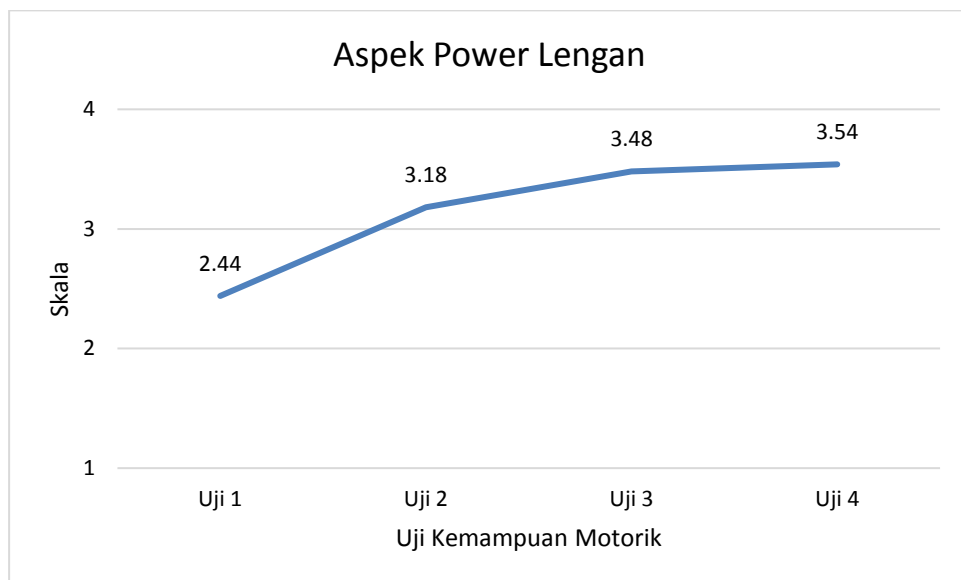
Data perbandingan rerata aspek keseimbangan pada tabel 17 menunjukkan terjadi peningkatan perkembangan kemampuan motorik kasar anak. Pada uji kemampuan motorik 1 rerata skor keseimbangan anak termasuk kategori sedang dengan persentase 54%. Namun setelah perlakuan ke 2 hingga perlakuan ke 6 rerata skor anak semakin meningkat dengan persentase 77% - 93%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil uji kemampuan motorik 2 hingga uji kemampuan motorik 4 pada aspek keseimbangan anak sudah termasuk dalam kategori baik.

Berdasarkan paparan data hasil kemampuan motorik anak pada aspek keseimbangan secara keseluruhan terjadi peningkatan yang cukup signifikan, maka dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran berbasis kinestetik dapat menstimulasi kemampuan motorik kasar anak. Selain itu model pembelajaran berbasis kinestetik juga memberikan dampak positif yang dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada aspek keseimbangan.

e. Analisis Data Hasil Observasi Aspek Power Lengan

Aspek power lengan merupakan aspek terakhir yang dinilai dalam model pembelajaran berbasis kinestetik. Perlakuan yang dilakukan sebanyak 6 kali, setelah diberikan 2 kali perlakuan, maka dinilai uji kemampuan motorik anak. Penilaian terhadap aspek power lengan dilakukan pada uji lapangan operasional yang bertujuan untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak pada aspek power lengan. Aspek power lengan yang dinilai pada anak yakni berupa kemampuan anak melempar dengan satu

tangan sejauh mungkin menggunakan modifikasi roket terbuat dari botol bekas yang diberi beban. Berikut ini dijabarkan secara ringkas hasil kemampuan motorik anak pada aspek power lengan.



Grafik 5. Hasil Kemampuan Motorik pada Aspek Power Lengan

Data yang ditampilkan pada grafik 5 menunjukkan bahwa kemampuan dasar anak aspek power lengan pada uji kemampuan motorik 1 masih termasuk dalam kategori sedang dengan rerata nilai 2,44. Setelah diberikan perlakuan 1 hingga perlakuan 6, maka hasil uji kemampuan motorik berikutnya mengalami peningkatan secara signifikan. Hasil uji kemampuan motorik 2 sampai uji kemampuan motorik 4 aspek power lengan meningkat menjadi kategori baik dengan rentang nilai rerata 3,18 hingga 3,54. Hasil rekapitulasi skor kemampuan motorik anak dapat dilihat pada lampiran 2f.

Tabel 18. Perbandingan Rerata Aspek Power Lengan

Uji Kemampuan Motorik	Rerata Skor	Persentase	Kategori
Uji 1	2,44	61%	Sedang
Uji 2	3,18	80%	Baik
Uji 3	3,48	87%	Baik
Uji 4	3,54	89%	Baik

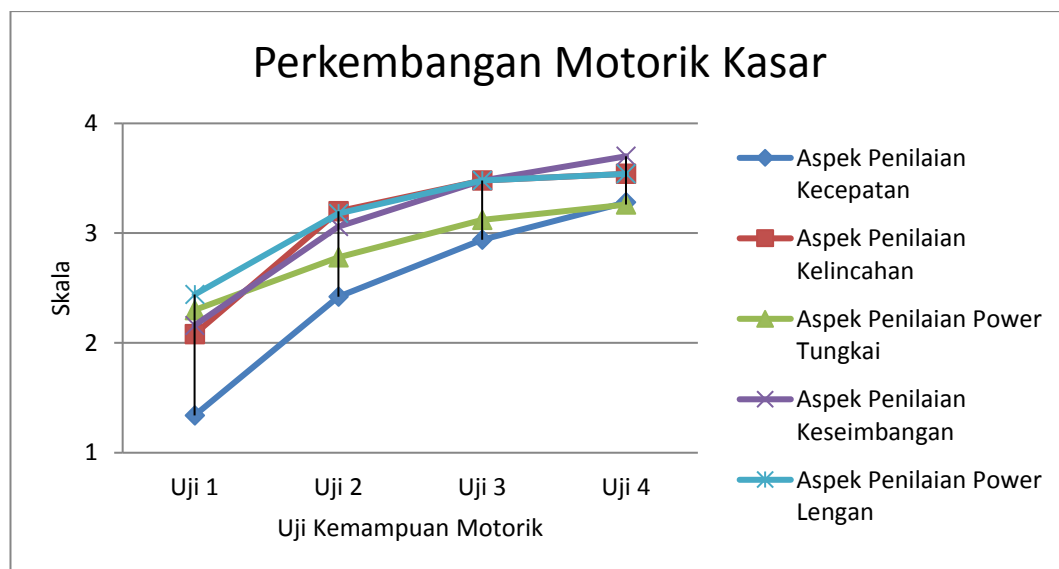
Data perbandingan rerata aspek power lengan pada tabel 18 menunjukkan terjadi peningkatan perkembangan kemampuan motorik kasar anak. Pada uji kemampuan motorik 1 rerata skor power lengan termasuk kategori sedang dengan persentase 61%. Namun setelah perlakuan ke 2 hingga perlakuan ke 6 rerata skor anak semakin meningkat dengan persentase 80% - 89%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil uji kemampuan motorik 2 hingga uji kemampuan motorik 4 pada aspek power lengan anak sudah termasuk dalam kategori baik.

Berdasarkan paparan data hasil kemampuan motorik anak pada aspek power lengan secara keseluruhan terjadi peningkatan yang cukup signifikan, maka dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran berbasis kinestetik dapat menstimulasi kemampuan motorik kasar anak. Selain itu model pembelajaran berbasis kinestetik juga memberikan dampak positif yang dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada aspek power lengan.

4. Hasil Uji Hipotesis Kruskal Wallis

Efektivitas model pembelajaran berbasis kinestetik dengan *equipvalent time series design* dianalisis menggunakan Uji *Kruskal Wallis*. Uji *Kruskal Wallis* ini digunakan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan secara

statistik terhadap dua atau lebih komponen variabel. Output dari Uji *Kruskal Wallis* kemudian membandingkan hasil rerata antar uji kemampuan motorik. Dalam mengukur efektivitas dari model pembelajaran berbasis kinestetik dilakukan perlakuan sebanyak 6 kali dengan model pembelajaran yang sama. Uji kemampuan motorik dilakukan setelah anak melakukan setiap 2 kali perlakuan. Perlakuan yang dilakukan pada uji coba lapangan operasional yaitu 2 kali perlakuan dalam seminggu. Setelah dianalisis hasil kemampuan motorik kasar anak dari setiap aspek perkembangannya, maka selanjutnya dianalisis efektivitas dari seluruh aspek dalam motorik kasar.



Grafik 6. Hasil Perkembangan Motorik Kasar dari Seluruh Aspek

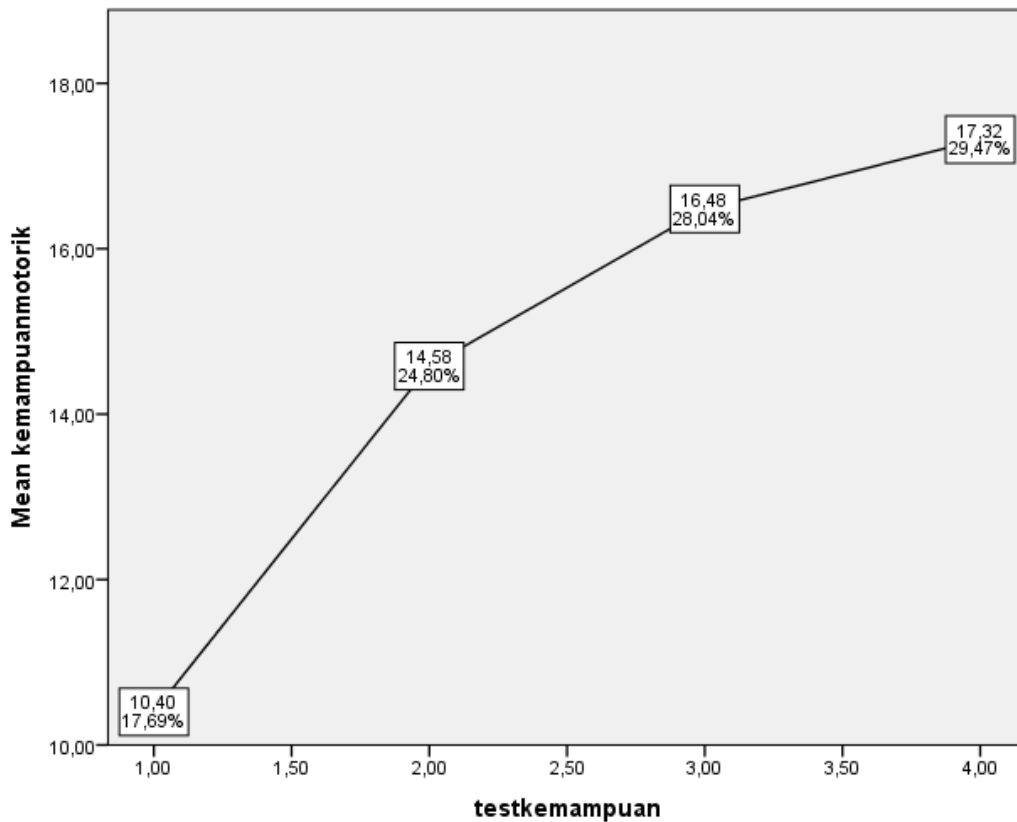
Berdasarkan hasil perbandingan rerata pada seluruh aspek kemampuan motorik kasar anak yang ditampilkan pada grafik 6 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rerata skor yang signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak. Diperoleh rerata skor terendah dari 5 aspek yang dinilai berada pada uji kemampuan 1 dengan rerata skor 1,34. Sedangkan rerata skor tertinggi dari 5

aspek yang dinilai berada pada uji kemampuan 4 dengan rerata skor 3,54. Hal ini menunjukkan peningkatan yang sangat baik terlihat dari peningkatan kategori yang awalnya berada pada kategori rendah menjadi kategori baik.

Tabel 19. Perbandingan Rerata Seluruh Aspek Kemampuan Motorik Kasar

O	Aspek Penilaian					Rerata Akhir	
	Kecepatan	Kelincahan	Power Tungkai	Keseimbangan	Power Lengan		
Uji 1	67	104	115	108	122	10,4	17,69%
Uji 2	121	160	139	153	159	14,58	24,80%
Uji 3	147	174	156	174	174	16,48	28,04%
Uji 4	164	177	163	185	177	17,32	29,47%

Rekapitulasi hasil perbandingan rerata dan persentase akhir dari masing-masing aspek kemampuan motorik kasar yang ditampilkan pada tabel 19 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan skor dan persentase rerata mulai dari uji kemampuan 1 hingga uji kemampuan 4. Jumlah peningkatan persentase rerata pada perkembangan kemampuan motorik anak sebesar 11,78%. Angka ini merupakan total persentase mulai dari 17,69% pada uji kemampuan 1 menjadi 29,7% pada uji kemampuan 4. Persentase rerata hasil perkembangan kemampuan motorik anak tertinggi berada pada uji kemampuan 4 dengan perolehan rerata sebesar 17,32 dengan persentase 29,7% yang sudah berada pada kategori “Baik”.



Grafik 7. Time Series Rerata Seluruh Aspek Kemampuan Motorik Kasar

Setelah dijabarkan hasil rerata semua aspek dari 4 kali uji kemampuan motorik, selanjutnya dianalisis menggunakan *SPSS 22.0*. Analisis *SPSS 22.0* dilakukan untuk melihat adakah perbedaan peringkat rerata dari setiap uji kemampuan yang sudah dilakukan, sebelum dilakukan uji kemampuan motorik anak terlebih dahulu diberikan perlakuan dengan model pembelajaran berbasis kinestetik. Setelah ditemukan nilai signifikansi kemudian dikaitkan dengan asumsi Uji *Kruskal Wallis* sehingga memperoleh kesimpulan.

SPSS 22.0 dalam penelitian ini juga digunakan untuk mengetahui perbedaan rerata dari setiap aspek kemampuan motorik kasar anak. Kemudian diperoleh grafik *time series* sesuai dengan peringkat rerata hasil perkembangan kemampuan

motorik anak. Berikut ini ditampilkan hasil analisis menggunakan *times series*.

Deskripsi uji menggunakan *SPSS 22.0* dapat dilihat pada lampiran 3a.

Tabel 20. Ranks Hasil Uji Lapangan Operasional Ranks

	N	Mean Rank
Uji 1	50	34,68
Uji 2	50	92,73
Kemampuan Motorik Uji 3	50	128,60
Uji 4	50	145,99
Total	200	

Data hasil perhitungan *SPSS 22.0* yang ditampilkan pada tabel 20 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peringkat rerata dalam setiap uji kemampuan motorik yang dilakukan. Ditemukan bahwa peringkat rerata tertinggi berada pada uji kemampuan motorik 4 dengan mean rank sebesar 145,99, sedangkan peringkat rerata terendah berada pada uji kemampuan motorik 1 dengan mean rank sebesar 34,68.

Tabel 21. Hasil Uji Statistik Kemampuan Motorik Kasar Test Statistics^{a,b}

	Kemampuan Motorik
Chi-Square	109,202
Df	3
Asymp. Sig.	,000

a. Kruskal Wallis Test

b. Grouping Variable:
uji kemampuan motorik

Berdasarkan data yang diperoleh, ditemukan bahwa Asymp Sign Sebesar 0,000 yang berarti $p < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada rerata peringkat

kemampuan motorik kasar anak setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran berbasis kinestetik. Dengan demikian, dapat digeneralisasikan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis kinestetik dapat menstimulasi kemampuan motorik kasar anak serta memberikan dampak positif yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

F. Revisi Produk

Model pembelajaran berbasis kinestetik ini melewati 3 kali tahap penilaian untuk memperoleh sebuah model pembelajaran yang layak digunakan untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak. Penilaian tahap pertama dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian tahap kedua dilakukan pada uji coba kelompok kecil untuk melihat respon dari guru terhadap model pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian tahap ketiga masih dilakukan oleh guru yang dilakukan pada uji coba kelompok besar. Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil maupun uji coba kelompok besar, maka akan memperoleh hasil respon dari guru dan ditambah hasil revisi dari para ahli yaitu ahli materi dan ahli media terkait model yang sudah diuji cobakan. Saran dan komentar yang diberikan oleh validator dan praktisi (guru) kemudian dijadikan bahan untuk melakukan revisi dan perbaikan terhadap model pembelajaran yang dikembangkan.

1. Revisi Ahli Materi pada Uji Coba Kelompok Kecil

Adapun saran dan masukan dari ahli materi sebagai berikut.

- a. Perubahan nama kegiatan di masing-masing pos berubah menjadi. Pos 1 lari ceria, pos 2 lari berkelok, pos 3 lompat kelinci, pos 4 jembatan keseimbangan dan pos 5 roket meluncur.

- b. Alat yang digunakan di pos 5 yakni roket meluncur terlalu ringan sehingga mudah goyah saat dilempar, botol plastik bisa diberi beban misal dari kain, pasir ataupun kertas.
- c. Lebar papan titian yang semula 15 cm dirasa terlalu mudah anak untuk melewatinya, maka lebar dikurangi menjadi 8 cm agar keseimbangan anak semakin baik jika lintasan semakin kecil.
- d. Pos 2 lari berkelok diberi tambahan kombinasi gerakan lain. Semula hanya lari zig-zag berganti diawali dengan melompat dengan membuka kedua kaki, selanjutnya melompat dengan kaki ditutup dan terakhir melompat dengan kedua kaki dibuka.

2. Revisi Ahli Materi pada Uji Coba Kelompok Besar

- a. Jarak antar masing-masing pos diperluas agar siswa dapat melakukan aktivitas motorik secara maksimal.
- b. Tinggi gawang lompatan disesuaikan dengan kemampuan anak.
- c. Keranjang yang digunakan pada pos 5 diusahakan yang tidak mudah terjatuh saat dilakukan lemparan.

3. Revisi Ahli Media

Adapun saran dan masukan dari ahli materi sebagai berikut.

- a. Beberapa pergantian gambar kurang cepat, misalnya dari video live guru ke caption.
- b. Suara yang tidak mendukung/noise perlu dikurangi, misal bisa *dubbing* atau diberi musik.
- c. Opening video bisa pakai logo UNY atau background sekolah.

d. Closing video disertakan kerabat kerja.

G. Produk Akhir Model Pembelajaran Berbasis Kinestetik

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa model pembelajaran berbasis kinestetik yang di dalamnya terdapat serangkaian kegiatan untuk menstimulasi motorik kasar siswa kelas bawah. Model pembelajaran dikemas serta didokumentasikan dalam bentuk video dan dilengkapi buku panduan pelaksanaan pembelajaran. Buku panduan berisi langkah-langkah dan teknik pelaksanaan model pembelajaran berbasis kinestetik. Berikut langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran berbasis kinestetik:

1. Materi

Model pembelajaran berbasis kinestetik yakni materi yang sesuai dalam silabus Sekolah Dasar di kelas bawah. Kompetensi Dasar (KD) kelas 1 yaitu mempraktikkan gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana atau tradisional. Kompetensi Dasar (KD) kelas 2 yaitu mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional. Kompetensi Dasar (KD) kelas 3 mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional. Selain materi sesuai silabus di Sekolah Dasar diperlukan sarana dan prasarana, petunjuk pelaksanaan pembelajarana di

masing-masing pos yang mampu menstimulasi motorik kasar siswa kelas bawah secara optimal.

2. Alat dan Bahan Kegiatan

Alat dan bahan yang diperlukan dalam pelaksanaan model pembelajaran berbasis kinestetik merupakan bahan yang mudah ditemui, misalnya botol aqua, paralon, kayu dan keranjang.

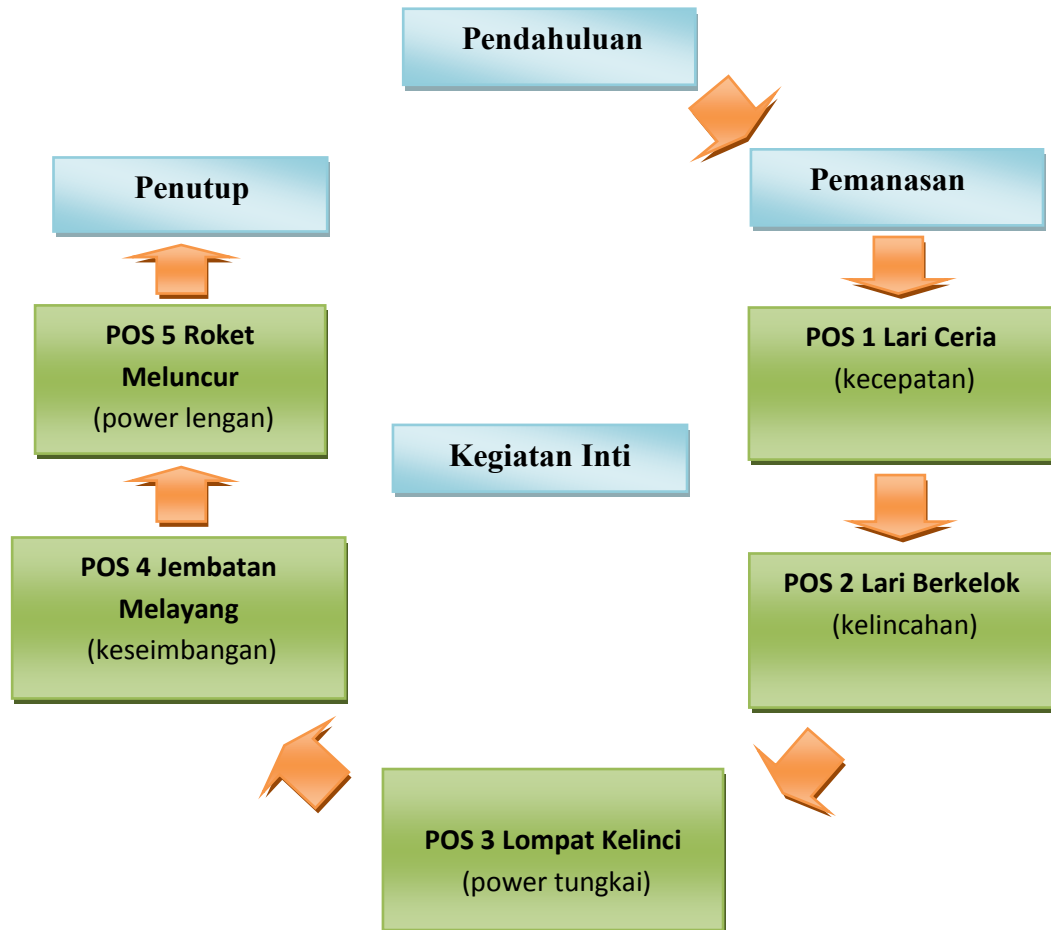
3. Prosedur Pembelajaran

Bentuk pembelajaran dalam model pembelajaran berbasis kinestetik berupa kegiatan permainan yang dirancang untuk dilakukan anak secara individu maupun berpasangan dengan permainan sirkuit. Adapun rangkaian pembelajaran di masing-masing pos yaitu pos 1 lari ceria, pos 2 lari berkelok, pos 3 lompat kelinci, pos 4 jembatan melayang dan pos 5 roket meluncur. Masing-masing pos memiliki tujuan dalam menstimulasi motorik kasar anak.

4. Evaluasi

Keberhasilan pelaksanaan kegiatan model pembelajaran berbasis kinestetik diukur menggunakan instrumen kemampuan motorik kasar. Selain itu, keberhasilan penelitian juga dilihat berdasarkan kemampuan anak untuk menyelesaikan di setiap pos dengan aturan dan waktu yang ditentukan.

Gambar 5. Produk Akhir Model Pembelajaran Berbasis Kinestetik



1. Kegiatan Pendahuluan

Anak dibariskan oleh guru (baris berbaris). Sebelum pemanasan dimulai, terlebih dahulu diawali dengan berdoa untuk memohon keselamatan dan kemudahan dalam belajar. Guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan berdoa, selanjutnya guru menyampaikan ruang lingkup materi dan tujuan belajar.

2. Kegiatan Pemanasan

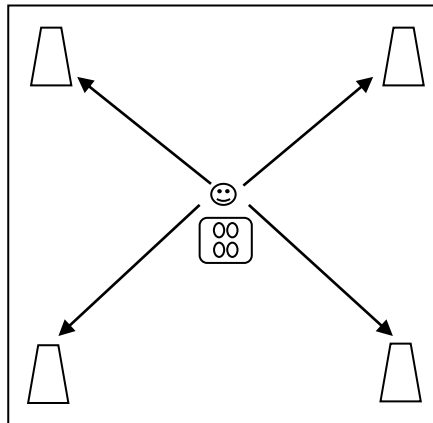
Guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan pemanasan dinamis, seperti melakukan kegiatan pemanasan dengan permainan kecerdasan kinestetik.

3. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pembelajaran berbasis kinestetik bertujuan untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar pada siswa kelas bawah. Kegiatan inti pembelajaran berisikan 5 jenis aktivitas motorik yang dilakukan secara menyeluruh karena pembelajaran ini dengan permainan sirkuit maka setiap pos harus dilakukan. Kegiatan yang dilakukan oleh anak sesuai dengan gerakan dari masing-masing pos. Kegiatan tersebut semuanya harus dilalui/tidak boleh terlewatkan dari pos 1 sampai pos 5. Adapun rangkaian urutan kegiatan pembelajaran berbasis kinestetik tersusun sebagai berikut:

Pos 1	
Nama	: “Lari Ceria”
Deskripsi	: Lari sprint ke arah cone di masing-masing sudut dengan membawa bola
Identifikasi Gerak	: Lokomotor
Sasaran Kelas	: Kelas I-III
Tujuan	: Untuk melatih kecepatan dan kelincahan
Peralatan	: 1. Cone 2. Bola 3. Penanda (Kapur, Lakban)
Prosedur	: Masing-masing cone diletakkan di setiap sudut sehingga membentuk persegi. Posisi awal siswa berada di tengah-tengah cone. Siswa berlari ke arah cone 1 dengan membawa bola lalu meletakkan bola, kemudian siswa kembali berlari ke posisi awal untuk mengambil bola, selanjutnya berlari lagi ke arah cone 2 lalu meletakkan bola tersebut, begitu seterusnya sampai siswa selesai memindahkan bola ke tempat di cone.
Penilaian	: Siswa dapat memindahkan semua bola tanpa terjatuh dan

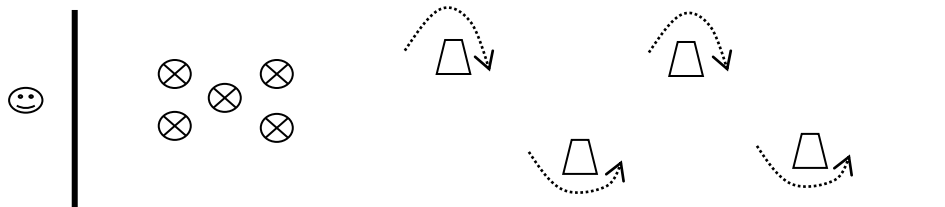
	meletakkan bola secara perlahan/tidak dilempar. Siswa dengan benar memindahkan bola ke tempat cone 1 sampai cone 4 secara berurutan.
--	--







Keterangan :

☺	:	Siswa
⊞	:	Tempat bola
△	:	Cone
→	:	Arah berlari

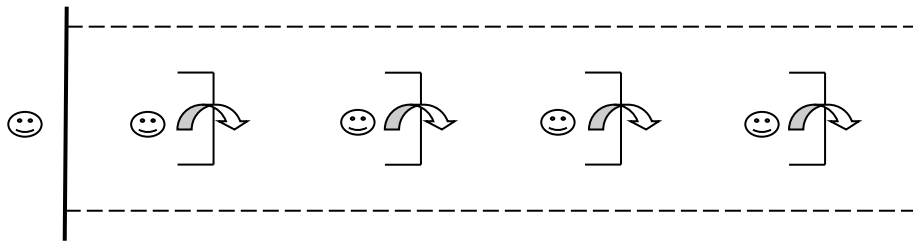
Pos 2	
Nama	: “Lari berkelok”
Deskripsi	: Kombinasi melompat dan lari dengan bentuk variasi berkelok
Identifikasi Gerak	: Lokomotor
Sasaran Kelas	: Kelas I-III
Tujuan	: Untuk mengembangkan kelincahan
Peralatan	: 1. Cone 2. Papan tumpu 3. Penanda (Kapur, Lakban)
Prosedur	: Siswa melakukan melompat dengan posisi membuka kedua kaki, lalu melompat tutup kembali di satu tempat dan lompatan terakhir melompat dengan posisi membuka kedua kaki, kemudian dilanjutkan siswa berlari zig zag tanpa mengenai rintangan-rintangan yang diletakkan pada lintasan. Cone diletakkan di bidang datar dalam satu jalur, jarak antara cone 1 m, jadi untuk lintasan ini terdapat 5 buah cone.
Penilaian	: Siswa dapat berlari dengan cepat tanpa mengenai rintangan cone yang diletakkan pada lintasan.



Keterangan :

	:	Siswa
	:	Melakukan lompatan
	:	Cone
	:	Lari rintangan

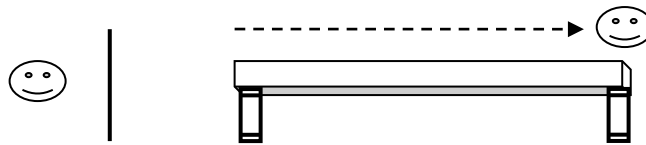
Pos 3	
Nama	: "Lompat Kelinci"
Deskripsi	: Lompat horisontal dengan rintangan gawang
Identifikasi Gerak	: Lokomotor
Sasaran Kelas	: Kelas I-III
Tujuan	: Untuk melatih power tungkai dan koordinasi mata dan badan
Peralatan	: 1. Cone 2. Gawang kecil (Tinggi 20 cm) 3. Penanda (Kapur, Lakban)
Prosedur	: Gawang kecil yang terbuat dari pipa paralon dengan pertimbangan apabila terinjak tidak pecah dan tidak membahayakan anak. Jarak antar gawang yaitu 1 m untuk memberikan ruang penyesuaian langkah siswa saat akan melompati gawang berikutnya. Tinggi gawang 20 cm tidak membahayakan diri anak di samping tingkat kesulitan sudah ada, panjang 1.22 m mengikuti peraturan lebar lintasan lari dari <i>Internasional Amateur Athletic Federation (IAAF)</i> .
Penilaian	: Siswa dapat melompati semua gawang dan tidak mengenai gawang yang dilompati.



Keterangan :

	:	Siswa
	:	Arah lompatan
	:	Gawang

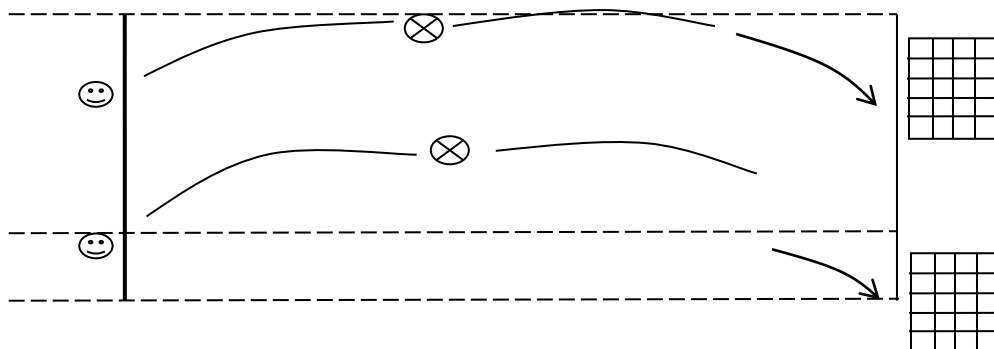
Pos 4	
Nama	: “Jembatan Melayang”
Deskripsi	: Berjalan di atas papan titian dengan menempatkan kedua kaki secara bergantian
Identifikasi Gerak	: Non Lokomotor
Sasaran Kelas	: Kelas I-III
Tujuan	: Untuk melatih keseimbangan dan kekuatan kaki
Peralatan	: 1. Papan titian 2. Penanda (Kapur, Lakban)
Prosedur	: Papan titian diletakkan pada bidang tanah datar sehingga tidak bergoyah saat digunakan untuk berjalan di atasnya dan diletakkan sejajar ke arah lintasan untuk menuju ke pos berikutnya. Siswa harus berjalan di atas papan titian secara bergantian, tidak bersamaan dengan anak lain. Panjang papan titian 2 m didasarkan panjang langkah anak usia 6-8 tahun rata-rata 1 m ditempuh dengan 4-5 langkah sehingga panjang 2 m akan ditempuh dengan 10 langkah (panjang kaki rata-rata 17 cm), Lebar papan titian 8 cm didasarkan pada lebar kaki rata-rata 7 cm, semakin sempit balok titian yang digunakan untuk berjalan semakin sulit untuk dilalui sehingga akan semakin baik jika digunakan untuk melatih keseimbangan, sedangkan tinggi 20 cm dari lantai didasarkan pada keselamatan diri anak.
Penilaian	: Siswa dapat melewati papan titian dengan berjalan di atasnya dan menempatkan kedua kaki secara bergantian untuk mempertahankan keseimbangan, sehingga tidak jatuh ke lantai. Apabila siswa terjatuh saat berjalan di papan titian, maka harus mengulangi kembali dari start papan titian.



Keterangan :

☺	:	Siswa
->	:	Arah berjalan
▭	:	Papan titian

Pos 5	
Nama	: “Roket Meluncur”
Deskripsi	: Lempar dengan satu tangan menggunakan modifikasi lembing untuk mencapai sasaran keranjang
Identifikasi Gerak	: Manipulatif
Sasaran Kelas	: Kelas I-III
Tujuan	: Untuk melatih power lengan serta akurasi dengan sasaran diam, mengembangkan koordinasi mata dan tangan
Peralatan	: 1. Lembing anak (Roket) 2. Keranjang 3. Penanda (Kapur, Lakban)
Prosedur	: Lembing yang digunakan untuk melempar terbuat dari botol plastik yang dimodifikasi menyerupai roket. Siswa berdiri dengan menyamping target dan salah satu kaki berada di depan. Siswa fokus pada objek sasaran untuk melempar roket ke target keranjang yang sudah ditentukan dengan dibatasi garis lempar. Lengan yang melempar ke arah bawah lalu ke belakang dilanjutkan dengan gerakan lanjutan ke depan lalu menyilang dari badan. Setiap siswa melakukan sebanyak empat lemparan.
Penilaian	: Kemampuan siswa melempar lembing pada sasaran keranjang. Cara menghitung yaitu banyaknya lemparan yang masuk ke dalam keranjang.



Keterangan :

	:	Siswa
	:	Roket Meluncur
	:	Keranjang

H. Kajian Produk Akhir

Model pembelajaran berbasis kinestetik yang digunakan dalam penelitian ini merupakan suatu konsep dari permainan sirkuit. Melalui model pembelajaran berbasis kinestetik dengan bentuk permainan sirkuit, anak dapat mengembangkan unsur dasar motorik kasar yang tercakup dalam aspek kinestetik, yakni aspek kecepatan, kelincahan, keseimbangan, kekuatan power tungkai dan power lengan.

Untuk menghasilkan sebuah model pembelajaran yang layak digunakan dan dapat digeneralisasikan, maka harus melalui tahap uji kelayakan. Dalam pengembangan model pembelajaran berbasis kinestetik untuk menstimulasi motorik kasar anak, terlebih dahulu draf model pembelajaran diuji kelayakan yang dilakukan oleh 2 orang validator yakni ahli materi dan ahli media pembelajaran, selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji kelayakan dalam penelitian pengembangan ini digunakan untuk menguji ketepatan/kelayakan materi atau media pembelajaran yang digunakan dalam menstimulasi motorik kasar anak. Model pembelajaran berbasis kinestetik dinyatakan layak jika digunakan oleh validator materi dan validator media telah memenuhi kriteria minimal dalam kategori "Baik".

Kelayakan yang pertama dalam pembahasan ini adalah kelayakan materi. Hasil analisis angket validasi model pembelajaran berbasis kinestetik oleh ahli materi memperoleh skor total sebesar 38 termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil analisis data tersebut, maka dinyatakan bahwa model pembelajaran berbasis kinestetik layak digunakan untuk menstimulasi motorik kasar siswa kelas bawah oleh ahli materi.

Kelayakan yang kedua dalam pembahasan ini adalah kelayakan media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan terhadap penilaian kelayakan media pembelajaran, maka diperoleh skor sebesar 47 termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Sesuai dengan syarat kelayakan minimal, maka dinyatakan bahwa media pembelajaran berupa video pelaksanaan pembelajaran berbasis kinestetik layak digunakan untuk menstimulasi motorik kasar siswa kelas bawah oleh ahli media. Adapun produk akhir yang dihasilkan pada penelitian pengembangan berupa:

1. Buku Panduan Pelaksanaan Pembelajaran.
2. Video Pelaksanaan Pembelajaran dikemas dalam bentuk CD.

I. Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan berupa model pembelajaran berbasis kinestetik ini memiliki beberapa keterbatasan. Berikut ini beberapa hal yang menjadi keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1. Model pembelajaran berbasis kinestetik ini dengan permainan sirkuit membutuhkan area yang cukup luas sehingga perlu disesuaikan dengan lingkungan yang dimiliki sekolah.

2. Subjek uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan uji coba efektivitas pada model pembelajaran berbasis kinestetik terbatas hanya pada siswa kelas 1, 2 dan 3 di Sekolah Dasar.