

# Pengembangan model permainan kancil dan katak untuk meningkatkan motivasi belajar *sprint* pada siswa sekolah dasar

Rohmatul Ahyar<sup>1</sup>, Sumarno<sup>2\*</sup>, Peni Nohantiya<sup>1</sup>, Deni Ardiyansyah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Madani Indonesia, Indonesia

\*[marnoalam133@gmail.com](mailto:marnoalam133@gmail.com)



## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Diterima : 11 November 2024

Direvisi : 5 Desember 2024

Disetujui : 15 Desember 2024

Dipublis : 27 Desember 2024

### Kata kunci:

Model Permainan;

Motivasi Belajar;

Lari Sprint

## ABSTRAK

**Abstrak:** Pengembangan Model Permainan Kancil dan Katak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar *Sprint*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg dan Gall melalui 10 tahapan yang sudah dimodifikasi menjadi 7 tahapan. Pada tahap uji kelayakan produk dilakukan 2 validator, ahli media dan materi. Selain itu responden. Teknik dan instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Wawancara, Observasi, Angket, Dokumentasi. Selanjutnya di uji cobakan dalam skala kecil dan skala besar. Hasil penelitian Berdasarkan hasil skor uji kelayakan dari ahli media, dan materi dapat diketahui bahwa presentasi dari hasil angket uji coba produk tersebut masuk kategori sangat layak dengan presentase 86 – 100% dan pada hasil uji coba produk peningkatan motivasi belajar terjadi peningkatan dari sebelum pembelajaran dan setelah pembelajaran menggunakan model permainan Kancil dan Katak. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa uji coba produk berhasil atau model permainan Kancil dan Katak layak untuk digunakan dan dapat meningkatkan motivasi belajar *sprint* pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah 6 Tahun Tambakboyo Kabupaten Blitar.

**Abstract:** Development of Mouse Deer and Frog Game Models to Increase Sprint Learning Motivation. This study uses the Borg and Gall development model through 10 stages which have been modified into 7 stages. At the product feasibility test stage, 2 validators are carried out, media and material experts. In addition to the respondents. Data collection techniques and instruments in this study were interviews, observations, questionnaires, and documentation. Furthermore, it is tested on a small and large scale. Research results Based on the results of the feasibility test scores from media experts, and the material it can be seen that the presentation of the results of the product trial questionnaire is in the very feasible category with a percentage of 86 - 100% and the results of the product trial increase learning motivation there is an increase from before learning and after learning using the Deer and Frog game model. Thus, it can be said that the product trial was successful, or the Deer and Frog game model was feasible to use and could increase the motivation to learn sprinting in the fourth-grade students of Madrasah Ibtidaiyah 6 Years Tambakboyo, Blitar Regency.

## PENDAHULUAN

Penggunaan model permainan dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Hal ini sependapat dengan Suharnoko dan Firmansyah (2018) mengatakan bahwa seorang guru yang merancang model permainan untuk pembelajaran diartikan bahwa permainan sengaja didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Sesuai dengan karakteristik siswa SD, usia 6-13 tahun kebanyakan dari mereka lebih cenderung masih suka bermain, bergerak, mengelompok dan praktik secara langsung (Burhaein, 2017). Untuk itu aktifitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sebuah sentuhan yang menarik, maka guru harus dapat mengembangkan model pembelajaran yang efektif, disamping harus memperhatikan dan memahami karakteristik dan kebutuhan siswa sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan maksimal. Hal ini sependapat dengan (Hendrawan et al., 2018) yang mengatakan. Program olahraga yang membosankan bisa terjadi di kalangan anak SD jika olahraga hanya sekedar berlari ataupun melakukan latihan kekuatan seperti (*sit up, push up*) sehingga berdampak pada hasil pembelajaran.

Kurikulum pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah salah satu kurikulum yang wajib dipelajari dan diterapkan oleh siswa dan guru di sekolah dasar sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Salah satu mata pelajaran olahraga di kelas IV SD yaitu atletik nomor lari, dan dalam pelaksanaannya baru bersifat permulaan. Guru penjas perlu memakai model pembelajaran yang tepat pada kegiatan pembelajaran. Gerak dasar lari adalah pelajaran atletik yang dipelajari oleh siswa kelas IV. Aktivitas fisik yang sesuai dengan tumbuh kembang anak usia sekolah dasar, harus sesuai dengan karakteristik dan tumbuh kembang anak dengan disesuaikan rentang umur pada usia SD kelas IV.

Peneliti melakukan observasi dan wawancara pada Guru dan Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah 6 Tahun Tambakboyo Kabupaten Blitar dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada materi *sprint* menurut peneliti saat ini masih kurang begitu menunjang untuk para siswa karena dalam materi pembelajaran *sprint* guru hanya memberikan materi dan sedikit praktik serta model permainan belum diterapkan sehingga siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. disamping itu tidak semua siswa suka dengan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terlebih materi atletik *sprint*.

Setelah mengetahui permasalahan pembelajaran materi pencak silat di Madrasah Ibtidaiyah 6 Tahun Tambakboyo Kabupaten Blitar, solusi yang ditawarkan peneliti mengenai pembelajaran Atletik *Sprint* dengan menggunakan alternatif pilihan jawaban yaitu dengan pembuatan model permainan Kancil dan Katak. Pengembangan model permainan Kancil dan Katak yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendidikan jasmani merupakan salah satu kegiatan yang bertujuan kearah gerak psikomotorik dengan menggunakan sarana prasarana sebagai pendukung dalam kelancaran proses pembelajaran pendidikan jasmani. Ketepatan strategi pembelajaran pendidikan jasmani sangat diperlukan guna sesuai dengan tujuan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga, dan kesehatan.

Mendesain aktivitas jasmani dengan model permainan akan melahirkan sarana yang tepat dalam memenuhi kebutuhan gerak anak (Juniarta & Siswantoyo, 2014). Hal ini sependapat dengan (Ricky & Triana, 2019) dalam mengembangkan gerak dasar agar setiap materi yang disampaikan dapat membuat siswa senang untuk melakukannya dapat mengkombinasikan dengan permainan kecil.

Berdasarkan penelitian di atas dapat dikatakan bahwa inovasi pengembangan untuk meningkatkan motivasi belajar, dibutuhkan pembelajaran yang aktif dengan mengembangkan model permainan. Model permainan merupakan desain pembelajaran yang tersusun secara sistematis sesuai dengan karakteristik materi ajar yang bertujuan agar siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran

## METODE

### Model Pengembangan

Metode Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*) berarti penelitian ini merupakan penelitian yang berorientasi pada produk. Menurut Sugiyono metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut (Sugiyono, 2015). Penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang diterapkan dalam pendidikan dan pengajaran. Model *research and development (R&D)* yang digunakan peneliti dalam mengembangkan produk yaitu menggunakan model *Borg and Gall* dengan prosedur pengembangan 7 tahapan pengembangan produk.

Alasan peneliti memilih model pengembangan Borg and Gall karena memiliki validasi yang tinggi dan telah diuji oleh beberapa ahli, serta model ini memiliki tujuan untuk mengembangkan produk yang efektif guna memenuhi kepentingan kegiatan program tertentu. Model pengembangan ini juga tersusun secara sistematis dan terprogram dalam upaya pemecahan masalah pembelajaran sesuai dengan kondisi atau permasalahan yang sedang dihadapi oleh siswa, serta kebutuhan yang

sesuai untuk siswa dan menekankan pada analisis kebutuhan siswa. Instrumen pengembangan meliputi angket validasi oleh para ahli dan angket uji coba yang digunakan untuk menganalisis data secara kuantitatif dan kualitatif.

Prosedur pengembangan merupakan salah satu langkah dalam pembuatan produk pengembangan yang tersusun secara sistematis dengan beberapa tahapan yang didasari dari potensi dan masalah sampai proses perencanaan produk hingga produk yang dikembangkan. Prosedur pengembangan model permainan Kancil dan Katak untuk meningkatkan motivasi belajar *sprint* pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah 6 Tahun Tambakboyo Kabupaten Blitar menggunakan Borg and Gall dengan 7 tahapan sebagai berikut: 1) penelitian dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan, 3) pengembangan draf produk, 4) uji coba produk awal, 5) merevisi hasil uji coba, 6) uji lapangan, 7) penyempurnaan produk akhir. Hal ini menurut (Novitasari, 2019) *research and development (R&D)* merupakan model penelitian dengan menghasilkan sesuatu yang dapat diuji kelayakan dari produk yang dibuat.

### 1) Potensi dan Masalah

Tahap pengambilan data pengembangan ini dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu: 1) analisis awal, 2) analisis kebutuhan. Penjelasan tahap pengambilan data sebagai berikut:

#### a) Analisis awal

*Pertama*, melakukan kegiatan analisis kebutuhan untuk mencari informasi awal yang terdapat pada Madrasah Ibtidaiyah 6 Tahun Tambakboyo Kabupaten Blitar. Hasil dari diskusi pengembangan dengan guru yaitu bahwa siswa membutuhkan sumber belajar lain berupa model permainan yang dapat membantu mereka dalam meningkatkan motivasi belajar. Model pembelajaran yang dibutuhkan berupa model permainan. *Kedua*, kegiatan analisis mendapatkan data tentang materi yang akan dikembangkan. Hasil dari observasi yaitu bahwa materi yang sangat cocok disajikan dalam model permainan adalah materi tentang *sprint*.

#### b) Analisis Kebutuhan

Pada tahap selanjutnya analisis kebutuhan digunakan untuk menemukan solusi permasalahan-permasalahan yang terjadi di Madrasah Ibtidaiyah 6 Tahun Tambakboyo Kabupaten Blitar. Solusi pembelajaran yaitu dengan mengembangkan Model Permainan Kancil dan Katak.

### 2) Perencanaan/Design

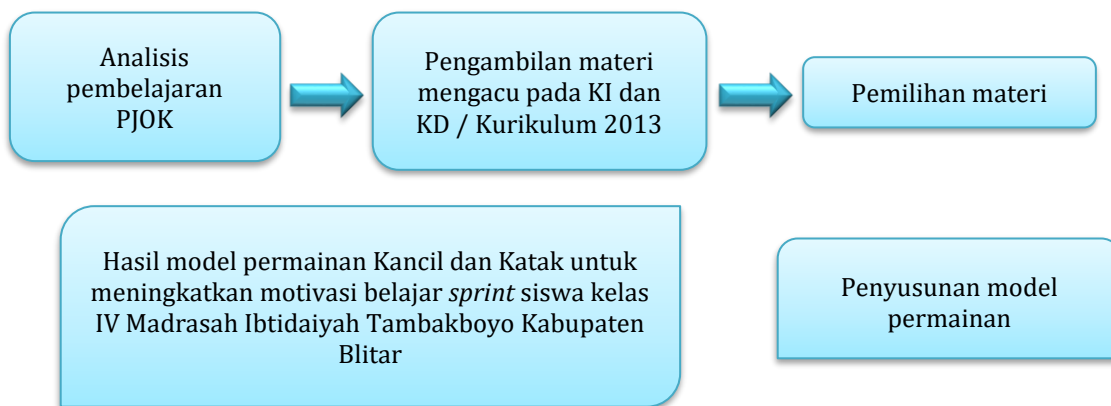
Tahap perencanaan/design produk pengembangan model permainan dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

#### a) Tahap Pemilihan Materi

Isi materi model permainan melalui sumber yang didapat dari sumber yang relevan, internet, buku dan jurnal, dengan menyesuaikan materi gerak dasar yang ada pada pembelajaran *sprint*, disertai buku panduan permainan dengan gambar dan petunjuk materi yang menyesuaikan dengan materi *sprint*. materi berdasarkan KI, dan KD 2013. Sehingga pemilihan model permainan mempunyai pertimbangan besar terkait kesesuaian yang dibutuhkan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran.

#### b) Tahap Analisa Kurikulum

Pada tahap merancang produk awal pengembangan model permainan Kancil dan Katak terdapat bagan alur pembuatan produk yang terdapat pada bagan sebagai berikut:



**Gambar 1.** Bagan Merancang Produk Awal

### **3) Validasi Ahli**

Validasi ahli merupakan suatu langkah/prosedur dalam menilai draft produk, media pembelajaran berbentuk model permainan Kancil dan Katak. Ada dua tahapan dalam validasi desain diantaranya sebagai berikut;

#### **a. Uji ahli media**

Uji ahli media dimaksud untuk mengetahui standart dalam pembuatan model permainan Kancil dan Katak, dalam mengetahui kelayakan model permainan menjadi penentu dalam standart uji media. Uji ahli media dilakukan oleh satu orang yang ahli dalam bidang tersebut.

#### **b. Uji ahli materi**

Uji ahli materi bertujuan untuk mengetahui/menguji kelayakan materi model permainan, dan kesesuaian model permainan Kancil dan Katak dengan materi . Uji ahli materi dilakukan oleh Guru PJOK.

### **4) Revisi Produk Awal**

Revisi Produk Awal ini dilakukan setelah adanya validasi oleh ahli media dan materi yang dapat diketahui kelemahan dari model permainan Kancil dan Katak. Jika hasil revisi sangat besar, maka revisi tahap kedua perlu dilakukan, dan untuk revisi kecil maka tidak perlu melakukan revisi, langsung dipakai dalam uji coba lapangan.

### **5) Uji Coba Produk Skala Kecil**

Tahap uji coba skala kecil produk dilakukan guna untuk mengetahui penilaian produk awal yang sudah dikembangkan, apakah produk model permainan Kancil dan Katak dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar *sprint* dengan baik atau tidak. Peneliti melakukan Uji coba skala kecil di Madrasah Ibtidaiyah 6 Tahun Tambakboyo Kabupaten Blitar, dengan jumlah uji coba skala kecil meliputi; 8 peserta didik Siswa, produk model permainan Kancil dan Katak yang baik dari segi isi materi dan pendekatan dalam pembelajaran serta efektif dan efisien dalam penunjang pembelajaran.

### **6) Revisi Produk**

Tahap ini merupakan tahap yang menyesuaikan apakah uji coba produk berupa model permainan Kancil dan Katak untuk meningkatkan motivasi belajar *sprint* sudah sesuai dengan kriteria kelayakan atau masih perlu perbaikan. Apabila produk belum sempurna masih ada revisi sedikit maka dapat dijadikan bahan perbaikan guna penyempurnaan bahan ajar yang akan menghasilkan produk yang siap digunakan untuk sekolahan, tetapi apabila peserta didik menilai bahwa model permainan Kancil dan Katak untuk meningkatkan motivasi belajar *sprint* pembelajaran tersebut menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar, maka produk sudah selesai, sehingga dapat menghasilkan produk akhir tanpa revisi produk.

### **7) Uji Coba Produk Skala Besar**

Tahap uji coba skala besar produk dilakukan guna untuk memberikan penilaian produk akhir yang sudah dikembangkan peneliti. Tahap uji coba produk skala besar dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah 6 Tahun Tambakboyo Kabupaten Blitar, dengan jumlah uji coba yang dilakukan meliputi 32 siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah 6 Tahun Tambakboyo Kabupaten Blitar. Pada tahap uji coba produk skala besar ini diharapkan dapat menghasilkan produk model permainan yang baik dari segi isi materi dan pendekatan dalam pembelajaran serta efektif dan efisien dalam meningkatkan motivasi belajar *sprint* yang dapat dikembangkan di Madrasah Ibtidaiyah 6 Tahun Tambakboyo Kabupaten Blitar. Sehingga produk dapat dikatakan layak dan dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar *sprint*.

## **Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah Validator Media, Validator Materi, dan siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah 6 Tahun Tambakboyo Kabupaten Blitar. Subjek yang dipilih untuk menilai produk pengembangan model permainan Kancil dan Katak untuk meningkatkan motivasi belajar *sprint* siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah 6 Tahun Tambakboyo Kabupaten Blitar.

## **Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen yang peneliti gunakan dalam penelitian *research and development (R&D)*, meliputi 1) Wawancara, 2) Observasi, 3) Lembar Instrumen Angket, dan 4) Lembar Kuesioner responden. Pengujian instrumen ini dengan menggunakan uji validitas dengan membandingkan isi teori yang ada didalam instrumen.

**Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data penelitian pengembangan ini digunakan untuk memberikan penilaian dengan menguraikan kritik dan saran yang ada di instrumen angket yang diberikan kepada uji produk meliputi, ahli media, ahli materi, dan responden siswa. Data yang didapat dari angket kuesioner berupa data kualitatif dan kuantitatif menggunakan skala likert dengan kriteria 1-5.

Analisis perhitungan dengan menggunakan presentase skor dari indikator-indikator jawaban dari pertanyaan instrumen. Rumus presentasi skor untuk menghasilkan presentase skor sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan: P = Skor Penilaian  
 f = Frekuensi yang dicari  
 N = Skor Maksimal.

Setelah mencari skor penilaian dengan menggunakan skala likert, kemudian peneliti mencari rata-rata penilaian untuk mengetahui kualitas dan kelayakan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat responden.

**Tabel 1.** Kriteria Kelayakan untuk Ahli

No	Skor rata-rata (%)	Kriteria
1.	0-49,99	Sangat Kurang layak
2.	50,00-59,99	Kurang Layak
3.	60,00-59,99	Cukup Layak
4.	60,00-79,99	Layak
5.	80,00-100	Sangat Layak

Sumber : (Novitasari, 2019)

Skala pengukuran kuesioner motivasi ini memberikan lima alternative jawaban yaitu: sangat setuju skor 5, setuju skor 4, kurang setuju skor 3, tidak setuju skor 2 dan sangat tidak setuju skor 1. Penskoran butir pernyataan tertutup ini dilakukan sesuai dengan pedoman penskoran yang dinyatakan dalam tabel berikut:

**Tabel 2.** Penskoran Tiap Butir Kuesioner Motivasi Belajar

Alternatif Jawaban	Skor untuk Pernyataan	
	Pernyataan Positif (+)	Pernyataan Negatif (-)
Sangat setuju	5	1
Setuju	4	2
Kurang setuju	3	3
Tidak setuju	2	4
Sangat tidak setuju	1	5

Sumber: Sartikaningrum (2013)

**Tabel 3.** Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian kedalam Lima Kategori

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$X > 4,01$	A	Sangat Tinggi
4	$3,34 < X < 4,01$	B	Tinggi
3	$2,26 < X < 3,34$	C	Cukup
2	$1,99 < X < 2,26$	D	Rendah
1	$X < 1,99$	E	Sangat Rendah

Sumber: Sartikaningrum (2013)

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Sebagai Pelaksanaan penelitian dan pengembangan produk meliputi beberapa tahapan diantaranya uji ahli media, uji ahli materi dan uji skala kecil produk dan uji skala besar produk untuk menentukan kelayakan dan hasil peningkatan motivasi belajar setelah menggunakan produk dari produk model permainan Kancil dan Katak. Adapun hasil analisa yang didapat sebagai berikut:

**Hasil**

**Validasi Ahli Media**

Pengambilan data pada ahli media dilakukan pada tanggal 28 April 2021, di rumah validator yaitu Bapak Bharin Rizqi Waridhon di dusun Jingga RT 06 RW 03 Sutojayan. Beliau bekerja sebagai instruktur komputer di Yero Multimedia. Alasan peneliti memilih uji ahli media tersebut telah berdasarkan pertimbangan salah satunya berkompeten dalam bidang media. Peneliti menyerahkan produk buku panduan beserta angket penilaian produk untuk mendapatkan penilaian dan masukan dari produk yang telah dikembangkan. Adapun data yang diperoleh dari ahli media sebagai berikut:

**Tabel 4.** Data Hasil Evaluasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	$\Sigma x$ Aspek	Skor Maksimal	Skor %	Kategori Penilaian
1	Kelayakan Penyajian Buku	33	35	94%	Sangat Layak
2	Kelayakan Kegrafikan Buku	53	60	88%	Sangat Layak
3	Kejelasan Video	29	30	96%	Sangat Layak
<b>Jumlah Total</b>				<b>115</b>	
<b>Skor Maksimal</b>				<b>125</b>	
<b>Persentase</b>				<b>92%</b>	
<b>Kriteria Uji Kelayakan Produk</b>				<b>Sangat Layak</b>	

Berdasarkan hasil skor evaluasi dari ahli media, dapat diketahui bahwa presentasi dari hasil angket uji coba produk yaitu sebesar 92% tersebut masuk kategori sangat layak dengan presentase 86 – 100%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa uji coba produk berhasil atau model permainan Kancil dan Katak layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran PJOK.

Kritik dan saran terhadap pengembangan model permainan Kancil dan Katak untuk meningkatkan motivasi belajar *sprint* pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah 6 Tahun Tambakboyo Kabupaten Blitar oleh ahli media adalah sebagai berikut:

Menurut ahli media secara keseluruhan sudah cukup bagus. Saran dari ahli media : model permainan Kancil dan Katak tersebut sudah bisa di ujikan untuk pembelajaran PJOK sesuai dengan nama permainanya.

**Validasi Ahli Materi**

Pengambilan data pada ahli materi dilakukan pada tanggal 28 April 2021 oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yaitu bapak Ashari M. Pd. di MI 6 Tahun Tambakboyo Blitar di tempat beliau mengajar. Alasan peneliti memilih ahli materi tersebut telah berdasarkan pertimbangan salah satunya berkompeten dalam bidang materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Peneliti menyerahkan produk buku panduan beserta angket penilaian produk untuk mendapatkan penilaian dan masukan dari produk yang telah dikembangkan. Adapun data yang diperoleh dari ahli materi sebagai berikut:

**Tabel 5.** Data Hasil Evaluasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	$\Sigma x$ Aspek	Skor Maksimal	Skor %	Kategori Penilaian
1	Kelayakan Isi	58	60	97%	Sangat Layak
2	Kelayakan Bahasa	33	35	94%	Sangat Layak
<b>Jumlah Total</b>				<b>91</b>	
<b>Skor Maksimal</b>				<b>95</b>	
<b>Persentase</b>				<b>96%</b>	
<b>Kriteria Uji Kelayakan Produk</b>				<b>Sangat Layak</b>	

Berdasarkan hasil skor evaluasi ahli materi, dapat diketahui bahwa presentasi dari hasil angket uji coba produk yaitu sebesar 96% tersebut masuk kategori sangat layak dengan presentase 86 – 100%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa uji coba produk berhasil atau model permainan Kancil dan Katak layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran PJOK.

Kritik dan saran terhadap pengembangan model permainan Kancil dan Katak untuk meningkatkan motivasi belajar *sprint* pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah 6 Tahun Tambakboyo Kabupaten Blitar oleh ahli materi adalah sebagai berikut :

Menurut ahli materi secara keseluruhan sudah cukup bagus. Saran dari ahli media : model permainan Kancil dan Katak tersebut sudah bisa di ujikan untuk pembelajaran PJOK sesuai dengan KI dan KD/ Kurikulum 2013.

### Merevisi Hasil Uji Coba

Setelah peneliti melakukan uji validasi pada ahli media, peneliti mendapatkan masukan dari ahli media untuk melakukan perbaikan pada video untuk menambahkan resolusi video agar lebih jelas. Setelah itu peneliti memperbaiki berdasarkan masukan dari ahli media.

### Uji Coba Produk Awal

Uji coba skala kecil dilakukan pada tanggal 2 Mei 2021 dengan subjek penelitian 8 siswa yang bertempat di ruangan kelas IV MI 6 Tahun Tambakboyo Blitar. Instrumen yang peneliti gunakan juga menggunakan skala likert dengan lima skala. Pengambilan data dilakukan dengan cara memberikan buku panduan permainan dan kuesioner motivasi belajar kepada siswa, angket diberikan sebanyak dua kali yaitu sebelum pembelajaran menggunakan model permainan dan setelah pembelajaran menggunakan model permainan. Hasil penilaian sebelum dan setelah menggunakan model permainan tersebut kemudian dibandingkan, apakah mengalami peningkatan motivasi belajar sebelum menggunakan model permainan dan setelah menggunakan model permainan. Data motivasi belajar siswa sebelum pembelajaran menggunakan model permainan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 6.** Data Uji Coba Skala Kecil Motivasi Belajar Siswa Sebelum Pembelajaran Menggunakan Model Permainan Kancil dan Katak

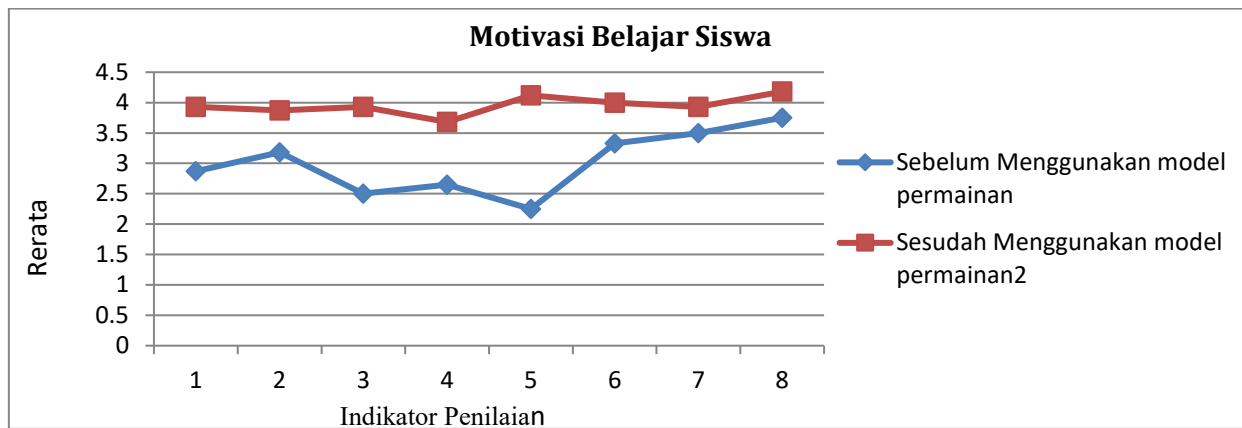
No	Indikator	Rerata Skor	Kriteria
1	Tekun mengerjakan tugas	2,87	Cukup
2	Ulet menghadapi kesulitan	3,18	Cukup
3	Memiliki minat terhadap pembelajaran	2,5	Cukup
4	Lebih senang bekerja mandiri	2,65	Cukup
5	Cepat bosan pada kegiatan pembelajaran	2,25	Rendah
6	Dapat mempertahankan pendapat	3,33	Cukup
7	Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini	3,5	Tinggi
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal	3,75	Tinggi
<b>Total Rerata Skor</b>		<b>60,25</b>	
<b>Rerata Skor</b>		<b>3,01</b>	<b>Cukup</b>

**Tabel 7.** Data Uji Coba Skala Kecil Motivasi Belajar Siswa Setelah Pembelajaran Menggunakan Model Permainan Kancil dan Katak

No	Indikator	Rerata Skor	Kriteria
1	Tekun mengerjakan tugas	3,93	Tinggi
2	Ulet menghadapi kesulitan	3,87	Tinggi
3	Memiliki minat terhadap pembelajaran	3,93	Tinggi
4	Lebih senang bekerja mandiri	3,68	Tinggi
5	Cepat bosan pada kegiatan pembelajaran	4,12	Sangat Tinggi
6	Dapat mempertahankan pendapat	4	Tinggi
7	Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini	3,93	Tinggi
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal	4,18	Sangat Tinggi
<b>Total Rerata Skor</b>		<b>78,68</b>	
<b>Rerata Skor</b>		<b>3,93</b>	<b>Tinggi</b>

Hasil penilaian kuesioner motivasi oleh siswa pada uji coba lapangan menentukan kemampuan model permainan kancil dan katak dalam meningkatkan motivasi belajar. Model permainan dikatakan dapat meningkatkan motivasi belajar jika rerata skor masing-masing indikator mengalami peningkatan dari sebelum pembelajaran menggunakan model permainan dan meningkat setelah pembelajaran menggunakan model permainan. Untuk itu hasil penilaian yang masih berupa skor tersebut perlu dikonversikan ke dalam nilai dengan lima kategori menggunakan pedoman konversi sebagai berikut.

Berdasarkan tabel 6 dan tabel 7 diketahui bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari sebelum pembelajaran menggunakan model permainan dan meningkat setelah pembelajaran menggunakan model permainan. Rerata skor motivasi belajar siswa meningkat dari 3,01 menjadi 3,93. Berdasarkan tabel 4.8 mengenai pedoman konversi rerata skor hasil penilaian ke dalam lima kategori, motivasi belajar siswa sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan model permainan meningkat dari kategori "Cukup" menjadi "Tinggi". Perbandingan hasil data motivasi belajar siswa pada masing-masing indikator sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan model permainan jika disajikan dalam bentuk diagram maka akan tampak hasilnya sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik Motivasi Belajar Siswa Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan gambar grafik di atas dapat diketahui perbandingan penilaian motivasi belajar siswa pada masing-masing indikator sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan model permainan. Keseluruhan indikator penilaian motivasi belajar siswa sebelum pembelajaran menggunakan model permainan mengalami peningkatan setelah pembelajaran menggunakan model permainan. Berdasarkan tabel 8 mengenai pedoman konversi skor ke dalam lima kategori, total rerata skor motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari kategori "Cukup" menjadi "Tinggi". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan model permainan kancil dan katak pada uji coba laporan awal dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

### Merevisi Hasil Uji Coba

Langkah/tahap penelitian pengembangan ini tidak dilakukan revisi hasil uji coba dikarenakan hasil yang diperoleh pada peningkatan motivasi belajar mendapat hasil peningkatan motivasi belajar dari kategori "Cukup" menjadi "Tinggi". Sehingga langsung dilakukan uji coba lapangan/ ujicoba skala besar.

### Uji Coba Skala Besar

Uji coba lapangan/uji coba skala besar dilakukan pada tanggal 7 Mei 2021 dengan subjek penelitian 32 siswa yang bertempat diruangan kelas IV MI 6 Tahun Tambakboyo Blitar. Pengambilan data dilakukan dengan cara memberikan buku panduan permainan dan kuesioner motivasi belajar kepada siswa, angket diberikan sebanyak dua kali yaitu sebelum pembelajaran menggunakan model permainan dan setelah pembelajaran menggunakan model permainan. Hasil penilaian sebelum dan setelah menggunakan model permainan tersebut kemudian dibandingkan, apakah mengalami peningkatan motivasi belajar sebelum menggunakan model permainan dan setelah menggunakan model permainan. Data motivasi belajar siswa sebelum pembelajaran menggunakan model permainan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 8. Data Uji Coba Skala Besar Motivasi Belajar Siswa Sebelum Pembelajaran Menggunakan Model Permainan Kancil dan Katak

No	Indikator	Rerata Skor	Kriteria
1	Tekun mengerjakan tugas	3,31	Cukup
2	Ulet menghadapi kesulitan	3,31	Cukup
3	Memiliki minat terhadap pembelajaran	2,57	Cukup
4	Lebih senang bekerja mandiri	3,01	Cukup
5	Cepat bosan pada kegiatan pembelajaran	2,53	Cukup
6	Dapat mempertahankan pendapat	3,39	Tinggi
7	Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini	3,20	Cukup
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal	3,77	Tinggi
<b>Total Rerata Skor</b>		<b>62,53</b>	
<b>Rerata Skor</b>		<b>3,12</b>	<b>Cukup</b>

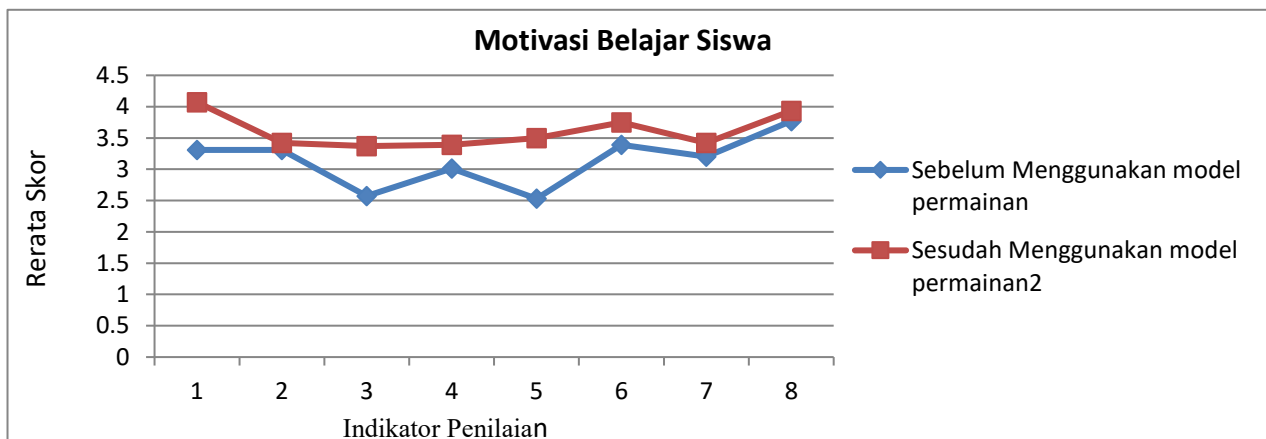
Hasil penilaian kuesioner motivasi oleh siswa pada uji coba skala besar menentukan kemampuan model permainan kancil dan katak dalam meningkatkan motivasi belajar. Model permainan dikatakan dapat meningkatkan motivasi belajar jika rerata skor masing-masing indikator

mengalami peningkatan dari sebelum pembelajaran menggunakan model permainan dan meningkat setelah pembelajaran menggunakan model permainan. Untuk itu hasil penilaian yang masih berupa skor tersebut perlu dikonversikan ke dalam nilai dengan lima kategori menggunakan pedoman konversi sebagai berikut.

**Tabel 9.** Data Uji Coba Skala Besar Motivasi Belajar Siswa Setelah Pembelajaran Menggunakan Model Permainan Kancil dan Katak

No	Indikator	Rerata Skor	Kriteria
1	Tekun mengerjakan tugas	4,07	Sangat Tinggi
2	Ulet menghadapi kesulitan	3,42	Tinggi
3	Memiliki minat terhadap pembelajaran	3,37	Tinggi
4	Lebih senang bekerja mandiri	3,39	Tinggi
5	Cepat bosan pada kegiatan pembelajaran	3,5	Tinggi
6	Dapat mempertahankan pendapat	3,75	Tinggi
7	Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini	3,42	Tinggi
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal	3,93	Tinggi
<b>Total Rerata Skor</b>		<b>72,34</b>	
<b>Rerata Skor</b>		<b>3,61</b>	<b>Tinggi</b>

Berdasarkan tabel 9 dan tabel 10 diketahui bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari sebelum pembelajaran menggunakan model permainan dan meningkat setelah pembelajaran menggunakan model permainan. Rerata skor motivasi belajar siswa meningkat dari 3,12 menjadi 3,61. Berdasarkan tabel 4.11 mengenai pedoman konversi rerata skor hasil penilaian ke dalam lima kategori, motivasi belajar siswa sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan model permainan meningkat dari kategori "**Cukup**" menjadi "**Tinggi**". Perbandingan hasil data motivasi belajar siswa pada masing-masing indikator sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan model permainan jika disajikan dalam bentuk grafik maka akan tampak hasilnya sebagai berikut.



**Gambar 3.** Grafik Motivasi Belajar Siswa Uji Coba Skala Besar

Berdasarkan gambar diagram di atas dapat diketahui perbandingan penilaian motivasi belajar siswa pada masing-masing indikator sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan model permainan. Keseluruhan indikator penilaian motivasi belajar siswa sebelum pembelajaran menggunakan model permainan mengalami peningkatan setelah pembelajaran menggunakan model permainan. Berdasarkan tabel 11 mengenai pedoman konversi skor ke dalam lima kategori, total rerata skor motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari kategori "**Cukup**" menjadi "**Tinggi**". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan model permainan kancil dan katak dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

### Penyempurna Produk Akhir

Penyempurna produk berasal dari saran dan perbaikan dan komentar dari ahli dan respon siswa. Dapat disimpulkan bahwa video tutorial pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti telah layak digunakan untuk siswa.

### Pembahasan

## **Prosedur Pengembangan**

Prosedur penelitian pengembangan ini menggunakan model *Borg and Gall*, dengan menyesuaikan analisis kebutuhan penelitian serta atas dasar penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa secara garis besar prosedur pengembangan yang seharusnya 10 tahapan disederhanakan menjadi tahapan yaitu: (1) Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan draf produk, (4) uji coba laporan awal, (5) merevisi hasil uji coba, (6) uji lapangan, dan (7) penyempurnaan produk akhir.

## **Kelayakan Produk**

Kelayakan produk pembelajaran yang dikembangkan dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk berdasarkan penilaian oleh ahli media, dan ahli materi. Hal ini sependapat dengan Khabibah (dalam Trianto, 2007) yang menyatakan bahwa untuk melihat tingkat kelayakan suatu model pembelajaran suatu aspek validitas dibutuhkan ahli dan praktisi untuk memvalidasi model yang dikembangkan. Kelayakan ditentukan berdasarkan presentase penentuan kelayakan produk. Produk dinyatakan layak apabila mencakup presentase hasil penilaian sebesar 60%-80%. Selanjutnya dinyatakan sangat layak digunakan apabila mencapai tingkat kelayakan sebesar 81%-100%. Berdasarkan dari hasil penilaian secara keseluruhan ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan produk "***Sangat Layak***" untuk digunakan siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah 6 Tahun Tambakboyo Kabupaten Blitar.

## **Peningkatan motivasi Belajar**

Peningkatan motivasi belajar dari hasil pemakaian model permainan kancil dan katak mengalami kenaikan dari sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan model permainan kancil dan katak pada uji coba skala kecil dengan total rerata skor sebesar 60,25 dan rerata skor sebesar 3,01 dengan kategori "***Cukup***" total rerata skor menjadi 78,68 dan rerata skor 3,93 dengan kategori "***Tinggi***" setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model permainan kancil dan katak, dan pada uji coba skala besar diperoleh dengan total rerata skor sebesar 62,53 dan rerata skor sebesar 3,12 dengan kategori "***Cukup***" total rerata skor menjadi 72,34 dan rerata skor sebesar 3,61 dengan kategori "***Tinggi***" setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model permainan kancil dan katak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model permainan kancil dan katak dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MI Tambakboyo Kabupaten Blitar.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang disebutkan oleh Indriana (2011:25) yang menyatakan bahwa siswa akan semakin terangsang dan termotivasi untuk belajar lebih baik jika media yang dipakai mendukung minat dan keinginan siswa serta memudahkan siswa dalam belajar secara efektif dan efisien.

## **SIMPULAN**

Produk model permainan kancil dan katak untuk meningkatkan motivasi belajar *sprint* pada siswa kelas IV MI Tambakboyo Kabupaten Blitar telah dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan yang meliputi Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan draf produk, uji coba laporan awal, merevisi hasil uji coba, uji lapangan, dan penyempurnaan produk akhir.

Kelayakan model permainan kancil dan katak untuk meningkatkan motivasi belajar *sprint* pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Tambakboyo Kabupaten Blitar, berdasarkan hasil penilaian ahli media, ahli materi dan siswa termasuk dalam kategori "***Sangat Layak***" yang artinya model permainan kancil dan katak layak untuk digunakan.

Motivasi belajar siswa sebelum pembelajaran termasuk dalam kategori "***Cukup***" menjadi "***Tinggi***" setelah pembelajaran menggunakan model permainan kancil dan katak. Jadi model permainan kancil dan katak yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada materi Atletik *sprint*.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penyusunan artikel merupakan suatu bentuk pertanggungjawaban tertulis atas terselesaikannya tugas akhir, penyusunan artikel tidak dapat terlaksana tanpa adanya bantuan dan kerjasama dari dosen pembimbing khususnya di Universitas Nahdlatul Ulama Blitar serta dari pihak-

pihak yang mendukung penyusunan artikel ini, dan tidak lupa saya ucapkan terima kasih kepada staf dan karyawan yang ada di Madrasah Ibtidaiyah 6 Tahun Tambakboyo Kabupaten Blitar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Burhaein, E. (2017). *Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD. Indonesian Journal of Primary Education*. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i1.7497>
- Dina Indriana, (2011) *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hendrawan, B., Nurfitriani, M., & Shaleh, Y. T. (2018). *Olahraga Di Wilayah Kecamatan Tamansari Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya Usia SD. Jurnal Abdimas Umtas*, 1, 1–6.
- Juniarta, T., & Siswantoyo, S. (2014). *Pengembangan Model Permainan Rintangan (Handicap Games) Untuk Latihan Kebugaran Jasmani Anak Usia 10-12 Tahun. Jurnal Keolahragaan*, 2(1), 88–105. <https://doi.org/10.21831/jk.v2i1.2606>
- Ricky, Z., & Triana, E. (2019). *Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Dengan Modifikasi Permainan Kecil Di Sekolah Dasar. Biormatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 5(02), 161–167. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v5i02.516>
- Novitasari, (2019). *Pengembangan Modul Pembeajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Penjaskes) Melalui Pendekatan Jelajah Alam Sekitar untuk Kelas II SD/MI. Journal of Chemical Informaition and Modeling*, 53(9), 1689-1699
- Trianto, S. Pd., & Pd, M. (2007). *Model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Sartikaningrum, R. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel. Skripsi S1 Fakultas Ekonomi Universitas Yogyakarta. Yogyakarta*
- Sugiyono, P. D. (2015) *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharnoko, F., & Firmansyah, G. (2018). *Pengembangan Model Pembelajaran Melompat Melalui Permainan Lompat Cermin untuk Siswa Sekolah Dasar. Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 4(2), 145-158.