

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TELAPAK KAKI
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN
MOTORIK KASAR SISWA SD INPRES OESAPA KECIL 1**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan, Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi*



**IRFAN BATUK
NIM. 22320035**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KRISTEN ARTHA WACANA
KUPANG
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi atas nama **Irfan Batuk**, NIM. 22320035, dengan judul: “**Pengembangan Model Permainan Telapak Kaki Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motorik kasar Siswa SD inpres Oesapa Kecil 1**” telah diperiksa dan disetujui untuk diuji pada tanggal 30 bulan Juli tahun 2026

MENYETUJUI

Pembimbing I



Dr. Robert Tetikay, S.Pd., M.Pd.
NUPTK. 9643750651130122

Pembimbing II



David Loba, S.Pd., M.Pd.
NUPTK. 9442752653130102

MENGESAHKAN



Ramona Mathias Mae, S.Pd., M.Or.
NUPTK. 4534744645130132

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Irfan Batuk**, NIM. 22320035, dengan judul: “**Pengembangan Model Permainan Telapak Kaki Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Siswa SD Inpres Oesapa Kecil 1**” telah dipertanggungjawabkan di depan **Dewan Penguji** pada tanggal 30 bulan Juli tahun 2026 dan dinyatakan **LULUS** pada tanggal 31 bulan Juli tahun 2026

DEWAN PENGUJI

Nama	Status	Tanda tangan
Fredik Edison Nope, S.Pd., M.Or.	Penguji Utama	
Pnatmo Welhelmina Masi, S.Pd., M.Pd.	Penguji Anggota	
Dr. Robert Tetikay, S.Pd., M.Pd.	Penguji Anggota/ Pembimbing I	
David Loba, S.Pd., M.Pd.	Penguji Anggota/ Pembimbing II	

MENGESAHKAN


Dekan FKIP
Dra. Anggreini D. N. Rupidara, M.Si., Ph.D.
NUPTK. 7157746647230103

Ketua Program Studi PJKR

Ramona Mathias Mae S.Pd., M.Or.
NUPTK. 4534744645130132

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Irfan Batuk
NIM : 22320035
Semester : Delapan (VIII)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Judul Skripsi : Pengembangan Model Permainan Telapak Kaki Sebagai
Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motorik
Kasar Siswa SD Inpres Oesapa Kecil 1

Menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Kristen Artha Wacana bersifat original dan bebas plagiasi. Bilamana dikemudian hari dijumpai ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dalam Permendiknas Nomor 17 Tahun 2010.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Kupang, 30 Juli 2026

Yang menyatakan,



Irfan Batuk

NIM. 22320035

MOTO

“Percayalah kepada TUHAN dengan segenap hatimu, dan janganlah bersandar kepada pengertianmu sendiri. Akuilah dia dalam segenap lakumu, maka ia akan meluruskan jalanmu”

(Amsal 3:5-6)

“Kita harus menanggung salah satu dari dua hal, rasa sakit dari disiplin atau rasa sakit dari penyesalan”

(Jim Rohn)

“Jangan mengeluh kalau TUHAN tidak memberikan kehidupan seperti yang kamu inginkan karena kamu juga hidup tidak seperti TUHAN inginkan”

(Irfan Batuk)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada TUHAN yang maha esa, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. TUHAN yesus kristus yang telah memberikan penyertaan dan berkat sehingga peneliti menyelesaikan skripsi ini.
2. Keluarga terkasih, almarhum Bapak Ardianus Batuk, almarhum opa Anderias Batuk, oma Kornalia Foeh, Mama Firi Afriana Langga, almarhum opa Salmun Langga, almalhum oma Amalia Tomasui, kakak-kakak tersayang Heni Karolina Batuk, Octovianus Batuk, Aldi Batuk, serta adik tersayang Miller Batuk dan segenap anggota keluarga yang selalu senantiasa mendoakan, membimbing, dan memberikan dukungan yang tidak ternilai kepada peneliti selama proses perkuliahan sampai proses penyusunan skripsi ini.
3. Almamater tercinta Universitas Kristen Artha Wacana Kupang.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat TUHAN yang maha esa, karena dengan rahmat dan karunianya peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Model Permainan Telapak Kaki Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Siswa SD Inpres Oesapa Kecil 1”**.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Ibu Dra. Anggreini D. N. Rupidara, M.Si., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
2. Bapak Ramona M. Mae, S.Pd., M.Or., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi kepada peneliti selama penulisan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Robert Tetikay, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing I yang dengan hati yang sukacita selalu membimbing, memberikan saran dan memotivasi peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak David Loba, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II dan penasehat akademik yang selalu memberikan motivasi, saran serta masukan kepada peneliti.
5. Ibu Christin P. M. Rajagukguk, S.Pd., M.Pd., selaku Penasehat Akademik Universitas Kristen Artha Wacana Kupang.
6. Segenap Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Artha Wacana Kupang, yang telah membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan, bimbingan, serta motivasi selama masa perkuliahan.

7. Keluarga terkasih, almarhum Bapak Ardianus Batuk, almarhum Opa Anderias Batuk, Oma Kornalia Foeh, Mama Firi Afriana Langga, almarhum Opa Salmun Langga, almalhum Oma Amalia Tomasui, kakak-kakak tersayang Heni Karolina Batuk, Octovianus Batuk, Aldi Batuk, serta adik tersayang Miller Batuk dan segenap anggota keluarga yang selalu senantiasa mendoakan, membimbing, dan memberikan dukungan yang tidak ternilai kepada peneliti selama proses perkuliahan sampai proses penyusunan skripsi ini.
8. Kepada RK family, saudara Servasius Puri Boli, Yanuarius Ronaldino Casano, Galang Fanggidae Bati, Jamenson Taneo, Lores Nifu Eki yang selalu mendukung, memberikan semangat dan kebersamaan selama proses perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini.
9. Kepada bapak kepala sekolah, guru PJOK dan siswa SD Inpres Oesapa Kecil 1 yang telah memberikan izin penelitian dan membantu peneliti dalam pengambilan data.

Kupang, 30 Juli 2026
Peneliti,

Irfan Batuk
NIM. 22320035

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	ix
MOTTO	xi
PERSEMBAHAN	xiii
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
BIODATA PENULIS	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Pengembangan.....	4
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	4
G. Pentingnya Pengembangan	5
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	7
I. Definisi Operasional Konsep	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Hakikat Pendidikan Jasmani.....	10
B. Hakikat Pengembangan	13
C. Model Permainan Telapak Kaki	13
D. Media Pembelajaran	18
E. Motorik Kasar	20
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Model Pengembangan	23
B. Prosedur Pengembangan.....	26
C. Hasil Uji Coba Produk.....	28
D. Desain Uji Coba.....	29
E. Subjek Uji Coba.....	30

F. Jenis Data	30
G. Instrumen Pengumpulan data	31
H. Teknik Analisis Data	32
I. Revisi Produk	33
J. Kajian Produk Yang Telah Direvisi	34
K. Draf Kasar	35
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	40
A. Hasil Data Uji Coba	40
B. Validasi Ahli	45
C. Penyajian dan Analisis Hasil Uji Coba Skala Kecil	48
D. Penyajian dan Analisis Hasil Uji Coba Skala Besar	53
BAB V PENUTUP	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	63

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Interpretasi Persentase Kelayakan.....	33
Tabel 2. Hasil Analisis Kebutuhan	42
Tabel 3. Data Hasil Tinjauan Ahli Materi	46
Tabel 4. Analisis Data Hasil Tinjauan Ahli Materi	47
Tabel 5. Data Hasil Tinjauan Ahli Media	47
Tabel 6. Analisis Data Hasil Tinjauan Ahli Media	48
Tabel 7. Daftar Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	50
Tabel 8. Angket Responden Siswa Kelompok Kecil	51
Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Angket Responden Siswa Kelompok Kecil	52
Tabel 10. Analisis Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	52
Tabel 11. Daftar Siswa Uji Coba Kelompok Besar	54
Tabel 12. Angket Responden Siswa Kelompok Besar	55
Tabel 13. Rekapitulasi Hasil Angket Responden Siswa Kelompok Besar	56
Tabel 14. Analisis Hasil Uji Coba Kelompok Besar	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pelaksanaan Uji Coba Skala Kecil	50
Gambar 2. Pelaksanaan Uji Coba Skala Besar	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	64
Lampiran 2. Surat Selesai Penelitian	65
Lampiran 3. Lembar Angket Validasi Ahli Materi	66
Lampiran 4. Lembar Angket Validasi Ahli Media	67
Lampiran 5. Lembar Rekapitulasi Hasil Angket Responden Siswa Kelompok Kecil	68
Lampiran 6. Lembar Rekapitulasi Hasil Angket Responden Siswa Kelompok Besar	71
Lampiran 7. Lembar Observasi Pelaksanaan Model Permainan Telapak Kaki....	74
Lampiran 8. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	76

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TELAPAK KAKI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK KASAR SISWA SD INPRES OESAPA KECIL 1

Irfan Batuk¹, Dr. Robert Tetikay, S.Pd., M.Pd², David Loba, S.Pd., M.Pd³,
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan
Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Artha Wacana, Kupang, Indonesia
Email, irfanbatuk04@gmail.com

Latar belakang : Kemampuan motorik kasar merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan fisik anak sekolah dasar yang perlu dikembangkan melalui proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Namun, pembelajaran PJOK di SD Inpres Oesapa Kecil 1 masih didominasi oleh metode demonstrasi dengan keterbatasan media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, salah satunya melalui model permainan telapak kaki.

Tujuan penelitian : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model permainan telapak kaki sebagai media pembelajaran yang layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa SD Inpres Oesapa Kecil 1.

Metode penelitian : Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan mengacu pada model pengembangan Borg dan Gall yang telah disederhanakan. Tahapan penelitian meliputi analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk awal, validasi ahli, revisi produk, uji coba kelompok kecil, revisi produk, uji coba kelompok besar, dan penyempurnaan produk akhir. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, dan angket respon siswa. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan teknik persentase untuk menentukan tingkat kelayakan produk.

Hasil dan pembahasan : Hasil penelitian menunjukkan bahwa model permainan telapak kaki memperoleh nilai kelayakan sebesar **89,33%** dari ahli materi dengan kategori **Sangat Layak**, **92%** dari ahli media dengan kategori **Sangat Layak**, **90%** pada uji coba kelompok kecil dengan kategori **Sangat Layak**, dan **93,06%** pada uji coba kelompok besar dengan kategori **Sangat Layak**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model permainan telapak kaki memenuhi aspek isi, desain, keamanan, kemudahan penggunaan, serta mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, menyenangkan, dan mendukung pengembangan kemampuan motorik kasar siswa sekolah dasar.

Simpulan : Model permainan telapak kaki yang dikembangkan dinyatakan **sangat layak** digunakan sebagai media pembelajaran PJOK di SD Inpres Oesapa Kecil 1. Produk ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan aktivitas belajar sekaligus membantu mengembangkan kemampuan motorik kasar siswa sekolah dasar.

Kata kunci : *Pengembangan, permainan telapak kaki, media pembelajaran, motorik kasar, sekolah dasar.*

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF A FOOTPRINT GAME MODEL AS A LEARNING MEDIUM TO IMPROVE THE GROSS MOTOR SKILLS OF STUDENTS AT SD INPRES OESAPA KECIL 1

Irfan Batuk¹, Dr. Robert Tetikay, S.Pd., M.Pd², David Loba, S.Pd., M.Pd³,
Department of Physical Education, Health and Recreation, Faculty of Teacher
Training and Education, Artha Wacana Christian University, Kupang, Indonesia
Email, irfanbatuk04@gmail.com

Background : Gross motor skills are an essential aspect of elementary school children's physical development and need to be improved through the learning process of Physical Education, Sports, and Health (PJOK). However, the learning process at SD Inpres Oesapa Kecil 1 still relies on conventional teaching methods with limited use of attractive learning media, resulting in low student participation and motivation during learning activities. Therefore, an innovative and engaging learning medium that suits the characteristics of elementary school students is needed, one of which is a footprint game model.

Objective : This study aimed to develop a footprint game model as a learning medium that is feasible for improving the gross motor skills of students at SD Inpres Oesapa Kecil 1.

Research Method: This study employed the *Research and Development (R&D)* method based on the Borg and Gall development model, which was adapted to the needs of the research. The development stages included needs analysis, planning, preliminary product development, expert validation, product revision, small-group trials, product revision, large-group trials, and final product refinement. Data were collected through material expert validation questionnaires, media expert validation questionnaires, and student response questionnaires. The data were analyzed descriptively using percentage analysis to determine the feasibility level of the developed product.

Results and Discussion: The findings showed that the developed footprint game model obtained a feasibility score of **89.33%** from the material expert, categorized as **Highly Feasible**, and **92%** from the media expert, also categorized as **Highly Feasible**. The small-group trial resulted in a feasibility score of **90%**, while the large-group trial achieved **93.06%**, both categorized as **Highly Feasible**. These results indicate that the footprint game model meets the criteria of content quality, design, safety, and ease of use. Furthermore, the model provides an active, enjoyable, and engaging learning experience that supports the development of elementary school students' gross motor skills.

Conclusion: The developed footprint game model is considered **highly feasible** to be used as a learning medium in Physical Education, Sports, and Health (PJOK) at SD Inpres Oesapa Kecil 1. The product can serve as an innovative learning medium to enhance student learning activities while improving the gross motor skills of elementary school students.

Keywords: *development, footprint game, learning media, gross motor skills, elementary school.*

BIODATA PENULIS



A. Identitas

1. Nama : Irfan Batuk
2. Tempat/ Tanggal Lahir : Oelunggu, 04 Januari 2002
3. Alamat : Jl. Sumatiro, RT. 004/RW. 002, Kelurahan Oesapa Barat, Kecamatan Kelapa Lima
4. Nomor *Handpone* : 081239648078
5. Alamat Email : irfanbatuk04@gmail.com
6. Nama Ayah : Ardianus Batuk
7. Nama Ibu : Firi Afriana Langga

B. Riwayat Pendidikan

1. SD Inpres Oehenak (2009-2015)
2. SMP Negeri 1 Lobalain (2016-2018)
3. SMA Negeri 1 Lobalain (2019-2021)