

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.*