

JSH : Journal of Sport and Health

Pengembangan LKPD Motorik Anak Berbasis Permainan Tradisional Untuk Kelas 2 Sekolah Dasar

Catur Prasetyo Irdiyanuar¹, Yudha Febrianta²

^{1,2} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia

Email: ¹caturprasetyoirdiyanuar125@gmail.com, ²yudhafebrianta@ump.ac.id

ARTICLE INFO

Sejarah artikel:

Diterima: 2-10-2025

Direvisi: 31-11-2025

Diterima: 1-12-2025

Kata kunci: Motorik anak,
Permainan tradisional,
sekolah dasar

Keyword: Children's motor skills, traditional games, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) motorik anak berbasis permainan tradisional dengan menggunakan model pengembangan ADDIE pada 34 siswa kelas II SD Negeri 2 Bojanegara. Instrument penelitian ini meliputi uji validitas oleh ahli, angket respon guru dan siswa, serta angket pretest dan postets. Analisis data menggunakan rata-rata dan uji efektivitas menggunakan uji statistik *Wilcoxon sign rank* dan *paired sample t test* pada tiga permainan tradisional yaitu engklek, gopak sodor, dan balap karung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD motorik anak berbasis permainan tradisional valid dengan rata-rata skor validitas ahli sebesar 76%. Respon guru dan siswa sangat positif dengan rata-rata skor penilaian masing-masing 96% dan 87%. Uji efektivitas pada tiga permainan tradisional tersebut menunjukkan peningkatan kemampuan motorik kasar siswa yang signifikan secara statistik ($\text{sig. } 0.00 < 0.05$). LKPD ini terbukti efektif dan relevan sebagai media pembelajaran inovatif yang menyenangkan dan mendukung pelestarian budaya lokal di lingkungan sekolah dasar. Implikasi dari penelitian ini adalah penggunaan LKPD berbasis permainan tradisional dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang holistik dan mendukung perkembangan motorik anak usia dini di Indonesia.

ABSTRACT

This study aims to develop traditional game-based Children's Motor Activity Sheets (CMAS) using the ADDIE development model for 34 second grade students of SD Negeri 2 Bojanegara. This research instrument includes a validity test by experts, teacher and student response questionnaires, as well as pretest and postets questionnaires. Data analysis used averages and effectiveness tests using the Wilcoxon sign rank statistical test and paired sample t test on three traditional games, namely cranklek, gopak sodor, and sack racing. The results showed that the traditional game-based children's motor LKPD was valid with an average expert validity score of 76%. Teacher and student

responses were very positive with an average assessment score of 96% and 87% respectively. The effectiveness test on the three traditional games showed a statistically significant increase in students' gross motor skills (sig. 0.00 <0.05). This LKPD is proven to be effective and relevant as an innovative learning media that is fun and supports the preservation of local culture in the elementary school environment. The implication of this research is that the use of traditional game-based LKPD can be an alternative learning media that is holistic and supports early childhood motor development in Indonesia.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan mekanisme sosial dalam mewariskan nilai, norma, dan kemajuan yang telah dicapai masyarakat terdahulu melalui kiat menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk membentuk insan yang seutuhnya (UU Sisdiknas, 2020). Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam mengembangkan individu dan kemanusian secara menyeluruh dan mengembangkan pribadi sebagai individu dan sebagai anggota masyarakat (Puspita, et al., 2021). ketika terjadi proses seseorang mengembangkan kompetensi, motorik, sikap, dan pola perilaku dalam menghadapi pengaruh lingkungan dari pilihan dan kontrol, terutama dari sekolah. Setiap individu berkembang sesuai usia dan fase perkembangan yang dilewatinya (Khaulani et al., 2020)

Jenjang sekolah dasar merupakan fase yang penting untuk mengembangkan kemampuan motorik, sikap, dan perilaku seseorang. Pada jenjang sekolah dasar perkembangan anak merupakan suatu hal yang penting. Hal ini karena perkembangan anak usia sekolah dasar mempengaruhi berbagai aspek kehidupan mereka, termasuk aspek fisik, kognitif, sosial, dan emosional (Zakiyah, S., dkk, 2024). Anak usia dasar merupakan individu yang selalu aktif melakukan kegiatan terhadap alam sekitar maupun terhadap diri sendiri. Anak usia dasar tidak hanya selalu ingin tahu tentang sesuatu, akan tetapi mereka selalu ingin mencoba dan mengalaminya sendiri (Fikriyah, S. N., 2021).

Kemampuan motorik dan kemampuan sosial emosional anak merupakan dua aspek yang penting bagi perkembangan anak di sekolah dasar (Sudaryanti, S, dkk, 2024). Kemampuan motorik dapat mempengaruhi berbagai hal dalam perkembangan individu. Keterlambatan perkembangan motorik pada anak akan berdampak pada sulitnya mengeksplorasi lingkungan, malas menulis dan kurangnya minat dan kreativitas belajar (Hurlock, 2011). Dampak jangka Panjang yang dapat terjadi pada keterlambatan perkembangan motorik adalah tidak dapat berpartisipasi dalam pertandingan olahraga di sekolah hingga dewasa (Santrock, 2011). Hal ini

menunjukkan bahwa perkembangan motorik anak diusia sekolah dasar adalah hal sangat penting yang perlu diperhatikan dalam perkembangan anak.

Salah satu pembelajaran di sekolah dasar yang dapat mengembangkan kemampuan motorik siswa adalah pembelajaran PJOK. Pada jenjang sekolah dasar pembelajaran PJOK menekankan pada pertumbuhan fisik, perkembangan mental, keterampilan motorik, serta pembiasaan pola hidup sehat untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan siswa (Muhamad & Raushanikri, Z., 2022: 3). Pada pembelajaran di sekolah dasar tujuan mata Pelajaran PJOK adalah mengembangkan pola gerak dasar dan keterampilan gerak (motorik) serta mengembangkan Pril Pelajar Pancasila melalui aktivitas jasmani (Sari, Y. Y., Ulfani, D. P., & Ramos, M., 2024).

Pembelajaran motorik di sekolah dasar tidak lepas dari seorang guru PJOK. Guru PJOK sebagai pembelajar dan pendidik harus menunjukkan kompetensi yang meyakinkan dalam segi pengetahuan, keterampilan, penguasaan kurikulum, materi pelajaran, metode, pendekatan, strategi (Kanca, I. N., 2018). Sejalan dengan Pratiwi, E., & Asri, N., (2020: 13) bahwa salah satu keterampilan yang harus dimiliki seorang guru dalam mengajar adalah kemampuannya untuk mengajar secara bervariasi untuk menggalih minat dan kemampuan siswanya.

Realitas yang ada pembelajaran motorik di sekolah dasar masih kurang inovatif. Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 1 Bojanegara ditemukan beberapa masalah yang dialami pada saat aktivitas pembelajaran motorik yaitu: (1) kurangnya sarana prasarana yang mendukung dan memadai dalam proses pembelajaran motorik dalam pendidikan jasmani; (2) kurangnya jumlah jam pelajaran pendidikan jasmani dalam memberikan materi pembelajaran motorik yang memerlukan waktu lama dalam proses belajarnya sehingga gerak siswa tidak maksimal

Berdasarkan observasi awal di SD Negeri 1 Bojanegara, ditemukan bahwa kemampuan motorik kasar peserta didik masih kurang baik dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil observasi peserta didik

No	Sekolah	Hasil	Kriteria
1	SD Negeri 2 Bojanegara	40%	Kurang baik

Berdasarkan tabel 1 di atas diketahui kemampuan motorik peserta didik kurang baik, dimana dari peserta didik kelas II di SD Negeri 2 Bojanegara memiliki kriteria kurang baik dalam psikomotorik kasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti ingin mengembangkan LKPD motorik anak berbasis permainan tradisional untuk mengatasi permasalahan yang ada pada pembelajaran PJOK terutama aktivitas gerak motorik siswa kelas II pada SD tersebut. Pemilihan menggunakan permainan tradisional dilakukan karena cara bermainnya mudah, alat yang digunakan sederhana dan menanamkan nilai budaya dalam setiap permainan serta dalam penelitian ini peneliti mengembangkan LKPD berbasis permainan tradisional untuk kelas II SD dengan mengutamakan pada segi tampilan untuk menarik minat peserta didik serta Langkah permainan yang di modifikasi agar mudah dilakukan siswa. Setelah implementasi diharapkan nantinya akan lebih banyak permainan yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran PJOK.

Penelitian terdahulu tentang pengembangan model pembelajaran pjok menggunakan permainan tradisional pernah di teliti oleh Aguss, R. M. (2020) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes dapat meningkatkan aspek psikomotor, kognitif dan afektif. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayatullah, M. R., & Hasbi, H. (2021) dengan hasil menunjukkan pembelajaran motorik dengan modifikasi permainan tradisional untuk anak sekolah dasar kelas bawah di respon positif dan efektif. Penelitian yang dilakukan oleh Maryati, L., Kristiyandaru, A., & Arief, N. A. (2023) yang menunjukkan terdapat pengaruh baik dan signifikan permainan tradisional bentengan dan loncat tali terhadap motorik kasar peserta didik di SD. Berdasarkan segala uraian di atas peneliti akan mengembangkan model pembelajaran motorik kasar siswa dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Anak Berbasis Permainan Tradisional Untuk Kelas 2 Sekolah Dasar”

Metode

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model penelitian dan pengembangan (R&D). Salah satu jenis model R&D yaitu model ADDIE. Menurut Benny, A, P.(2016) bahwa model ADDIE merupakan suatu model pengembangan yang memiliki lima tahap yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi) yang pertama kali dikembangkan oleh Dick dan Carry pada tahun 1996. Peneliti memilih model penelitian dan pengembangan ADDIE ini karena cukup efektif dan efisien. Hal tersebut dapat diamati dari langkah-langkah atau prosedur pengembangan ADDIE yang mudah diaplikasikan. Penelitian ini dilaksanakan pada ssiwa kelas II SD Negeri 02 Bojanegara dengan jumlah 34 peserta didik. SD Negeri 02 Bojanegara beralamat di Desa Bojanegara, Kecamatan Padamara, Kabupaten Purbalingga

Instrument pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan menggunakan angket instrument *Pretest* dan *posttest* serta dokumentasi, angket pada penelitian ini digunakan untuk mendapatkan nilai validitas ahli, respon peserta didik dan respon guru terhadap penggunaan LKPD motorik anak berbasis permainan tradisional. Angket *pretest* dan *Posttest* digunakan untuk mengukur peningkatan dan efektifitas perkembangan motorik peserta didik.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan metode perhitungan rata-rata validasi ahli yang diperoleh, yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli bahasa. Analisis data kemudian dilakukan dengan menghitung rata-rata angket respon guru dan respon peserta didik. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan uji homogenitas kemudian uji efektifitas menggunakan uji *Wilcoxon Signed Ranks* dan *paired sample t test* dengan bantuan SPSS 25

Hasil Dan Pembahasan

Hasil

Penelitian dilakukan menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan metode ADDIE dalam mengembangkan LKPD motorik anak berbasis permainan tradisional di SD Negeri 2 Bojanegara. Hasil pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan dijelaskan sebagai berikut:

1. Analize

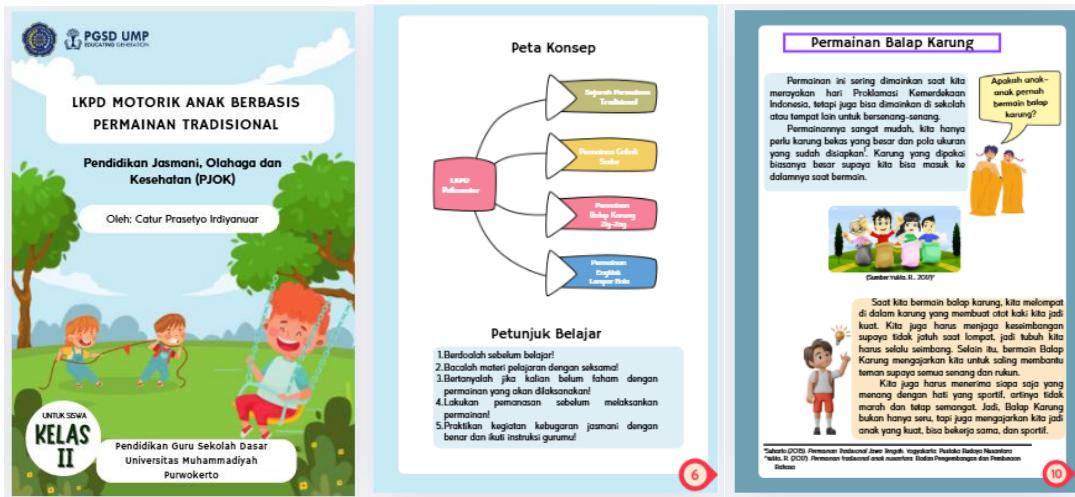
Tahap awal dari pengembangan pada penelitian ini adalah tahap analisis. Analisis yang pertama adalah masalah yang diperoleh berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di SD Negeri 2 Bojanegara. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa peserta didik kelas II di SD Negeri 2 Bojanegara memiliki kriteria kurang baik dalam psikomotorik kasar. Langkah selanjutnya adalah analisis kebutuhan, berdasarkan LKPD pembelajaran yang akan dibuat, dilakukan analisis untuk pengumpulan informasi melalui wawancara guru PJOK di SD Negeri 02 Bojanegara. Hasil wawancara menunjukkan sekolah memerlukan adanya LKPD pembelajaran yang dapat meningkatkan gerak motorik siswa.

Tahap analisis yang ketiga adalah analisis kurikulum, dalam menganalisis kurikulum, dilakukan wawancara dengan guru kelas. Kurikulum yang sekarang digunakan adalah Kurikulum Merdeka, materi yang akan digunakan adalah mata pelajaran PJOK Kelas 2. Berdasarkan tahap analisis yang telah dilaksanakan peneliti mengembangkan LKPD motorik anak berbasis permainan tradisional untuk mengatasi permasalahan yang ada pada pembelajaran PJOK terutama aktivitas gerak motorik siswa kelas II pada SD tersebut. Pemilihan

menggunakan permainan tradisional dilakukan karena cara bermainnya mudah, alat yang digunakan sederhana dan menanamkan nilai budaya dalam setiap permainan.

2. Design

Pembuatan LKPD motorik anak dilakukan dengan membuat desain awal menggunakan aplikasi Canva. Tampilan dari design yang dibuat dapat dilihat melalui gambar di bawah ini:



Gambar 1 tampilan LKPD motorik anak berbasis permainan tradisional

Desain LKPD motoik anak yang di buat memiliki struktur yang terdiri dari *Cover*, Kata pengantar, Petunjuk penggunaan, Capaian pembelajaran, Tujuan pembelajaran, Peta konsep, Uraian materi, Daftar pustaka dan Profil pengembang. Isi dari LKPD motoik anak berbasis permainan tradisional disesuaikan dengan perkembangan usia siswa kelas II sekolah dasar dengan tambahan tampilan gambar animasi, kemudian isi baccan di dalam LKPD diambil dari berbagai sumber seperti buku dan jurnal yang relevan.

3. Development

Desain yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli guna mengetahui tingkat kevalidan media sebelum di implementasikan pada siswa. Hasil Uji validitas yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut:

Tabel 2. rata-rata uji validitas ahli LKPD motorik anak berbasis permainan tradisional

Validasi ahli	Presntase nilai
Ahli Bahasa	56%
Ahli materi	86%
Ahli media	86%
Total	228%
Rata-rata	76%
Kategori	Valid

Berdasarkan hasil perolehan table validasi ahli LKPD motorick anak berbasis permainan tradisional di atas, hasil perolehan rata-rata uji validitas ahli adalah 76% dengan kategori valid. Hasil ini menunjukan bahwa LKPD sudah Valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

4. **Implementation**

Pelaksanaan penelitian dilakukan di Kelas II SD Negeri 2 Bojangera dengan jumlah 34 siswa. Pengembangan produk LKPD motorik anak berbasis permainan tradisional mendapatkan respon yang baik dari guru maupun siswa kelas II SD Negeri 2 Bojanegara. Hasil perolehan respon siswa dang utu disajikan melalui table di bawah ini:

Tabel 3. Perolehan skor respon peserta didik terhadap implemnetasi LKPD

responden	Nilai yang diperoleh	Total jika nilai sempurna	Rata-rata	presentase
34 Siswa kelas II SD Negeri 2 Bojanegara	177	204	0,87	87% (Sangat Baik)

Berdasarkan table di atas dikeatahu dari 34 Siswa kelas II SD Negeri 2 Bojanegara yang mengisi angket respon terhadap pengembang LKPD motoric anak berbasis permainan tradisional mendapatkan nilai sebesar 177 dengan rata-rata 0,87 dan presentase 87% dengan kategori sangat baik. Perolehan respon guru dapat dilihat melalui table di bawah ini:

Tabel 4. Perolehan skor respon guru terhadap implementasi LKPD

Responden	Nilaia yang diperoleh	Total jika nilai sempurna	Rata-rata	presentase
Guru kelas II SD Negeri 2 Bojanegara	53	55	0,963	96% (Sangat Baik)

Berdasarkan table 4 di atas diketahu bahwa perolehan respon Guru kelas II SD Negeri 2 Bojanegara terhadap pengembangan LKPD motorik anak berbasis permainan tradisional yaitu mendapat nilai sebesar 53 dengan rata-rata 0,963 dan mendapat presentase sebesar 96% dengan kategori sangat baik.

5. **Evaluation**

Tahap akhir dari proses pengembangan produk menggunakan prosedur ADDIE adalah evaluation. Pada tahap ini produk LKPD anak berbasis permainan tradisional di evaluasi dari segi efktifitas hasil yang diperoleh dari 3 kegiatan permainan yang telah dilaksankan apakah efektif digunakan dan dapat meningkatkan motorik kasar siswa. Hasil perhitungan yang diperoleh melalui hasil perolehan *Pretest* dan *posttest* adalah sebagai berikut:

a. Permainan engklek

Hasil perolehan *Pretest* dan *posttest* yang telah dianalisis melalui perhitungan uji prasyarat analisis dan uji efektifitas disajikan sebagai berikut:

- 1) Uji prasyarat analisis

Tabel 5. Tes normalitas *Pretest* dan *posttest* pada permainan engklek

<i>Tests of Normality</i>			
<i>Shapiro-Wilk</i>			
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i> engklek	0.967	34	0.387
<i>Posttest</i> engklek	0.925	34	0.022

Menunjukkan nilai sig. lebih dari 0,05 sehingga data tidak berdistribusi normal sehingga uji akan dilakukan menggunakan uji non parametrik yaitu uji *wixolcon sign rank*.

- 2) Uji efektifitas

Table 6. Uji Wilcoxon signed rank hasil perolehan *Pretest* dan *posttest* permainan engklek

<i>Wilcoxon Signed Ranks Test</i>			
<i>Posttest</i> engklek - <i>Pretest</i> engklek			
<i>Z</i>			
		-4.918 ^b	0.000
Asymp.	<i>Sig.</i>	(2-tailed)	

Data menunjukkan nilai sig. 0.00 lebih kecil dari sig.0,05 maka terdapat pengingkatan motorik anak setalah dilakukan perlakuan dengan memberikan lkpd motrik anak berbasis permainan tradisional melalui permainan engklek.

b. P Table ermainan gopak sodor

Hasil analisis dan perhitungan perolehan *Pretest* dan *posttest* pada kegiatan permainan gopak sodor adalah sebagai berikut:

- 1) Uji prasyarat analisis
- a) Uji normalitas

Tabel 7. Tes normalitas *Pretest* dan *posttest* pada permainan gopak sodor

<i>Tests of Normality</i>			
<i>Shapiro-Wilk</i>			
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i> gopak sodor	0.919	34	0.015
<i>Posttest</i> gopak sodor	0.897	34	0.004

Data menunjukkan adanya hasil signifikansi pretets gopak sodor sebesar 0,015 dan posttest gopak sodor sebesar 0,004. Hasil tersebut menunjukan data berdistribusi normal karena nilai sig. < 0,05.

b) Uji homogenitas

Table 8 Hasil uji homogenitas Pretest dan posttest permainan gopak sodor
Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
permainan gopak sodor	<i>Based on Mean</i>	0.243	1	66	0.623
	<i>Based on Median</i>	0.170	1	66	0.681
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	0.170	1	63.711	0.681
	<i>Based on trimmed mean</i>	0.268	1	66	0.607

Data pada table 8 di atas menunjukkan nilai sig *based on mean* adalah 0,623 sehingga data homogen karena nilai sig. > 0,05

2) Uji efektifitas

Table 9. Hasil uji paired sample t test Pretest dan posttest permainan gopak sodor

Pretest gopak sodor-	Mean	Std. deviation	Sig. (2.Tailed)
Posttest gopak sodor	-2.235	1,281	0,000

Data pada table 9 di atas menunjukkan nilai sig. 2 tailed 0.000 < 0,005 maka LKPD motorik anak pada permainan gopak sodor efektif meningkatkan motorik kasar anak.

c. Permainan balap karung

Hasil analisis dan perhitungan perolehan *Pretest* dan *posttest* pada kegiatan permainan balap karung adalah sebagai berikut:

1) Uji Prasyarat analisis

Tabel 10. Tes normalitas Pretest dan posttest pada permainan balap karung
Tests of Normality

Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.
Pretest balap karung	0.934	34	0.041
Posttest balap karung	0.958	34	0.207

Data pada table 10 di atas menunjukkan nilai sig. posttest < 0,05 sehingga data tidak berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji non parametric yaitu uji *wilcoxon sign rank* untuk mengetahui efektifitas permainan balap karung dalam meningkatkan motorik siswa.

2) Uji efektifitas

Table 11. Uji Wilcoxon signed rank hasil perolehan Pretest dan posttest permainan balap karung

<i>Wilcoxon Signed Ranks Test</i>		
<i>Posttest balap karung - Pretest balap karung</i>		
Z	-5.104 ^b	
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.000	

Berdasarkan table 11 diatas diketahui nilai sig adalah 0,000 nilai ini lebih kecil dari sig. 0,05 sehingga menunjukan bahwa permianan balap karung yang diimplementasikan efektif dalam meningkatkan motoric kasar anak kelas II di SD Negeri 2 Bojanegara.

Pembahasan

Pembelajaran PJOK di kelas rendah sekolah dasar dihadapkan pada berbagai tantangan yang dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan. Salah satu tantangan yang signifikan adalah keterbatasan fasilitas, baik itu lapangan olahraga yang tidak memadai maupun peralatan yang kurang memadai untuk mendukung aktivitas pembelajaran (Widiyatmoko & Hudah, 2017). Perkembangan motorik anak merupakan hal yang sangat penting dalam tumbuh kembang seorang anak Motorik anak adalah kemampuan fisik yang melibatkan koordinasi antara otot, tulang, dan sistem saraf dalam melaksanakan aktivitas tertentu (Febrianta, Y., 2017). Pembelajaran motorik diskolah dasar berperan penting dalam mengembangkan kemampuan dasar motorik anak. Di SD Negeri 2 Bojanegara motorik siswa kelas II dinilai masih kurang baik berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan. Kemampuan motorik siswa tersebut perlu ditingkatkan agar perkembangan fisik para siswa tidak terganggu dan dapat tumbuh dengan sewajarnya. Berdarkan hal tersebut pengemangan LKPD motorik anak berbasis permainan tradisional dipilih untuk dapat meningkatkan gerak motorik siswa. Kemampuan motorik memiliki peranan penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan dalam usia dini (Ririn, 2020). Melakukan aktivitas gerak yang terlatih akan menambah kematangan dalam aktivitas gerak terutama kemampuan motorik. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan desain pembelajaran dalam kemampuan motorik siswa fase A Kelas II Sekolah Dasar.

Karakteristik siswa kelas rendah, khususnya pada siswa fase A (kelas 1 dan 2) tingkat sekolah dasar yang masih senang bermain membutuhkan perhatian yang lebih dari guru PJOK. Dalam setiap proses pembelajaran yang dilakukan, guru PJOK harus benar-benar dapat mengemas pembelajaran menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi siswa (Suherman, 2018). Pendekatan permainan merupakan langkah yang paling tepat dengan memperhatikan kondisi tersebut. Terlebih dengan keterbatasan yang dimiliki hampir sebagian besar sekolah, guru PJOK harus kreatif dan inovatif dalam menerapkan pendekatan permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa serta metode pembelajaran yang monoton atau kurang interaktif dapat menurunkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran PJOK (Triyanti, 2021). Dalam konteks ini, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang

mempengaruhi pembelajaran PJOK di kelas rendah serta mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan efektivitasnya.

Pelaksanaan penelitian pengembangan LKPD motorik anak berbasis permainan tradisional pada siswa kelas II di SD Negeri 2 Bojanegara telah melalui proses validasi ahli yang melibatkan tiga aspek utama, yaitu ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi dengan rata-rata 76%. Hal ini menandakan bahwa secara keseluruhan, LKPD ini memenuhi standar kualitas isi dan format bahasa yang dapat diterima, meskipun perlu perhatian lebih pada aspek kebahasaan agar lebih mudah dipahami dan sesuai dengan kaidah bahasa baku. Validitas ahli yang kuat ini memberikan landasan yang kokoh bagi penggunaan media sebagai sarana pembelajaran yang efektif dalam konteks pengembangan motorik anak. Studi oleh Maryati et al. (2022) juga menegaskan pentingnya validitas media pembelajaran sebagai faktor penentu keberhasilan implementasi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang terdahulu peneliti membuat LKPD motorik anak melalui pembaharuan berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan dasar motorik siswa. Penelitian ini merupakan Penelitian eksperimen dilaksanakan dengan cara mengambil data awal (pretest) kemudian melakukan perlakuan (treatment) dan setelah itu melakukan tes akhir (posttest). Sumber data dalam penelitian ini adalah hasil tes siswa yang berbentuk unjuk kerja (psikomotor). Untuk menganalisis data dalam penelitian ini dan untuk mengetahui hasil penelitian dilihat hasil post test.

Respons dari guru dan peserta didik terhadap LKPD ini juga menunjukkan hasil yang sangat positif. Responden guru memberikan pengakuan atas kemudahan penggunaan LKPD serta relevansi materi yang disajikan dalam mendukung pembelajaran motorik anak. Sementara itu, dari 34 siswa kelas II SD yang menjadi sampel penelitian, diperoleh rata-rata nilai respons sebesar 87%, menandakan bahwa media ini tidak hanya diminati tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar anak secara signifikan. Penerimaan yang tinggi ini sejalan dengan prinsip pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik melalui aktivitas bermain yang menyenangkan (Sutapa, P., 2022).

Aspek desain dan tampilan LKPD juga mendapat perhatian khusus, dimana desain visual yang menarik dan tata letak yang sederhana namun informatif mendukung kemudahan membaca dan pemahaman materi bagi siswa kelas II SD Negeri 2 Bojanegara. Penggunaan gambar ilustratif permainan tradisional, warna-warna cerah yang sesuai dengan psikologi usia anak, serta instruksi yang jelas sangat membantu dalam meningkatkan keterlibatan peserta

didik . Hal ini penting mengingat desain media pembelajaran memegang peran penting dalam efektivitas penyampaian materi (Wulandari, A., dkk., 2025). Penekanan pada aspek kearifan lokal melalui permainan tradisional juga menambah nilai budaya sekaligus mendukung karakter pembelajaran berbasis konteks lokal, yang penting untuk pendidikan anak di Indonesia

Hasil uji statistik 2 kegiatan permainan menggunakan *Wilcoxon Signed Ranks Test* yaitu permainan engklek lempar bola dan permainan balap karung serta uji *paired sample t test* pada peramianan gopak sodor memperlihatkan peningkatan signifikan pada keterampilan motorik kasar anak, khususnya pada aspek keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan setelah penggunaan LKPD. Temuan ini konsisten dengan penelitian Humairah & Sitorus (2023) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional merupakan media efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Dengan demikian, pengembangan LKPD berbasis permainan tradisional bukan hanya memenuhi aspek validitas dan diterima oleh pengguna, tetapi juga terbukti secara empiris mampu meningkatkan hasil belajar motorik anak. Sejalan dengan Dewi, R., & Verawati, I. (2022) bahwa permainan dan kegiatan yang menyenangkan bagi sisw mampu merangsang siswa untuk aktif dalam melakukan keterampilan motorik kasar

Secara keseluruhan, Kerangka pengembangan menggunakan model ADDIE terbukti memfasilitasi perancangan media yang sistematis serta responsif terhadap kebutuhan pembelajaran. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap praktik pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran motorik yang inovatif dan berbasis kearifan lokal. LKPD berbasis permainan tradisional yang dikembangkan selain meningkatkan keterampilan motorik anak juga memperkuat nilai budaya melalui pengenalan permainan tradisional yang relevan. Implementasi produk ini dapat menjadi solusi praktis dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan efektif di sekolah dasar, serta berpotensi diadopsi secara luas dalam konteks pendidikan anak usia dini di Indonesia. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan LKPD dengan variasi permainan tradisional yang lebih beragam agar pembelajaran motorik menjadi lebih komprehensif dan menarik bagi anak.

Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan LKPD motorik anak berbasis permainan tradisional yang valid dan efektif untuk siswa kelas II SD Negeri 2 Bojanegara. Rata-rata skor uji validitas ahli terhadap LKPD menunjukkan nilai 76%, yang termasuk kategori valid, mencakup aspek bahasa, materi, dan media pembelajaran. Hal ini menandakan bahwa LKPD memenuhi standar

kualitas yang diperlukan untuk digunakan dalam pembelajaran. Respon dari guru dan siswa terhadap penggunaan LKPD sangat positif dengan rata-rata skor penilaian masing-masing sebesar 96% dari guru dan 87% dari peserta didik, yang mengindikasikan tingkat penerimaan dan kepuasan yang tinggi terhadap media pembelajaran ini. Uji efektivitas dilakukan pada tiga permainan tradisional yang menjadi konten utama LKPD, yaitu engklek, gopak sodor, dan balap karung. Permainan engklek dan balap karung yang dianalisis dengan uji *Wilcoxon sign rank* menunjukkan nilai sig. $0,000 < \text{sig. } 0,05$ sedangkan permainan gopak sodor yang diuji dengan *paired sample t test* juga menunjukkan peningkatan sig. $0,000 < \text{sig. } 0,05$. Secara keseluruhan, ketiga permainan ini efektif meningkatkan keterampilan motorik kasar anak.

Daftar Pustaka

- Aguss, R. M. (2020). Pengembangan Model Permainan Sepatu Batok untuk Pembelajaran Sepak Bola Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 43-53.
- Benny, A. P. (2016) *Design Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Dewi, R., & Verawati, I. (2022). The effect of manipulative games to improve fundamental motor skills in elementary school students. *International Journal of Education in Mathematics, Science, and Technology (IJEMST)*, 10(01), 24-37.
- Elizabeth, H. B. (2011). Perkembangan anak. *Jakarta: Erlangga*
- Febrianta, Y. (2017). Model Pembelajaran Motorik Yang Menyenangkan Di Pendidikan Anak Usia Dini. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(3).
- Fikriyah, S. N. (2021). Analisis Perkembangan Fisik-Motorik Siswa Kelas 3 di Sekolah Dasar Negeri Tajem. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 200-207
- Hidayatullah, M. R., & Hasbi, H. (2021). Pengembangan model pembelajaran motorik dengan modifikasi permainan tradisional untuk meningkatkan motorik kasar anak sekolah dasar kelas bawah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(4).
- Ismoko, A. P. (2019). Pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan motorik anak. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 2(1), 146-154.
- Kanca, I. N. (2018, November). Menjadi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG)* (Vol. 1, No. 1, pp. 21-27).

- Lilik Maryati, dkk. (2022). Pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan motorik kasar pada peserta didik SD kelas 1. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 7(1), 137-145
- Maryati, L., Kristiyandaru, A., & Arief, N. A. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Motorik Kasar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Bravo's: Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, 11(1), 76-86
- Muhajir & Zelda, R . (2022) *Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk SD/MI Kelas II*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- Pratiwi, E., Barikah, A., Kasanrawali, A., Anggara, N., & Asri, N. (2024). PENINGKATAN GERAK DASAR LOKOMOTOR PADA KEARIFAN LOKAL MELALUI “BERMAIN ENGKLEK” USIA 6-7 TAHUN. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 8(3), 1060-1069.
- Puspita, A. M. I., Saud, U. S., Damayanti, V. S., William, N., & Setiawan, A. (2021, November). The Implementation of Local Wisdom-Based Audio-Visual Media to Improve Cultural Literacy in Elementary Schools. In *1st International Conference Of Education, Social And Humanities (INCESH 2021)* (pp. 29-33). Atlantis Press.
- Santrock, J. W. (2011). *Educational psychology*. McGraw-Hill.
- Sari, Y. Y., Ulfani, D. P., & Ramos, M. (2024). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Terhadap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(2), 478-488.
- Sudaryanti, S., Prayitno, P., Arifiyanti, N., & Maharani, O. (2024). Pengembangan Kemampuan Motorik dan Sosial Emosional Anak Usia Dini Menggunakan Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Anak*, 13(1), 114-125
- Sutapa, P. (2022). *Pengembangan dan Pembelajaran Motorik Pada Usia Dini*. PT Kanisius.
- Wulandari, A., Indriani, P., & Wati, L. (2025). Optimalisasi Media Pembelajaran Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan dan bahasa*, 2(3), 139-151.
- Zakiyah, S., Hasibuan, N. H., Yasifa, A., Siregar, S. P., & Ningsih, O. W. (2024). Perkembangan Anak pada Masa Sekolah Dasar. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 71-79.
- Arindah Savitri, Murtadlo (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek untuk meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar dan Motorik Halus Untuk anak Autis. *Jurnal Pendidikan Khusus*. Volume 15 No.2.
- Suherman, A. (2018). Kurikulum Pembelajaran Penjas. UPI Sumedang Press.

- Triyanti, T. (2021). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Gerak Lokomotor Pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Negeri Sari Mulya Kecamatan Rimbo Ilir Kabupaten Tebo. *ALAYYA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 33–56.
- Ririn, R. (2020). Implementasi Kegiatan Bermain Outdoor dalam Mengembangkan Motorik Kasar di TK PKk Banjarjo Pudak Ponorogo. *IAIN Ponorogo*.
- Widiyatmoko, F. A., & Hudah, M. (2017). Evaluasi Implementasi Pendidikan Nilai dalam Pembelajaran Penjas. *Jurnal Ilmiah Penjas (Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(2).