

Model Pembelajaran Gerak Motorik Kasar Berbasis *Fun Game* Fase A Sekolah Dasar Negeri 76 Kota Bengkulu

Bogy Restu Ilahi^{1*}, Yarmani², Andika Prabowo³, Nesna Agustriana⁴, Bangkit Yudho Prabowo⁵, Andriawan⁶

Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu, Indonesia¹²³⁴

Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Universitas Jambi, Indonesia⁵

Pendidikan Jasmani, Universitas Bengkulu, Indonesia⁶

Correspondence author : bogyrestu@unib.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran gerak motorik kasar berbasis *fun game* pada Fase A di SD Negeri 76 Kota Bengkulu. Produk yang dihasilkan berupa video pembelajaran dan buku panduan yang dilengkapi dengan petunjuk pelaksanaan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, kuesioner, dan dokumentasi. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 96% dengan kategori sangat layak. Validasi ahli media memperoleh persentase 92% dan 96% dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba kelompok kecil yang melibatkan 10 peserta didik menunjukkan skor rata-rata sebesar 93 dengan kategori sangat layak, sedangkan uji coba kelompok besar yang melibatkan 30 peserta didik memperoleh skor rata-rata sebesar 93,6 dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran gerak motorik kasar berbasis *fun game* yang dikembangkan sangat layak dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran serta mampu mengatasi kejenuhan peserta didik Fase A di SD Negeri 76 Kota Bengkulu.

Kata Kunci: Pengembangan, Model Pembelajaran, *Fun Game*

Gross Motor Movement Learning Model Based on Fun Games Phase A of State Elementary School 76 Bengkulu City

ABSTRACT

This study aims to develop a gross motor movement learning model based on fun games for Phase A at SD Negeri 76 Kota Bengkulu. The resulting products include a learning video and a guidebook equipped with implementation instructions. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research instruments used include observation, interviews, questionnaires, and documentation. The sampling technique used is purposive sampling. The results of the material expert validation showed a feasibility percentage of 96% with a very feasible category. Media expert validation obtained percentages of 92% and 96%, also with a very feasible category. The small group trial involving 10 students showed an average score of 93 with a very feasible category, while the large group trial involving 30 students obtained an average score of 93.6 with

a very high category. Based on these results, it can be concluded that the gross motor skills learning model based on fun games that was developed is very feasible and effective to implement in learning and is capable of overcoming the boredom of Phase A students at SD Negeri 76 Kota Bengkulu.

Keywords: *Development, Gross Motor, Fun Game*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak fundamental setiap warga negara dan menjadi proses yang berlangsung sepanjang hayat sebagai sarana pengembangan potensi manusia secara utuh. Pendidikan tidak hanya dimaknai sebagai proses transfer pengetahuan, melainkan juga sebagai upaya sistematis untuk membentuk kepribadian, sikap, keterampilan, dan nilai-nilai kemanusiaan peserta didik. Secara konseptual, pendidikan berfungsi untuk memanusiakan manusia agar mampu memahami harkat dan martabat dirinya dalam kehidupan bermasyarakat. Hadijaya et al. (2025) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan perilaku individu atau kelompok melalui pembelajaran dan pelatihan menuju kedewasaan. Sejalan dengan itu, Junaedi (2019), menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak, serta keterampilan hidup. Dalam pendidikan dasar, pendidikan memiliki peran strategis sebagai fondasi awal pembentukan karakter dan kemampuan peserta didik. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan harus memperhatikan kebutuhan perkembangan anak secara menyeluruh, baik kognitif, afektif, maupun psikomotor. Pendidikan dasar yang tidak memperhatikan karakteristik perkembangan peserta didik berpotensi menimbulkan permasalahan pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar, kejenuhan, serta kurang optimalnya pencapaian kompetensi. Dengan demikian, diperlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Salah satu bidang pendidikan yang berperan penting dalam mendukung perkembangan peserta didik secara holistik adalah Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan yang bertujuan mengembangkan kebugaran jasmani, keterampilan gerak, kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, stabilitas emosional, serta pola hidup sehat melalui aktivitas fisik yang terencana. Arifin (2017) menyatakan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani menekankan pada aktivitas praktik yang memungkinkan peserta didik mengalami langsung proses pembelajaran melalui gerak. Sementara itu, Roehatul (2025) pendidikan jasmani memiliki kontribusi signifikan terhadap perkembangan sosial dan emosional peserta didik karena melibatkan interaksi, kerja sama, dan pengambilan keputusan dalam aktivitas fisik. Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan jasmani berperan sebagai media pengembangan dasar keterampilan gerak yang menjadi fondasi bagi aktivitas fisik di masa depan. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PJOK sering kali masih bersifat monoton dan kurang variatif, sehingga menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani membutuhkan inovasi model pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Pendidikan jasmani tidak hanya berorientasi pada peningkatan kemampuan fisik, tetapi juga berkontribusi dalam pembentukan kualitas sumber daya manusia secara

menyeluruh. Melalui aktivitas jasmani, peserta didik belajar mengenal kemampuan tubuhnya, mengembangkan kepercayaan diri, serta membangun sikap sportif dan tanggung jawab. Yulianto et al. (2025) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani berperan dalam meningkatkan harga diri dan kepercayaan diri peserta didik melalui pengalaman keberhasilan dalam aktivitas fisik. Pendidikan jasmani yang berkualitas mampu mendukung prestasi akademik peserta didik dengan meningkatkan konsentrasi, disiplin, dan motivasi belajar (Pasaribu et al., 2024; Putranto & Efendi, 2024). Meskipun demikian, peran strategis pendidikan jasmani sering kali belum dioptimalkan secara maksimal, terutama pada fase awal pendidikan dasar. Banyak pembelajaran PJOK masih berfokus pada instruksi teknis tanpa memperhatikan aspek kesenangan dan keterlibatan aktif peserta didik. Padahal, anak usia sekolah dasar cenderung belajar lebih efektif melalui aktivitas yang bersifat bermain dan menyenangkan. Ketidaksesuaian antara karakteristik peserta didik dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan dapat menghambat pencapaian tujuan pendidikan jasmani. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu mengintegrasikan tujuan pendidikan jasmani dengan pendekatan yang sesuai dengan dunia anak.

Dalam perkembangan anak, kemampuan gerak motorik merupakan aspek penting yang harus dikembangkan sejak dini. Gerak motorik terbagi menjadi dua jenis, yaitu motorik halus dan motorik kasar. Motorik kasar melibatkan koordinasi otot-otot besar yang berperan dalam aktivitas seperti berjalan, berlari, melompat, dan melempar. Mahmud (2019) menyatakan bahwa keterampilan motorik kasar berkaitan erat dengan kemampuan anak dalam mengontrol gerakan tubuh secara keseluruhan. Sementara itu, menurut Goodway et al. (2019) perkembangan motorik kasar pada usia dini menjadi dasar bagi penguasaan keterampilan gerak yang lebih kompleks di tahap perkembangan selanjutnya. Apabila perkembangan motorik kasar tidak distimulasi secara optimal, anak dapat mengalami hambatan dalam aktivitas fisik dan sosial. Di sekolah dasar, khususnya pada Fase A, pengembangan motorik kasar harus dilakukan melalui aktivitas yang sesuai dengan karakteristik anak yang aktif dan menyukai permainan. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran motorik kasar sering kali disampaikan melalui latihan yang bersifat repetitif dan kurang menarik, sehingga menurunkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak akan model pembelajaran yang mampu mengemas pengembangan motorik kasar secara lebih kreatif dan menyenangkan.

Fase A dalam Kurikulum Merdeka mencakup peserta didik kelas I dan II sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan awal operasional konkret. Pada fase ini, anak memiliki karakteristik suka bermain, bergerak aktif, dan belajar melalui pengalaman langsung. Menurut Pillow (2008) anak pada tahap ini lebih mudah memahami konsep melalui aktivitas konkret dibandingkan penjelasan abstrak. Selain itu, Wijaya & Nuraini (2024) menekankan bahwa pembelajaran yang efektif pada anak usia dini harus melibatkan interaksi sosial dan aktivitas yang bermakna. Namun, dalam implementasi pembelajaran PJOK di Fase A, masih ditemukan berbagai permasalahan, seperti rendahnya partisipasi aktif peserta didik dan munculnya kejenuhan selama pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan guru. Pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik perkembangan anak berpotensi menghambat perkembangan motorik kasar secara optimal. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu merancang pembelajaran yang inovatif dan kontekstual agar peserta didik dapat belajar dengan lebih efektif dan menyenangkan.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dinilai sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar adalah pembelajaran berbasis permainan (*game-based*

learning). Pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Menurut David & Weinstein (2024), permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik karena menghadirkan tantangan, kesenangan, dan umpan balik langsung. Sementara itu, Ainiyah & Rohma (2025) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan memungkinkan peserta didik belajar secara alami tanpa merasa tertekan. Dalam pendidikan jasmani, permainan dapat dijadikan media yang efektif untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar. Namun, tidak semua permainan dapat digunakan secara efektif tanpa perencanaan yang matang. Diperlukan model pembelajaran yang terstruktur agar permainan tidak hanya bersifat rekreatif, tetapi juga edukatif. Hal ini menunjukkan perlunya pengembangan model pembelajaran berbasis fun game yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran motorik kasar pada Fase A sekolah dasar.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat meningkatkan keterampilan motorik dan motivasi belajar peserta didik. Aini & Haifaturrahmah (2025) menemukan bahwa pembelajaran motorik berbasis permainan mampu meningkatkan kemampuan koordinasi dan keseimbangan siswa sekolah dasar. Selain itu, Amalia et al. (2025) menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan aktif dan menurunkan tingkat kejenuhan peserta didik. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada penerapan permainan tanpa mengembangkan model pembelajaran yang sistematis dan terdokumentasi dalam bentuk panduan dan media pembelajaran. Selain itu, masih terbatas penelitian yang secara khusus mengembangkan model pembelajaran motorik kasar berbasis fun game untuk Fase A dalam Kurikulum Merdeka. Gap riset ini menunjukkan perlunya penelitian pengembangan yang menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan layak digunakan oleh guru pendidikan jasmani di sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan, urgensi, dan gap riset yang telah diuraikan, maka pengembangan model pembelajaran gerak motorik kasar berbasis fun game menjadi sangat penting untuk dilakukan. Model pembelajaran ini diharapkan mampu menjawab kebutuhan pembelajaran PJOK yang sesuai dengan karakteristik peserta didik Fase A serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Pengembangan model pembelajaran yang dilengkapi dengan video pembelajaran dan buku panduan dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran secara lebih efektif dan menarik. Menurut Adeoye et al. (2024) model pengembangan ADDIE merupakan pendekatan sistematis yang efektif dalam menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas. Selain itu, menurut Rindrayani et al. (2025) penelitian pengembangan memungkinkan peneliti menghasilkan produk yang dapat diuji kelayakan dan keefektifannya secara empiris. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menghasilkan model pembelajaran gerak motorik kasar berbasis fun game yang valid, layak, dan efektif untuk diterapkan pada peserta didik Fase A di SD Negeri 76 Kota Bengkulu

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran sekaligus menguji kelayakan produk tersebut sebelum diterapkan secara luas. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE dipilih

karena memiliki alur pengembangan yang sistematis, fleksibel, dan mudah diterapkan dalam pengembangan produk pembelajaran. Selain itu, model ADDIE memungkinkan peneliti melakukan evaluasi pada setiap tahap pengembangan sehingga produk yang dihasilkan lebih optimal. Model pengembangan ini banyak digunakan dalam penelitian pendidikan karena mampu menghasilkan produk pembelajaran yang valid dan praktis untuk digunakan di sekolah (Siregar & Rhamayanti, 2025).

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 12 Mei sampai 16 Juni 2025. Lokasi penelitian bertempat di SD Negeri 76 Kota Bengkulu yang beralamat di Jalan Raya Padang Kemiling, Kelurahan Pekan Sabtu, Kecamatan Selebar, Kota Bengkulu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik Fase A kelas I di SD Negeri 76 Kota Bengkulu yang berjumlah 90 siswa. Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Penentuan populasi yang tepat penting untuk memastikan bahwa hasil penelitian dapat merepresentasikan kondisi yang diteliti secara akurat (Subhaktiyasa, 2024).

Sampel penelitian merupakan bagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili karakteristik populasi secara keseluruhan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti. Kriteria sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik Fase A SD Negeri 76 Kota Bengkulu yang memiliki kemampuan heterogen. Namun, dalam pelaksanaan penelitian, peneliti memfokuskan pada peserta didik dengan kategori kemampuan lebih yang ditentukan berdasarkan nilai PJOK. Sampel penelitian berjumlah 40 siswa yang berasal dari kelas 1A, 1B, dan 1C. Uji coba kelompok kecil melibatkan 10 siswa, sedangkan uji coba kelompok besar melibatkan 30 siswa.

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis persentase untuk menilai hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran. Setiap jawaban pada lembar observasi diberikan skor, yaitu nilai 1 untuk jawaban “ya” dan nilai 0 untuk jawaban “tidak”. Skor yang diperoleh kemudian dihitung dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Hasil persentase tersebut selanjutnya dikategorikan berdasarkan rentang skala yang telah ditetapkan. Teknik ini digunakan untuk memperoleh gambaran objektif mengenai keterlaksanaan dan kelayakan model pembelajaran yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh melalui tahapan pengembangan model pembelajaran gerak motorik kasar berbasis *fun game* menggunakan model ADDIE. Produk yang dihasilkan berupa video pembelajaran dan buku panduan guru yang dirancang untuk peserta didik Fase A sekolah dasar. Tahap analisis menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK di SD Negeri 76 Kota Bengkulu masih didominasi metode konvensional sehingga peserta didik cenderung cepat merasa jenuh. Oleh karena itu, produk dikembangkan dengan mengintegrasikan unsur permainan yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Hasil pengembangan selanjutnya diuji melalui validasi ahli dan uji coba lapangan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas produk sebelum diterapkan secara luas.

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian konten pembelajaran dengan capaian pembelajaran PJOK Fase A. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian tujuan pembelajaran, ketepatan materi gerak motorik kasar, kejelasan instruksi, dan kebermaknaan aktivitas permainan. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa model pembelajaran memperoleh persentase kelayakan sebesar 96% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan

kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik Fase A. Ringkasan hasil validasi ahli materi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Kesesuaian materi	95%	Sangat Layak
Kejelasan tujuan	97%	Sangat Layak
Kesesuaian aktivitas	96%	Sangat Layak
Rata-rata	96%	Sangat Layak

Validasi ahli media dilakukan oleh dua validator untuk menilai kualitas tampilan video dan buku panduan pembelajaran. Aspek penilaian meliputi desain visual, keterbacaan teks, kualitas audio dan video, serta kemudahan penggunaan media. Hasil validasi ahli media pertama menunjukkan persentase kelayakan sebesar 92%, sedangkan ahli media kedua memperoleh persentase sebesar 96%. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas media pembelajaran PJOK yang menarik dan mudah digunakan oleh guru dan peserta didik.

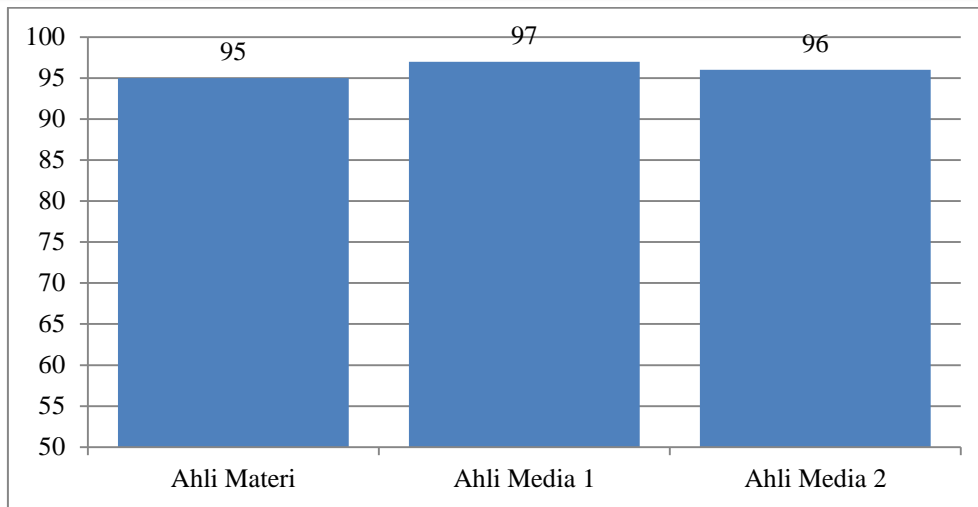
Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui respon awal peserta didik terhadap model pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba ini melibatkan 10 peserta didik Fase A. Hasil penilaian menunjukkan skor rata-rata sebesar 93 dengan kategori sangat layak. Peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi selama mengikuti pembelajaran, terlihat dari keaktifan dalam mengikuti permainan dan kesediaan untuk menyelesaikan setiap aktivitas gerak. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis *fun game* mampu menarik minat belajar peserta didik sejak tahap awal penerapan.

Uji coba kelompok besar melibatkan 30 peserta didik Fase A dari kelas 1A, 1B, dan 1C. Hasil uji coba menunjukkan skor rata-rata sebesar 93,6 dengan kategori sangat tinggi. Peserta didik mampu mengikuti seluruh rangkaian permainan dengan baik dan menunjukkan peningkatan keterlibatan fisik serta kerja sama antar siswa. Perbandingan hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Produk

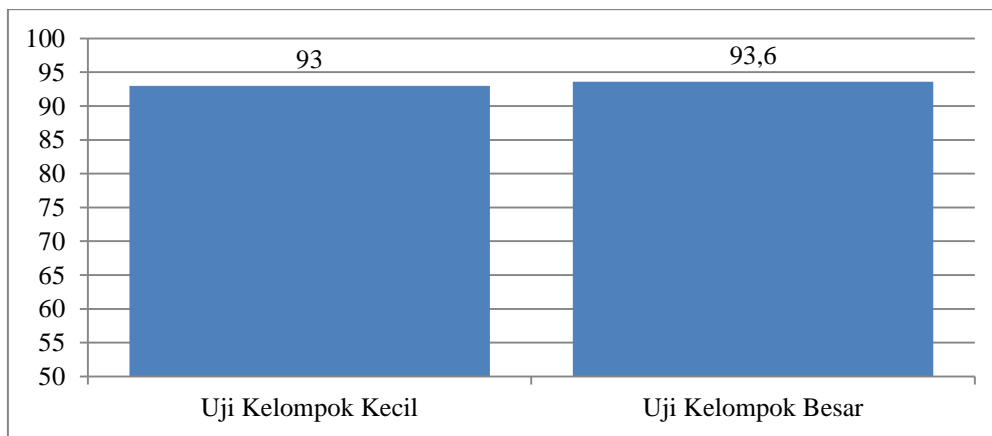
Tahap Uji Coba	Jumlah Siswa	Skor Rata-rata	Kategori
Kelompok kecil	10	93	Sangat Layak
Kelompok besar	30	93,6	Sangat Tinggi

Grafik hasil validasi ahli menunjukkan bahwa seluruh validator memberikan penilaian 90%, yang mengindikasikan tingkat kelayakan produk sangat tinggi. Grafik ini memperkuat hasil tabel validasi dengan menunjukkan konsistensi penilaian antar validator. Visualisasi grafik membantu memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai kualitas produk yang dikembangkan.



Gambar 1. Grafik Hasil Validasi Ahli

Grafik hasil uji coba produk menunjukkan adanya peningkatan skor dari uji coba kelompok kecil ke uji coba kelompok besar. Hal ini menandakan bahwa produk pembelajaran dapat diterapkan secara efektif pada jumlah peserta didik yang lebih besar. Model pembelajaran berbasis *fun game* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam aktivitas motorik kasar.



Gambar 2. Grafik Hasil Uji Coba Produk

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran gerak motorik kasar berbasis *fun game* memenuhi kriteria kelayakan baik dari segi materi, media, maupun penerapan di lapangan. Produk ini dinilai mampu mengatasi permasalahan kejenuhan peserta didik serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PJOK Fase A di SD Negeri 76 Kota Bengkulu

Hasil validasi ahli materi yang berada pada kategori sangat layak menunjukkan bahwa model pembelajaran gerak motorik kasar berbasis *fun game* telah dirancang sesuai dengan prinsip pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Materi pembelajaran yang disusun tidak hanya berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga mempertimbangkan karakteristik perkembangan peserta didik Fase A yang berada pada tahap awal pembelajaran gerak dasar. Kesesuaian antara tujuan, materi, dan aktivitas pembelajaran menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran pendidikan jasmani. Materi yang relevan dengan kebutuhan dan

kemampuan peserta didik akan memudahkan proses internalisasi keterampilan motorik kasar serta mendorong keterlibatan aktif selama pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan motorik yang menyatakan bahwa pembelajaran gerak harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak agar keterampilan motorik dapat berkembang secara optimal dan berkelanjutan (Goodway et al., 2019). Dengan demikian, tingginya hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar pedagogis dan substansi pembelajaran PJOK, sehingga layak digunakan sebagai alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran gerak motorik kasar di sekolah dasar.

Tingginya hasil validasi ahli media mengindikasikan bahwa kualitas tampilan dan penyajian media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang secara menarik, sistematis, dan mudah digunakan dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Dalam konteks pendidikan jasmani, media visual seperti video pembelajaran memiliki keunggulan karena mampu menampilkan gerakan secara konkret dan dinamis, sehingga memudahkan peserta didik dalam meniru dan mempraktikkan gerakan. Media yang baik juga berfungsi sebagai stimulus belajar yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi peserta didik. Menurut Isnaeni & Hildayah (2020) media pembelajaran, penggunaan media yang tepat dapat memperjelas pesan pembelajaran, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta meningkatkan interaksi peserta didik dengan materi pembelajaran. Oleh karena itu, hasil validasi ahli media yang sangat tinggi menunjukkan bahwa media video dan buku panduan yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan media pembelajaran, baik dari segi tampilan, kejelasan informasi, maupun kemudahan penggunaan oleh guru dan peserta didik.

Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons yang sangat positif terhadap penerapan model pembelajaran berbasis fun game. Peserta didik tampak antusias dan aktif dalam mengikuti setiap rangkaian permainan yang disajikan. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengurangi kejenuhan yang sering muncul dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang bersifat monoton. Anak usia sekolah dasar memiliki kecenderungan belajar melalui aktivitas bermain, sehingga pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan menjadi sangat relevan. Pembelajaran berbasis permainan memungkinkan peserta didik belajar secara tidak langsung melalui pengalaman yang menyenangkan. Hal ini sesuai pendapat Slyman (2024) menyatakan bahwa permainan dapat meningkatkan keterlibatan, konsentrasi, dan pemahaman peserta didik karena proses belajar berlangsung secara alami dan tidak menimbulkan tekanan. Dengan demikian, hasil uji coba kelompok kecil memperkuat bahwa model pembelajaran gerak motorik kasar berbasis fun game mampu menciptakan pengalaman belajar yang positif dan bermakna bagi peserta didik Fase A.

Peningkatan hasil pada uji coba kelompok besar menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan memiliki konsistensi dan stabilitas yang baik ketika diterapkan pada jumlah peserta didik yang lebih banyak. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran tidak hanya efektif dalam skala kecil, tetapi juga dapat diterapkan dalam kondisi kelas yang sesungguhnya. Model pembelajaran yang sistematis dan terstruktur memudahkan guru dalam mengelola pembelajaran, mengatur waktu, serta mengoordinasikan aktivitas peserta didik. Dalam pendidikan jasmani, pengelolaan kelas yang baik sangat penting untuk memastikan keselamatan dan keterlibatan seluruh peserta didik. Model pembelajaran yang dikembangkan secara sistematis akan

menghasilkan proses pembelajaran yang lebih terarah dan konsisten, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Garrison, 1997). Oleh karena itu, hasil uji coba kelompok besar menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis fun game ini memiliki potensi untuk diimplementasikan secara luas dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

Keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran menunjukkan bahwa pendekatan fun game mampu meningkatkan motivasi intrinsik dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Motivasi intrinsik muncul ketika peserta didik merasa senang, tertantang, dan tertarik terhadap aktivitas yang dilakukan. Dalam pembelajaran berbasis permainan, peserta didik terdorong untuk berpartisipasi bukan karena tuntutan, melainkan karena adanya rasa ingin tahu dan kesenangan. Motivasi intrinsik memiliki peran penting dalam meningkatkan keberlanjutan belajar dan keterlibatan aktif peserta didik. Aktivitas yang memberikan pengalaman menyenangkan dan tantangan yang sesuai akan meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik dan berdampak positif terhadap hasil belajar (David & Weinstein, 2024). Dengan demikian, penerapan model pembelajaran gerak motorik kasar berbasis fun game terbukti mampu menciptakan kondisi belajar yang memotivasi dan mendukung keterlibatan aktif peserta didik secara optimal.

Selain meningkatkan motivasi dan keterampilan motorik, model pembelajaran ini juga mendukung pengembangan keterampilan sosial peserta didik, seperti kerja sama, sportivitas, dan komunikasi. Aktivitas permainan kelompok memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi, berbagi peran, dan belajar menghargai teman sebaya. Pendidikan jasmani memiliki potensi besar dalam menanamkan nilai-nilai sosial melalui aktivitas fisik yang dilakukan secara bersama-sama. Melalui permainan, peserta didik belajar mengikuti aturan, bekerja sama dalam tim, serta menerima kemenangan dan kekalahan dengan sikap yang positif. Hal ini sejalan dengan pendapat Arifin (2017), bahwa aktivitas fisik kelompok dapat menjadi sarana efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial dan karakter peserta didik. Oleh karena itu, model pembelajaran berbasis fun game tidak hanya berkontribusi pada aspek fisik, tetapi juga mendukung pembentukan karakter dan keterampilan sosial peserta didik Fase A.

Pengembangan motorik kasar melalui aktivitas bermain dalam model pembelajaran ini sejalan dengan prinsip pembelajaran PJOK yang menekankan pengalaman langsung dan aktivitas fisik yang terstruktur. Gerakan-gerakan dasar seperti berlari, melompat, dan melempar yang dikemas dalam bentuk permainan memungkinkan peserta didik melatih koordinasi, keseimbangan, dan kekuatan otot secara menyeluruh. Aktivitas fisik yang dilakukan secara berulang dalam suasana menyenangkan dapat mempercepat perkembangan motorik kasar anak. Menurut teori perkembangan motorik, latihan gerak yang dilakukan secara terstruktur dan berkesinambungan akan meningkatkan kemampuan kontrol gerak dan kebugaran jasmani peserta didik (Yuliawan et al., 2025). Dengan demikian, model pembelajaran gerak motorik kasar berbasis fun game memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kemampuan fisik peserta didik serta mendukung tujuan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.

Sebagai bagian dari tahap diseminasi, produk model pembelajaran gerak motorik kasar berbasis fun game ini dirancang untuk dapat diakses secara luas oleh guru dan peserta didik. Video pembelajaran akan diunggah melalui platform digital seperti YouTube dan TikTok, sehingga mudah diakses kapan saja dan di mana saja. Selain itu, buku panduan pembelajaran dicetak dalam bentuk buku fisik untuk digunakan sebagai

bahan ajar bagi guru PJOK di sekolah dasar. Produk ini diberi nama “Permainan Estafet dan Engklek”, yang merupakan kombinasi dua jenis permainan tradisional yang dikemas menjadi satu aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dan edukatif. Diseminasi melalui media digital sejalan dengan teori pembelajaran berbasis teknologi yang menyatakan bahwa pemanfaatan platform digital dapat memperluas jangkauan pembelajaran dan meningkatkan akses terhadap sumber belajar (Andani et al., 2025; Paling et al., 2024). Dengan adanya diseminasi ini, diharapkan model pembelajaran yang dikembangkan dapat dimanfaatkan secara luas dan berkelanjutan.



Gambar 3. Barcode Video Model Pembelajaran (Tik tok)



Gambar 4. Video Model Pembelajaran (Youtube)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran gerak motorik kasar berbasis fun game yang dikembangkan melalui model ADDIE dinyatakan sangat layak dan efektif untuk diterapkan pada pembelajaran PJOK Fase A di SD Negeri 76 Kota Bengkulu. Hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, sedangkan hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar menunjukkan respons positif serta peningkatan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Model pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi intrinsik, mengembangkan keterampilan motorik kasar, serta mendukung perkembangan keterampilan sosial peserta didik. Selain itu, produk yang dilengkapi dengan video pembelajaran dan buku panduan serta didiseminasikan melalui platform digital dan cetak memiliki potensi untuk dimanfaatkan secara luas oleh guru PJOK sebagai alternatif model pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik Fase A serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Adeoye, M. A., Wirawan, K. A. S. I., Pradnyani, M. S. S., & Septiarini, N. I. (2024). Revolutionizing education: Unleashing the power of the ADDIE model for effective teaching and learning. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 13(1), 202–209. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v13i1.68624>
- Aini, J., & Haifaturrahmah. (2025). Efektivitas Permainan Tradisional Dana Mbojo (Tapa Gala) terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Sekolah Dasar: Kemampuan Motorik Kasar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 435–442. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.35822>
- Ainiyah, S. T. W., & Rohma, E. A. (2025). Pengaruh Game Edukasi Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik; Studi Kasus SDN Daleman I. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 383–396. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jmia.v2i1.3361>
- Amalia, D., Shopia, Z., Noorkhalisah, N., Asniwati, A., & Ferdiansyah, A. (2025). Identifikasi Keaktifan Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Studi Kasus Pembelajaran IPS Kelas 4 SDN Telaga Biru 7). *Jurnal Cahaya Edukasi*, 3(3), 6–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.63863/jce.v3i3.75>
- Andani, S. N., Hanik, E. U., Ifana, S. L., & Kusumastuti, R. (2025). PEMANFAATAN DIGITAL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 67–77. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v9i1.4938
- Arifin, S. (2017). Peran Guru Pendidikan Jasmani Dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(1). <https://doi.org/10.20527/multilateral.v16i1.3666>
- David, L., & Weinstein, N. (2024). Using technology to make learning fun: technology use is best made fun and challenging to optimize intrinsic motivation and engagement. *European Journal of Psychology of Education*, 39(2), 1441–1463. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s10212-023-00734-0>
- Garrison, D. R. (1997). Self-directed learning: Toward a comprehensive model. *Adult Education Quarterly*, 48(1), 18–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/074171369704800103>
- Goodway, J. D., Famelia, R., Brian, A., Ozmun, J. C., & Gallahue, D. L. (2019). Promoting motor development and early years physical literacy in young children. In *Handbook of research on the Education of Young children* (pp. 65–82). Routledge.
- Hadjijaya, Y., Novita, W., & Yusdiana, E. (2025). Pendidikan sebagai proses transformasi kebudayaan. *ALACRITY: Journal of Education*, 276–287. <https://doi.org/https://doi.org/10.52121/alacrity.v5i1.645>
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media pembelajaran dalam pembentukan interaksi belajar siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156. https://doi.org/10.46799/jurnal_syntax_transformation.v1i5.69
- Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 3(2), 19–25. <https://www.journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/86>
- Mahmud, B. (2019). Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. *DIDAKTIKA: Jurnal Kependidikan*, 12(1), 76–87. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i1.177>

- Paling, S., Makmur, A., Albar, M., Susetyo, A. M., Putra, Y. W. S., Rajiman, W., Djamilah, S., Suhendi, H. Y., & Irvani, A. I. (2024). *Media pembelajaran digital*. Tohar Media.
- Pasaribu, E., Simbolon, N. T., Panjaitan, N. R. P., Situmorang, N. D., & Siddik, F. (2024). Pengaruh Program Olahraga Ekstrakurikuler Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(5), 6502–6508. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn/article/view/1092>
- Pillow, B. H. (2008). Development of children's understanding of cognitive activities. *The Journal of Genetic Psychology*, 169(4), 297–321.
- Putranto, A. D., & Efendi, Y. (2024). Pentingnya kebugaran jasmani untuk meningkatkan kekuatan tubuh dalam mengikuti kegiatan belajar dan mengajar di SMP Dharma Karya UT. *SEMNASFIP*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23593>
- Rindrayani, S. R., Rustiyana, R., Judijanto, L., Abdullah, G., & Ardiyanti, A. D. (2025). *Metode Penelitian dan Pengembangan: R&D Research and Development*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Roehatul, A. (2025). Pembentukan Karakter Pada Pembelajaran Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dasar, Menengah & Kejuruan*, 2(2), 35–40. <http://artmediapub.id/index.php/JPDMK/article/view/205>
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi pengembangan model ADDIE pada dunia pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.61116/jhpp.v3i2.561>
- Slyman, S. (2024). *Acumenous Game-Based Learning in Simulation Games: Transforming Fears of Mathematics and Statistics Education*. Taylor & Francis.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan populasi dan sampel: Pendekatan metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657>
- Wijaya, E., & Nuraini, F. (2024). Pentingnya interaksi sosial dalam pendidikan anak usia dini. *Tiflun: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 9–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.61992/tiflun.v1i1.78>
- Yulianto, A. G., Triansyah, A., & Azizah, A. N. (2025). Strategi Optimalisasi Aktivitas Fisik dalam Pendidikan Jasmani untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. *Journal Olympic (Physical Education, Health and Sport)*, 5(1), 32–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.36709/jolympic.v5i1.131>
- Yuliawan, E., Andini, I. P., Muhammad, A., Pratama, J. D., & Sapitri, N. (2025). REVIEW LITERATUR: PENGARUH AKTIVITAS KEBUGARAN JASMANI TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK DAN KESEHATAN FISIK PESERTA DIDIK. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 510–524. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i4.38014>