

Kreasi Senam Kognitif pada Anak Sekolah Dasar Bernuansa Lagu Kartun

Desna Siregar^{1*}, Ugi Nugraha², Ahmad Muzaffar³

Prodi Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, FKIP, Universitas Jambi, Indonesia¹²³

Correspondence author : siregardesna4@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu produk berupa kreasi senam kognitif pada anak sekolah dasar bernuansa lagu kartun yang tertuang dalam bentuk video. Jenis penelitian ini termasuk penelitian pengembangan karena tujuannya adalah untuk menghasilkan suatu produk, penelitian ini diuji cobakan di Sekolah Dasar Negeri 76/IX Mendalo Darat. Untuk proses penciptaan kreasi senam yang divalidasi oleh 3 ahli materi senam. Masing-masing ahli materi dilakukan proses validasi sebanyak dua kali. Berdasarkan hasil validasi ahli materi tahap I diperoleh hasil yaitu ahli materi I tahap I 78% (baik), ahli materi II tahap I 64% (baik), ahli materi III tahap I 66% (baik). Untuk hasil validasi ahli materi tahap II diperoleh hasil yaitu ahli materi I tahap II 90% (sangat baik), ahli materi II tahap II 82% (sangat baik), ahli materi III tahap II 94% (sangat baik). Berdasarkan wawancara pada subjek uji coba dapat disimpulkan bahwa Produk Kreasi Senam Kognitif Pada Anak Sekolah Dasar Bernuansa Lagu Kartun gerakannya mudah diikuti, pemilihan lagu tepat sehingga senam disukai oleh anak-anak dan gerakan yang dilakukan dapat diikuti sehingga anak-anak ingin melakukan senamnya lagi. Kesimpulan penelitian ini yaitu produk kreasi senam kognitif pada anak Sekolah Dasar bernuansa lagu kartun layak digunakan, untuk memicu psikomotor anak dikarenakan gerakannya mudah diikuti oleh anak sekolah dasar dan menggunakan musik dari film kartun yang disukai anak-anak.

Kata kunci: Kreasi Senam, Kognitif, Lagu Kartun.

Cognitive Gymnastics Creation in Elementary School Children Nuanced Cartoon Song

ABSTRACT

The purpose of this study is to produce a product in the form of cognitive gymnastics creations in elementary school children's nuanced cartoon songs contained in the form of videos. This type of research includes development research because the goal is to produce a product, this research was tested at The Mendalo Darat 76/IX State Elementary School. For the process of creating gymnastics creations validated by 3 gymnastics material experts. Each material expert carried out the validation process twice. Based on the results of validation of stage I material experts obtained results, namely material experts I stage I 78% (good), material experts II stage I 64% (good), material experts III stage I 66% (good). For the results of validation of stage II material experts obtained results, namely material experts I phase II 90% (very good), material experts II stage II 82% (very good), material experts III stage II 94% (very good). Based on interviews on the subject of the trial, it can be concluded that the Cognitive Gymnastics Creation Product in Elementary School Children Nuanced Cartoon Song movements are easy to follow, the selection of songs is right so that gymnastics is liked by children and the movements carried out can be followed so that children want to do their gymnastics again. The

conclusion of this study is that cognitive gymnastics creation products in elementary school children nuanced cartoon songs are worth using, to trigger psychomotor children because the movements are easily followed by elementary school children and use music from cartoon films that children like.

Keywords: *Creation Gymnastics, Cognitive, Cartoon Song.*

PENDAHULUAN

Olahraga merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Selain untuk meningkatkan kesehatan dan kebugaran jasmani, olahraga juga dapat mengangkat harkat dan martabat suatu bangsa. Olahraga mempunyai peran penting dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk menjaga kesehatan jasmani dan juga pelaksana hubungan baik secara perorangan maupun kelompok. Selain meningkatkan kebugaran jasmani, olahraga juga dapat memperbaiki dan menstimulasi pikiran sehingga dapat meningkatkan kinerja otak manusia.

Menurut Widowati dan Rasyono (2018:8) senam merupakan aktivitas fisik yang dapat membantu mengoptimalkan perkembangan gerak anak. Penekanan gerakan-gerakan senam di dalam program pendidikan jasmani sesuai tuntutan fisik yang telah dipersyaratkan, seperti kekuatan dan daya otot dari seluruh bagian tubuh. Dalam hal ini gerakan senam harus mempunyai ciri yang tercipta melalui pikiran dan dituangkan melalui gerakan yang disebut senam kreasi.

Menurut Siti Zubaidah (2017) peningkatan kualitas SDM jalur pendidikan seharusnya tidak hanya berfokus pada pengetahuan, sikap, dan kemampuan tetapi juga harus berfokus kepada aspek keterampilan. Keterampilan-keterampilan penting di abad ke-21 harus relevan dengan empat pilar kehidupan yang mencakup *learning to know, learning to do, learning to be dan learning to live together*. Siti Zubaidah melanjutkan bahwa empat prinsip tersebut masing-masing mengandung 18 keterampilan khusus yang perlu diberdayakan dalam kegiatan belajar, seperti keterampilan berpikir, pemecahan masalah, metakognisi, keterampilan berkomunikasi, berkolaborasi, inovasi dan kreasi, literasi informasi, dan berbagai keterampilan kreativitas.

Kreativitas merupakan hasil dari proses berpikir kreatif. Santrock (2011: 310) berpendapat bahwa berpikir kreatif melibatkan diri dalam proses yang sama yang digunakan dalam bentuk berpikir lain yang meliputi penalaran, asosiasi, dan pengungkapan kembali. Proses dalam hal ini adalah menerima, mengingat, membuat analisa kritik, dan menggunakan hasilnya dalam pemecahan masalah. Sejalan dengan Santrock, Moeller, Cutler & Fiedler (2013: 58) mendefinisikan kreatif sebagai kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa dan melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah. Berpikir kreatif termasuk brainstorming, menciptakan ide-ide baru dan berharga, menguraikan, menyempurnakan, menganalisis, dan mengevaluasi (Mardhiyana & Sejati, 2016).

Manfaat Penelitian untuk Anak Sekolah Dasar ini memberi manfaat yang sangat berarti untuk anak sekolah dasar, di antaranya:

✓ Meningkatkan perkembangan motorik anak

Melalui kegiatan senam bernuansa lagu kartun yang menyenangkan. Fitriana Ningtyas (2017) menyebutkan bahwa senam irama mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini, sehingga metode senam kognitif ini pun diharapkan memiliki efek serupa bagi anak sekolah dasar.

✓ Merangsang perkembangan kognitif anak.

Lagu kartun yang diselipkan dalam gerakan senam dapat meningkatkan konsentrasi, imajinasi, serta daya ingat anak (Ratna, 2010; Ahmad Susanto, 2011), karena musik dan gerak telah terbukti mendukung proses belajar yang bermakna.

✓ Meningkatkan motivasi belajar.

Menurut Amalina et al. (2013), rasa percaya terhadap guru serta pendekatan pembelajaran yang menyenangkan akan berdampak positif pada motivasi belajar anak. Senam bernuansa kartun sangat dekat dengan dunia anak-anak sehingga lebih mudah diterima dan memotivasi mereka.

✓ Menumbuhkan rasa percaya diri dan keberanian anak

Dalam menampilkan gerak-gerak senam di depan teman, yang berkontribusi pada perkembangan sosial-emosional (Heryanti, 2014; Sari, 2011).

✓ Memupuk kreativitas

Anak melalui ragam variasi gerakan yang dikombinasikan dengan lagu kartun, sejalan dengan penelitian Mardhiyana & Sejati (2016) tentang pentingnya pembelajaran kreatif untuk merangsang rasa ingin tahu siswa.

✓ Mendorong kebiasaan hidup sehat sejak dini, dengan memperkenalkan olahraga secara menyenangkan, sesuai gagasan Khamidi (2011) bahwa minat olahraga akan mempengaruhi prestasi belajar dan kesehatan anak.

✓ Meningkatkan perkembangan karakter seperti disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama melalui praktik senam berkelompok (Wulandarai & Yuliawan, 2020; Barlian, 2013).

Dampak Penelitian terhadap Bidang Olahraga ini juga memberikan dampak positif bagi dunia olahraga dan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, di antaranya:

✓ Memperkaya inovasi pembelajaran olahraga di sekolah dasar, khususnya pendidikan jasmani, dengan memadukan unsur musik kartun dan gerak senam sebagai strategi pembelajaran aktif (Muhajir, 2006; Rohendi & Suwandar, 2017).

✓ Menguatkan pendekatan berbasis teknologi pembelajaran.

Arbor (2018) menekankan pengembangan media berbasis video animasi 3D, yang sejalan dengan peluang penggunaan video lagu kartun sebagai media pembelajaran senam kognitif di sekolah dasar.

✓ Mendukung transformasi digital dalam olahraga anak-anak, misalnya memanfaatkan aplikasi video tutorial senam (Dewi et al., 2018; Ahmed et al., 2023) agar latihan bisa diulang di rumah bersama orang tua.

✓ Memperluas kajian psikologi olahraga dengan mengeksplorasi motivasi anak terhadap kegiatan fisik berbasis musik dan cerita kartun (Komarudin, 2013; Kusmiyanti et al., 2018), agar pembelajaran olahraga di SD lebih adaptif dengan minat anak masa kini.

✓ Memperkuat teori pembelajaran gerak.

Senam kognitif bernuansa kartun ini mendukung teori belajar gerak berbasis inti (Rohendi & Suwandar, 2017) dan teori perkembangan gerak anak (Ahmad Susanto, 2011), yang bisa menjadi dasar pengembangan kurikulum PJOK.

✓ Memunculkan potensi penelitian lanjutan terkait pengaruh musik dan senam dalam meningkatkan fungsi otak anak, seperti dikaji oleh Frank & Peter (2016) tentang konektivitas otak dalam aktivitas sosial dan fisik, yang juga relevan diterapkan pada anak SD.

✓ Menginspirasi program pembinaan karakter melalui olahraga, dengan nilai edukasi yang menyenangkan (Barbara Seels & Rita Richey, 1994; Suparman, 2012).

Berdasarkan survey yang dilakukan peneliti di Sekolah Dasar Negeri 76/IX Mendalo Darat kelas satu, guru olahraga menerima tujuan peneliti dengan baik karena kreasi senam yang berguna untuk merangsang kognitif belum pernah ada disekolah dan belum pernah dilakukan bersama anak, kemudian anak sangat antusias terhadap senam dengan musik bernuansa kartun. Hal tersebut dibuktikan dengan peneliti melakukan tanya jawab kepada siswa di kelas, yaitu apakah siswa suka menonton film kartun dan apakah siswa ingin melakukan senam dengan musik bernuansa kartun. Siswa menjawab dengan semangat bahwa mereka suka menonton film kartun dan suka jika melakukan senam

menggunakan musik film kesukaannya. Ibu Nurmaida selaku guru olahraga di Sekolah Dasar Negeri 76/IX Mendalo Darat kelas satu juga mengatakan bahwa anak sangat membutuhkan kreasi senam yang dapat merangsang kognitif anak.

Kognitif Pada Anak Sekolah Dasar Bernuansa Lagu Kartun. Musik bernuansa kartun yang familiar dan seru sehingga dapat meningkatkan rasa semangat anak untuk melakukan senam yang secara tidak langsung dapat merangsang perkembangan kognitif anak. Penelitian ini menggunakan musik film kartun yang dimana salah satunya yaitu musik Doraemon, Boboiboy dan Naruto yang berdurasi kurang lebih tiga menit dalam satu lagunya, serta gerakan yang disesuaikan dengan *beat* dalam musik.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Dan Lebih dijelaskan lagi dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia karya WJS Poerwadarminta, yaitu pengembangan merupakan perbuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna (pikiran, pengetahuan, dan sebagainya). Berdasarkan uraian diatas pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Pengembangan dapat berupa proses, produk dan rancangan.

Menurut Sugiyono (2011) metode penelitian dan pengembangan merupakan didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Menurut Sugiyono (2012:407) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut Sugiyono (2021:754) *Research and Development* adalah metode penelitian dan pengembangan yang dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan melalui proses perencanaan, produksi dan evaluasi produk yang telah dihasilkan berdasarkan pada teori-teori yang relevan.

Model bisa menjadi sarana untuk menerjemahkan teori ke dalam dunia konkret untuk aplikasi ke dalam praktik. Bisa juga model menjadi sarana memformulasikan teori berdasarkan temuan praktik. Model merupakan salah satu alat bantu untuk teorisasi. Arti teorisasi adalah proses empirik dan rasional yang menggunakan bermacam alat, seperti prosedur penelitian, model, logika, dan alasan. Tujuannya adalah memberikan penjelasan penuh mengapa suatu peristiwa terjadi sehingga bisa memandu untuk memprediksi hasil.

Model Hannafin dan Peck adalah model desain pembelajaran yang terdiri dari tiga fase yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain, dan fase pengembangan dan implementasi serta setiap tahap selalu melewati tahapan evaluasi dan revisi Michael & Kyle (1998:60).

Model ini adalah model desain pembelajaran berorientasi produk. Model ini menekankan pada proses evaluasi dan revisi yang mengikutsertakan proses-proses pengujian dan penilaian media dengan melibatkan ketiga fase secara berkesinambungan. Dua jenis evaluasi yang dimaksud yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah evaluasi yang dilakukan sepanjang proses pengembangan media, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah media telah selesai dikembangkan.

Konsep pengembangan model yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Hannafin and Peck yang terdiri dari tiga fase. Pemilihan model Hannafin dan Peck didasarkan atas pertimbangan bahwa model ini berorientasi pada produk pembelajaran.

Selain itu model Hannafin dan Peck merupakan model desain pembelajaran yang penyajiannya dilakukan secara sederhana, sehingga tidak memerlukan waktu yang lama, mulai dari analisis kebutuhan, desain atau perancangan, pengembangan dan implementasi.

Senam dalam istilah Yunani kuno disebut *gymnastic* yang berasal dari kata *gymnos*, artinya telanjang dan *astetica* artinya keindahan. Jadi, senam adalah gerakan tubuh dengan pakaian minim untuk ditampilkan di hadapan tamu kehormatan maupun raja-raja di zaman Yunani kuno. Senam adalah bentuk latihan fisik yang disusun secara sistematis dengan melibatkan gerakan-gerakan yang terpilih dan terencana untuk mencapai tujuan tertentu. Yusup hidayat (2010).

Pengertian tentang senam menurut Agus Mahendra (2000: 7), senam dalam bahasa Indonesia sebagai salah satu cabang olahraga merupakan terjemahan langsung dari bahasa Inggris *Gymnastics*. Sedangkan Imam Hidayat dalam Hendra Agusta (2009: 9), mendefinisikan seni sebagai suatu latihan tubuh yang terpilih dan konstruktif dengan sengaja, dilakukan secara sadar dan terencana disusun secara sistematis dengan tujuan meningkatkan kesegaran jasmani, mengembangkan keterampilan, dan menanamkan nilai-nilai mental spiritual.”

Menurut Muhajir (2006: 71) senam adalah kegiatan utama paling bermanfaat untuk mengembangkan komponen fisik dan komponen gerak. Senam mempunyai banyak jenis, diantaranya adalah senam lantai senam ketangkasan, senam aerobik, senam ritmik maupun senam kreasi. Menurut Sukamti (2007) mengatakan bahwa senam irama pada dasarnya menggunakan sistem gerak Austria berupa latihan pemanasan, inti, dan penenangan. Senam merupakan suatu cabang olahraga yang melibatkan penampilan aktivitas dengan bertumpu dalam kecepatan, kekuatan, keserasian fisik dalam gerakan. Senam memiliki banyak manfaat, salah satunya yaitu untuk rekreasi, menenangkan diri dan pikiran. Senam secara teknik membutuhkan gerakan tubuh tertentu yang memiliki irama dan kreasi untuk merelaksasi otak dan pikiran untuk kembali bugar dalam menjalani aktivitas sehari-hari.

Menurut Setyowati (2007:9) senam kreasi merupakan suatu senam yang sudah mengalami modifikasi dalam bentuk gerakannya yang selaras dengan musik pengiring suatu senam yang harmonis dan sesuai dengan maksud serta tujuan yang ingin disampaikan oleh pencipta senam, atau dapat dikatakan juga sebagai ungkapan ekspresi manusia yang diwujudkan dalam suatu gerak semua anggota tubuh yang indah serta dapat dinikmati semua masyarakat.

Melalui senam kreasi kemampuan kognitif anak akan mengalami peningkatan secara bertahap, karena sesuai dengan karakteristik perkembangan anak yang sangat aktif, menyukai musik dan gemar meniru. Dengan senam kreasi anak dapat bergerak mengikuti contoh dengan iringan musik kartun kesukaannya yang membuat hati mereka gembira. Dengan sering bergerak, kemampuan kognitif anak akan semakin terlatih dan terasah serta mengalami perbaikan pola gerak. Metode senam kreasi hanya salah satu metode pengembangan kognitif yang dapat mendorong motivasi anak untuk bergerak dengan gembira dan Luwes. Perasaan yang gembira akan mendorong anak untuk bergerak tanpa ada tekanan sehingga membuat gerak dan kognitif anak semakin terasah.

Pengertian kognitif menurut Patmonodewo (2003: 27) menjelaskan bahwa kognitif merupakan pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Artinya bahwa dengan memiliki kemampuan kognitif anak menggunakan alat berpikirnya untuk mengamati, menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa guna memecahkan masalah seefektif dan seefisien mungkin dalam mencapai tujuan. Semakin banyak stimulasi yang diperoleh anak saat berinteraksi dengan lingkungan, semakin cepat berkembang fungsi pikirnya.

Menurut Ahmad Susanto (2011:48) kognitif merupakan suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang menandai seorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.

Menurut Rohendi & Suwandar (2017:125) menyatakan bahwa kognitif adalah fase dimana siswa ingin tahu tugas akan dilakukan, pelatih membantu proses ini dengan memberikan informasi yang akurat tentang tugas yang akan dilakukan tersebut, fase kognitif ini erat hubungannya dengan skema motorik dan keterampilan yang akan dipelajari. Dengan kata lain siswa harus membentuk suatu gagasan tentang keseluruhan keterampilan tersebut.

Dipelopori oleh Dr. Paul E Dennison, senam yang bertujuan untuk menstimulasi otak anak ini dapat dilakukan oleh siapa dan kapan saja. Akan tetapi biasanya senam yang dapat menstimulasi otak ini lebih banyak dipraktikkan oleh anak-anak karena gerakannya ternyata mampu meningkatkan konsentrasi mereka saat belajar sekaligus dapat menajamkan daya tangkap anak dan memberikan stimulus yang tepat pada anak dapat meningkatkan kualitas kecerdasannya. Pasalnya, pada usia tersebut otak anak sedang masa-masanya berkembang dan daya serapnya pun masih sangat kuat.

Proses kognitif melibatkan perubahan-perubahan dalam kemampuan dan pola berpikir, kemahiran berbahasa, dan cara individu memperoleh pengetahuan dari lingkungannya. Aktivitas-aktivitas seperti mengamati dan mengklasifikasikan benda-benda, menyatukan beberapa kata menjadi satu kalimat, menghafal sajak atau doa, memecahkan soal-soal, dan menceritakan pengalaman, merefleksikan peran merupakan proses kognitif dalam perkembangan individu.

Kartun merupakan sebuah film untuk cinema, televisi atau layar komputer, yang diciptakan memakai gambar bergerak, berlawanan dengan animasi secara umum, yang meliputi film-film yang dibuat menggunakan tanah liat, boneka, model 3-D dan bahan-bahan lainnya. Kartun diciptakan untuk hiburan, komersial, pendidikan, dan keperluan pribadi. Kartun memiliki beberapa ciri-ciri yaitu gambarnya agak ringkas, tidak banyak menggunakan kata-kata, mudah dipahami dan dikenal, dan pesan biasanya lebih segar dan jelas.

Tujuan pembuatan kartun yaitu (1) menyampaikan pesan kepada penikmatnya, baik pesan politik, sosial maupun pendidikan, (2) sebagai media yang tidak hanya menghibur, tetapi juga cerdas dan aktual, namun ada juga yang bersifat semata-mata sebagai hiburan saja. Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan beberapa lagu film kartun yang diantaranya adalah:

1. Film BoBoiBoy
2. Film Doraemon
3. Film Naruto

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdiknas,2001) menyatakan musik adalah nada atau suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu dan keharmonisan (terutama yang menggunakan alat-alat yang menghasilkan bunyi). Menurut Hardjana (2003:111) Musik adalah permainan waktu dengan mengadopsi bunyi sebagai materinya. Musik adalah waktu dalam bunyi. Dalam musik, waktu adalah ruang – bunyi adalah substansinya. Didalam ruang waktu itulah bunyi-bunyi bergerak.

Menurut Kamtini (2005:60) mengartikan bahwa musik adalah bagian dari kehidupan dan perkembangan jiwa manusia. Definisi lain dari musik yaitu kekuatan dasar yang sangat efektif untuk menenangkan dan mendatangkan inspirasi bagi banyak orang.

Menurut Jamalus dalam Ismandi (2008:11) musik merupakan karya cipta berupa bunyi atau suara yang memiliki nada, irama dan kesalahan. Musik yang dimainkan menjadi komposisi terpadu dan berkesinambungan dapat memberikan pengaruh terhadap emosi dan kognisi.

Musik /lagu juga biasanya terdapat dalam sebuah film sebagai penanda atau penekanan akan isi dan tema film tersebut atau arti lainnya yaitu ciri khas dari film tersebut. Ketika seseorang mendengarkan lagu tersebut maka secara otomatis teringat dengan film yang dimaksud. Tak terkecuali pada film kartun, dimana film kartun juga menggunakan musik atau lagu sebagai pembuka atau penutup film sebagai tanda film akan dimulai ataupun selesai. Lirik lagu dalam kartun diciptakan pengarang umumnya disesuaikan dengan tema film kartun sehingga lirik lagu dan film kartun tersebut saling berhubungan.

METODE PENELITIAN

Penelitian tentang kreasi senam kognitif bernuansa lagu kartun pada anak sekolah dasar ini menggunakan pendekatan penelitian *Research and Development*. Penelitian ini menciptakan suatu produk yaitu kreasi senam kognitif bernuansa lagu kartun yang ditujukan pada anak sekolah dasar.

Menurut Hannafin dan Peck (Afandi dan Badarudin, 2011:26) model desain pembelajaran terdiri dari tiga fase yaitu *Need Assessment* (Fase Analisis Kebutuhan), *Design* (Fase Desain), dan *DeveLop/ ImpLement* (Fase Pengembangan dan Implementasi). Dalam model ini di setiap fase akan dilakukan penilaian dan penguLangan.

PemiLihan model Hannafin dan Peck didasarkan atas pertimbangan bahwa model ini berorientasi produk pembelajaran. Selain itu model Hannafin dan Peck merupakan model desain pembelajaran yang penyajiannya dilakukan secara sederhana, sehingga tidak memerlukan waktu yang lama, mulai dari anaLisis kebutuhan, desain atau perancangan, pengembangan dan implementasi.

Prosedur penelitian yang diLakukan dalam mendesain, membuat dan mengevaluasi (vaLidasi) dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah hasil adaptasi dari pendapat Hannafin dan Peck yaitu:

1. Fase Analisis Kebutuhan, Sebelum menciptakan senam kreasi kognitif pada anak sekolah dasar, peneliti telah melakukan survey terlebih dahulu ke SDN 76/IX Mendalo Darat. Setelah melakukan wawancara kepada anak kelas satu, anak sangat antusias untuk melakukan senam dengan musik film kartun kesukaannya yang sekaligus dapat memicu perkembangan kognitif anak.
2. Fase Desain, Berdasarkan survey yang telah dilakukan, peneliti akan menciptakan kreasi senam kognitif bernuansa kartun dengan lagu dari film Boboiboy dengan intensitas gerak 100% *low impact*, lagu Doraemon dengan intensitas gerak 100% *low impact*, lagu Naruto dengan intensitas gerak 100% *low impact*.
3. Fase pengembangan dan Implementasi, Setelah peneliti menciptakan gerakan senam kognitif bernuansa kartun, selanjutnya akan diuji kelayakannya pada tim ahli materi untuk mendapatkan saran dan perbaikan. Setelah tim ahli materi setuju selanjutnya akan di uji cobakan kepada anak kelas satu Sekolah Dasar Negeri 76/IX Mendalo Darat.

Dalam penelitian pengembangan ini, jenis data yang diambil yaitu data kualitatif dan deskriptif. Data kualitatif diperoleh dari tim validasi yaitu ahli materi berupa isian angket dan saran dalam perbaikan senam kreasi bernuansa lagu kognitif yang telah dibuat. Data deskriptif diperoleh dari hasil wawancara kepada anak sekolah dasar dan Guru Olahraga SDN 76 IX Mendalo Darat.

Data yang dikumpulkan sebagian besar merupakan data kualitatif dan teknik analisis menggunakan teknik kualitatif. Teknik ini dipilih peneliti untuk menghasilkan data kualitatif, yaitu data yang tidak bisa dikategorikan secara statistik. Dalam penggunaan analisis kualitatif, maka pengintepretasian terhadap apa yang ditemukan dan pengambilan kesimpulan akhir menggunakan logika atau penalaran sistematis. Analisis kualitatif yang digunakan adalah model analisis interaktif, yaitu model analisis yang memerlukan tiga komponen berupa reduksi data, sajian data, serta penarikan kesimpulan/verifikasi dengan menggunakan interactive mode milik Sugiyono (2021)

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

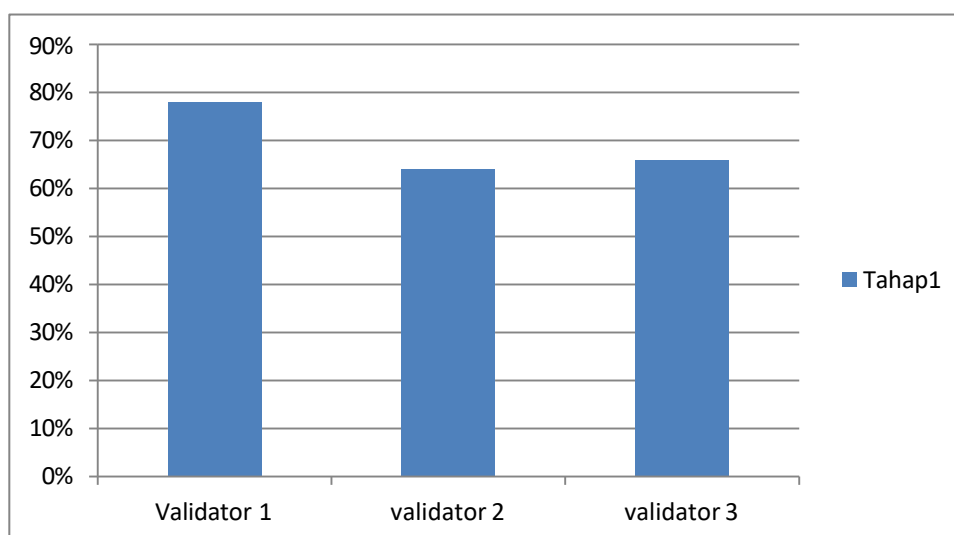
Produk Kreasi Senam Kognitif Pada Anak Sekolah Dasar Bernuansa Lagu Kartun divalidasi oleh para ahli dalam bidangnya yaitu seorang ahli materi dan tanya jawab kepada responden. Kreasi senam kognitif pada anak sekolah dasar bernuansa lagu kartun

dikategorikan sangat baik untuk digunakan. Saran dan masukan yang diberikan oleh validasi materi terkait produk kreasi senam kognitif pada anak sekolah dasar bernuansa lagu kartun adalah pemilihan beat lagu disesuaikan dengan anak sekolah dasar yaitu dengan mengganti musik Naruto karena beat terlalu cepat.

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui mutu kelayakan isi, kelayakan dan penyajian dari produk yang dikembangkan. Lembar validasi tersebut diisi oleh tiga ahli materi melalui dua tahap. Hasil validasi tahap 1 yang telah diisi oleh ahli materi disajikan pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 1 Validasi Ahli Materi Tahap 1

No	Validator	Persentase	Kategori
1	1	78%	Baik
2	2	64%	Baik
3	3	66%	Baik



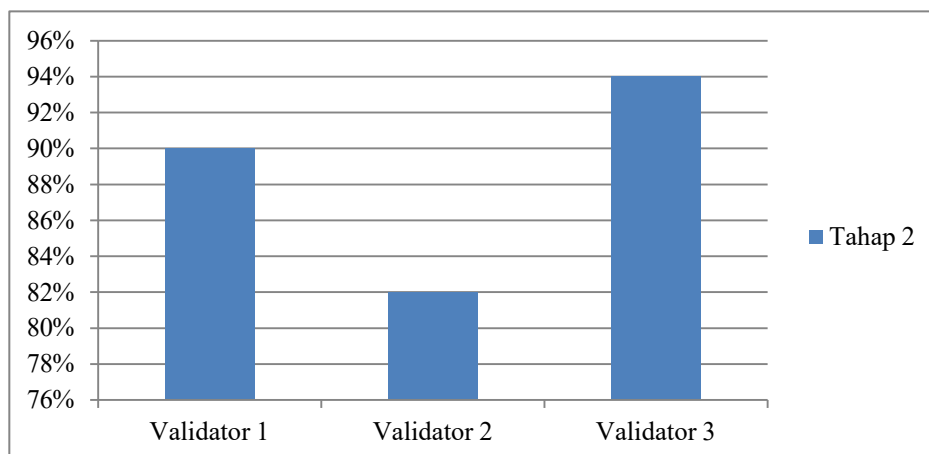
Gambar 1. Diagram hasil validasi tahap 1

Berdasarkan tabel 1 dan gambar 1 dapat disimpulkan bahwa produk kreasi senam kognitif pada anak sekolah dasar bernuansa lagu kartun mendapatkan kategori baik, yaitu sudah layak digunakan untuk uji coba lapangan namun ada beberapa yang harus direvisi, yaitu mengganti lagu naruto karena beat lagu tersebut terlalu kencang untuk anak sekolah dasar.

Setelah melakukan perbaikan maka peneliti melakukan uji validasi tahap 2, yaitu:

Tabel 2 Validasi Ahli Materi Tahap 2

No	Validator	Persentase	Kategori
1	1	90%	Sangat Baik
2	2	82%	Sangat Baik
3	3	94%	Sangat Baik



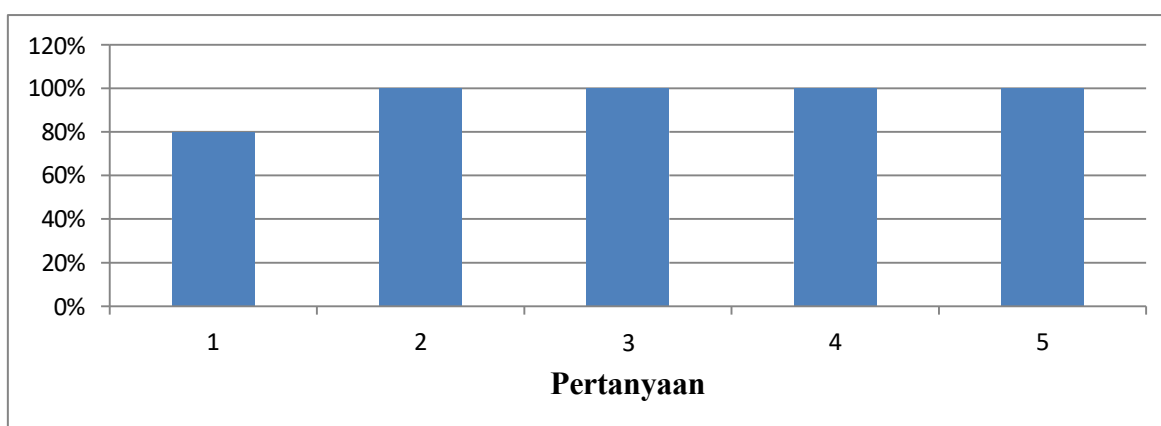
Gambar 2. Diagram hasil validasi tahap 2

Berdasarkan tabel 2 dan gambar 2 dapat disimpulkan bahwa produk kreasi senam kognitif pada anak sekolah dasar bernuansa lagu kartun mendapatkan kategori sangat baik, yaitu sudah layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa ada revisi.

Uji coba pada kreasi senam kognitif pada anak sekolah dasar bernuansa lagu kartun ini dilakukan pada siswa kelas 1 SDN 76/ IX Mendalo Darat sebanyak 15 orang dan sebelum dilakukannya senam bersama peneliti terlebih dahulu memberitahu gerakan-gerakan yang akan dilakukan kepada siswa agar siswa dapat melakukan senam dengan mudah dan bahagia.

Tabel 3 Pertanyaan Subjek Uji Coba

No	Pertanyaan	Persentase	Kategori
1.	Apakah Gerakan Senam Bisa Diikuti?	80%	Baik
2.	Apakah Lagu Disukai Oleh Anak-Anak?	100%	Sangat Baik
3.	Apakah Senam Yang Dilakukan Asik?	100%	Sangat Baik
4.	Apakah Anak-Anak Ingin Melakukan Senamnya Lagi?	100%	Sangat Baik



Gambar 3. Diagram hasil uji coba

Berdasarkan tabel 3 dan gambar 3 dapat disimpulkan bahwa siswa dapat melakukan gerakan senam dengan mudah yaitu dengan persentase 80%, semua siswa menyukai lagu yang digunakan yaitu lagu BoBoiBoy, Doraemon dan naruto, seluruh subjek uji coba asik saat melakukan senam dan ingin melakukan kreasi senam kognitif pada anak sekolah dasar bernuansa lagu kartun lagi.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model Hannafin dan Peck, dengan hasil setiap fase sebagai berikut:

a. Fase analisis kebutuhan yaitu sebelum menciptakan senam kreasi kognitif bernuansa lagu kartun pada anak sekolah dasar peneliti telah melakukan survei di Sekolah Dasar Negeri 76/IX Mendalo Darat. Setelah melakukan wawancara kepada anak-anak kelas I mereka sangat berantusias untuk bersenam bersama menggunakan lagu kartun kesukaannya apalagi menggunakan gerakan-gerakan senam yang asik. Ibu Nurmaidah, S.Pd salah satu guru olahraga di Sekolah Dasar Negeri 76/IX beliau juga mengatakan bahwa di masa setelah pandemi ini sebagai guru olahraga juga membutuhkan referensi kreasi senam yang baru agar anak sekolah dasar bersemangat melakukan senam yang sekaligus dapat menstimulasi kognitif anak, apalagi jika menggunakan gerakan yang seru dan musik yang asik yang tanpa sadar jika melakukan senam tersebut otomatis memicu kognitif pada anak sekolah dasar.

b. Fase Desain Berdasarkan survei yang telah dilakukan peneliti akan menciptakan kreasi senam kognitif bernuansa lagu kartun, yaitu lagu Doraemon dengan intensitas gerak 100% low impact, lagu Naruto dengan intensitas gerak low impact 100%, lagu BoBoiBoy dengan intensitas gerak 100% low impact. Intensitas gerakan senam juga disesuaikan kebutuhan anak sekolah dasar karena pada umumnya anak sekolah dasar akan susah mengikuti gerakan senam jika gerakannya high impact.

c. Fase Pengembangan dan Implementasi Setelah peneliti menciptakan gerakan senam kreasi psikomotor bernuansa lagu daerah selanjutnya akan di uji kelayakan kepada tim ahli materi untuk mendapatkan saran dan perbaikan, uji validitas ini dilakukan pada tiga ahli materi senam. Validasi ini dilakukan dua tahap di masing-masing ahli materi, setelah tim ahli materi setuju selanjutnya akan diuji cobakan pada anak kelas I Sekolah Dasar Negeri 76/IX Mendalo Darat. Implementasi penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 76/IX Mendalo, penerapan penelitian ini dilakukan pada anak kelas 1 C dengan jumlah siswa 15 orang, yang menjadi peraga senam pada saat senam adalah peneliti sendiri dengan durasi senam kurang lebih 9 menit, pada saat sebelum melakukan senam peneliti terlebih dahulu menjelaskan atau mengajarkan gerakan-gerakan yang akan digunakan dengan tujuan agar subjek uji coba dapat mengikuti senam dengan mudah, saat melakukan senam anak-anak terlihat sangat antusias dan bersemangat melakukan gerakan senam apalagi dengan gerakan yang asik dan musik yang seru yang tanpa sadar dapat memicu kognitif anak sekolah dasar, setelah melakukan senam bersama saya melakukan wawancara kepada anak kelas I C dapat disimpulkan bahwa produk kreasi senam kognitif pada anak sekolah dasar bernuansa lagu daerah gerakannya mudah diikuti, pemilihan lagu tepat sehingga senam disukai oleh anak-anak karena gerakan yang dilakukan asik sehingga anak-anak ingin melakukan senamnya lagi. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru PJOK dapat disimpulkan bahwa produk kreasi senam kognitif pada anak sekolah dasar bernuansa lagu kartun sangat baik untuk menambah kreativitas berpikir anak-anak, senam ini juga sangat baik dilakukan karena selain bisa memicu kognitif anak sekaligus juga bisa menambah referensi senam yang dapat dilakukan pada saat sebelum pembelajaran dimulai, di tengah pembelajaran pada saat anak mulai bosan, dan diakhir proses pembelajaran.

Hasil akhir dari kegiatan penelitian Kreasi Senam Kognitif Pada Anak Sekolah Dasar Bernuansa Lagu Kartun yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 76/IX Mendalo Darat, melalui wawancara yang dilakukan pada subjek uji coba dan guru olahraga.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada subjek uji coba dapat disimpulkan bahwa Produk Kreasi Senam Kognitif Pada Anak Sekolah Dasar Bernuansa Lagu Kartun gerakannya mudah diikuti, pemilihan lagu tepat sehingga senam disukai oleh anak-anak karena gerakan yang dilakukan asik sehingga anak-anak ingin melakukan senamnya lagi. Berdasarkan hasil wawancara kepada Ibu Nurmaida S.Pd dapat disimpulkan bahwa Produk

Kreasi Senam Kognitif Pada Anak Sekolah Dasar Bernuansa Lagu Kartun sangat bermanfaat bagi anak-anak sekolah dasar, gerakan yang dilakukan pada produk ini juga cocok dan dapat diikuti oleh anak-anak, pemilihan lagu pada produk senam ini juga tepat karena anak sangat senang saat melakukan senam.

Hasil penilaian dari validasi akhir produk Kreasi Senam Kognitif Pada Anak Sekolah Dasar Bernuansa Lagu Kartun menunjukkan kategori "sangat baik" untuk dilakukan pada anak sekolah dasar. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian ahli materi I tahap II 90% dengan kategori "Sangat Baik", dari ahli materi II tahap II 82% dengan kategori "Sangat Baik", dan dari ahli materi III tahap II 94% dengan kategori "Sangat Baik"

KESIMPULAN

Hasil akhir dari kegiatan penelitian Kreasi Senam Kognitif Pada Anak Sekolah Dasar Bernuansa Lagu Kartun yang berdasarkan data dari validator ahli materi senam dan pada saat uji coba, berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan bahwa produk Kreasi Senam Kognitif Pada Anak Sekolah Dasar Bernuansa Lagu Kartun ini dapat dan layak digunakan untuk siswa sekolah dasar sebagai pemicu kognitif anak sekolah dasar. Hal ini berdasarkan analisis data pada validator ahli materi senam dan uji coba pada anak kelas I Sekolah Dasar Negeri 76/IX Mendalo Darat. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk Kreasi Senam Kognitif Pada Anak Sekolah Dasar Bernuansa Lagu Daerah ini telah memenuhi kriteria baik dan layak digunakan. Produk Kreasi Senam Kognitif Pada Anak Sekolah Dasar Bernuansa Lagu Kartun layak digunakan untuk anak sekolah dasar dikarenakan gerakannya mudah diikuti dan lagu yang digunakan merupakan musik dari film kartun sehingga anak suka melakukan senam dengan musik dari film kesukaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011).
- Arbor, M. M. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi 3d Menggunakan Sketchup Untuk Mata Pelajaran Gambar Konstruksi Bangunan Kelas XI SMK/Muklas Abror*. repository.um.ac.id.
- Aip Syarifudin, Dede Rustiawan. (2009). *Praktis Belajar Untuk SMA*. Depdiknas
- Amalina, C. D. Mawarpury, M., & Rachmatan, R.(2013). Hubungan Rasa Percaya Pada Guru Dengan Motivasi Belajar Pada Anak. *Jurnal Psikologi Undip*, Vol.12(1), 48-54.
- Ahmed, A., et al. (2023). The role of digital fitness apps in promoting physical activity. *Journal of Health Informatics*.
- Andersen, J. J. (2021). *The state of running 2019*. RunRepeat.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. (Edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Barbara B Seels, Rita C Richey, *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya* (Jakarta: IPTPI, 1994).
- Barlian, E. (2013). *Sosiologi Olahraga*. Sukabina Press: Padang.
- Borg, W. R. & Gall, M.D. (2013). *Educational research: An introduction edition*. New York:Longman.
- Barratt, P. (2017). Healthy competition: A qualitative stud investigating persuasive technologies and the gamification of cycling. *Health & Place*, 46, 328–336.
- Brown, T., & Jones, L. (2023). The rise of Strava: Social motivations in fitness tracking. *Sports Technology Review*.
- Clark, J., et al. (2022). Social influences on the adoption of fitness applications. *Digital Health and Behavior*.
- Dewi, S., Damayanti, I., Fitri, M., & Ugelta, S. (2018). *Pengembangan media video*

- latihan olahraga kesehatan bagi masyarakat umum berbasis web. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*, 3(1), 40.
- Dollah, A. A., Mentara, H., & Iskandar, H. (2018). Survei Minat Siswa Terhadap Olahraga Futsal di SMAN 3 Palu. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, Vol.6(1), 22-29
- Festiana, Ike. (2011). Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran berorientasi pada kemampuan generik sains. UNILA. Bandar Lampung.
- Fitriana Ningtyas, M. D. (2017). Pengaruh Metode Senam Irama Terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Kabid Fatmatuz Zahra Desa Pesayangan Kecamatan Talang Kabupaten Tegal. *Skripsi Universitas Negeri Semarang*, 9-28.
- Frank, V.O., Peter, M., (2016). *Functional connectivity between the cerebrum and cerebellum in social cognition: A multi-study analysis. Journal Homepage elsevier*. DOI.org/10.1016/j.neuroimage.2015.09.001.
- Garcia, M., & Martinez, R. (2022). GPS-based apps and their impact on physical activity. *Global Fitness Journal*.
- Halim, S., et al. (2024). Urban fitness communities and digital engagement. *Southeast Asia Sports Journal*.
- Hamari, J., & Koivisto, J. (2015). “Working out for likes”: An empirical study on social influence in exercise gamification. *Computers in Human Behavior*, 50, 333–347.
- Honary, M., Bell, B. T., Clinch, S., Wild, S. E., & McNaney, R. (2019). Understanding the role of healthy eating and fitness mobile apps in the formation of maladaptive eating and exercise behaviors in young people. *JMIR mHealth and uHealth*, 7(6), e14239.
- Heryanti, V. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak), Universitas Bengkulu: Artikel Vol. 2, No. 1.
- Irfah, S. d. (2019). Kreasi Senam Ceria Pada Taman Kanak-Kanak . *Jurnal Tunas Cendekia*, 70.
- Jawati, R. (2013). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibul Ummi II, (Universitas Negeri Padang: Artikel Vol. I, No.1.
- Jackson, D., & Roberts, P. (2023). The gamification of fitness: A closer look at Strava. *Sports Psychology Insights*.
- Khamidi, A. (2011). Kemampuan awal, minat olahraga, dan prestasi belajar olahraga. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol.17(4), 265-269.
- Komarudin. 2013. *Psikologi Olahraga*. Bandung: Alfabeta
- Korkutata, Abdulmenaf. 2016. Participation Motivation In Sport: A Study On Taekwondo Athletes. *Turkish Journal Of Sport And Exercise*. 18(3), 47- 55
- Kusmiyanti, Dhian, Agus Kristiyanto, Tri Aprilijanto Utomo, dan Hartini. 2018. Motivation To Community For Following Aerobic Sport. *Journal Of Physical Education, Sport, Health And Recreations*. Vol.7(2), 78-82.
- Kim, H., & Zhang, Y. (2023). Digital platforms for healthy lifestyles: Challenges and opportunities. *Journal of Digital Transformation*
- Kadek Urip Kurniawan, D. P. (2016). Pengembangan Multimedia Ular Tangga Model Hannafin Dan Peck Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ipa Pada Siswa Kelas VII Semester Genap Di SMP Negeri 6 Singaraja Tahun Pelajaran 2015/2016. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Lee, J., et al. (2022). Millennials and digital fitness applications: A behavioral study. *Journal of Consumer Behavior*.
- Li, J., Liu, X., Ma, L., & Zhang, W. (2019). Users’ intention to continue using social fitness-tracking apps: Expectation confirmation theory and social comparison theory perspective. *Informatics for Health and Social Care*, 44(3), 298–312.

- Liu, X., et al. (2023). The psychological benefits of using fitness tracking apps. *Journal of Sports and Health Science*.
- Mahan III, J. E., Seo, W. J., Jordan, J. S., & Funk, D. (2015). Exploring the impact of social networking sites on running involvement, running behavior, and social life satisfaction. *Sport Management Review*, 18(2), 182– 192.
- Mardhiyana, D., & Sejati, E. O. W. (2016). Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan rasa ingin tahu melalui model pembelajaran berbasis masalah. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1(1), 672–688. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/21686>
- Meylisa, I., Soekamto, H., Soelistijo, D. (2013). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Tugu Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Geografi Universitas Negeri Malang*. Vol 2.
- Michel J. Hannafin dan Kyle L. Peck. (1988). *The Design, Development, and Evaluation of Instructional Software*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Muhajir. (2006). Pendidikan Jasmani Teori Dan Praktek 1. Jakarta: Erlangga
- Rasyono, A. W. (2018). Senam Dasar Pengantar, Teori, dan Jenis Senam Lantai. Jambi: Salim Media Indonesia (Anggota IKAPI).
- Ratna. S. (2010). Otak, Musik, Dan Proses Belajar. *Buletin Psikologi.Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada*. Volume 18, NO. 2, 2010: 58-68. ISSN: 0854-7108.
- Richey, C Rita and Klien, D James. (2007). *Design and Development Research Methods, Strategies and Issues*, Lawrence erbiium Associates. Inc.
- Rohendi, A., Suwandar, E. (2017). *Belajar Gerak: Berbasis Otot Inti*. Alfabeta: Bandung.
- Sari, D. N. (2011). Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Dan Kognitif Anak Melalui Senam Kreasi. *jurnal.upi.edu*, 46-52.
- Setyowati. A, Mosik. Subali. B. (2011). Implementasi Pendekatan Konflik Kognitif Dalam Pembelajaran Fisika Untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia* 7. ISSN: 1693-1246. 89-96.
- Sukmadinata, N.S. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suparman. (2012). *Sejarah pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta: Bandung.
- Wulandarai, B. A., & Yuliawan, E. PEMBENTUKAN KARAKTER MELALUI VIDEO PERMAINAN TRADISIONAL. *Sains Olahraga: Jurnal Ilmiah Ilmu Keolahragaan*, 6(1), 29-40.

