



PERANCANGAN MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN GERAK LOKOMOTOR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Saipulloh Ibrahim ^{1)*}, Mustara Musa ²⁾, Slamet Sukriadi ³⁾

^{1), 2) dan 3)} Universitas Negeri Jakarta

E-mail : ¹⁾ saipulloh.ibrahim@unj.ac.id, ²⁾ mustara_musa77@yahoo.com,

³⁾ slamet_soina@yahoo.co.id

ABSTRAK

Gerak Lokomotor merupakan kemampuan yang harus dipelajari oleh siswa sekolah dasar untuk membentuk pengalaman gerak yang lebih kompleks. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran gerak lokomotor berbasis permainan sebagai bahan ajar bagi siswa kelas rendah di sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan pendekatan ADDIE, yang mencakup lima tahap mulai dari analisis hingga validasi oleh ahli. Model pembelajaran ini disusun berdasarkan teori gerak lokomotor dari buku *FUN Start MOVE Smart! Parents' Companion for Growing Active Learners Abecedarian MOVEment Skill*. Setelah model dirancang dalam bentuk buku, dilakukan validasi oleh tiga pakar melalui expert judgement. Buku ini menyajikan desain permainan yang dirancang agar mudah dipahami dan diterapkan oleh siswa, serta dapat digunakan oleh guru dan orang tua untuk mendukung pembelajaran keterampilan motorik dasar secara menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Hasil penelitian yang diperoleh bahwa sebanyak 20 model pembelajaran gerak lokomotor dinyatakan layak untuk digunakan kepada siswa sekolah dasar sebagai salah satu model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik anak.

Kata kunci : model pembelajaran; lokomotor; permainan

ABSTRACT

Locomotor movement is an ability that must be learned by elementary school students to form more complex movement experiences. This study aims to develop a game-based locomotor movement learning model as a teaching material for lower grade students in elementary school. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE approach, which includes five stages starting from analysis to validation by experts. This learning model is based on the theory of locomotor movement from the book FUN Start MOVE Smart! Parents' Companion for Growing Active Learners Abecedarian MOVEment Skill. After the model was designed in book form, validation was carried out by three experts through expert judgment. This book presents a game design that is designed to be easy to understand and apply by students, and can be used by teachers and parents to support the learning of basic motor skills in a fun way and in accordance with the child's developmental stage. The results of the study obtained that as many as 20 locomotor movement learning models were declared suitable for use with elementary school students as one of the learning models to improve children's motor skills.

Keywords : learning model; locomotor; games

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan elemen krusial dalam sistem pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan fisik dan mental individu. Pendidikan jasmani mempengaruhi banyak aspek kehidupan, termasuk aspek organik, kognitif, afektif, perasaan, hubungan sosial, perilaku kelompok, perkembangan mental, serta aspek sosial dan estetika. Tujuan utama dari pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah adalah untuk menjaga dan meningkatkan kebugaran fisik serta keterampilan siswa. Kebugaran jasmani yang optimal merupakan bagian dari kesehatan tubuh

secara menyeluruh yang memungkinkan seseorang menjalani kehidupan yang produktif dan siap menghadapi berbagai tantangan fisik dalam kehidupan sehari-hari ([Sari et al., 2024](#)).

Melalui aktivitas fisik, pembelajaran dirancang untuk mendukung peningkatan kebugaran jasmani, penguasaan keterampilan motorik, pemahaman tentang gaya hidup sehat dan aktif, serta pengembangan sikap sportif dan kecerdasan emosional. Pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek siswa, termasuk fisik, neuromuskuler, intelektual, dan emosional. Di jenjang sekolah dasar, proses pembelajaran pendidikan jasmani melibatkan kolaborasi antara guru dan siswa dalam membangun pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Tahapan ini mencakup dimensi kognitif, motorik, emosional, bahasa, moral, sosial, dan imajinatif ([Bhakti Hartanto SMAN, et al., 2018](#)).

Sekolah dasar merupakan tahap awal pendidikan formal yang sangat krusial, di mana usia siswa berada dalam masa yang ideal untuk mulai mengenal keterampilan motorik kasar. Pada fase ini, pendidik memiliki tanggung jawab untuk mengajarkan gerakan dasar yang mudah dipahami, guna membantu siswa mengembangkan potensi mereka secara optimal ([Indrawathi et al., 2022](#)). Keterampilan ini tidak hanya berguna dalam aktivitas sehari-hari, tetapi juga memiliki manfaat jangka panjang bagi masa depan anak. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memahami peran strategis mereka dalam mendukung proses tumbuh kembang anak secara menyeluruh ([Nurisma Riswandi, 2021](#)).

Untuk itu, guru harus mampu merancang model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Berbagai model pembelajaran yang diberikan harus memperhatikan tujuan perkembangan sesuai usia siswa. Pembelajaran yang diterapkan harus memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi gerakan dengan bebas dan aktif, dalam suasana yang aman dan menyenangkan, serta dapat mengungkapkan kreativitas, inovasi, dan keterampilan secara sportif ([Samodra et al., 2023](#)). Dengan demikian, siswa akan lebih termotivasi untuk terlibat dalam aktivitas fisik ([Ulfah & Mashud, 2024](#)).

Di beberapa sekolah dasar di Jakarta, masalah yang terjadi adalah banyak guru yang kurang memahami pentingnya pembelajaran motorik kasar, berbeda dengan sekolah dasar bertaraf internasional yang sudah rutin mengimplementasikan pembelajaran tersebut. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran gerak lokomotor berbasis permainan di sekolah dasar untuk memastikan semua siswa, baik di sekolah negeri maupun internasional, mendapatkan hak yang setara dalam pembelajaran motorik kasar ([Rejeki et al., 2021](#)).

Walaupun kemampuan dan pengetahuan guru di sekolah negeri dan internasional pada umumnya tidak berbeda dalam kualitas, banyak sekolah dasar negeri yang masih memiliki masalah dalam menyadari pentingnya aktivitas fisik. Hal ini diperburuk dengan kemajuan teknologi yang menyebabkan siswa lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar. Oleh karena itu, guru menjadi ujung tombak dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar siswa, terutama di sekolah dasar negeri ([Ulfa Rimayanti S- et al., 2017](#)).

Namun, guru seringkali lebih fokus pada pembelajaran motorik halus seperti menulis dan menggambar, sementara pembelajaran motorik kasar cenderung diabaikan. Aktivitas motorik kasar hanya dilakukan pada acara khusus seperti Hari Kemerdekaan atau Hari Kartini, di mana siswa melakukan lomba-lomba sederhana seperti berlari dan lompat karung ([Penelitian et al., 2016](#)).

Dalam kurikulum, terdapat pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar siswa. Namun, kenyataannya, siswa hanya dapat bergerak bebas saat jam istirahat yang berlangsung selama 30 menit, di mana mereka berlari dan bermain dengan alat

permainan yang tersedia di sekolah. Sayangnya, jumlah alat permainan yang tersedia sangat terbatas, dan sebagian besar dalam kondisi rusak serta tidak layak digunakan (Sulistia et al., 2018).

Selama waktu istirahat, guru hanya memantau siswa yang bermain tanpa memberikan pengajaran mengenai penggunaan alat permainan yang ada. Padahal, setiap alat permainan memiliki tujuan dan manfaat yang penting untuk keterampilan motorik kasar siswa. Sekitar 35% siswa tampak enggan dan malu untuk berolahraga, padahal mereka seharusnya melakukan aktivitas fisik seperti berjalan atau melompat. Namun, mereka lebih nyaman melakukan gerakan seperti berlari (Nurul Qomariah et al., 2022).

Minimnya pengembangan pembelajaran keterampilan motorik kasar berdampak signifikan terhadap aktivitas harian siswa, seperti bermain bola. Ketidaktertarikan siswa dalam mengikuti aktivitas tersebut dapat menjadi indikator kurangnya pemahaman terhadap gerakan dasar. Oleh karena itu, sangat penting untuk menghadirkan model pembelajaran motorik kasar yang bervariasi dan sesuai dengan karakteristik siswa serta tema pembelajaran dalam kurikulum. Sayangnya, tema ini sering kali belum dikemas secara kreatif, khususnya dalam materi gerak lokomotor. Guru perlu lebih proaktif dalam menerapkan model, media, dan variasi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan minat siswa kelas rendah, yang cenderung menyukai aktivitas bermain dan eksploratif.

Permasalahan ini menunjukkan kurangnya integrasi pembelajaran perkembangan motorik dalam tema-tema kurikulum, berbeda dengan pembelajaran lain yang lebih mudah dikaitkan secara kreatif. Padahal, pembelajaran gerak dasar memiliki peran penting dalam menggali potensi siswa. Oleh karena itu, diperlukan modifikasi media dan pengembangan model pembelajaran gerak lokomotor yang mampu mendukung berbagai aspek perkembangan anak, seperti motorik halus, kognitif, emosional, bahasa, moral, sosial, dan imajinatif.

Peneliti berencana merancang model pembelajaran gerak lokomotor berbasis permainan dengan menggunakan alat yang aman dan ramah anak, seperti bola plastik dan matras. Gerakan lokomotor yang dirancang juga bertujuan untuk merangsang kemampuan kognitif siswa. Alat permainan akan didesain semenarik mungkin agar dapat digunakan dalam latihan gerak lokomotor yang mendukung keterampilan motorik kasar, sekaligus melibatkan aktivitas seperti meraih dan memindahkan benda, yang juga dapat merangsang keterampilan motorik halus pada jari tangan. Selain itu, permainan yang menyenangkan dan sesuai dengan usia siswa akan membantu mereka merasa percaya diri dalam melakukan gerakan dengan benar.

Dalam proses pengembangan media pembelajaran ini, perlu dilakukan validasi produk sesuai dengan standar yang ada, memperhatikan aspek perkembangan, dan karakteristik siswa di kelas bawah sekolah dasar (kelas 1, 2, dan 3). Metode Research & Development (R&D) digunakan untuk menghasilkan produk yang dapat diuji keefektifannya. Diharapkan, melalui metode R&D ini, media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan keterampilan gerak lokomotor siswa di tingkat sekolah dasar (Pendidikan Guru, et al., 2022).

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian dipilih berdasarkan jumlah variabel yang terlibat serta jumlah subjek penelitian, yang ditentukan oleh populasi dan sampel. Selain itu, tujuan penelitian serta keterbatasan seperti waktu dan anggaran juga memengaruhi pemilihan pendekatan. Penelitian dan Pengembangan (R&D) berfokus pada pembuatan produk baru atau penyempurnaan produk yang ada agar dapat dimanfaatkan oleh masyarakat secara luas. Salah satu kerangka desain pembelajaran yang bersifat umum adalah model ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate) yang diperkenalkan oleh Reiser dan Mollenda pada awal 1990-an. Model ini

berfungsi sebagai panduan untuk mengembangkan materi pelatihan dan infrastruktur pendukung yang efektif, dinamis, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Rawe, n.d.).

Model ADDIE dapat digambarkan sebagai gambar berikut :



Gambar 1
Model ADDIE

Sumber : Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, 2009, h.2.

Model pengembangan ini terdiri dari lima fase utama. Pertama, dilakukan analisis kebutuhan dan kajian pustaka untuk menilai kelayakan media pembelajaran gerak lokomotor berbasis permainan dan potensi pengembangannya. Kedua, pada fase desain, peneliti menyusun rancangan permainan yang akan diadaptasi ke dalam format buku ajar bagi guru. Ketiga, fase pengembangan melibatkan pembuatan prototipe materi yang mencakup berbagai gerakan lokomotor mulai dari berjalan, berlari, melayang, dan lompat, hingga gerakan menyamping, lari cepat, lompat satu kaki, dan melewati rintangan. Keempat, pada tahap implementasi, model yang telah disusun dan divalidasi akan diterapkan dan diuji coba, direncanakan berlangsung pada bulan Juni. Terakhir, fase evaluasi bertujuan untuk menilai efektivitas model melalui penilaian formatif di setiap tahapan, sehingga memungkinkan perbaikan berkelanjutan. Meskipun keunggulan model ini terletak pada keserbagunaan dan detail langkah-langkahnya, keterbatasannya adalah belum diujikan langsung pada siswa kelas bawah di sekolah dasar, sehingga masih memerlukan penyempurnaan berdasarkan hasil uji lapangan.

Langkah-Langkah Pengembangan Model

Pengembangan model pembelajaran gerak lokomotor ini dilakukan melalui beberapa fase yang telah disesuaikan dengan tujuan dan kondisi lapangan. Fase-fase tersebut adalah :

1. Survei Awal

Berdasarkan observasi di sekolah dasar, ditemukan bahwa guru hanya melaksanakan pembelajaran motorik kasar sekali seminggu, padahal keterampilan gerak dasar seperti berjalan, berlari, dan melompat seharusnya diperkenalkan sejak dini sesuai kurikulum. Untuk menjawab kebutuhan ini, peneliti merancang model pembelajaran gerak lokomotor berbasis permainan yang mengadaptasi materi dari buku *FUN start MOVE smart! Parents' Guide for Growing Active Learners FUNDamental MOVEment Skill* untuk siswa kelas bawah SD .

2. Perancangan Model

Pada tahap ini, peneliti menyusun kerangka model pembelajaran dengan memasukkan 10 jenis gerakan lokomotor : berjalan, berlari, melayang, tiga variasi lompatan, gerakan menyamping,

berlari cepat, lompatan satu kaki, dan melewati rintangan. Model tersebut dirancang agar siswa dapat mengeksplorasi gerakan sesuai pengetahuan awal mereka, sekaligus memenuhi tuntutan kurikulum.

3. Pengembangan Produk Awal

Menggunakan pendekatan kualitatif dan metode Research & Development (R&D) dengan kerangka ADDIE, peneliti membuat prototipe buku panduan yang berisi petunjuk permainan untuk setiap gerakan lokomotor. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, wawancara guru, dan kuesioner siswa untuk mengevaluasi kejelasan dan kesesuaian materi.

4. Implementasi Lapangan

Model yang telah disusun kemudian diujicobakan pada siswa kelas bawah SD dalam kegiatan terstruktur. Pelaksanaan melibatkan sesi praktik permainan yang disengaja untuk setiap gerakan, dengan pendampingan guru dan peneliti.

5. Evaluasi dan Revisi

Evaluasi formatif dilakukan selama dan setelah implementasi untuk menilai efektivitas model. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, umpan balik guru, dan tes keterampilan motorik siswa. Berdasarkan hasil evaluasi, revisi materi dan metode penyajian dilakukan untuk menyempurnakan model sebelum disebarluaskan secara lebih luas.

Dengan melalui kelima tahap ini survei awal, perancangan model, pengembangan produk, implementasi lapangan, dan evaluasi diharapkan model pembelajaran gerak lokomotor berbasis permainan ini dapat efektif meningkatkan keterampilan motorik siswa kelas bawah sekolah dasar.

Perencanaan Pengembangan Model

Dalam merancang model pembelajaran gerak lokomotor berbasis permainan yang ditujukan bagi siswa kelas rendah sekolah dasar, peneliti menggunakan pendekatan Research & Development (R&D) sebagai dasar pengembangannya. Model ini dirancang untuk memuat sepuluh bentuk gerakan dasar, yaitu berjalan, berlari, gerakan melayang, tiga variasi gerakan melompat, gerakan menyamping, sprint atau lari cepat, lompat satu kaki, serta aktivitas melewati rintangan.

Penelitian ini akan mencakup berbagai aspek penting yang mendukung proses pengembangan, mulai dari karakteristik atau jenis penelitian yang digunakan, identifikasi sumber data utama dan pendukung, serta teknik dan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Selain itu, dirancang pula prosedur pelaksanaan pengumpulan data secara sistematis dan metode analisis data yang relevan, guna memastikan bahwa hasil pengembangan model ini memiliki dasar yang kuat dan valid. Dengan pendekatan tersebut, model yang dihasilkan diharapkan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran gerak lokomotor sesuai kebutuhan siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran gerak lokomotor berbasis permainan yang telah dikembangkan dan diuji pada siswa kelas rendah sekolah dasar disusun dalam bentuk buku ajar. Buku ini berisi beragam aktivitas permainan yang dirancang untuk melatih gerak lokomotor siswa, mencakup sepuluh jenis gerakan utama, yaitu berjalan, berlari, gerakan melayang, tiga variasi lompatan, gerakan menyamping, lari cepat, lompatan dengan satu kaki, serta aktivitas melintasi rintangan. Buku ini

dirancang agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar pada jenjang awal.

Tabel 1
Tabel Kesesuaian dan Kelayakan Aspek Permainan, Pembelajaran dan Gerak Dasar

No.	Aspek Penilaian	Nilai		Catatan
		Sesuai	Tidak Sesuai	
1	Aspek Permainan	Sesuai		Layak / Valid
2	Aspek Pembelajaran	Sesuai		Layak / Valid
3	Aspek Gerak Dasar	Sesuai		Layak / Valid

Kegiatan pembelajaran gerak lokomotor dirancang untuk dilakukan secara berulang, baik secara individu maupun dalam kelompok. Setiap jenis gerakan disesuaikan dengan usia dan tingkat kemampuan siswa kelas bawah sekolah dasar, sehingga memudahkan mereka dalam memahami, mengikuti, serta meningkatkan minat untuk belajar melalui aktivitas bermain. Walaupun bentuk dasar dari setiap gerakan lokomotor serupa, tahapan pelaksanaannya dalam buku pembelajaran gerak lokomotor berbasis permainan disusun dengan pendekatan yang berbeda-beda. Variasi langkah ini dimaksudkan agar buku pembelajaran tersebut mampu mencapai target pembelajaran yang telah ditetapkan.

Kelayakan Model (Teoritik dan Empiris)

Sebelum model pembelajaran gerak lokomotor berbasis permainan diterapkan pada siswa kelas bawah sekolah dasar, peneliti melakukan validasi atau uji kelayakan model kepada tiga orang ahli atau dosen pakar. Tiga orang ahli atau dosen memberikan penilaian terhadap desain model pembelajaran gerak lokomotor berbasis permainan yang direncanakan untuk diterapkan, guna memastikan kelayakannya sebelum dilakukan uji coba di lapangan. Proses evaluasi ini mencakup peninjauan terhadap beberapa aspek, antara lain kesesuaian tujuan pembelajaran, strategi penyampaian materi, pelaksanaan kegiatan pembelajaran, serta kelayakan isi buku ajar gerak lokomotor yang ditujukan bagi siswa kelas rendah sekolah dasar.

Tabel 2
Kesimpulan Uji Dosen Ahli Model Pembelajaran Terhadap Buku

No.	Nama Gerakan	Nilai		Catatan
		Layak	Tidak Layak	
1	Jalan Tol	Sesuai		Layak / Valid
2	Menginjak Matras	Sesuai		Layak / Valid
3	Running Pin Bowling	Sesuai		Layak / Valid
4	Bola Keranjang	Sesuai		Layak / Valid
5	Stick Berbahaya	Sesuai		Layak / Valid
6	Mini Basket	Sesuai		Layak / Valid
7	Lompat Kotak	Sesuai		Layak / Valid
8	Kotak Ajaib	Sesuai		Layak / Valid
9	Sang Juara	Sesuai		Layak / Valid

10	Persembunyian	Sesuai	Layak / Valid
11	Lompat Jauh	Sesuai	Layak / Valid
12	Telor Katak	Sesuai	Layak / Valid
13	Jalan Kepiting	Sesuai	Layak / Valid
14	Makanan Kepiting	Sesuai	Layak / Valid
15	Model	Sesuai	Layak / Valid
16	Kuda Lari	Sesuai	Layak / Valid
17	Jalur Maras	Sesuai	Layak / Valid
18	Aku Bahagia	Sesuai	Layak / Valid
19	Pilih Warna	Sesuai	Layak / Valid
20	Jalan Pintas	Sesuai	Layak / Valid

Hasil dari penilaian para ahli menunjukkan bahwa model pembelajaran gerak lokomotor berbasis permainan yang dirancang untuk siswa sekolah dasar jenjang kelas bawah dinyatakan layak dan sesuai serta dapat digunakan dalam pembelajaran gerak lokomotor pada siswa kelas bawah sekolah dasar. Uji ahli yang dilakukan oleh peneliti terhadap tiga dosen ahli terdapat beberapa saran yang membangun untuk menyempurnakan pembelajaran gerak lokomotor, beberapa di antaranya :

1. Petunjuk pelaksanaan harus dibuat secara jelas agar mudah dipahami;
2. Alat yang digunakan harus yang aman untuk anak-anak;
3. Gerakan disesuaikan dengan kematangan usia;
4. Buku harus menarik agar anak-anak mau mempelajarinya;
5. Konsep buku harus jelas dan rapih.

Efektivitas Model

Tingkat efektivitas dari model buku pembelajaran gerak lokomotor berbasis permainan untuk siswa sekolah dasar kelas rendah diperoleh melalui proses validasi yang dilakukan oleh tiga dosen ahli. Hasil validasi tersebut menjadi acuan bagi peneliti dalam menyimpulkan bahwa model buku ini layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfokus pada pengembangan keterampilan motorik halus dan kasar, terutama gerakan-gerakan yang melibatkan manipulasi atau penggunaan benda. Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan buku pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa model ini sesuai untuk diterapkan pada siswa kelas bawah sekolah dasar. Berikut disajikan hasil validasi yang telah diberikan oleh ketiga dosen ahli.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini ditujukan untuk memberikan alternatif model pembelajaran keterampilan motorik kasar serta mengoptimalkan potensi gerak motorik siswa (Faridy Et al., 2024), khususnya dalam materi gerak dasar lokomotor pada jenjang kelas bawah sekolah dasar (Adji & Wibowo, 2023). Buku pembelajaran ini dirancang berdasarkan kebutuhan anak-anak dalam beraktivitas fisik, dengan mempertimbangkan bahwa mereka cenderung menyukai kegiatan yang menyenangkan, penuh warna, dan melibatkan alat bantu yang menarik secara visual. Selain memuat unsur edukatif, buku ini juga dirancang agar dapat terintegrasi dengan tema pembelajaran dalam kurikulum, sehingga proses pengembangannya menggunakan pendekatan tematik.

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, buku pembelajaran gerak lokomotor ini dinilai telah memenuhi sasaran yang ditetapkan dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran motorik kasar siswa sekolah dasar, khususnya pada aspek gerak lokomotor.

Meskipun demikian, hasil telaah juga mengungkap adanya beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki. Di sisi lain, para ahli juga menyoroti sejumlah kelebihan yang dimiliki oleh produk ini.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil merancang dan mengembangkan sebuah model pembelajaran gerak lokomotor berbasis permainan yang dapat dijadikan sebagai media ajar bagi siswa sekolah dasar pada jenjang kelas bawah. Model ini dirancang berdasarkan teori gerakan lokomotor yang diadaptasi dari buku *"FUN start MOVE smart! Parents' Guide for Growing Active Learners FUNDamental MOVEment Skill"* dan telah melalui proses validasi oleh tiga orang pakar. Buku pembelajaran yang dihasilkan menyajikan berbagai permainan gerakan lokomotor yang dirancang agar mudah dipahami serta praktis untuk diterapkan oleh siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa model ini layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran gerak manipulatif di sekolah dasar, karena dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar maupun halus.

Agar penggunaannya optimal, buku panduan pelaksanaan harus disusun dengan petunjuk yang jelas dan mudah dimengerti oleh guru maupun siswa. Alat bantu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran juga harus dipastikan aman bagi anak-anak. Selain itu, gerakan yang diajarkan perlu disesuaikan dengan tingkat perkembangan usia siswa, agar mereka mampu mengikuti dengan baik. Desain buku pun harus dibuat menarik secara visual untuk menumbuhkan minat belajar anak. Secara keseluruhan, buku pembelajaran ini perlu dirancang dengan konsep yang terstruktur, bersih, dan jelas, agar dapat mendukung pemahaman dan keterlibatan siswa secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adji, B. S., & Wibowo, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Gerak Dasar Locomotor pada Siswa Sekolah Dasar melalui Modifikasi Permainan TIC TAC TOE. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 11(2). <https://doi.org/10.55081/jsbg.v11i2.1390>
- Bhakti Hartanto SMAN, M., Mareti. (2018). *Upaya Meningkatkan Kesegaran Jasmani Melalui Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Kelas X SMA Negeri 1 Cianjur*. Universitas Suryakencana : Cianjur
- Faridy, F., Fitri, M., & Fikri, M. (2024). Pendekatan Guru dalam Mengoptimalkan Pengembangan Motorik di PAUD Bungong Seurune Aceh Besar. *Jurnal Raudhah*, 12(1). <http://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v12i1.3353>
- Indrawathi, N. L. P., Citrawan, I. W., & Santika, I. G. P. N. A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Kombinasi Metode Drill terhadap Hasil Belajar Servis Bola Voli. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 3(3), 216-222. <https://doi.org/10.46838/spr.v3i3.237>
- Nurisma Riswandi, F. (2021). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Pengembangan Model Permainan Sirkuit Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(1).
- Nurul Qomariah, D., Hamidah, S., & Pendidikan Islam Anak Usia Dini STITNU Al-Farabi Pangandaran, J. (2022). Menggali Manfaat Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar : Konteks Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, 7(1). <https://doi.org/10.37058/jpls.v7i1>
- Pendidikan Guru, F., Dasar, S., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2022). *EDUSTUDENT : Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pengembangan Pembelajaran Volume 1 Nomor 2 Januari*. 121-127.

- Pendidikan, K., Kebudayaan Badan Penelitian, D., Perbukuan, D., & Penelitian Kebijakan, P. (2020). *Penguatan Ranah Psikomotorik Siswa Sekolah Dasar*. <https://puslitjakdikbud.kemdikbud.go.id>
- Penelitian, A., Riyanto, I. A., Kristiyanto, A., & Kunta Purnama, S. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Keterampilan Motorik Berbasis Permainan Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 9-10 Tahun. In *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia* (Vol. 6). <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/miki>
- Rawe, T. (n.d.). *Penerapan Model Addie Dan Self-Directed Learning Pada Program English Study At Home Berbasis E-Learning Di Eye Level Citra Gran Cibubur*.
- Rejeki, H. S., Gunawan, D., Kunci, K., Pengembangan, :, Gerak, P., & Lokomotor, D. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penjaskesrek*, 8(2).
- Samodra, Y. T. J., Suryadi, D., Wati, I. D. P., Supriatna, E., Santika, I. G. P. N. A., Suganda, M. A., Dewi, P. C. P. (2023). Analysis of gross motoric analysis of elementary school students: A comparative study of students in hill and coastal areas. *Pedagogy of Physical Culture and Sports*. 27(2):139-45. <https://doi.org/10.15561/26649837.2023.0206>
- Sari, Y. Y., Ulfani, D. P., Ramos, M., & Padli. (2024). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga terhadap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i2.1657>
- Sulistia, T., Djamahar, R., Rahayu, S. (2018). Hubungan Kualitas Tidur dan Aktivitas Fisik Dengan Hasil Belajar Kognitif Sistem Koordinasi Manusia. *Didaktika Biologi : Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 2(2). <https://doi.org/10.32502/dikbio.v2i2.1785>
- Ulfa Rimayanti S-, F., Jasmani, P., Rekreasi, dan, Ilmu Keolahragaan, F., & Budi Prihanto S-, J. (2017). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 05 Nomor 03 Tahun*. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>
- Ulfah, A., Mashud. (2024). Inovasi model pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan karakter kejujuran siswa. *Multilateral : Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. 23(4), 436–445. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v23i4.22035>