



PENGEMBANGAN AKTIVITAS GERAK PADA MEDIA BOLA WARNA – WARNI DALAM MATERI PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS V SEKOLAH DASAR

DEVELOPMENT OF MOVEMENT ACTIVITIES USING COLORFUL BALLS IN MATHEMATICS LESSON MATERIAL OF CLASS V PRIMARY SCHOOL STUDENTS

Juliana Sihotang¹⁾, Joen Parningotan Purba²⁾, Polintan Rehulina Sembiring³⁾

Universitas Quality, Indonesia

<mailto:julianasihotang749@gmail.com>

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi siswa yang kurang semangat belajar serta kurang aktif di kelas apalagi dengan pelajaran matematika siswa lebih cenderung bosan dan malas. Hal ini membuat siswa sulit dalam memahami materi untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan menggunakan penunjang pembelajaran khususnya menggunakan aktivitas gerak pada media bola warna – warni dalam memahami materi matematika yaitu pengolahan data. Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan yaitu menggunakan model pengembangan EDDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu, analisis (Analyze), perencanaan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), evaluasi (evaluation). Kelima tahap itu dilakukan melalui analisis kurikulum, analisis kebutuhan siswa dan analisis karakteristik siswa dan di uji oleh 3 orang validator (tim ahli), uji kepraktisan oleh guru wali kelas, setelah dikategorikan valid dan praktis selanjutnya dilakukan uji efektivitas. Hasil penilaian validasi pada aktivitas gerak pada media bola warna – warni pembelajaran matematika pada uji validitas. ahli materi mempunyai skor rata – rata 90% termasuk dalam kategori sangat valid, ahli media dengan skor rata – rata 95% dikategorikan sangat valid dan tingkat kepraktisan yang diperoleh rata – rata dari guru dan siswa ialah 90,85 % termasuk dalam kategori sangat praktis.

Kata kunci : Aktivitas Gerak, Media Bola Warna – Warni

ABSTRACT

This research was motivated by students who were less enthusiastic about learning and less active in class, especially with mathematics lessons, students were more likely to be bored and lazy. This makes it difficult for students to understand the material to overcome this is to use learning supports, especially using motion activities on colorful ball media in understanding mathematical material, namely data processing. The type of research is

development research, which uses the EDDIE development model which consists of 5 stages, namely, analysis, design, development, implementation, evaluation. The five stages were carried out through curriculum analysis, student needs analysis and student characteristics analysis and tested by 3 validators (expert team), practicality tests by homeroom teachers, after being categorized as valid and practical, effectiveness tests were then carried out. The results of the validation assessment on motion activities on the colorful ball media of mathematics learning on the validity test. Material experts have an average score of 90% included in the very valid category, media experts with an average score of 95% are categorized as very valid and the level of practicality obtained on average from teachers and students is 90.85% included in the very practical category.

Keywords: *Motion Activities, Colorful Ball Media*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya adalah upaya untuk melibatkan siswa dalam kegiatan belajar dan mengembangkan potensi yang dimilikinya. Menurut Inri Novita, 2021 pendidikan merupakan serangkaian pembelajaran yang dirancang untuk mengajarkan siswa bagaimana cara memahami, mengerti, dan menciptakan manusia yang semakin kritis dalam berpikir. Pendidikan digunakan untuk mencapai kualitas hidup yang lebih tinggi dengan cara yang sistematis.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam kurikulum sekolah dasar. Namun, sering kali siswa di tingkat SD mengalami kesulitan dalam memahami konsep – konsep matematika yang abstrak dan kompleks.

Pembelajaran merupakan aspek yang paling sulit dalam proses pendidikan. Kegiatan belajar yang dimulai tidak selalu berjalan sesuai dengan yang direncanakan, sehingga anak memerlukan dorongan dan motivasi agar dapat tumbuh dan berkembang dengan sebaik-baiknya. Bagi anak-anak, bermain adalah kegiatan yang penting. Selain dapat meningkatkan kemampuan dan pemahaman anak, kegiatan yang paling penting dilakukan oleh anak adalah bermain, karena bagi anak, bermain sama berharganya dengan bekerja dan belajar bagi orang dewasa.

Siti Nurhayati (2021) menyatakan bahwa bermain dapat digunakan untuk mengubah energi potensial anak, yang akan membentuk berbagai macam penguasaan dalam kehidupannya kelak. Erick (2020) menyatakan bahwa bagi anak sekolah dasar bermain dapat

mengembangkan kemampuan fisik, motorik, sosial, emosional, kognitif, kreatif, bahasa, perilaku, ketajaman indera, serta dapat memahami kepribadian anak, cara berpikir anak, dan berkomunikasi dengan anak. Erick (2020) berpendapat bahwa seorang anak akan belajar tentang kekuatan saat bermain, serta bagaimana menjaga diri mereka sendiri, minat mereka, bagaimana menghadapi masalah, dan bagaimana memiliki pemahaman yang kuat tentang aturan permainan.

Permainan adalah kegiatan waktu luang yang dimaksudkan untuk mengasyikkan atau kompetitif. Ada banyak variasi permainan tradisional yang membahayakan anak-anak selama tahap pertumbuhan dan perkembangan mereka. Permainan tradisional merupakan permainan yang berasal dari berbagai suku dan etnis. Permainan anak tradisional Jawa digambarkan memiliki nilai religius aktif dan pasif. Diantaranya adalah fungsi yang bermanfaat bagi kesejahteraan masyarakat umum, seperti melatih kemampuan berpikir, melatih kejujuran dan sportivitas, dan melatih perilaku.

Dalam proses pembelajaran di sekolah bagi anak itu sangat lah membosakan jika tidak ada hal yang nyata dan menarik untuk dilakukannya. Pada saat penulis melakukan obsevasi di SDN 064023 pada peserta didik kelas V Guru mengajar dengan berbagai media, salah satu media yang menarik yang penulis perhatika ialah media bola warna – warni dimana pada permainan ini mengajak siswa untuk lebih aktif bergerak dan untuk menarik perhatian siswa sehingga siswa nya pokus pada arahan yang di berikan guru, suasana belajar juga lebih menyenangkan dan mereka pun tertarik untuk ikut serta dalam permainannya sehingga dapat mengurangi rasa jenuh dan bosan pada peserta didik. Dari hasil pengamatan pnulis media permainan bola warna - warni yang digunakan oleh guru masih kurang menarik maka dengan itu penulis akan mengembangkan “ Aktifitas Gerak Pada Media Bola Warna – Warni ”

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Aktifitas Gerak Pada Media Bola Warna – Warni dalam Materi Pelajaran Matematika Kelas V SDN 064023 Kemenangan Tani**”.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development/ R & D*). Sugiyono (2020:28) Penelitian pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk, memvalidasi produk berarti produk itu telah ada dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk. Penelitian ini menggunakan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini dipilih karena cocok dengan penelitian pengembangan aktivitas gerak pada media bola warna – warni. Peneliti mengembangkan aktivitas gerak pada media bola warna – warni pada materi pengolahan data. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan pemahaman siswa melalui media yang dikembangkan. Jadi, produk yang dihasilkan berupa aktivitas gerak pada media bola warna – warni pada mata pelajaran Matematika materi pengolahan data SDN 064023 Kemenangan Tani.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut.

Kevalidan Aktivitas Gerak Pada Media Bola Warna - Warni

Dalam menentukan tingkat kevalidan dari produk yang telah dikembangkan, maka dilakukan validasi/penilaian terhadap produk. Validasi dilakukan oleh dua orang validator, yaitu satu orang dosen validator media dan satu orang validator dosen validator materi. Validator kemudian diberikan instrumen penilaian berupa angket. Aspek yang dinilai terdiri dari aspek tampilan, desain pembelajaran, penyajian dan pembelajaran.

Hasil yang diperoleh dari penilaian angket validator tersebut menunjukkan bahwa aktifitas gerak pada media bola warna - warni yang dikembangkan sudah valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas V SD Negeri 064023 Kemenangan Tani yang menjadi objek penelitian oleh peneliti. dari kedua penilaian validator dapat disimpulkan bahwa aktifitas gerak pada media bola warna – warni yang dikembangkan peneliti sudah valid dari segi desain pembelajaran, tampilan, penyajian dan pembelajaran.

Rekapitulasi dari kedua validator media dan validator materi sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Rata-rata Validasi Terhadap Produk Peneliti

No.	Nama Validator	Keterangan	Rata-Rata
1.	Drs. Eduard, M.Pd	Validator Media	95%
2.	Drs. Hartono S, M.Pd	Validator Materi	85,5%
Rata-rata			86,25%

Berdasarkan data diatas, dapat dilihat bahwa rata-rata hasil validasi dari kedua validator adalah sebesar 86,25% dengan kriteria sangat valid. Oleh karena itu, Produk Aktifitas gerak pada media bola warna – warni yang telah dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid dan dapat digunakan.

Kepraktisan Aktivitas Gerak Pada Media Bola Warna - Warni

Tingkat kepraktisan aktivitas gerak pada media bola warna – warni diperoleh melalui uji coba produk dari angket penilaian guru wali kelas V SD dan angket respon siswa melalui uji coba produk yang sudah disebar. Uji coba produk dilakukan dengan uji coba skala kecil yaitu kepada 6 orang siswa kelas V SD Negeri 064023 Kemenangan Tani.

Hasil yang diperoleh dari penilaian guru wali kelas V Sd dan angket respon siswa kelas V SD menunjukkan bahwa aktivitas gerak pada media bola warna - warni yang dikembangkan sudah praktis dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas V SD Negeri 064023 Kemenangan Tani yang menjadi objek penelitian oleh peneliti. Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas gerak pada media bola warna – warni. materi pengolahan data yang dikembangkan peneliti sudah praktis dari segi desain pembelajaran, tampilan, penyajian dan pembelajaran.

Tabel 4.4 Hasil Rata-rata Kepraktisan Terhadap Produk Peneliti

No.	Keterangan	Rata-rata
1.	Guru Wali Kelas V SD	94,6%
2.	Respon Siswa Kelas V SD	87,1%
Rata-Rata		90,85%

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dapat dilihat bahwa rata-rata hasil dari penilaian guru wali kelas V SD dan respon siswa kelas V SD Negeri 064023 Kemenangan Tani adalah 90, 85% dan dilihat dari pada tabel 3.10 termasuk kategori sangat praktis dan dapat digunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan, maka dapat disimpulkan bahwa Aktivitas gerak pada media bola warna - warni yang dikembangkan peneliti untuk digunakan sebagai media pembelajaran Matematika dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Desain, Depelopment, Implementation, and Evalution*), maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat kevalidan aktivitas gerak pada media bola warna – warni yang dikembangkan peneliti dilihat dari hasil keseluruhan penilaian dari 2 validator yaitu validator media dan validator materi diperoleh presentase rata-rata sebesar 92,5% dengan kriteria sangat valid dan dapat digunakan.
2. Tingkat kepraktisan aktivitas gerak pada media bola warna – warni peneliti dilihat dari penilaian guru walikelas V Sd dan angket respon siswa dengan skala kecil yang berjumlah 6 orang siswa, diperoleh presentase rata-rata sebesar 90,85% dengan kriteria sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Damayanti. 2020. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Melipat Kertas Bekas*
- Erick Salman. 2020. *Pengembangan Aktivitas Gerak Berbasis Modifikasi Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Keterampilan Motorik Pada Anak Sekolah Dasar*
- Inri Novita. 2021. *Pengaruh Media PowerPoint dalam pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Aktivitas Kebugaran Jasmani Siswa.*
- Melynda Kurniawati. (2019). *Pengaruh Pembelajaran Dadu Angka Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B di TK Bina VitaPalembang.*



Pernik Jurnal PAUD, 2(2).

Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. **JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan**, 3(2), 422–438.

Siti Nurhayati. 2021. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.