

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MOTORIK MOTION FOOT
KELAS I SDN 01 KALIWUNGU**

Norma Laksmi Dewi¹, Murtyas Galuh Danawati², Frendy Aru Fantiro³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Malang

[1normadewi38@gmail.com](mailto:normadewi38@gmail.com), 2murtyas@umm.ac.id, 3frendy_aru@umm.ac.id

ABSTRACT

Reading can be interpreted as language skills. Reading is a receptive ability in children. A child's world is a world of play, children who learn are children who play, and children who do play activities are children who also learn. This research aims to evaluate the effectiveness of using motion foot media in improving reading difficulties in class I at SDN 01 Kaliwungu, using the ADDIE reference model which is a commonly used model. The results of the research showed that the motion foot media was successful in increasing students' understanding of the material as the material validation presentation was 95.4%, media validation was 73.3%. Based on the questionnaire score given by the teacher, it was 100% and the student questionnaire was 94.9%.

Keywords: *motion foot, motorik game, reading*

ABSTRAK

Membaca bisa diartikan dengan kemampuan berbahasa. Membaca ialah kemampuan reseptif pada anak. Dunia anak merupakan dunia bermain, anak yang akan belajar merupakan anak yang bermain, dan anak yang melakukan kegiatan bermain merupakan anak yang juga belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media motion foot dalam meningkatkan kesulitan membaca di kelas I SDN 01 Kaliwungu, Menggunakan model acuan ADDIE yang merupakan model yang biasa digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media motion foot berhasil untuk meningkatkan pemahaman materi peserta didik sebagaimana presentasi validasi materi 95,4%, validasi media 73,3% Berdasarkan nilai angket yang diberikan guru yaitu 100% dan angket peserta didik 94,9%.

Kata Kunci: motion foot, permainan motorik, membaca

A. Pendahuluan

Membaca diartikan dengan sebuah kemampuan. Membaca ialah kemampuan reseptif pada peserta

didik, Alasan peserta didik disebut reseptif karena dengan melakukan kegiatan membaca peserta didik dapat memperoleh informasi dan juga

ilmu pengetahuan dan pengalaman. Membaca sangat penting untuk memahami dan mengerti sebuah makna kalimat (Zaini Miftach, 2022). Membaca merupakan sarana sebuah pembelajaran yang mengajarkan cara membaca, berarti memberikan masa depan dengan cara mengeksplor dunia yang memberikan kesempatan kepada peserta didik. Terdapat 2 jenis dalam membaca yaitu membaca permulaan dan membaca lanjutan pada kelas rendah (I,II,III) merupakan pembelajaran tahap awal membaca yang dilakukan sangat berpengaruh pada (Zakiyah, 2023)

Kesulitan membaca merupakan hal yang sering ditemui pada pembelajaran, maka dari itu menjadi fokus yang utama seorang guru, faktor yang mengakibatkan peserta didik dalam belajar membaca yaitu psikologis, fisiologis serta sarana dan prasarana dalam lingkungan belajar (Pamungkas & Wantoro, 2020). Kesulitan membaca merupakan hambatan yang menyebabkan suatu aspek dalam kemampuan membaca anak. Kesulitan membaca permulaan memiliki suatu perbedaan antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya.

Dunia anak ialah bermain, anak yang bermain merupakan anak yang juga belajar. Bermain dapat dilakukan anak dalam berbagai aktivitas yaitu anak berjalan, berlari, melompat yang menggunakan imajinasinya (Hayati & Putro, 2021). Banyak permainan yang dapat dilakukan oleh anak seperti halnya permainan rakyat atau permainan tradisional Permainan tradisional merupakan budaya yang mempunyai dampak positif untuk tumbuh kembang anak (Nurwahidah dkk., 2021).

Berdasarkan hasil wawancara pada guru kelas I SDN 01 Kaliwungu bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam membaca, seperti peserta didik masih kesulitan dalam membedakan huruf abjad, mengenal huruf, berdasarkan wawancara dengan guru, kesulitan yang dialami peserta didik untuk anak yang kurang lancar membaca ini mereka menjadi lebih malas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga perlu adanya solusi untuk mengatasinya. Oleh karena itu, perlu diadakannya observasi di SDN 01 Kaliwungu. Pembelajaran Bahasa Indonesia materi Ma-mi-mu-me-mo dan Ga-gi-gu-ge-go masih ada peserta didik kesulitan membaca

yang diberikan oleh wali kelas serta media yang digunakan di kelas terdapat 2 media pembelajaran yaitu suku kata dan pohon literasi sehingga untuk peserta didik yang mengalami kesulitan ini bosan dengan media yang terlalu sering untuk digunakan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan media Motion Foot diharapkan dalam mengatasi permasalahan yang dialami pada peserta didik kelas I di SDN 01 Kaliwungu. Media Motion Foo ini merupakan media yang dapat digunakan dengan cara bermain dan juga sambil belajar karena untuk kelas I mereka masih mengalami masa peralihan dari TK ke SD jadi masih suka dalam bermain. Tujuan pengembangan ini adalah untuk mengetahui tentang pengembangan media permainan Motion Foot kelas I SDN 01 Kaliwungu.

B. Metode Penelitian

Model penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian menggunakan acuan model ADDIE, karena model ini merupakan model yang mudah dipahami dan juga mengurangi revisi. Berikut langkah Model ADDIE :

1. Analisis (*Analysis*)

Peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara, setelah melakukan observasi menyiapkan pedoman observasi dan wawancara berupa daftar pertanyaan.

2. Desain (*Perencanaan*)

Dalam tahap ini merupakan merancang design produk yang akan dikembangkan berdasarkan permasalahan yang terjadi, setelah dilakukan observasi peneliti akan menentukan kompetensi yang ingin dicapai dan peneliti mengumpulkan materi yang nantinya akan dimuat di media motion foot.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ini media akan dibuat dan dikembangkan sesuai dengan materi dan tujuan yang akan disampaikan. Media yang dibuat akan dikoreksi ulang sebelum divalidasi dan apabila media sudah sesuai maka akan diajukan uji validasi materi dan validasi media

4. Uji Coba (*Implementation*)

Tahap ini dilakukan pada tahap uji coba produk untuk melihat tampilan dan kegunaan produk. Implementasi ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi, jika sudah

dinyatakan layak maka dapat di uji cobakan di SDN 01 Kaliwungu

5. Evaluasi

Tahap ini merupakan tahap apakah media yang digunakan ini berhasil atau tidaknya berdasarkan uji coba yang telah dilakukan dikelas I SDN 01 Kaliwungu. Pada tahap evaluasi terdapat 2 macam evaluasi yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif pada setiap tahapan pembelajaran sedangkan evaluasi sumatif pada akhir pembelajaran.

B. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Sebelum dilakukannya penelitian, peneliti membuat beberapa tahapan design produk yaitu “Pengembangan Media Motion Foot Kelas I SDN 01 Kaliwungu” adalah sebagai berikut :

1. Analisis(Analisis)

Tahap awal menganalisis permasalahan yang ada di SDN 01 Kaliwungu. Analisis dilakukan dengan cara observasi dan wawancara pada guru kelas I

SDN 01 Kaliwungu. Terdapat 5 analisis yang dilakukan :

a. Analisis peserta didik

Pada karakteristik peserta didik dengan usia 7 tahun masih suka bermain, disamping itu berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas I bahwa peserta didik ini merupakan masa perahilan dari tk ke sd yang mengakibatkan anak masih suka bermain.

b. Analisis Kurikulum

Peneliti melakukan analisis kurikulum, dari hasil observasi dan wawancara kelas I dan IV sudah menggunakan kurikulum merdeka.

c. Analisis lingkungan belajar

Pada tahap ini lingkungan belajar kelas I SDN 01 Kaliwungu sudah mampu membuat peserta didik merasa nyaman dan tertib ketika pembelajaran

d. Analisis Pembelajaran

Pembelajaran pada kelas I sangat mudah karena peserta didik mudah berinteraksi dengan orang baru, karena pada dasarnya pesera didik masih pensaran dengan orang baru dan mereka sangat antusias

jika pembelajaran terlihat sangat menyenangkan.

e. Analisis kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan, peserta didik membutuhkan media berupa benda konkret dan yang inovasi terbaru yang sebelumnya belum pernah peserta didik temui karena media yang digunakan di SDN 01 Kaliwungu ini sangat terbatas.

2. Design

Pada tahap ini dilakukan design sesuai dengan permasalahan yang terjadi sehingga peneliti dapat merancang media permainan motion foot. Berikut adalah gambar karena media yang didesign media:



Gambar 1
Gambar Media Motion Foot dan Kartu

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini merupakan tahapan produk sudah menjadi nyata sehingga produk ini akan di uji validasinya oleh para ahli:

Gambar 2
Validasi Materi

Aspek Penelian	Skor
Kurikulum	
1. Materi relevan dengan yang dipelajari	4
2. Materi sesuai kurikulum	4
3. Tujuan disampaikan jelas	4
Kesesuaian tujuan	
1. Materi sesuai	4
2. CP Jelas	3
3. Indikator sesuai	4
4. Materi sudah sesuai	4
Isi Materi	
1. Isi materi sesuai konsep	3
2. Isi materi sesuai indicator	4
Interaksi	
1. Kesesuai motion foot	4
2. Media membantu peserta didik	4
Total Skor	42 %
Skor Maksimal	44 %
Presentase	95,4%

Gambar 3
Validasi Media

Aspek penilaian	Skor
Tampilan warna	
1. Kombinasi warna dan gambar	4
2. Apakah ukuran media motion foot terlu kecil	4
3. Gambar tidak mengandung unsur sara	4
4. Ketepatan warna	3
5. Ketepatan huruf	3
6. Media motion foot tahan lama	4
7. Penempatan Ilustrasi	4
8. Tampilan cover	3
9. Penggunaan variasi huruf	3
Total skor	44
Skor Maksimal	60
Persentase	73,3%

4. Implementation (Implementasi)

Tahap ini merupakan tahap uji coba produk media motion foot dalam materi suku kata Ma-mi-mu-

me-mo dan Ga-gi-gu-ge-go dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, setelah melakukan validasi materi dan validasi media sehingga dinyatakan layak untuk digunakan, Tahap implementasi dilakukan di SDN 01 Kaliwungu di kelas I dengan 11 peserta didik,

Tabel 1
Angket Respon Guru



Gambar 4
Menjelaskan Media Motion Foot kepada peserta didik

Kegiatan selanjutnya yaitu memberikan materi dan penjelasan kepada peserta didik dengan cara menggunakan media motion foot untuk mempermudah peserta didik dalam penggunaan media motion foot



Gambar 5
Menggunakan media motion foot

Pada tahap ini guru diberikan angket respon guru yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keberhasilan dari media motion foot dalam materi bahasa Indonesia. Hasil dari nilai angket respon guru yang diberikan yaitu dari 40 dari nilai maksimal 40 dengan presentase 100%.

4. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini merupakan tahap terakhir dari model ADDIE, tujuan tahap ini untuk mengevaluasi perkembangan produk yang telah digunakan peserta didik, tahap

evaluasi terdiri dari tahapan evaluasi formatif dan sumatif. Tahap evaluasi formatif dilakukan pada semua tahapan model ADDIE yang mengartikan memperbaiki setiap tahapannya, sedangkan tahapan evaluasi sumatif dilakukan untuk penilaian kegiatan akhir. Pada tahap pertama yaitu evaluasi formatif yaitu analisis melakukan observasi dan wawancara hingga mendapatkan informasi yang diinginkan. Pada tahap kedua yaitu design, media motion foot juga medaptkan revisi yang memperhatikan apa yang dibutuhkan dalam penggunaan media yang memikirkan design yang menarik, harapannya peserta didik mampu memahami dan mudah menggunakan media. Pada tahap ketiga *Development* mengembangkan design menjadi wujud asli media dan melakukan validasi materi dan validasi media yang mendapatkan kritik dan saran. Pada tahap keempat *Implematiton*, mengimplemantikan kepada peserta didik media yang sudah dijadi berdasarakan kebutuhan permasalahan. Pada tahap kelima evaluasi, dilakukan dengan hasil penilaian soal evaluasi setelah menggunakan media motion foot selama proses pembelajaran.

C. Kesimpulan

Pengembangan Permainan Motorik Motion Foot Kelas I SDN 01 Kaliwungu pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Ma-mi-mu-me-mo dan Ga-gi-gu-ge-go layak untuk digunakan, dari hasil presentase tersebut validasi materi memperoleh hasil 95,4% dan validasi media 73,3%. Berdasarkan nilai angket yang diberikan guru yaitu 100% dan angket peserta didik 94,9%. Saran untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan produk inovasi terbaru untuk meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengatasi kesulitan membaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, M., Fadilla, S., Sholehah, E., & Sari, I. P. (2023). Menstimulus perkembangan motorik kasar anak melalui permainan engklek di kober miftahul fallah. *Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini*, 2(2), 174–188. <https://ejournal.alfarabi.ac.id/index.php/jos/%0AMENSTIMULUS>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *GENERASI EMAS: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52.
- Khairina, D., Saputra, H. H., & Oktaviyanti, I. (2023). Strategi Guru dalam Mengatasi Kesulitan

- Membaca dan Menulis Permulaan Siswa Kelas Rendah SDN 20 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 305–311.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1178>
- Nurwahidah, Maryati, S., Nurlaela, W., & Cahyana. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 49–61.
<https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6422>
- Pamungkas, R. S. A., & Wantoro, J. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
<https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Zaini Miftach. (2018). 濟無No Title No Title No Title. 53–54.
- Zakiah, S. (2023). Pojok Baca: Upaya Dalam Menumbuhkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Asatidzuna| Jurnal Pendidikan Guru Madrasah ...*, 02(01), 82–90.
<http://journal.iaitasik.ac.id/index.php/Asatidzuna/article/view/188>