

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *FINDING TREASURE*
PADA MATERI GERAK DASAR UNTUK PENINGKATAN
KETERAMPILAN MOTORIK PESERTA DIDIK KELAS I
SEKOLAH ALAM MADRASAH IBTIDAIYAH BAIPAS MALANG**

SKRIPSI



Oleh:
AFI MAULIDA ZAIN
NIM. 18140030

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Desember, 2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *FINDING TREASURE*
PADA MATERI GERAK DASAR UNTUK PENINGKATAN
KETERAMPILAN MOTORIK PESERTA DIDIK KELAS I
SEKOLAH ALAM MADRASAH IBTIDAIYAH BAIPAS MALANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:
AFI MAULIDA ZAIN
NIM. 18140030



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Desember, 2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *FINDING TREASURE*
PADA MATERI GERAK DASAR UNTUK PENINGKATAN
KETERAMPILAN MOTORIK PESERTA DIDIK KELAS I
SEKOLAH ALAM MADRASAH IBTIDAIYAH BAIPAS MALANG**

SKRIPSI

**Oleh:
Afi Maulida Zain
NIM. 18140030**

Telah disetujui pada tanggal 2 Desember 2022

Oleh:
Dosen Pembimbing



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 197604052008011018

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 197604052008011018

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *FINDING TREASURE* PADA MATERI GERAK DASAR UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK PESERTA DIDIK KELAS I SEKOLAH ALAM MADRASAH IBTIDAIYAH BAIPAS MALANG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Afi Maulida Zain (NIM. 18140030)
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 9 Desember 2022 dan
dinyatakan

LULUS

serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Dewan Penguji

Tanda Tangan

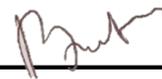
Ketua Sidang
Nuril Nuzulia, M.Pd.I
NIP. 19900423201608012014

:



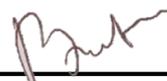
Sekretaris Sidang
Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 197604052008011018

:



Dosen Pembimbing
Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 197604052008011018

:



Penguji Utama
Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP. 197608032006041001

:



Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Afi Maulida Zain Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rasa syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan berbagai nikmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan semaksimal mungkin. Skripsi ini penulis persembahkan kepada segenap keluarga yang tersayang dan terkasih.

Sutarno dan Umi Haniin

Motivator hidup, sumber kekuatan, guru terbaik sepanjang hayat. Terima kasih telah mendampingi dan mendukung penulis dari awal pengerjaan hingga saat ini.

Saudara

Sumber keceriaan, pemacu semangat dan teman hidup. Terima kasih atas segala bentuk dukungannya kepada penulis.

Teman Seperjuangan

Tempat diskusi, berkeluh kesah dan sumber semangat. Terima kasih atas segala bantuan apapun yang diberikan.

Alhamdulillah, puji syukur atas segala nikmat sehat yang diberikan Allah SWT dan segala bentuk dukungan dari orang-orang terkasih. Berkat semuanya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan semaksimal mungkin.

MOTTO

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

“Barang siapa yang menempuh suatu jalan untuk menuntut ilmu maka akan Allah mudahkan baginya jalan menuju surga. (HR. Muslim)

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 2 Desember 2022

PEMBIMBING

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Afi Maulida Zain
Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maliki Malang
Di Malang

Assalamualaikum Wr.Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca Skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Afi Maulida Zain

NIM : 18140030

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan Finding Treasure Pada Materi Gerak Dasar Untuk Peningkatan Keterampilan Motorik Peserta Didik Kelas I Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Pembimbing,



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 197604052008011018

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 2 Desember 2022
Yang membuat pernyataan



Afi Maulida Zain
NIM. 18140030

KATA PENGANTAR

Dengan nama Allah SWT yang Maha Pencurah Kasih dan Maha Pencurah Sayang. Peneliti mengucapkan rasa syukurnya karena atas rahmat Allah SWT penulisan skripsi “Pengembangan Media Permainan Finding Treasure Pada Materi Gerak Dasar Untuk Peningkatan Keterampilan Motorik Peserta Didik Kelas I Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang” bisa terselesaikan secara semaksimal mungkin. Skripsi ini diajukan untuk syarat dalam memenuhi tagihan tugas akhir Program Strata Satu (S-1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Peneliti sadar bahwasannya penulisan ini jauh dari kesempurnaan. Maka peneliti menerima apapun bentuk saran dan kritik yang memiliki sifat mendukung. Kelancaran penyusunan skripsi ini juga tidak jauh dari dukungan berbagai pihak. Dengan demikian, peneliti menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Zainuddin, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes dan Ibu Maryam Faizah, M.Kes selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
4. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

5. Ahmad Makki Hasan, M.Pd dan Nurul Pebriyanti, S.Pd selaku validator ahli desain media, validator ahli materi dan validator ahli pembelajaran yang telah memberikan kesempatan dan meluangkan waktunya untuk memberikan penilaian pada produk media di penelitian pengembangan ini.
6. Dr. Arga Triyandana, M.Pd selaku Kepala Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang telah memberikan kesempatan peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut
7. Seluruh keluarga terkasih Khayatun, Sutarno, Umi Haniin, Faris, Ida, Liya, Rahma, Ahza, Ahsan, Ahnaf, Ahla, Ahyina yang memberikan dukungan material maupun spiritual selama proses penelitian ini
8. Sahabat super PGMI E 18 yang telah kebersamai, tempat bercerita dan berbagi tawa
9. Teman yang penuh keikhlasan hati Septy, Sinta, Ika, Yaya, Bila, Najma, Luthfia, Laili yang memberi ruang untuk mengekspresikan diri, tempat berkeluh kesah, tempat segala informasi, tempat permintaan pendapat dan tempat berdiskusi perencanaan hidup di masa depan
10. Teman putih abu-abu MIPA 1 yang memberikan dukungan online dan offline selama ini
11. Teman hidupku Rima, Novia, Hani, Ella, Ika, Abiyyu, Umam yang telah berbagi separuh usia untuk tumbuh dewasa bersama
12. Member Wanna One yang senantiasa memberikan dukungan melalui karya terbaiknya terkhusus *tracklist* dalam album Nothing Without You dan Undivided

13. Mevlan Kurtishi yang senantiasa memberikan dukungan melalui karya terbaiknya

Malang, 2 Desember 2022
Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Afi' with a stylized flourish.

Afi Maulida Zain
NIM.18140030

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = A	ز = Z	ق = Q
ب = B	س = S	ك = K
ت = T	ش = Sy	ل = L
ث = Ts	ص = Sh	م = M
ج = J	ض = Dl	ن = N
ح = <u>H</u>	ط = Th	و = W
خ = Kh	ظ = Zh	ه = H
د = D	ع = 'e	ء = 'a
ذ = Dz	غ = Gh	ي = Y
ر = R	ف = F	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = aw

أي = ay

أُو = û

إِي = î

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT.....	xvii
نبذة مختصرة.....	1
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	6
C. Spesifikasi Produk yang diharapkan	7
D. Asumsi Pengembangan.....	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	9
F. Pembatasan Penelitian.....	10
G. Definisi Operasional	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori	12
B. Kajian Penelitian yang Relevan	20
BAB III METODE PENELITIAN	22

A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan	22
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	23
C. Uji Coba Produk	26
D. Jenis Data	26
E. Instrumen Pengumpulan Data	26
F. Teknik Analisis Data	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	31
A. Hasil Produk Pengembangan	31
B. Hasil Data Pengembangan	43
C. Hasil Data Uji Coba	47
BAB V PEMBAHASAN	51
A. Kajian Produk yang Dikembangkan	51
B. Kesimpulan	60
C. Saran Pemanfaatan	62
DAFTAR RUJUKAN	63

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 tabel persamaan, perbedaan dan originalitas penelitian.....	25
Tabel 3.1 tabel skala likert	36
Tabel 3.2 tabel kategori tafsiran	38
Tabel 4.1 tabel validasi materi	52
Tabel 4.2 tabel kritik dan saran ahli materi	54
Tabel 4.3 tabel validasi ahli desain media.....	55
Tabel 4.4 tabel kritik dan saran ahli media	56
Tabel 4.5 tabel validasi ahli pembelajaran	57
Tabel 4.6 tabel kritik dan saran ahli pembelajaran.....	59
Tabel 4.7 tabel respon peserta didik	59
Tabel 4.8 tabel nilai pretest	60
Tabel 4.9 tabel nilai posttest	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model ADDIE	29
Gambar 4.1 peti yang digunakan	44
Gambar 4.2 desain peta	44
Gambar 4.3 peta yang digunakan	45
Gambar 4.4 desain kartu quiz	45
Gambar 4.5 kartu quiz yang dipakai	45
Gambar 4.6 desain kartu clue	46
Gambar 4.7 desain kartu temukan kunci dan bendera.....	46
Gambar 4.8 kartu clue yang dipakai.....	47
Gambar 4.9 kartu temukan kunci dan bendera yang dipakai	47
Gambar 4.11 bendera yang dipakai	48
Gambar 4.12 botol yang dipakai.....	48
Gambar 4.13 bola kasti yang dipakai.....	49
Gambar 4.14 desain papan engklek	49
Gambar 4.15 papan engklek yang dipakai	49
Gambar 4.16 desain buku petunjuk penggunaan	50
Gambar 4.17 buku petunjuk penggunaan yang dipakai.....	51

ABSTRAK

Zain, Afi Maulida. 2022. *Pengembangan Media Permainan Finding Treasure Pada Materi Gerak Dasar Untuk Peningkatan Keterampilan Motorik Peserta Didik Kelas I Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
Pembimbing Skripsi : Dr. Bintoro Widodo, M.Pd

Media permainan *finding treasure* merupakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu peserta didik memahami dan mempraktikkan materi gerak dasar dan dibuat dalam bentuk konvensional. Pada media pembelajaran terdapat beberapa komponen diantaranya yaitu peti harta karun, peta, kunci dan gembok, bendera, alat peraga permainan, kartu quiz, dan kartu clue. Komponen tersebut memiliki tujuan untuk memberikan kesempatan peserta didik bergerak aktif, berpikir kritis dan unjuk diri. Media Permainan Finding Treasure ini untuk peserta didik Kelas I Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah (1) untuk menghasilkan produk berupa media permainan *finding treasure* untuk materi gerak dasar. (2) untuk menguji kevalidan dan respon peserta didik terhadap media permainan *finding treasure* (3) untuk mengukur keterampilan motorik sebelum dan sesudah penggunaan media permainan *finding treasure*

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* mengacu pada model ADDIE, yang memiliki 5 tahapan, yakni : *analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*. Dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan hasil observasi, wawancara, angket, dan hasil pre-test post-test dengan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa pengembangan media *finding treasure* : (1) Desain media *finding treasure* didesain dengan warna yang bervariasi yang dapat menarik peserta didik dalam pembelajaran (2) Media permainan *finding treasure* sesuai dengan kriteria dari hasil para validator, diantaranya hasil validator materi mencapai tingkat 97,5%, ahli media mencapai 87,5%, ahli pembelajaran mencapai 95%, serta respon peserta didik mencapai 93,8% sehingga dapat dikatakan valid dan dapat digunakan. (3) Peningkatan keterampilan motorik peserta didik menggunakan uji N-gain terdapat hasil *pre-test* mencapai rata – rata 0,47 dan mengalami peningkatan pada hasil rata - rata *pos-test* 0,73 peningkatan yang didapatkan 0,26 termasuk kedalam kategori efektif dan dinyatakan menggunakan media *finding treasure* dapat meningkatkan keterampilan motorik peserta didik kelas 1 Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang.

Kata Kunci : Finding Treasure, Gerak Dasar, Keterampilan Motorik

ABSTRACT

Zain, Afi Maulida. 2022. *Pengembangan Media Permainan Finding Treasure Pada Materi Gerak Dasar Untuk Peningkatan Keterampilan Motorik Peserta Didik Kelas I Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang*. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang.
Thesis Supervisor : Dr. Bintoro Widodo, M.Pd

The finding treasure game media is a learning media developed to help students understand and practice basic motion material and is made in a confentional form. In learning media there are several components including treasure chests, maps, key and lock, falgs, game props, quiz card and clue cards. This component aims to provide opportunities for students to move actively, think critically and show them selves. This finding treasure game media is for class I students of BAIPAS Malang Natural Elementary School. The research and development carried out are (1) to produce a product in the form of a finding treasure game media for basic motion material (2) to test the validity and response of students to the media finding treasure (3) to measure motor skills before and after the use of finding treasure game media.

This type of research is Research and Development referring to the ADDIE model, which has 5 stages, namely: *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*. In this study data collection used the results of observations, interviews, questionnaires, and the results of the pre-test and post-test with quantitative and qualitative data analysis techniques.

The results of this development indicate that the development of finding treasure media : (1) The design of finding treasure media is designed with a variety of colors that can attract students in learning (2) The finding treasure game media is in accordance with the criteria from the results of the validators, including the results of the material validator reaching a level of 97,5%, media experts reach 87,5%, learning experts reach 95%, and student responses reached 93,8% so that it can be said to be valid and can be used. (3) Improving the motor skills of students using the N-gain test showed that the pre-test results reached an average of 0,47 and experienced an increase in the average post-test results of 0,73 the average was obtained 0,26 included in the category effective and it was stated that the effect of using finding treasure media could improve the motor skills of students in grade 1 at the BAIPAS Malang Natural Elementary School.

Kata Kunci : Finding Treasure, Basic Motion, Motor Skills

نبذة مختصرة

زين ، عفي موليدا. 2022. تطوير البحث عن وسائط ألعاب الكنز على مواد الحركة الأساسية لتحسين المهارات الحركية لطلاب الصف الأول في مدارس الطبيعة بيفاس مالاغ. أطروحة ، برنامج دراسة إعداد معلم المدرسة الابتدائية. كلية التربية وتدريب المعلمين ، الجامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالاغ.
مشرف الرسالة: د. بينتورو ويدودو ، ماجستير في التربية

تعد وسائط لعبة البحث عن الكنز وسيلة تعليمية تم تطويرها لمساعدة الطلاب على فهم وممارسة المواد المتحركة الأساسية وهي مصنوعة في شكل تقليدي. يوجد في وسائط التعلم العديد من المكونات بما في ذلك صناديق الكنوز والخرائط والمفاتيح والأقفال والأعلام ودعائم الألعاب وبطاقات الاختبار وبطاقات الدليل. يهدف هذا المكون إلى توفير الفرص للطلاب للتحرك بنشاط والتفكير النقدي وإظهار أنفسهم. لعبة البحث عن الكنز هذه مخصصة لطلاب الصف الأول في مدرسة بيفاس مالاغ الابتدائية الطبيعية. البحث والتطوير الذي تم إجراؤه هما (1) لإنتاج منتج في شكل وسائط لعبة البحث عن الكنز لمواد الحركة الأساسية. (2) لاختبار صلاحية واستجابة الطلاب لإيجاد وسائط لعبة الكنز (3) لقياس المهارات الحركية قبل وبعد استخدام وسائط لعبة البحث عن الكنز

هذا النوع من البحث هو البحث والتطوير الذي يشير إلى نموذج آدي، والذي يتكون من 5 مراحل ، وهي: التحليل والتصميم والتطوير. تنفيذ وتقييم. في هذه الدراسة ، استخدم جمع البيانات نتائج الملاحظات والمقابلات والاستبيانات ونتائج الاختبار القبلي البعدي باستخدام تقنيات تحليل البيانات الكمية والنوعية.

تشير نتائج هذا التطور إلى أن تطوير البحث عن وسائط الكنز: (1) تم تصميم تصميم وسائط البحث عن الكنز بمجموعة متنوعة من الألوان التي يمكن أن تجذب الطلاب في التعلم. (2) معايير من نتائج المدققين ، بما في ذلك نتائج مدقق المواد التي وصلت إلى المستوى 97,5% ، وبلغ خبراء الإعلام 87,5% ، وخبراء التعلم 95% ، وبلغت ردود الطلاب 92,15% بحيث يمكن القول بأنها صالحة وقابلة للاستخدام . (3) أظهر تحسن المهارات الحركية للطلاب باستخدام اختبار N-Kسب أن نتائج الاختبار القبلي وصلت في المتوسط إلى 46,8% وشهدت زيادة في متوسط نتائج الاختبار اللاحق بنسبة 95,4% ، وتم الحصول على المتوسط 63,4% مدرج في فئة فعالة للغاية وقد ذكر أن تأثير استخدام وسائط البحث عن الكنز يمكن أن يحسن المهارات الحركية لطلاب الصف الأول في مدرسة بيفاس مالاغ الإسلامية الابتدائية.
الكلمات المفتاحية: البحث عن الكنز ، الحركة الأساسية ، المهارات الحركية

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Definisi pendidikan sebagai fondasi kehidupan. Pentingnya pendidikan dilihat dari apa tujuan pendidikan tersebut, seperti pada UUD 1945 alenia ke-4 yaitu berbunyi “Mencerdaskan kehidupan bangsa”. Kemajuan sebuah bangsa dapat diukur dari kualitas pendidikan dan sumber daya manusianya. Sejatinya bertujuan sebagai landasan acuan agar pendidikan di Negara Indonesia dapat diselenggarakan sesuai rencana yang telah ditetapkan. Arti pendidikan nasional adalah pendidikan berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman” terdapat dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 2 (PUSTIKOM-UNG, n.d.). Sehingga dapat diartikan bahwa pendidikan bukan semata bertujuan untuk mencerdaskan saja namun pendidikan juga memiliki tujuan untuk mencetak generasi yang memiliki keterampilan, akhlak mulia, dan peduli terhadap warisan budaya.

Pelaksanaan pembelajaran yang baik dapat mewujudkan tujuan dari pendidikan nasional. Pembelajaran haruslah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Pendefinisian pembelajaran menurut Gordon Dryden dan Jeannete Vos bahwa belajar dan pembelajaran merupakan kunci utama dari sebuah pendidikan (Nasution, 2017). Sehingga penerapan

pembelajaran haruslah melalui perencanaan yang matang dari segala aspek. Tokoh lain J. Neweg mendefinisikan pembelajaran sebagai proses perubahan perilaku menjadi lebih baik akibat pengalaman (Suardi, 2018). Pandangan lain tentang pembelajaran oleh E.R Hilgard merupakan perubahan dalam aktivitas respons lingkungan (Wandini, 2018). Proses mencari ilmu tersebut terjadi melalui proses latihan, pembiasaan dan pengalaman. Pembelajaran disimpulkan sebagai sarana perubahan tingkah laku, reaksi terhadap lingkungan serta menciptakan pengalaman.

Kegiatan belajar memiliki tiga prinsip diantaranya yaitu : (1) Law of readiness, memiliki kesiapan untuk melaksanakan kegiatan belajar adalah kunci keberhasilan dan dapat memperoleh respon yang baik, (2) Law of exercise, memperbanyak latihan serta mengulang apa yang dipelajari akan membantu keberhasilan dalam belajar, (3) Law of effect, mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik akan meningkatkan semangat dan keberhasilan dalam belajar (Fathurrohman, n.d.). Kegiatan belajar dapat membuka kesempatan untuk memperluas wawasan baik pada pendidik maupun peserta didik.

Ketertarikan pada materi yang diajarkan dapat mempengaruhi semangat belajar peserta didik. Oleh karena itu media pembelajaran yang variatif juga akan memunculkan kreativitas berpikir pada diri peserta didik. Terkhusus pada materi yang dirasa sukar untuk dipahami hanya melalui penjelasan saja tanpa praktik, maka penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan guna membantu menyampaikan materi dengan konkret.

Bahasa latin bentuk jamaknya media adalah “medium” memiliki arti perantara. Media sebagai benda yang dapat dipakai dalam kegiatan pembelajaran merupakan penjelasan dari *National Education Association (NEA) (Pengembangan Media Grafis Untuk Meningkatkan Siaga Bencana Banjir | Purwani | Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, n.d.)*. Media berperan sebagai teknologi yang membawa suatu pesan yang ditujukan untuk kegiatan pembelajaran, sehingga media dapat dikatakan perluasan dari guru merupakan penuturan dari Schram (Switri, 2022).

Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang adalah sekolah berbasis alam semesta. Nama BAIPAS kepanjangan dari Bimbingan Agama Islam Pendidikan Anak Santri. Terletak di Jalan Manunggal Sudimoro Utara No. 7A Kecamatan Lowokwaru Malang. Dengan NSM 111235730052 serta memiliki situs website www.mibaipasmalang.sch.id. Nomor telepon sekolah (0341)4377782 dengan email www.mibaipasmalang@gmail.com. Sekolah ini menggunakan sistem belajar sambil bermain serta beradaptasi dengan alam dengan tujuan membuka kesempatan kepada peserta didik untuk bereksplorasi sehingga dapat mempelajari lebih banyak hal maupun mengamati fenomena-fenomena yang sedang terjadi di lingkungan alam sekitar sekolah.

Hasil wawancara ditemukan media yang masih terbatas sehingga kurang variatif. Karena keterbatasan tersebut menjadikan peserta didik kurang mendapat motivasi belajar sehingga cenderung bosan dan tidak

memperhatikan. Selain itu penggunaan media yang terbatas menandakan kurangnya inovasi dalam hal media pembelajaran. Wawancara tersebut dilakukan dengan guru kelas I Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang. Maka solusi yang dibuat yaitu dengan upaya mengembangkan produk berupa media yang memiliki manfaat untuk membantu keberlangsungan belajar pada materi gerak dasar. Harapannya penggunaan media permainan ini dapat meningkatkan keterampilan motorik peserta didik.

Finding treasure atau bisa disebut *treasure hunt* adalah permainan mencari harta karun yang disembunyikan disuatu tempat dengan bantuan petunjuk serta dilakukan secara berkelompok. Permainan ini dapat dilakukan di dalam ruangan maupun di luar ruangan atau tempat terbuka. Umumnya permainan ini tanpa batasan usia dan dapat dimainkan oleh siapa saja secara perorangan atau berkelompok (Roro Warih Dyah S., 2020). Pada data penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ulfatul Masruroh (2014) dengan penelitian berjudul "Pengembangan Media Permainan Penemuan Harta Karun *Finding Treasure* Pada Sub Pokok Bahasan Respirasi Sel" Pada penelitian ini menggunakan model ASSURE, dengan mata pelajaran yang menerapkan media *finding treasure* adalah mata pelajaran Biologi dan disebutkan bahwa komponen kelayakan media memperoleh rata-rata penilaian 3,76 (sangat layak), hasil yang diperoleh pada komponen aspek isi media sebesar 3,78 (sangat layak), komponen aspek visual media 3,93 (sangat layak), komponen aspek format

3,9 (sangat layak), komponen aspek kebahasaan 3,78 (sangat layak). Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah materi pembelajaran, komponen yang digunakan, serta bentuk media pembelajaran. Media permainan ini dibuat serupa namun terdapat komponen tambahan yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan serta menggunakan model penelitian yang berbeda.

Pada penelitian berikutnya dilakukan oleh Siti, Mahmudah (2017) yang berjudul “Pengembangan Game Edukasi 3D *Finding Treasure* Sebagai Media Pembelajaran Perangkat Komputer Untuk Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Ngawen”. Pada penelitian ini menggunakan model Lee dan Owens, dengan mata pelajaran Teknik dan Teknologi (Teknologi Informasi) dan disebutkan bahwa tahap implementasi media pembelajaran pada peserta didik mendapatkan hasil yang layak dengan proporsi 73,85%. Berdasarkan pengujian dapat dikatakan bahwa game edukasi *finding treasure* ini layak digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Ngawen. Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Siti Mahmudah dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah materi yang diterapkan, serta bentuk dan komponen yang dipakai.

Peneliti melaksanakan penelitian pengembangan berjudul “Pengembangan Media Permainan *Finding Treasure* Pada Materi Gerak Dasar Untuk Peningkatan Keterampilan Motorik Peserta Didik Kelas I Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang”. Dengan komponen

diantaranya yaitu peti harta karun, peta, gembok dan kunci, alat peraga permainan tradisional (5 buah botol, 3 buah bola kasti, dan 1 buah papan engklek), bendera, lembar clue, dan lembar quiz. Harapan peneliti terkait penelitian ini dapat meningkatkan keterampilan motorik peserta didik.

Keterampilan motorik dapat terjadi karena adanya faktor pertumbuhan dan keadaan individu yang mengharuskan untuk bergerak. Dalam masa pertumbuhan dan perkembangan keterampilan motorik cenderung dieksplorasi dan ditingkatkan melalui pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Guru pendidikan jasmani menjadi agen yang penting dalam membentuk keterampilan motorik yang baik pada peserta didiknya. Oleh karena itu pemahaman dan implementasi untuk memberikan layanan kepada peserta didik dalam meningkatkan keterampilan motorik sangat penting. Setelah manusia tumbuh dewasa maka keterampilan motorik merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang kehidupannya (Mustafa & Sugiharto, 2020).

Oleh karena itu media permainan *finding treasure* ini dipakai guna membantu peserta didik untuk melakukan gerak dasar secara aktif sehingga akan menjadi pembiasaan dalam hidup dan diharapkan dapat meningkatkan keterampilan motorik peserta didik.

B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan pengembangan pada penelitian ini adalah:

- a. Menghasilkan produk berupa media permainan *finding treasure* untuk peningkatan keterampilan motorik peserta didik kelas I Sekolah Alam

Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang

- b. Menguji kevalidan serta respon peserta didik terhadap media permainan *finding treasure* untuk peningkatan keterampilan motorik peserta didik kelas I Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang
- c. Mengukur tingkat keterampilan motorik peserta didik sebelum dan sesudah mengaplikasikan media permainan *finding treasure*
- d. Mengetahui hubungan media permainan *finding treasure* dengan keterampilan motorik peserta didik

C. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk pengembangan adalah seperti di bawah ini :

- a. Peti harta karun

Peti harta karun terbuat dari kayu memiliki ukuran 40 cm x 25 cm x 20 cm berjumlah 3 buah. Peti ini berfungsi untuk menyimpan alat peraga permainan tradisional (digunakan untuk mempraktikkan gerak dasar) sebagai harta karun.

- b. Peta harta karun

Peta harta karun terbuat dari kertas *glory* memiliki ukuran (32 cm x 50 cm) berjumlah 1 buah. Peta ini bertuliskan denah lokasi dimana bendera dan kunci berada.

- c. Lembar *quiz*

Lembar *quiz* dari kertas *AP* berukuran 15 cm x 11 cm berjumlah 1 buah.

Lembar kuis bertuliskan pertanyaan yang harus dijawab.

d. Lembar *clue*

Lembar clue terbuat dari kertas *AP* tebal dengan ukuran 15 cm x 11 cm berjumlah 3 buah. Lembar petunjuk bertuliskan petunjuk permainan.

e. Gembok dan kunci

Gembok dan kunci berjenis leher pendek berukuran 20 mm berbahan besi (*Iron padlock*) berjumlah 3 buah. Gembok dan kunci berfungsi sebagai pengaman peti harta karun.

f. Bendera

Bendera terbuat dari kain satin berbentuk segitiga berukuran 31 cm x 31 cm x 22 cm berjumlah 3 buah berwarna merah kuning dan hijau. Bendera berfungsi sebagai petunjuk bahwa letak lembar kuis berada di titik tersebut.

g. Alat peraga permainan tradisional

Alat peraga permainan tradisional diantaranya yaitu 5 buah botol, 3 buah bola kasti, 1 buah papan engklek dari banner. Alat peraga permainan tradisional ini berfungsi sebagai harta karun yang nantinya akan dipraktekkan untuk dimainkan.

h. Buku panduan permainan

Buku panduan permainan akan dicetak menggunakan kertas *art paper* berukuran 15 cm x 25 cm dengan jilid spiral kawat. Buku ini berisikan petunjuk penggunaan media permainan.

D. Asumsi Pengembangan

Asumsi pada penelitian pengembangan ini adalah :

- a. Media permainan *finding treasure* tentu bermanfaat untuk kegiatan mempelajari materi gerak dasar serta guna mengukur peningkatan keterampilan motorik peserta didik.
- b. Media permainan *finding treasure* didesain semenarik mungkin, sehingga dapat menumbuhkan keingintahuan dan rasa semangat yang tinggi peserta didik untuk belajar pada materi gerak dasar.
- c. Media permainan *finding treasure* dapat dimainkan di luar kelas, sehingga dapat memanfaatkan lingkungan alam yang ada di sekolah.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan bagi peneliti yaitu sebagai berikut:

- a. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan Secara Teoritik

Harapan yang besar dari penulis yaitu dapat menambah konsep-konsep penelitian pengembangan media permainan *finding treasure* pada materi gerak dasar untuk peningkatan keterampilan motorik peserta didik.

- b. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan Secara Praktis

- a. Bagi Peserta didik

Membantu siswa dalam memperoleh konsep gerak dasar serta berfungsi sebagai alat pengajaran. Untuk meningkatkan kemampuan motorik dan membuat belajar menjadi menyenangkan.

- b. Bagi Guru

Dapat mempermudah penyampaian materi maupun praktik secara langsung sehingga mampu meningkatkan keterampilan motorik peserta didik terhadap materi gerak dasar. Media ini bertujuan untuk menarik minat belajar, mempraktikkan secara langsung alat peraga permainan, meningkatkan keterampilan motorik serta pembelajaran lebih efisien.

c. Bagi Peneliti

Harapannya mampu menambah pengetahuan peneliti mengenai media permainan *finding treasure* dan juga sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

F. Pembatasan Penelitian

Pembatasan penelitian bertujuan menjauhi adanya perluasan dari topik yang di bahas. Sehingga nantinya penelitian tetap terarah dan mempermudah dalam pembahasan sehingga dapat mencapai tujuan penelitian.

Sehingga pembatasan dalam penelitian ini adalah pengembangan media permainan *finding treasure* pada materi gerak dasar untuk peningkatan keterampilan motorik peserta didik kelas I di Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang.

G. Definisi Operasional

Untuk mengantisipasi adanya ketidaksamaan paham mengenai permasalahan penelitian, berikut dipaparkan istilah yang terdapat pada penelitian ini :

- a. Media pembelajaran dalam bentuk konvensional yang difungsikan sebagai pemicu pola pikir, minat belajar, semangat serta kesediaan diri untuk belajar.
- b. *Finding treasure* merupakan permainan mencari dan menemukan harta karun yang menggunakan beberapa alat seperti peti harta karun, peta harta karun, serta benda yang difungsikan sebagai harta karun itu sendiri. Permainan ini bertujuan untuk membantu memudahkan penyampaian konsep materi serta mempraktikkan secara langsung alat peraga yang terdapat di dalam peti harta karun tersebut sehingga dapat meningkatkan keterampilan motorik peserta didik.
- c. Gerak dasar merupakan materi yang terdapat pada pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dimana materi ini memberikan edukasi terkait pembagian gerak dasar yaitu : 1) Gerak berpindah tempat (lokomotor); 2) Gerak di tempat (nonlokomotor); 3) Gerak menggunakan alat (manipulatif).
- d. Keterampilan motorik merupakan kemampuan untuk menggerakkan anggota tubuh. Proses ini diawali dengan gerakan kasar yang melibatkan bagian-bagian besar dari tubuh seperti berjalan, berlari, dan melompat. Kemudian dilanjutkan dengan koordinasi halus yang melibatkan kelompok otot halus seperti memegang, meraih, dan melempar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Berasal dari bahasa latin kata “media” dengan bentuk jamak “medium” bermakna pengantar atau perantara. Media merupakan segala hal yang dapat mengantarkan pesan dan dapat memunculkan perasaan, perhatian, serta minat belajar peserta didik (M.Kes, 2022). Media juga diartikan sebagai penyalur pesan atau informasi (Khatimah, 2018). Dari beberapa penjelasan media dapat diartikan sebagai penyalur informasi kepada penerima.

Belajar merupakan suatu proses perubahan yang terjadi di dalam kepribadian manusia, kemudian perubahan tersebut dapat dilihat dalam bentuk peningkatan kuantitas dan kualitas tingkah laku seperti halnya peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dll (Aditya, 2016). UNESCO mengemukakan bahwa belajar diklasifikasikan dalam 4 paradigma yaitu belajar untuk mencari tahu, belajar melalui kegiatan melakukan, belajar dengan berkolaborasi, belajar untuk menjadi diri sendiri (Ramadhani et al., 2022). Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah usaha sadar untuk perubahan ke arah yang lebih baik.

Gagne dan Briggs mendefinisikan media pembelajaran sebagai

suatu alat dipakai untuk penyampaian materi pembelajaran kepada siswa guna memengaruhi untuk mengikuti proses pembelajaran (Hamid et al., 2020). Media pembelajaran sebagai alat komunikasi yang berguna untuk menyampaikan suatu informasi dari sumbernya ke peserta didik dengan harapan dapat menarik minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran secara keseluruhan (PGSD, 2021). Sehingga media pembelajaran dapat didefinisikan sebuah alat yang berfungsi sebagai menyampaikan materi dalam bentuk manusia, benda maupun lingkungan.

b. Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik media pembelajaran itu dapat dilihat dari beberapa sudut pandang diantaranya yaitu: bentuknya, fungsinya, maupun dari petunjuk penggunaannya.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

1) Berdasarkan bentuk bendanya

Dua dimensi merupakan media berupa bidang datar yang memiliki dua sisi yaitu depan dan belakang serta memiliki ukuran panjang dan lebar. Contoh dari media dua dimensi adalah poster, grafik, gambar, peta, buku, atlas, foto, kartun, klipng, sketsa, majalah, surat kabar. Pada alat-alat media dua dimensi juga dikelompokkan ke dalam dua bagian yaitu a) Alat-alat visual dua dimensi pada bidang yang tidak transparan, contoh gambar pada kertas, grafik, poster, gambar cetak, diagram, bagan, b) Alat-alat visual dua dimensi pada bidang yang

transparan, contoh slide, film strip, lembaran transparan untuk overhead proyektor. Tiga dimensi merupakan media berupa bidang datar yang memiliki volume dan dapat dilihat dari berbagai arah serta memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi. Contoh dari media tiga dimensi diantaranya diorama, model, globe, mock-up, objek.

2) Berdasarkan perangkatnya

Pengklasifikasian media pembelajaran berdasarkan perangkatnya dibagi menjadi dua yaitu perangkat keras atau hardware dan perangkat lunak atau software. Contoh media pembelajaran perangkat keras yaitu proyektor film, taperecorder, kamera, komputer. Contoh media pembelajaran dengan perangkat lunak yaitu isi pesan yang disimpan pada kaset audio, kaset video, film, slide.

3) Berdasarkan indra penerimanya

Media pembelajaran dibagi menjadi dua kategori menurut indera penerima: audio dan visual. Media audio adalah bentuk komunikasi yang menggunakan suara untuk menyampaikan gagasan. Radio dan tape recorder adalah dua contoh media pembelajaran auditory. Media yang hanya menyampaikan ide secara visual dan tidak mengandung suara atau gerak dianggap sebagai media visual.

Contoh media pembelajaran berupa visual diantaranya yaitu gambar, foto, grafik, poster. Selain itu juga terdapat media pembelajaran yang menggabungkan visual dengan audio disebut audio visual. Media audio visual dapat menghasilkan gambar dan suara

maupun gerakan. Contoh dari media audio visual diantaranya yaitu televisi, proyektor film bersuara, video, slide bersuara,

4) Berdasarkan cara kerjanya

Media dilihat dari cara kerjanya diklasifikasikan menjadi proyektabel dan non proyektabel. Media pembelajaran yang proyektabel merupakan media dengan sistem proyeksi sehingga penggunaannya menggunakan proyektor. Contoh dari media pembelajaran yang proyektabel diantaranya yaitu slide proyektor, opaque proyektor, overhead proyektor, dan segala jenis film. Sedangkan media pembelajaran yang non proyektabel merupakan media tanpa menggunakan proyektor serta memiliki ukuran panjang, lebar, tebal, tinggi. Contoh dari media pembelajaran non proyektabel diantaranya yaitu segala jenis model, globe, diorama.

5) Berdasarkan sifatnya

Didasari atas sifatnya media pembelajaran dibagi media bergerak dan media diam. Media ini menghasilkan pesan melalui gambar yang bergerak. Media bergerak dikelompokkan menjadi media audio visualgerak, media audio semi gerak, dan media visual gerak. Holografi, film, rekaman video, dan film suara adalah beberapa contoh media audio visual gerak. Media audio semi gerak adalah jenis media yang dapat menampilkan suara bersamaan dengan gerakan garis lurus. Contoh dari media audio semi gerak adalah tulisan jauh. Contoh media visual gerak diantaranya yaitu film bisu, film slide tanpa suara,

film video tanpa suara. Media diam yaitu media yang mampu menampilkan visualnya saja. Contoh dari media diam yaitu halaman cetak, gambar dari film slide, video file, film rangkai.

6) Berdasarkan kelompok penggunaannya

Dalam kelompok penggunaannya media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga yaitu media individual, media kelompok dan media kelompok besar. Contoh media individual yaitu mikroskop, lensa, kamera. Contoh media kelompok yaitu papan tulis, papan panel, gabus, magnetik, slide dan film. Contoh media kelompok besar yaitu film lebar dan pengeras suara dan televisi umum.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Arsyad media pembelajaran memiliki fungsi untuk mendukung efektifitas penyampaian materi dalam proses pembelajaran, mempercepat minat dan motivasi peserta didik, membantu memahami materi, kemudahan data, menyajikan data-data secara detail dan menarik, serta memampatkan materi secara maksimal. Menurut Levie an Lentz terdapat empat fungsi media pembelajaran secara visual diantaranya yaitu:

1) Fungsi kognitif

Media pembelajaran dapat mempercepat ketercapaian materi yang diajarkan

2) Fungsi afektif

Media pembelajaran dapat meningkatkan kenyamanan peserta didik saat mempelajari lambang atau teks.

3) Fungsi atensi

Media pembelajaran dapat memunculkan ketertarikan peserta didik sehingga terpusat terhadap isi materi

4) Fungsi kompensatoris

Media pembelajaran dapat mengarahkan peserta didik dalam menyusun dan menyediakan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali pesan yang diperoleh dalam membaca referensi (Mustaqim, 2016).

2. Media Permainan *Finding Treasure*

Media permainan *finding treasure* merupakan media permainan dengan cara menemukan harta karun. Dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media ini akan dapat membantu peserta didik untuk mengenal, mempelajari, memahami, serta mempraktikkan secara langsung alat peraga yang ditemukan dalam peti harta karun tersebut untuk melihat peningkatan keterampilan motorik peserta didik. Media ini memiliki beberapa komponen seperti peti harta karun, peta harta karun, bendera, kunci dan gembok, lembar kuis, alat peraga permainan tradisional (5 buah botol, 3 buah bola kasti, 1 buah papan engklek), dan buku panduan permainan. Media ini sangat cocok digunakan di luar ruangan seperti lapangan atau taman, namun alat peraganya juga dapat dimainkan di dalam ruangan jika musim hujan. Oleh karena itu pemilihan Sekolah Alam dengan konsep lingkungan belajar di dalam kelas dan di luar kelas serta memiliki area alam yang mendukung menjadikan media pembelajaran ini semakin cocok digunakan. Sehingga peserta didik dapat

belajar sambil bermain dalam bentuk kelompok serta dapat juga berolahraga mencari dan menemukan harta karun yang tersembunyi.

3. Gerak Dasar

Kemampuan gerak adalah suatu aktivitas yang sangat penting bagi manusia, karena dengan gerak manusia dapat meraih sesuatu yang menjadi harapannya. Gerak dasar merupakan salah satu materi yang melatih kemampuan gerak peserta didik. Materi ini terdapat dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan yang merupakan mata pelajaran yang melatih aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam bentuk fisik, mental, serta emosional (Mustafa & Dwiyo, 2020). Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dipelajari oleh peserta didik di jenjang sekolah dasar mulai dari kelas satu sampai kelas enam. Terkhusus pada kelas I pembelajaran ini menitik beratkan pada gerak dasar berpindah tempat (lokomotor), gerak di tempat (non-lokomotor), dan gerak menggunakan alat (manipulatif).

Namun tidak semua peserta didik memahami dengan baik materi gerak dasar pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Terlebih materi ini lebih mudah dipahami dengan cara mempraktikkan. Sebab materi pembelajaran ini bertujuan untuk melatih aktivitas fisik berupa kemampuan gerak sehingga sangat diperlukan praktik secara langsung. Terutama pada kompetensi dasar terkait bergerak secara seimbang, lentur, lincah, dan berdaya tahan dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana atau tradisional. Untuk mengajak peserta didik

mempelajari materi permainan tradisional perlu adanya media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar dan memotivasi mereka agar memiliki rasa ingin tahu serta memainkan permainan tradisional tersebut. Sehingga peserta didik dapat memahami sekaligus dapat langsung mempraktikkan apa yang telah ditemukan dan dipelajari serta nantinya dapat meningkatkan keterampilan motorik peserta didik.

4. Keterampilan Motorik

Keterampilan motorik adalah kemampuan untuk menggerakkan anggota tubuh. Keterampilan ini mengontrol gerakan-gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinasikan. Proses ini diawali dengan gerakan kasar yang melibatkan bagian-bagian besar dari tubuh seperti duduk, berjalan, berlari, melompat dan lainnya. Kemudian dilanjutkan dengan koordinasi halus yang melibatkan kelompok otot halus seperti memegang, meraih, melempar, menulis, menggambar, mewarna dan lainnya.

Permainan tradisional merupakan langkah untuk menyampaikan materi gerak dasar yang termasuk di dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan yang dapat meningkatkan keterampilan motorik peserta didik. Materi ini bertujuan meningkatkan kemampuan gerak sekaligus mengenalkan permainan pada zaman dahulu yang sekarang tidak banyak peserta didik yang memainkannya bahkan ada yang belum pernah mengetahuinya. Jika kita kaji lebih jauh, banyak sekali manfaat yang akan kita dapat jika memainkan permainan tradisional seperti halnya turut menjaga dan melestarikan warisan budaya, melatih aktivitas fisik, melatih kerjasama

kelompok, bersikap sabar dan jujur, serta dapat meningkatkan kesehatan dan menimbulkan perasaan senang. Beberapa permainan tradisional yang akan dimainkan melalui media permainan *finding treasure* adalah lari lewati rintangan, lempar tangkap bola kasti, dan papan engklek.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian oleh Ulfatul Masruroh (2014) yang berjudul "Pengembangan Media Permainan Penemuan Harta Karun *Finding Treasure* Pada Sub Pokok Bahasan Respirasi Sel" (Masruroh, 2014). Pada penelitian ini menggunakan model ASSURE, dengan mata pelajaran yang menerapkan media *finding treasure* adalah mata pelajaran Biologi dan disebutkan bahwa komponen kelayakan media memperoleh rata-rata penilaian 3,76 (sangat layak), hasil yang diperoleh pada komponen aspek isi media sebesar 3,78 (sangat layak), komponen aspek visual media 3,93 (sangat layak), komponen aspek format 3,9 (sangat layak), komponen aspek kebahasaan 3,78 (sangat layak).
2. Penelitian oleh Siti, Mahmudah (2017) yang berjudul "Pengembangan Game Edukasi 3D *Finding Treasure* Sebagai Media Pembelajaran Perakitan Komputer Untuk Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Ngawen" (*Game Petualangan Labirin Pengenalan 10 Tokoh Pahlawan Nasional Sulawesi Utara / Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, n.d.). Pada penelitian ini menggunakan model Lee dan Owens, dengan mata pelajaran Teknik dan Teknologi (Teknologi Informasi) dan disebutkan bahwa tahap implementasi media pembelajaran pada peserta didik mendapatkan hasil yang layak dengan proporsi 73,85%. Berdasarkan pengujian dapat dikatakan bahwa game edukasi *finding treasure* ini layak digunakan untuk

mendukung kegiatan belajar mengajar siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Ngawen.

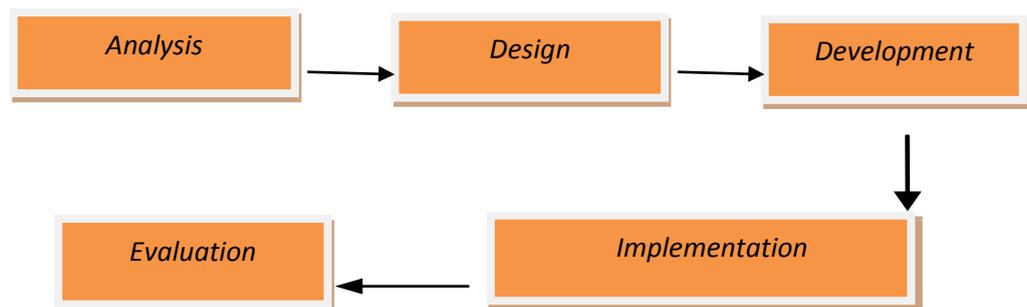
3. Penelitian oleh Anisa Nur Rohmah (2017) yang berjudul “Pengaruh Permainan *Treasure Hunt Clues* Terhadap Penguasaan Bilangan Romawi” (Rohmah, 2017). Pada penelitian ini menggunakan model *Quasi Experiment Pretest-Posttest Control Group Design*, dengan mata pelajaran matematika dan disebutkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan penguasaan bilangan romawi antara kelas eksperimen dan kelas control dengan nilai sig 0,000 (sig <0,05) yang berarti bahwa permainan treasure hunt clues berpengaruh terhadap penguasaan bilangan romawi kelas IV di SD Muhammadiyah Temanggung Tahun Pelajaran 2016/2017.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang menghasilkan sebuah produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang memiliki lima langkah dalam penelitian pengembangan yakni sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model ADDIE

Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis konvensional tiga dimensi yang dirancang secara bertahap. Penelitian ini dilakukan sesuai dengan langkah-langkah dalam model pengembangan ADDIE.

Alasan peneliti memilih menggunakan metode pengembangan ADDIE dikarenakan memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang tersusun secara sistematis. Rancangan instruksional ADDIE

dikembangkan oleh pusat teknologi pembelajaran di universitas Florida untuk dinas militer Amerika Serikat. Menurut Yong dkk *ADDIE model is the generic process traditionally used by instructional designers and training developers which represent a dynamic, flexible guideline for building effective training and performance support tools*. Model ADDIE merupakan proses generik yang secara tradisional digunakan oleh para perancang instruksional dan pengembang pelatihan yang dinamis, fleksibel guna membentuk pelatihan sebagai unjuk alat dalam tampilan. Sezer dkk menjelaskan bahwa *ADDIE model is the systems approach implies an analysis of how its components interact with each other and requires coordination of all phases*. Model ADDIE merupakan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu sama lain dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada (Rayanto & Sugianti, n.d.).

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur merupakan urutan atau langkah-langkah yang harus dilakukan oleh pengembang dalam melaksanakan penelitian pengembangan. Untuk model ADDIE prosedur pengembangan dimulai dari tahap analisa (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

a. Tahap Analisa (*Analysis*)

Pada tahap pertama dilakukan kegiatan yang dinamakan analisis kebutuhan seperti halnya karakteristik dari peserta didik, lingkungan

pembelajaran di sekolah, indikator yang akan dicapai peserta didik, selanjutnya akan ditemukan permasalahan yang akan dihadapi dalam proses pembelajaran serta solusi yang diperlukan agar dapat mengatasi permasalahan tersebut.

Pada tahapan ini pengumpulan data dilakukan lewat wawancara bersama guru kelas I Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang, kemudian peneliti akan merancang pengembangan produk sebagai solusi dari kebutuhan di lapangan. Selama proses ini peneliti melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing.

b. Tahap Desain (*Design*)

Tahap berikutnya adalah desain, sebagai solusi yaitu dengan cara melakukan suatu perancangan produk sesuai dengan permasalahan di lapangan. Perencanaan produk media difokuskan pada:

- 1) Media tentunya disesuaikan dengan karakteristik serta lingkungan belajar peserta didik agar membuat peserta didik melakukan kegiatan unjuk pengetahuan, keterampilan dan sikap setelah mengikuti pembelajaran.
- 2) Rancangan produk media pembelajaran meliputi : ukuran media, bentuk media, warna media, dan desain media. Dalam proses perancangan media *finding treasure*, peneliti secara berkala melakukan konsultasi dengan validator materi, validator media dan validator pembelajaran serta melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing.

c. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini fokus pada proses penggabungan pendukung media seperti halnya desain, alat-alat serta materi pelajaran yang akan digunakan dalam membuat media permainan *finding treasure*. Melalui tahap ini, peneliti melakukan pengembangan hasil rancangan yang telah dibuat sehingga menjadi media permainan *finding treasure* dan selama proses ini peneliti rutin melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing.

Tahap berikutnya merupakan validasi oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, ahli bahasa dan praktisi. Validasi ini dilakukan dalam rangka menentukan media yang telah dikembangkan apakah valid untuk diimplementasikan kepada peserta didik kelas I Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang, sekaligus melakukan revisi sesuai dengan hasil validasi.

d. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi ini dilakukan penerapan produk atau disebut uji coba secara langsung kepada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas I Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang

Pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* kepada peserta didik kelas I Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang juga dilakukan pada tahap ini dengan tujuan untuk mengetahui proses pengimplementasian media pembelajaran.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap akhir adalah evaluasi, tahap ini dilakukan untuk

mengukur kevalidan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada tahap sebelumnya. Jika media masih perlu adanya perbaikan, hal ini dapat terindikasi melalui hasil angket validasi media sehingga akan dilaksanakan revisi dan uji coba ulang sampai produk yang telah dikembangkan dapat dinyatakan valid diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan kelas I Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang.

C. Uji Coba Produk

Dalam rangka melihat kelayakan produk yang telah dikembangkan maka pengujian produk harus dilakukan. Percobaan ini dilakukan kepada peserta didik kelas I Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang.

D. Jenis Data

Jenis data yang digunakan merupakan jenis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi media, materi dan pembelajaran melalui instrumen validasi. Data-data tersebut kemudian akan dikumpulkan dan dilakukan penyimpulan dari hasil penelitian. Data kualitatif didapatkan dari observasi ketika pembelajaran dan wawancara dengan guru kelas I Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Berikut instrument pengumpulan data dari penelitian pengembangan ini, diantaranya yaitu:

- a. Angket

Angket adalah metode pengumpulan data dengan cara mengajukan beberapa butir pertanyaan secara tertulis dan responden menjawab secara tertulis. Bertujuan untuk keperluan validasi media, materi dan pembelajaran. Penelitian ini akan memberikan angket kepada ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan praktisi.

b. Observasi

Observasi merupakan kegiatan pengamatan secara langsung terhadap subjek penelitian untuk mengonfirmasi kegiatan yang sedang dilaksanakan. Observasi yang akan dilaksanakan oleh peneliti adalah observasi partisipasi, dimana peneliti ikut berpartisipasi dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Peneliti ingin mengetahui hasil implementasi media yang sedang dikembangkan, sehingga dilakukan observasi partisipasi selama proses pembelajaran.

c. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dipakai untuk mendapatkan suatu informasi menurut narasumber secara langsung. Wawancara ini dilakukan secara bebas terpimpin yaitu dilakukan menggunakan panduan wawancara yang sudah disusun oleh peneliti sebelumnya dan ringkasan dari hal-hal yang ingin diketahui selama penelitian.

Wawancara yang dilaksanakan membahas tentang pembelajaran pada materi gerak dasar di kelas I Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang. Wawancara dilakukan pada

pengajar kelas I Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang.

F. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui kevalidan dan peningkatan keterampilan motorik peserta didik melalui media permainan *finding treasure* dilakukan menggunakan analisis data angket dan observasi. Berikut merupakan teknik analisis dan kevalidan yang digunakan dalam penelitian ini:

Instrumen evaluasi validasi produk memiliki definisi sebagai angket berisikan evaluasi berupa angka-angka dan tersusun menggunakan skala likert. Skala likert merupakan skala yang dipakai untuk mengukur pendapat, sikap serta persepsi seseorang terhadap sesuatu. Instrumen validasi menggunakan skor bertingkat yang akan di analisis untuk menentukan presentase skala likert maka digunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum x_i} \times 100\%$$

Untuk mempermudah pengambilan keputusan dari hasil penelitian maka kualifikasi dari skala likert dijadikan tabel seperti berikut:

Tabel 3.1 tabel skala likert

Presentase (%)	Kualifikasi	Kriteria Kevalidan
76%-100%	Sangat Baik	Valid, tidak perlu revisi
51%-75%	Baik	Valid, tidak perlu revisi
26%-50%	Kurang Baik	Kurang Valid, perlu revisi
0%-25%	Tidak Baik	Tidak Valid, perlu revisi

Dalam mengukur posttest dan pretest dilakukan dengan menggunakan table berikut:

Presentase Skor	Kategori
0% - 20%	Respon Negatif
21% - 40%	Respon Kurang Positif
41% - 60%	Respon Cukup Positif
61% - 80%	Respon Positif
81% - 100%	Respon Sangat Positif

Untuk menganalisis peningkatan keterampilan motorik peserta didik dapat diukur dengan rumus berikut:

$$N - gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Ideal - Skor Pretest}$$

Keterangan :

N-gain : Normalized gain bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan tertentu dalam penelitian one group pretest posttest design

Skor ideal : Nilai maksimal (tertinggi) yang dapat diperoleh

Untuk memudahkan pengambilan keputusan maka kategori tafsirannya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 tabel kategori tafsiran

Presentase Skor	Kategori
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$0,00 < g \leq 0,30$	Rendah
$0,30 < g \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < g \leq 1,00$	Tinggi

Presentase inilah yang menentukan peningkatan keterampilan motorik peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Produk Pengembangan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa permainan *finding treasure* sebagai media pembelajaran untuk materi gerak dasar kelas I Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah Malang. Media permainan *finding treasure* ini dikembangkan secara konvensional yang memiliki beberapa komponen, yaitu : peti harta karun, peta, lembar *quiz*, Lembar *clue*, gembok dan kunci, bendera, buku panduan, alat peraga permainan (5 buah botol, 3 buah bola kasti, 1 buah papan engklek) . Media ini dikembangkan guna membantu dalam kegiatan pembelajaran peserta didik pada materi gerak dasar. Media ini dapat dimainkan secara berkelompok dan dapat dimainkan dimana saja.

Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Berikut pemaparan prosedur penelitian dan pengembangan produk media permainan *finding treasure* menggunakan model ADDIE:

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap pertama yaitu analisis dilakukan kegiatan analisis kebutuhan seperti karakteristik peserta didik, lingkungan pembelajaran di sekolah, indikator yang perlu dicapai peserta didik, kemudian akan menemukan masalah yang dihadapi selama proses pembelajaran dan kondisi seperti apa yang diperlukan agar dapat mengatasi masalah.

Tahap ini dilakukan pengumpulan data melalui proses wawancara bersama guru kelas I Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS dan ditemukan hasil identifikasinya sebagai berikut:

- a. Pembelajaran materi gerak dasar dilakukan secara monoton, peserta didik dijelaskan dengan ceramah dan praktik dengan media seadanya
- b. Lingkungan alam di Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang memberikan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didiknya untuk belajar, sehingga hanya terpaku dengan pembelajaran dikelas dengan ceramah dan praktik seadanya cenderung memberikan kesan monoton dan membosankan.

Kemudian sesuai dengan permasalahan di atas sebagai solusi dari kebutuhan lapangan, peneliti mengembangkan media permainan finding treasure sebagai media pembelajaran materi gerak dasar pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan kelas I Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang. Hasil dari analisis masalah pada tahap ini yaitu:

- a. Proses penjelasan materi yang sebelumnya menggunakan ceramah akan dikemas melalui lagu tentang gerak dasar. Hal ini bertujuan membuka pembelajaran dengan lebih menarik perhatian peserta didik, agar nantinya ketika praktik langsung menggunakan media permainan peserta didik lebih memahami bahwa permainan tersebut sebagai contoh gerak dasar yang telah dipelajari.
- b. Peneliti memilih media pembelajaran yang menarik dan dapat

dimainkan di luar maupun di dalam kelas, sehingga sesuai dengan lingkungan sekolah.

2. Desain (Design)

Pada tahap ini dilakukan setelah tahapan analisis. Tahap desain pada pengembangan media permainan *finding treasure* ini dilakukan dua tahap yaitu :

a. Penyusunan materi gerak dasar

Langkah pertama yaitu penyusunan ringkasan materi gerak dasar dengan membuat lagu dan juga quiz serta mempersiapkan alat peraga permainan yang dapat menampilkan keterampilan gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif.

b. Merancang model produk

Tahap desain selanjutnya yaitu proses merancang dan menentukan model produk media permainan meliputi bentuk, ukuran, desain, warna serta bahan yang digunakan. Hasil dari perancangan model produk media permainan *finding treasure* adalah sebagai berikut:

- 1) Peti harta karun berbentuk balok terbuat dari kayu berukuran 40 cm x 25 cm x 20 cm berjumlah 3 buah. Peti ini berfungsi untuk menyimpan alat peraga permainan tradisional (digunakan untuk mempraktikkan gerak dasar) sebagai harta karun.
- 2) Peta harta karun terbuat dari kertas *glory* berukuran (32 cm x 50 cm) berjumlah 1 buah. Peta ini bertuliskan denah lokasi

dimana bendera dan kunci berada.

- 3) Lembar *quiz* terbuat dari kertas *art paper* berukuran 15 cm x 11 cm berjumlah 1 buah. Lembar kuis bertuliskan pertanyaan yang harus dijawab.
 - 4) Lembar *clue* terbuat dari kertas *art paper* berukuran 15 cm x 11 cm berjumlah 3 buah. Lembar petunjuk bertuliskan petunjuk permainan.
 - 5) Gembok dan kunci berjenis leher pendek berukuran 20 mm berbahan besi (*Iron padlock*) berjumlah 3 buah. Gembok dan kunci berfungsi sebagai pengaman peti harta karun.
 - 6) Bendera terbuat dari kain satin berbentuk segitiga berukuran 31 cm x 31 cm x 22 cm berjumlah 3 buah berwarna merah kuning dan hijau. Bendera berfungsi sebagai petunjuk bahwa letak lembar kuis berada di titik tersebut.
 - 7) Alat peraga permainan tradisional diantaranya yaitu 5 buah botol, 3 buah bola kasti, 1 buah papan engklek dari banner. Alat peraga permainan tradisional ini berfungsi sebagai harta karun yang nantinya akan dipraktekkan untuk dimainkan.
 - 8) Buku panduan permainan akan dicetak menggunakan kertas *art paper* berukuran 15 cm x 25 cm dengan jilid spiral kawat. Buku ini berisikan petunjuk penggunaan media permainan.
- c. Penyusunan instrument validasi produk dan instrument respon peserta didik

Instrument validasi produk dan instrument respon peserta didik ini berbentuk angket yang terdiri dari 10 pertanyaan dan 4 kolom jawaban. Instrument validasi dilengkapi dengan kolom kritik dan saran. Pada tahap ini peneliti juga melakukan perizinan dan konsultasi dengan dosen pembimbing serta validator.

3. Pengembangan (Development)

a. Pembuatan media

Pada pembuatan media ini ada beberapa tahapan yang dilakukan diantara yaitu:

- 1) Peti harta karun berbentuk balok terbuat dari kayu jati berukuran 40 cm x 25 cm x 20 cm berjumlah 3 buah. Peti ini berfungsi untuk menyimpan alat peraga permainan tradisional (digunakan untuk mempraktikkan gerak dasar) sebagai harta karun. Pada bagian depan diberi stiker logo instansi uin malang, FITK, dan PGMI serta di beri tanda panah berwarna merah pada peti pertama, kuning pada peti kedua dan hijau pada peti ketiga.



4.1 Gambar peti yang digunakan

- 2) Peta harta karun terbuat dari kertas *glory* berukuran (32 cm x 50 cm) berjumlah 1 buah. Peta ini bertuliskan denah lokasi

dimana bendera dan kunci berada. Desain dibuat dengan aplikasi canva.

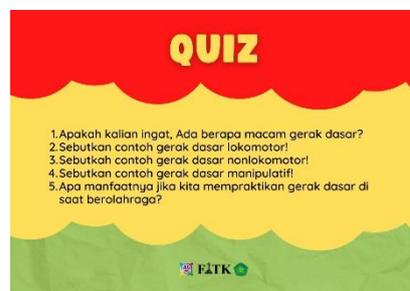


4.2 Gambar desain peta



4.3 Gambar peta yang dipakai

- 3) Lembar *quiz* terbuat dari kertas *art paper* berukuran 15 cm x 11 cm berjumlah 1 buah. Lembar kuis bertuliskan pertanyaan yang harus dijawab. Desain dibuat dengan aplikasi canva

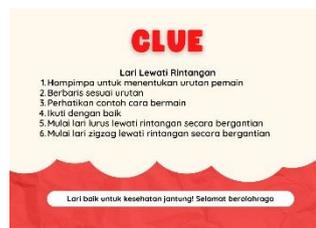


4.4 Gambar desain kartu quiz



4.5 Gambar kartu quiz yang dipakai

- 4) Lembar *clue* terbuat dari kertas *art paper* berukuran 15 cm x 11 cm berjumlah 3 buah. Lembar petunjuk bertuliskan petunjuk permainan. Desain dibuat dengan aplikasi canva.



4.6 Gambar desain kartu clue





4.7 Gambar desain kartu temukan kunci dan bendera



4.8 Gambar kartu clue yang dipakai



4.9 Gambar kartu temukan kunci dan bendera yang dipakai

- 5) Gembok dan kunci berjenis leher pendek berukuran 20 mm berbahan besi (*Iron padlock*) berjumlah 3 buah. Gembok dan kunci berfungsi sebagai pengaman peti harta karun.



4.10 Gambar gembok dan kunci yang dipakai

- 6) Bendera terbuat dari kain satin berbentuk segitiga berukuran 31 cm x 31 cm x 22 cm berjumlah 3 buah berwarna merah, kuning dan hijau. Bendera berfungsi sebagai petunjuk bahwa letak lembar kuis berada di titik tersebut.



4.11 Gambar bendera yang dipakai

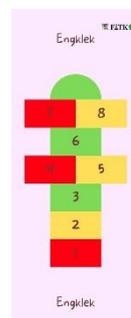
- 7) Alat peraga permainan tradisional diantaranya yaitu 5 buah botol, 3 buah bola kasti, 1 buah papan engklek dari banner berukuran 2 m x 4 m. Alat peraga permainan tradisional ini berfungsi sebagai harta karun yang nantinya akan dipraktikkan untuk dimainkan. Desain engklek dibuat dengan aplikasi canva.



4.12 Gambar botol yang dipakai



4.13 Gambar bola kasti yang dipakai



4.14 Gambar desain papan engklek



4.15 Gambar papan engklek yang dipakai

- 8) Buku panduan permainan akan dicetak menggunakan kertas *art paper* berukuran 15 cm x 25 cm dengan jilid spiral kawat. Buku ini berisikan petunjuk penggunaan media permainan. Desain dibuat dengan aplikasi canva.





4.16 Gambar desain buku petunjuk penggunaan



4.17 Gambar buku petunjuk penggunaan yang dipakai

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi produk media permainan *finding treasure* dilakukan setelah proses validasi media telah selesai. Kegiatan implementasi media permainan *finding treasure* dilakukan di kelas I Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang dengan jumlah peserta didik 27 anak. Pada tahap awal peserta didik diberikan soal pretest dan dilanjutkan dengan mereview materi gerak dasar melalui lagu. Kemudian peserta didik diajak mempraktikkan gerak dasar tanpa menggunakan media. Selanjutnya peserta didik dikenalkan dengan media permainan *finding*

treasure. Pertama, peneliti memberikan stimulus berupa kuis mengenai materi gerak dasar, siapa yang berani menjawab lebih dulu maka akan menjadi ketua tim. Kedua, pembagian kelompok dengan cara berhitung satu sampai tiga, sehingga terdapat tiga kelompok dengan masing-masingnya berisi dua belas sampai tiga belas anggota. Ketiga, peserta didik mulai bermain sesuai dengan petunjuk permainan. Berdasarkan hasil observasi selama masa proses implementasi media ditemukan bahwa seluruh peserta didik aktif dan semangat dalam pembelajaran. Peserta didik lebih antusias menunggu giliran bermain.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan selama proses pengembangan dengan tetap berkonsultasi dengan dosen pembimbing serta validator. Evaluasi bertujuan untuk menganalisis hasil validasi media dari validator serta hasil angket respon siswa terhadap media permainan *finding treasure*. Proses evaluasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan media permainan *finding treasure* sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran materi gerak dasar kelas I Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang.

B. Hasil Data Pengembangan

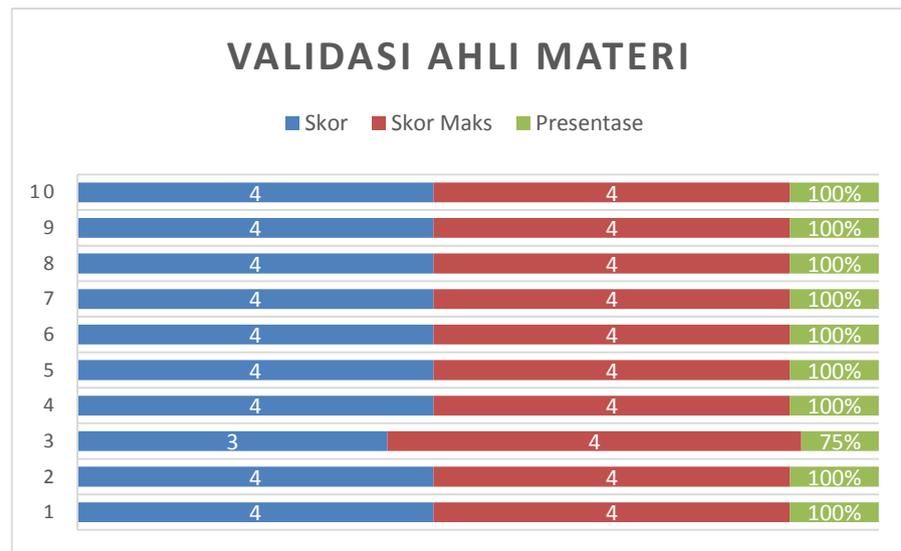
1. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh salah satu guru di Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang Ibu Nurul Pebriyanti, S.Pd. Berikut validasi ahli materi disajikan sebagai berikut:

a. Data kuantitatif

Hasil validasi ahli materi disajikan sebagai berikut:

Grafik 4.1 Validasi ahli materi



b. Analisis data kuantitatif

$$P = \frac{39}{40} \times 100 = 97,5 \%$$

Berdasarkan rekapitulasi validasi materi secara keseluruhan diperoleh presentase nilai 97,5% dengan kriteria valid. Maka materi yang digunakan pada media permainan *finding treasure* tidak memerlukan revisi secara keseluruhan, tetapi tetap mempertimbangkan kritik dan saran dari validator.

c. Data kualitatif

Berikut adalah data kualitatif berupa kritik dan saran dari validator

ahli materi: Materi sudah sesuai. Media permainan finding treasure digunakan di dalam ruang lingkup kelas, jika outdoor harus terdapat guru pendamping untuk membantu menertibkan anak-anak.

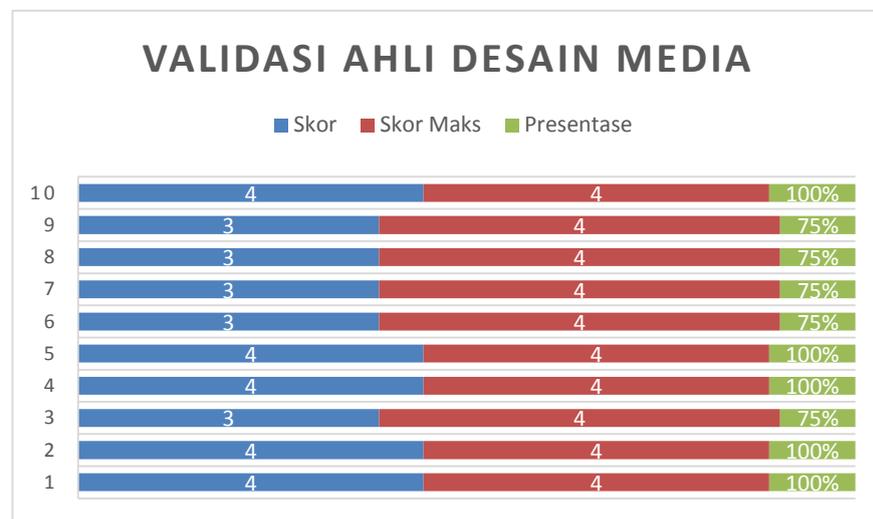
2. Validasi ahli desain media

Validasi ahli desain media dilakukan oleh salah satu dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Bapak Makki Hasan, M.Pd. Berikut data hasil validasi ahli desain media :

a. Data kuantitatif

Hasil validasi ahli desain media disajikan sebagai berikut:

Grafik 4.2 Validasi ahli media



b. Analisis data kuantitatif

$$P = \frac{35}{40} \times 100 = 87,5\%$$

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi desain media secara

keseluruhan diperoleh presentase nilai 87,5% dengan kriteria valid. Maka desain media yang digunakan pada media permainan *finding treasure* tidak memerlukan revisi secara keseluruhan, tetapi tetap mempertimbangkan kritik dan saran dari validator.

c. Data Kualitatif

Berikut adalah data kualitatif berupa kritik dan saran dari validator ahli desain media: Judul ‘buku panduan’ diganti dengan ‘petunjuk penggunaan’, menambahkan satu halaman bertuliskan judul penelitian. Diberi daftar isi, kata pengantar, tentang media, petunjuk penggunaan, profil pengembang.

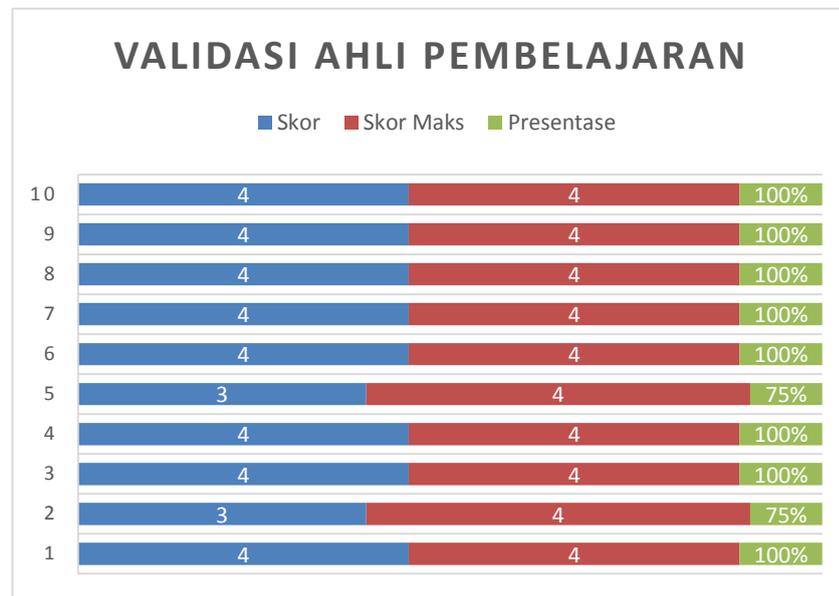
3. Validasi ahli pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh salah satu guru di Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang sebagai guru kelas Ibu Nurul Pebriyanti, S.Pd. Berikut adalah hasil validasi ahli pembelajaran:

a. Data Kuantitatif

Hasil validasi ahli pembelajaran disajikan sebagai berikut:

Grafik 4.3 Validasi ahli pembelajaran



b. Analisis data kuantitatif

$$P = \frac{38}{40} \times 100 = 95\%$$

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi pembelajaran secara keseluruhan diperoleh presentase nilai 95% dengan kriteria valid. Maka desain pembelajaran yang digunakan pada media permainan *finding treasure* tidak memerlukan revisi secara keseluruhan, tetapi tetap mempertimbangkan kritik dan saran dari validator.

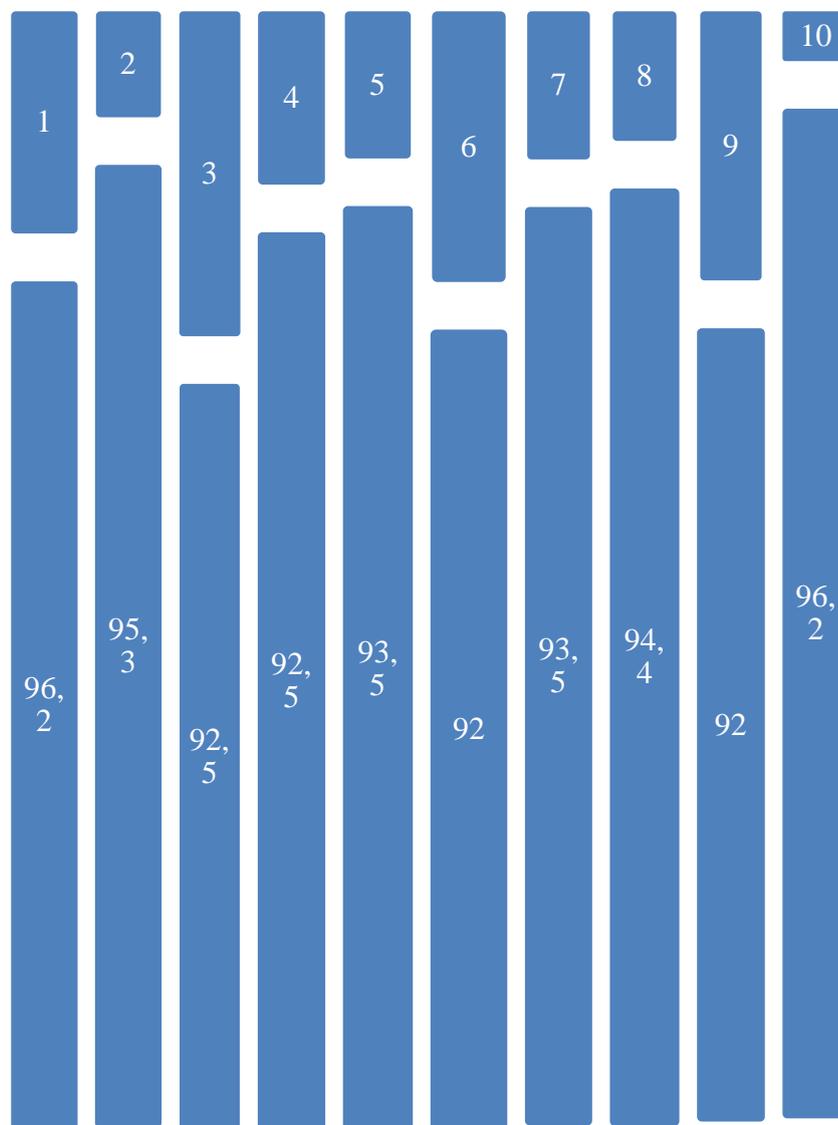
c. Data kualitatif

Berikut adalah data kualitatif berupa kritik dan saran dari validator ahli pembelajaran: Media pembelajaran berat, sehingga tidak biar jika satu peserta didik yang membawa.

C. Hasil Data Uji Coba

Media permainan *finding treasure* diuji cobakan pada peserta didik kelas I Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang yang berjumlah 27 peserta didik. Maka peserta didik diberikan angket penilaian terhadap media permainan *finding treasure*, berikut hasil respon peserta didik terhadap media permainan *finding treasure*:

Grafik 4.1 Respon peserta didik

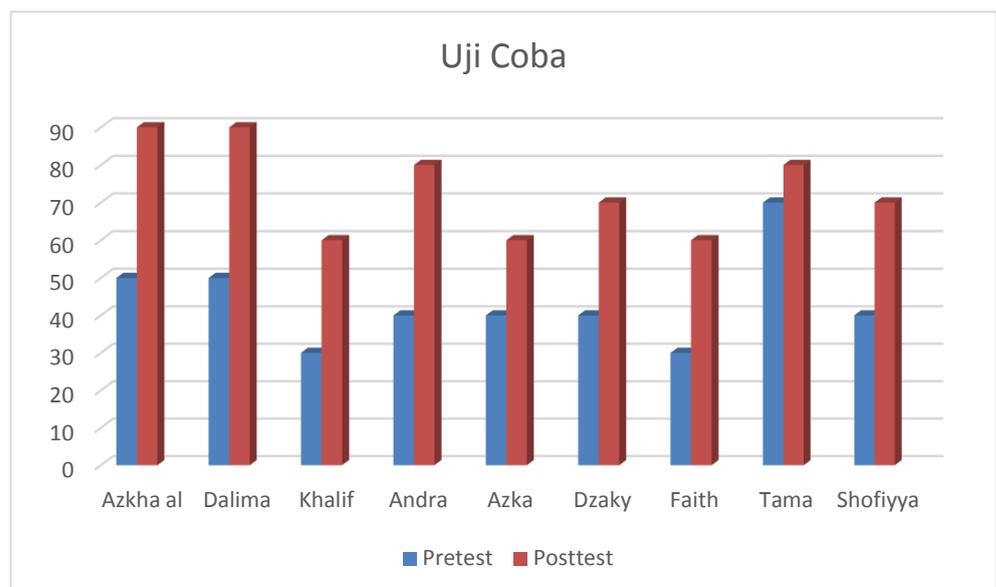
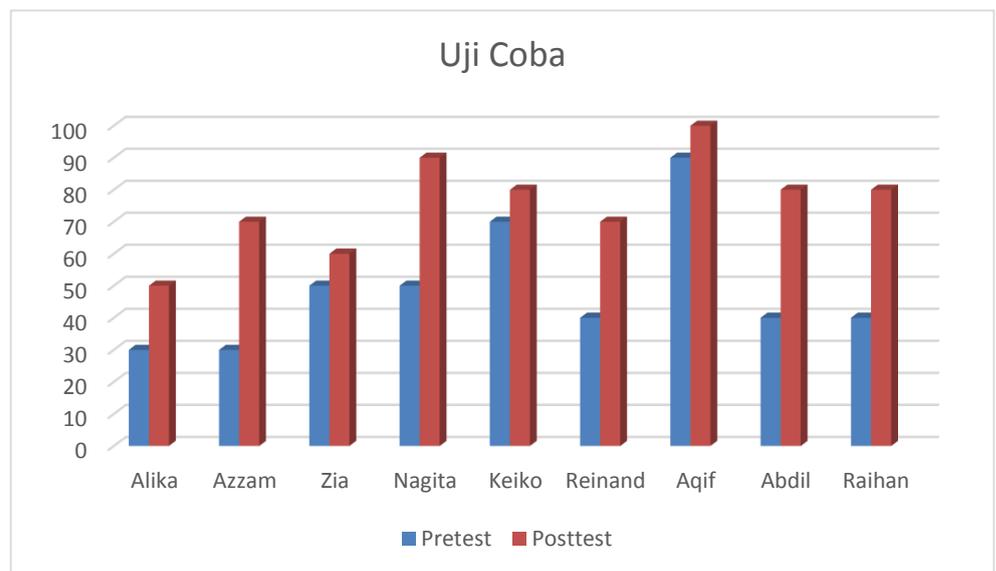


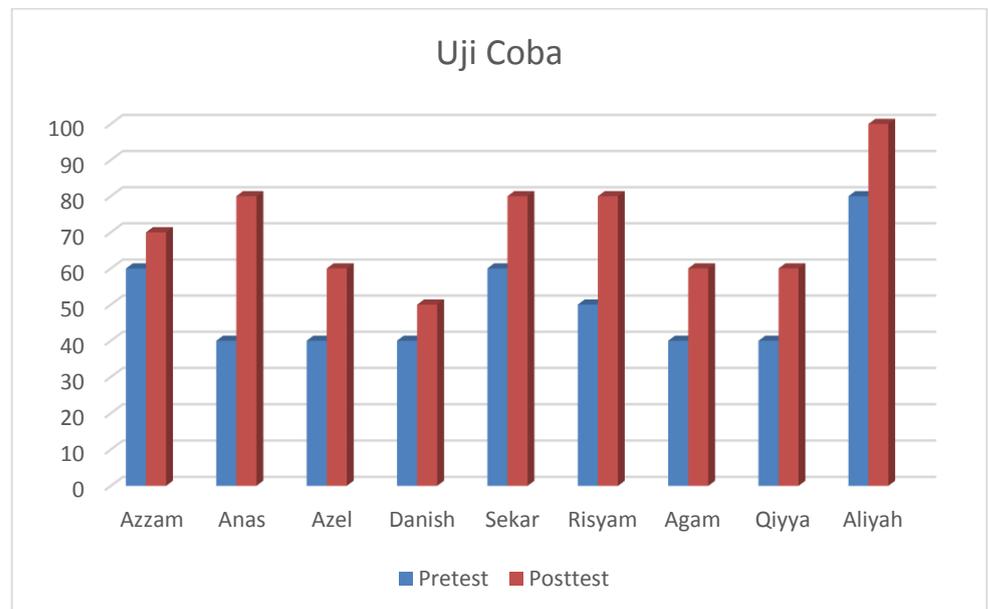
$$P = \frac{9381}{1000} \times 100 = 93,8\%$$

Dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap media permainan *finding treasure* dinilai sangat positif dengan perolehan rata-rata 93,8%.

Sehingga peningkatan keterampilan peserta didik maka dijelaskan pada tabel sebagai berikut:

a. Penilaian Pretest dan Posttest





Tabel 4.8 tabel nilai pretest

Analisis data kuantitatif:

$$\begin{aligned}
 N - gain &= \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}} \\
 &= \frac{1980 - 1280}{2700 - 1280} \\
 &= \frac{700}{1420} \\
 &= 0,49
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan peserta didik terhadap media permainan *finding treasure* dengan perolehan skor sebesar 0,49 dikategorikan sedang.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Kajian Produk yang Dikembangkan

Kegiatan pengembangan media permainan *finding treasure* didesain sebagai media pembelajaran materi gerak dasar yang memiliki tujuan menarik peserta didik dan memunculkan semangat untuk mempelajari dan mempraktikkan materi gerak dasar pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Media ini didesain guna diterapkan pada peserta didik kelas I Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang. Melalui media permainan *finding treasure* ini selain meningkatkan motivasi belajar juga sarana mempraktikkan beragam gerak dasar yaitu lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Sehingga peserta didik lebih memahami dengan contoh langsung dan dapat meningkatkan keterampilan motorik peserta didik. Dengan memanfaatkan media permainan ini, berarti peserta didik juga dapat berinteraksi langsung dengan lingkungan alam sekitar sekolah sehingga dapat menumbuhkan rasa syukur atas ciptaan-Nya serta menyehatkan tubuh karena tubuh bergerak aktif. Sesuai dengan firman Allah atas betapa bermanfaatnya alam untuk sarana belajar dalam Q.S Ar-Ra'd ayat 3 berbunyi:

وَهُوَ الَّذِي مَدَّ الْأَرْضَ وَجَعَلَ فِيهَا رَوَاسِيَ وَأَنْهَارًا وَمِنْ كُلِّ الثَّمَرَاتِ
جَعَلَ فِيهَا زَوْجَيْنِ اثْنَيْنِ يُغْشَى اللَّيْلُ النَّهَارَ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ
يَتَفَكَّرُونَ ﴿٣﴾

Artinya: Dan Dialah Tuhan yang membentangkan bumi dan menjadikan

gunung-gunung dan sungai-sungai padanya. Dan menjadikan padanya semua buah-buahan berpasang-pasangan, Allah menutupkan malam kepada siang. Sesungguhnya pada yang demikian itu terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi kaum yang memikirkan.

Ayat tersebut menjelaskan keajaiban alam raya ini serta memaparkan bukti-bukti yang jelas dimana menunjukkan kemahakuasaan dan kemahaesaan Allah Swt. bagi orang-orang yang mau berfikir dan merenungkan ciptaan-Nya.

Selain itu, hadist yang diriwayatkan oleh HR. Abu Daud berbunyi :

تَعَلَّمُوا أَوْ عَلَّمُوا أَوْ تَوَاضَعُوا لِمُعَلِّمِكُمْ وَلِيَلْبُوا لِمُعَلِّمِكُمْ (رَوَاهُ الطَّبْرَانِيُّ)

Artinya: “Belajarlah kamu semua dan mengajarlah kamu semua, dan hormatilah guru-gurumu, serta berlaku baiklah terhadap orang yang mengajarkanmu. “ HR.Thabrani

Dari hadist tersebut memerintahkan untuk setiap manusia untuk mencari ilmu serta perintah untuk mengajarkannya. Tak hanya itu perintah menghormati guru juga paparkan agar menjadikan manusia tidak lupa akan jasa dan keikhlasan gurulah yang membantu mereka mempelajari banyak hal di dunia ini.

Penelitian dan pengembangan media permainan *finding treasure* ini dilakukan menggunakan model ADDIE yang berarti melalui tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Hasil dari penelitian dan

pengembangan ini berupa produk media serta data hasil uji coba penelitian. Berikut paparan analisis pengembangan produk media permainan *finding treasure* serta uji coba penelitian:

1. Analisis desain produk

Produk media yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah media permainan *finding treasure*. Media permainan *finding treasure* dikembangkan sebagai media pembelajaran materi gerak dasar pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan kelas I Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang agar peserta didik menjadi lebih tertarik dan semangat dalam belajar sehingga nantinya dapat meningkatkan keterampilan motorik peserta didik.

Media yang dikembangkan ini berupa peti harta karun yang berisi beberapa komponen pendukung yang terbuat dari bahan tidak mudah rusak sehingga dapat dipakai dalam jangka waktu yang lama dan dapat dipakai di mana saja.

2. Analisis validasi produk

Media permainan *finding treasure* divalidasi oleh para ahli yang terdiri dari validator ahli materi, validator ahli desain media, dan validator ahli pembelajaran. Berikut hasil validasi produk media permainan *finding treasure* dari masing-masing validator:

a. Analisis hasil validasi ahli materi

Dalam materi gerak dasar yang digunakan terdapat pembahasan mengenai gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulative. Gerak dasar ini dipelajari bersama ketika awal pembelajaran dan di ringkas dalam bentuk lagu. Kemudian peserta didik diajak mempraktikkan bersama dengan bantuan media permainan *finding treasure*. Media permainan ini identik dengan permainan berburu harta karun, yang perlu mereka temukan adalah kunci dan bendera. Kegiatan ini membuat anak mempraktikkan berjalan, berlari bahkan melompat. Setelah kunci dan bendera ditemukan, peserta didik lantas membuka peti harta karun dan menemukan alat peraga permainan di dalam ketiga peti tersebut. Diantaranya yaitu 5 buah botol besar sebagai alat peraga untuk praktik lari melewati rintangan untuk gerak lokomotor, 3 buah bola kasti sebagai alat peraga untuk lempar tangkap bola untuk gerak non lokomotor, dan 1 buah papan engklek sebagai alat peraga untuk gerak manipulatif. Sehingga materi dengan media permainan sudah sesuai.

Hasil validasi ahli materi mendapat presentase nilai 97,5% yang termasuk dalam kriteria valid. Berdasarkan kriteria tersebut maka dapat disimpulkan bahwa materi yang digunakan dalam media permainan *finding treasure* sangat valid untuk diuji cobakan.

b. Analisis hasil validasi ahli desain media

Dengan mendapatkan presentase nilai 87,5% maka hasil validasi ahli desain media dikatakan valid untuk diujicobakan kepada peserta didik kelas I Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang. Selama proses validasi, validator ahli desain media memberikan kritik dan saran kepada peneliti terkait desain media permainan *finding treasure*.

Ahli desain media memberikan saran untuk mengganti judul 'buku panduan' menjadi 'petunjuk penggunaan'. Selain itu ahli media juga meminta untuk menambahkan halaman judul penelitian, daftar isi, kata pengantar, tentang media, petunjuk penggunaan, dan profil pengembang.

c. Analisis hasil validasi ahli pembelajaran

Dengan mendapatkan presentase nilai sebesar 95% maka hasil analisis ahli pembelajaran dikategorikan valid untuk diujicobakan kepada peserta didik kelas I Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang. Selama proses validasi, validator ahli pembelajaran memberikan kritik dan saran kepada peneliti.

Ahli pembelajaran memberikan pernyataan bahwa media pembelajaran berat, sehingga tidak bisa jika satu siswa yang membawa, sehingga perlu kerjasama kelompok yang baik.

3. Analisis respon peserta didik

Subjek yang dipilih dari penelitian dan pengembangan media permainan *finding treasure* ini adalah peserta didik kelas I Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang. Peneliti mengajukan angket respon peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media permainan *finding treasure*. Berikut adalah paparan analisis respon peserta didik terhadap media permainan *finding treasure* yang dikembangkan:

- a. Pernyataan “media permainan *finding treasure* *finding treasure* menambah semangat belajar” memperoleh presentase skor 96,2 dengan kriteria sangat positif. Berdasarkan kriteria tersebut maka media permainan *finding treasure* dinilai dapat menambah semangat belajar peserta didik dalam mempelajari materi gerak dasar pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
- b. Pernyataan “Tampilan media permainan *finding treasure* menarik minat belajar” memperoleh presentase skor 95,3 dengan kriteria sangat positif. Berdasarkan kriteria tersebut maka media permainan *finding treasure* dinilai dapat menarik minat belajar peserta didik dalam mempelajari materi gerak dasar pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.
- c. Pernyataan “Media permainan *finding treasure* membantu dalam belajar memahami materi gerak dasar” memperoleh presentase skor 92,5 dengan kriteria sangat positif. Berdasarkan kriteria tersebut maka media permainan *finding treasure* dinilai dapat membantu dalam belajar

memahami materi gerak dasar pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.

- d. Pernyataan “Media permainan *finding treasure* membantu dalam belajar mempraktikkan materi gerak dasar” memperoleh presentase skor 92,5% dengan kriteria positif. Berdasarkan kriteria tersebut maka media permainan *finding treasure* dinilai dapat membantu dalam belajar mempraktikkan materi gerak dasar pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.
- e. Pernyataan “Media permainan *finding treasure* mudah dipahami” memperoleh presentase skor 92,5 dengan kriteria positif. Berdasarkan kriteria tersebut maka media permainan *finding treasure* mudah dipahami peserta didik.
- f. Pernyataan “Media permainan *finding treasure* mudah digunakan” memperoleh presentase skor 93,5 dengan kriteria positif. Berdasarkan kriteria tersebut maka media permainan *finding treasure* mudah digunakan oleh peserta didik.
- g. Pernyataan “Media permainan *finding treasure* dapat dimainkan di dalam maupun di luar kelas” memperoleh presentase skor 92 dengan kriteria sangat positif. Berdasarkan kriteria tersebut maka media permainan *finding treasure* dapat dimainkan di dalam maupun di luar ruangan.
- h. Pernyataan “Tulisan pada media permainan *finding treasure* terlihat jelas” memperoleh presentase skor 93,5 dengan kriteria sangat positif.

Berdasarkan kriteria tersebut maka tulisan media permainan *finding treasure* jelas.

- i. Pernyataan “Bahasa yang digunakan mudah dipahami” memperoleh presentase skor 94,4 dengan kriteria sangat positif. Berdasarkan kriteria tersebut maka Bahasa yang digunakan pada media ini jelas dan dapat dipahami.
 - j. Pernyataan “Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dengan adanya media permainan *finding treasure*” memperoleh presentase skor 96,2 dengan kriteria sangat positif. Berdasarkan kriteria tersebut maka dinyatakan media permainan *finding treasure* dapat membuat suasana belajar peserta didik menjadi lebih menyenangkan.
4. Analisis peningkatan keterampilan motorik

Peningkatan keterampilan motorik peserta didik ditandai dengan skor pretest sebesar 0,47 dengan kategori sedang, kemudian dilakukan penerapan gerak dasar secara berulang-ulang yaitu sebanyak tiga kali dengan bantuan media permainan *finding treasure* maka diperoleh hasil posttest sebesar 0,73 dengan kategori tinggi. Sehingga terdapat peningkatan sebesar 0,26 dari penggunaan pertama hingga ketiga. Media pembelajaran *finding treasure* memperoleh nilai efektif sebesar 63,4% dengan kategori cukup efektif sehingga dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan motorik peserta didik.

5. Analisis hubungan media permainan finding treasure dengan keterampilan motorik

Media permainan finding treasure memiliki fungsi sebagai media yang mengharuskan peserta didik untuk bergerak aktif menemukan kunci dan bendera guna membuka peti harta karun. Peti ini berisikan alat peraga permainan yang berhubungan dengan pelatihan gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Komponen dan permainannya diantaranya yaitu 5 buah botol sebagai alat peraga untuk permainan lari lewati rintangan, 3 buah bola kasti sebagai alat peraga untuk permainan lempar tangkap bola, dan 1 buah papan engklek dari banner sebagai alat peraga permainan engklek.

Semua komponen yang terdapat dalam media permainan finding treasure ini sebagai sarana melatih dan meningkatkan keterampilan motorik peserta didik. Selain itu banyak manfaatnya bagi tubuh diantaranya kesehatan, kebugaran, kekuatan otot kaki dan lengan, melatih ketajaman fokus berpikir, serta mengurangi resiko penyakit jantung.

Keterampilan motorik dapat terjadi karena adanya faktor pertumbuhan dan keadaan individu yang mengharuskan untuk bergerak. Dalam masa pertumbuhan dan perkembangan keterampilan motorik cenderung dieksplorasi dan ditingkatkan melalui pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Guru pendidikan jasmani menjadi agen yang penting dalam membentuk keterampilan motorik yang baik pada peserta didiknya.

Oleh karena itu pemahaman dan implementasi untuk memberikan layanan kepada peserta didik dalam meningkatkan keterampilan motorik sangat penting. Setelah manusia tumbuh dewasa maka keterampilan motorik salah satu faktor yang dapat menunjang kehidupannya. Penelitian ini memberikan sarana kepada peserta didik meningkatkan keterampilan motoriknya melalui penggunaan media permainan bernama *finding treasure*.

B. Kesimpulan

Didasarkan terhadap proses pengembangan serta uji coba media permainan *finding treasure* pada kelas I Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media permainan *finding treasure* dikembangkan menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahap yaitu:
 - a. *Analyze*, analisis dilakukan dengan identifikasi masalah, analisis kebutuhan dan analisis lingkungan peserta didik melalui data yang diperoleh pada proses pra lapangan.
 - b. *Design*, penentuan materi dan perancangan media dilaksanakan pada tahap design
 - c. *Development*, penyusunan materi juga media yang telah dirancang menjadi suatu produk melalui beberapa tahap konsultasi dengan dosen pembimbing dan validator. Sehingga perolehan hasil validasi materi sebesar 97,5% dengan validasi ahli desain media sebesar 87,5% dan validasi ahli pembelajaran sebesar 95%.

- d. *Implementation* uji coba media permainan *finding treasure* pada peserta didik kelas I Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang dilaksanakan ditahap ini. Dengan cara melakukan penilaian terhadap peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media permainan *finding treasure*. Serta mengukur peningkatan keterampilan motorik peserta didik melalui kegiatan penilaian terhadap gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif secara berulang-ulang sebanyak tiga kali.
- e. *Evaluation*, pada tahap ini dilakukan perbaikan untuk melengkapi beberapa hal yang kurang pada media selama pengembangan serta untuk mengevaluasi media berdasarkan hasil uji coba.

Hasil uji coba produk media permainan *finding treasure* menyatakan bahwa untuk respon peserta didik kelas I Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang terhadap media permainan *finding treasure* sebagai media pembelajaran materi gerak dasar sangat positif dengan memperoleh skor hasil angket sebesar 93,8%. Peningkatan keterampilan motorik peserta didik ditandai dengan skor pretest sebesar 0,47 dengan kategori sedang, kemudian dilakukan penerapan gerak dasar secara berulang-ulang yaitu sebanyak tiga kali dengan bantuan media permainan *finding treasure* maka diperoleh hasil posttest sebesar 0,73 dengan kategori tinggi. Sehingga terdapat peningkatan sebanyak 0,26 dari penggunaan pertama hingga ketiga. Media pembelajaran *finding treasure* memperoleh nilai efektif sebesar 63,4% dengan kategori cukup efektif sehingga dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan

keterampilan motorik peserta didik.

Media permainan *finding treasure* memiliki fungsi sebagai media yang mengharuskan peserta didik untuk bergerak aktif menemukan kunci dan bendera guna membuka peti harta karun. Peti ini berisikan alat peraga permainan yang berhubungan dengan pelatihan gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Komponen dan permainannya diantaranya yaitu 5 buah botol sebagai alat peraga untuk permainan lari lewati rintangan, 3 buah bola kasti sebagai alat peraga untuk permainan lempar tangkap bola, 1 buah papan engklek dari banner sebagai alat peraga permainan engklek.

Semua komponen yang terdapat dalam media permainan *finding treasure* ini sebagai sarana melatih dan meningkatkan keterampilan motorik peserta didik. Selain itu banyak manfaatnya bagi tubuh diantaranya kesehatan, kebugaran, kekuatan otot kaki dan lengan, melatih ketajaman fokus berpikir, serta mengurangi resiko penyakit jantung.

C. Saran Pemanfaatan

1. Media permainan *finding treasure* dapat dipakai sebagai media pembelajaran materi gerak dasar mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan kelas I
2. Media permainan *finding treasure* dapat digunakan secara berkelompok dan dapat dimainkan di dalam maupun di luar ruangan.

DAFTAR RUJUKAN

- Aditya, D. Y. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), Article 2.
<https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1023>
- Fathurrohman, M. (n.d.). *Belajar dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran*. Garudhawaca.
- Game Petualangan Labirin Pengenalan 10 Tokoh Pahlawan Nasional Sulawesi Utara / Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*. (n.d.). Retrieved January 26, 2023, from <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekdankom/article/view/41681>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Khatimah, H. (2018). Posisi dan Peran Media Dalam Kehidupan Masyarakat. *TASĀMUH*, 16(1), Article 1. <https://doi.org/10.20414/tasamuh.v16i1.548>
- Masruroh, U. (2014). Pengembangan Media Permainan Penemuan Harta Karun Finding Treasure Pada Sub Pokok Bahasan Respirasi Sel. *BioEdu*, 3(2), Article 2.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/1/article/view/7992>
- M.Kes, O. F. M. H., S. Pd, M. Pd, Mastiur Napitupulu, SKM, M. Kes, Novita Sari Batubara, SST. (2022). *Media Pembelajaran: Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Cv. Azka Pustaka.
- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan (Jartika)*, 3(2), Article 2.
<http://journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/371>
- Mustafa, P. S., & Sugiharto, S. (2020). Keterampilan Motorik Pada Pendidikan Jasmani

- Meningkatkan Pembelajaran Gerak Seumur Hidup. *Sporta Sainatika*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.24036/sporta.v5i2.133>
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), Article 2. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>
- Nasution, A. G. J. (2017). Pembelajaran Edutainment Tinjauan Filosofis Pendidikan Islam. *Ihya Al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.30821/ihya.v3i2.1324>
- Pengembangan Media Grafis untuk Meningkatkan Siaga Bencana Banjir | Purwani | Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. (n.d.). Retrieved January 26, 2023, from <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/142>
- PGSD, S. N. dan 4C. (2021). *Media Pembelajaran di Jenjang SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- PUSTIKOM-UNG. (n.d.). *Landasan Yuridis Sistem Pendidikan Nasional—Nirmawati Mohamad—Universitas Negeri Gorontalo*. Mahasiswa.Ung.Ac.Id. Retrieved January 25, 2023, from <https://mahasiswa.ung.ac.id/431416013/home/2017/3/29/landasan-yuridis-sistem-pendidikan-nasional.html>
- Ramadhani, Y. R., Subakti, H., Masri, S., Brata, D. P. N., Salamun, S., Walukow, D. S., Haeruman, L. D., Sianipar, L. K., Sanjaya, L. A., Fidhyallah, N. F., Tantu, Y. R. P., Meganingtyas, D. E. W., Kato, I., & Cecep, H. (2022). *Pengantar Strategi Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (n.d.). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rohmah, A. N. (2017). *Pengaruh Permainan Treasure Hunt Clues Terhadap*

Penguasaan Bilangan Romawi [Other, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang]. <http://eprintslib.ummgl.ac.id/521/>

Roro Warih Dyah S., R. W. D. S. (2020). *Peningkatan Sikap Gotong Royong, Integritas dan Prestasi Belajar PKn Melalui Metode Kooperatif Learning Tipe Treasure Hunt di SD Negeri Jlumpang* [Undergraduate, Universitas Islam Sultan Agung Semarang]. <http://repository.unissula.ac.id/23455/>

Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Deepublish.

Switri, E. (2022). *Teknologi Dan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran*. Penerbit Qiara Media.

Wandini, R. R. (2018). Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik. *JURNAL RAUDHAH*, 6(1), Article 1.
<https://doi.org/10.30829/raudhah.v6i1.268>

Lampiran 1
Surat Pra Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 2117/Un.03.1/TL.00.1/11/2022 17 November 2022
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala Sekolah Alam MI BAIPAS Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Afi Maulida Zain
NIM	: 18140030
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Ganjil - 2022/2023
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Permainan Finding Treasure pada Materi Gerak Dasar untuk Peningkatan Keterampilan Motorik Peserta Didik Kelas I Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah Malang
Lama Penelitian	: November 2022 sampai dengan Januari 2023 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Dekan,
Dekan Bidang Akademik
Mhammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2
Surat Balasan

 **YAYASAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN BAIPAS RAUDLOTUL JANNAH**
MADRASAH IBTIDAIYAH BAIPAS MALANG
Jl. Manunggal Sudimoro Utara No 7A Kec. Lowokwaru Malang
NSM: 111235730052, Website: www.milambaipasmalang.sch.id
Telp:(0341)437782, email: www.milambaipassar@gmail.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : 064.SB.33/MI-BAIPAS.MLG/12.2022

Yang bertanda tangan dibawah ini:

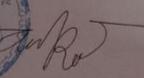
Nama : Dr. Arga Triyandana, M.Pd
Jabatan : Kepala Madrasah MI BAIPAS Malang

Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Avi Maulida Zain
NIM : 18140030
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Perguruan tinggi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Judul : Pengembangan Media Permainan Finding Treasure pada Materi Gerak
Dasar Untuk Peningkatan Keterampilan Motorik Peserta Didik Kelas 1
Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang

Telah melaksanakan penelitian skripsi dengan judul di atas, adapun penelitian tersebut dilaksanakan pada bulan Oktober-Desember 2022.

Demikian surat keterangan untuk diperhatikan dan dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Malang, 2 Desember 2022
Kepala Madrasah,

Dr. Arga Triyandana, M. Pd



Lampiran 3
Bukti konsultasi

81

Lampiran 3
Bukti konsultasi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA
MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU
TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana Nomor 50 Telepon (0341) 552398
Website : www.fitk.uin-malang.ac.id Faksimile (0341) 552398

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Afi Maulida Zain
NIM : 18140030
Judul : Pengembangan Media Permainan Finding Treasure Pada Materi Gerak Dasar Untuk Peningkatan Keterampilan Motorik Peserta Didik Kelas I Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah BAIPAS Malang
Dosen Pembimbing : Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

No	Tanggal Bimbingan	Deskripsi Bimbingan	Tanda Tangan Dosen Pembimbing
1.	7 Oktober 2022	Konsultasi revisi Proposal 1-3	
2.	8 November 2022	Konsultasi Dosen Validator media dan materi	
3.	2 Desember	Konsultasi bab 4	
4.	2 Desember 2022	Konsultasi revisi bab 4 dan melanjutkan bab 5	
5.	2 Desember 2022	Konsultasi seluruh hasil skripsi mulai dari sampul – lampiran	
6.	2 Desember 2022	Konsultasi Abstrak	

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Disertasi

Dosen Pembimbing

Malang, 2 Desember 2022
Ketua Jurusan PGMI,

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP.1976040520080110

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP.1976040520080110

Lampiran 4

Instrument Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *FINDING TREASURE* PADA MATERI GERAK DASAR UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK PESERTA DIDIK KELAS I SEKOLAH ALAM MADRASAH IBTIDAIYAH BAIPAS MALANG

Nama : *Nurul Pebriyanti*
 NIP : *-*
 Instansi : *MU Baipas Malang*
 Pendidikan : *PGRI*
 Alamat : *Jl. Gayung Gg.v lowokuan Malang.*

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu membaca dan mengoreksi materi dalam penelitian Pengembangan Media Permainan *Finding Treasure* Pada Materi Gerak Dasar Untuk Peningkatan Keterampilan Motorik Peserta Didik Kelas I sebagai hasil produk peneliti.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor beserta kriteria penelitian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Tidak Valid (perlu direvisi)
2	Kurang Valid (perlu direvisi)
3	Cukup Valid (tidak perlu direvisi)
4	Valid (tidak perlu direvisi)

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi kuisisioner ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Pertanyaan Mengenai Materi Media *Finding Treasure*

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian isi materi gerak dasar media permainan <i>finding treasure</i> dengan kompetensi dasar				✓
2.	Materi gerak dasar media permainan <i>finding treasure</i> memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran				✓
3.	Kesesuaian penyajian materi gerak dasar media permainan <i>finding treasure</i> dengan kemampuan peserta didik			✓	
4.	Penyajian materi gerak dasar media permainan <i>finding treasure</i> dapat dipahami peserta didik				✓
5.	Materi gerak dasar media permainan <i>finding treasure</i> sesuai dengan tema dan subtema				✓
6.	Bahasa yang digunakan pada media permainan <i>finding treasure</i> jelas dan dapat dipahami				✓
7.	Pertanyaan pada media permainan <i>finding treasure</i> jelas				✓
8.	Gambar dan alat peraga pada media permainan <i>finding treasure</i> jelas dan menarik				✓
9.	Gambar pada media permainan <i>finding treasure</i> sesuai dengan materi				✓
10.	Materi dapat membantu peserta didik belajar lebih dalam mengenai materi gerak dasar dan dapat meningkatkan keterampilan motorik				✓
Jumlah Skor					
Total Skor					

C. Kolom Kritik dan Saran

1. Media permainan *finding treasure* digunakan di tempat dalam ruang lingkup belar, jika outdoor harus terdapat guru pendamping untuk membantu menertipkan arak-arak.

D. Dengan ini saya menyatakan bahwa materi pada media permainan *finding treasure* sesuai dengan materi gerak dasar tanpa perlu direvisi lagi

Iya

Tidak

Malang, 9 November 2022

Ahli Materi



Nurul Pebriyanti, S.Pd.

Lampiran 5
Instrument Validasi Ahli Desain Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *FINDING TREASURE* PADA MATERI GERAK DASAR UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK PESERTA DIDIK KELAS I SEKOLAH ALAM MADRASAH IBTIDAIYAH BAIPAS MALANG

Nama : Ahmad Matki

NIP : 190403192019031004

Instansi : UIN Malang

Pendidikan : S3

Alamat : Singosari Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu membaca dan mengoreksi media dalam penelitian pengembangan media permainan *finding treasure* pada materi gerak dasar untuk peningkatan keterampilan motorik peserta didik kelas I sebagai hasil produk peneliti.
- Instrument ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian Bapak/Ibu.
- Keterangan skor beserta kriteria penelitian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Tidak Valid (perlu direvisi)
2	Kurang Valid (perlu direvisi)
3	Cukup Valid (tidak perlu direvisi)
4	Valid (tidak perlu direvisi)

- Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
- Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi kuisioner ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Pertanyaan Mengenai Media Permainan *Finding Treasure*

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Media memiliki warna yang menarik				✓
2.	Media dapat digunakan untuk belajar kelompok				✓
3.	Media menggunakan bahasa yang mudah dimengerti			✓	
4.	Media menggunakan kalimat yang baik dan benar				✓
5.	Media memiliki gambar yang menarik				✓
6.	Media sesuai dengan materi pembelajaran			✓	
7.	Media mudah digunakan pada saat pembelajaran			✓	
8.	Media menarik untuk digunakan			✓	
9.	Media memiliki ukuran yang proposional			✓	
10.	Media memiliki bahan yang awet sehingga dapat digunakan berkali-kali				✓
Jumlah Skor					
Total Skor					

C. Kolom Kritik dan Saran

- ①. Buku panduan diganti petunjuk penggunaan
- ②. Tambah 1 cover berisi judul
"Pengembangan media permainan finding treasure pada materi gerak dasar untuk peningkatan keterampilan motorik peserta didik kelas I SD"
- ③. Daftar isi
- ④. Kata pengantar
- ⑤. Tentang media
- ⑥. Petunjuk penggunaan
- ⑦. Profil pengembang

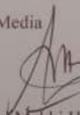
D. Dengan ini saya menyatakan bahwa media permainan *finding treasure* sesuai dengan media pembelajaran tanpa perlu direvisi lagi

Iya

Tidak

Malang, 8 November 2022

Ahli Media



Ahmad Makki Hasan, M.Pd

Lampiran 6
Instrument Validasi Ahli Pembelajaran

INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN FINDING TREASURE PADA MATERI
GERAK DASAR UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK PESERTA
DIDIK KELAS I SEKOLAH ALAM MADRASAH IBTIDAIYAH BAIPAS MALANG

Nama : *Nurul pebruyenti*
NIP : *-*
Instansi : *M Baipas Malang*
Pendidikan : *PGMI*
Alamat : *Jl. Gayayana Gg.v Lowokereu Malang.*

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu membaca dan mengoreksi media permainan *finding treasure* pada materi gerak dasar untuk peningkatan keterampilan motorik peserta didik kelas I sebagai hasil produk peneliti.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi kriteria penilaian Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor beserta kriteria penelitian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Tidak Valid (perlu direvisi)
2	Kurang Valid (perlu direvisi)
3	Cukup Valid (tidak perlu direvisi)
4	Valid (tidak perlu direvisi)

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi kuisisioner ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Pertanyaan Mengenai Materi Media *Finding Treasure*

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian isi materi <i>finding treasure</i> dalam media permainan gerak dasar dengan kompetensi dasar				✓
2.	Struktur kalimat pada media permainan <i>finding treasure</i> mudah dipahami			✓	
3.	Media permainan <i>finding treasure</i> memiliki tampilan yang menarik				✓
4.	Penyajian materi gerak dasar pada media permainan <i>finding treasure</i> dapat dipahami siswa				✓
5.	Media permainan <i>finding treasure</i> mudah dibawa dan dimainkan dimana saja			✓	
6.	Media permainan <i>finding treasure</i> dapat digunakan untuk pembelajaran berkelompok				✓
7.	Materi sesuai dengan tema dan subtema yang digunakan				✓
8.	Gambar dan alat peraga pada media permainan <i>finding treasure</i> jelas dan menarik perhatian peserta didik				✓
9.	Media permainan <i>finding treasure</i> dapat membantu peserta didik menjadi lebih semangat dalam melaksanakan pembelajaran				✓
10.	Materi dapat membantu peserta didik belajar lebih dalam mengenai materi gerak dasar dan meningkatkan keterampilan motorik				✓
Jumlah Skor					
Total Skor					

C. Kolom Kritik dan Saran

1. Media pembelajaran berat, sehingga tidak bisa jika siswa yang menggunakan atau membawa. bentuknya judi, harus berkelompok.

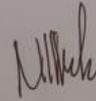
D. Dengan ini saya menyatakan bahwa media permainan *finding treasure* sesuai dengan pembelajaran tanpa perlu direvisi lagi

Iya

Tidak

Malang, 17 November 2022

Ahli Materi



Nurul Pebriyanti, S. Pd.

Lampiran 7

Instrument angket respon peserta didik

PENILAIAN MEDIA PERMAINAN FINDING TREASURE

Nama : TAMA
No. Absen : 10

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Sebelum mengisi angket, pastikan kalian telah melakukan pembelajaran menggunakan media permainan *finding treasure*.
- Angket ini berisi kolom pernyataan dan jawaban. Kolom jawaban terdiri dari lima pilihan, yaitu Positif (P), Cukup Positif (CP), Kurang Positif (KP), dan Tidak Positif (TP)
- Silahkan tandai dengan tanda (X) pada salah satu kolom jawaban yang kalian pilih.

B. Pertanyaan

No	Pertanyaan	Jawaban			
		Tidak Positif	Kurang Positif	Cukup Positif	Positif
1	Media permainan <i>finding treasure</i> menambah semangat belajar	1	2	3	4
2	Tampilan media permainan <i>finding treasure</i> menarik minat belajar	1	2	3	4
3	Media permainan <i>finding treasure</i> membantu dalam belajar memahami materi gerak dasar	1	2	3	4
4	Media permainan <i>finding treasure</i> membantu dalam belajar mempraktikkan materi gerak dasar	1	2	3	4
5	Media permainan <i>finding treasure</i> mudah dipahami	1	2	3	4
6	Media permainan <i>finding treasure</i> mudah digunakan	1	2	3	4

7	Media permainan <i>finding treasure</i> dapat dimainkan di luar kelas	1	2	3	4
8	Tulisan pada media permainan <i>finding treasure</i> terlihat jelas	1	2	3	4
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	1	2	3	4
10	Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dengan adanya media permainan <i>finding treasure</i>	1	2	3	4

Lampiran 8
Tabel Ahli Materi

Tabel 4.1 validasi materi

No.	Pertanyaan	Skor	Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kevalidan
1.	Kesesuaian isi materi gerak dasar media permainan <i>finding treasure</i> dengan kompetensi dasar	4	4	100%	Valid
2.	Materi gerak dasar media permainan <i>finding treasure</i> memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran	4	4	100%	Valid
3.	Kesesuaian penyajian materi gerak dasar media permainan <i>finding treasure</i> dengan kemampuan peserta didik	3	4	75%	Cukup Valid
4.	Penyajian materi gerak dasar media permainan <i>finding treasure</i> dapat dipahami peserta didik	4	4	100%	Valid
5.	Materi gerak dasar media permainan <i>finding treasure</i> sesuai dengan tema dan subtema	4	4	100%	Valid
6.	Bahasa yang digunakan pada media permainan <i>finding treasure</i> jelas dan dapat dipahami	4	4	100%	Valid
7.	Pertanyaan pada media permainan <i>finding treasure</i> jelas	4	4	100%	Valid

8.	Gambar dan alat peraga pada media permainan <i>finding treasure</i> jelas dan menarik	4	4	100%	Valid
9.	Gambar pada media permainan <i>finding treasure</i> sesuai dengan materi	4	4	100%	Valid
10.	Materi dapat membantu peserta didik belajar lebih dalam mengenai materi gerak dasar dan dapat meningkatkan keterampilan motorik	4	4	100%	Valid
Nilai akhir (<i>P</i>)		39	40	97,5%	Valid

Tabel 4.2 tabel kritik dan saran ahli materi

Validator	Kritik dan Saran
Nurul Pebriyanti, S.Pd	Materi sudah sesuai. Media permainan <i>finding treasure</i> digunakan di dalam ruang lingkup kelas, jika outdoor harus terdapat guru pendamping untuk membantu menertibkan anak-anak.

Lampiran 9
Tabel Ahli Desain Media

Tabel 4.3 validasi ahli desain media

No.	Pertanyaan	Skor	Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kevalidan
1.	Media memiliki warna yang menarik	4	4	100%	Valid
2.	Media dapat digunakan untuk belajar kelompok	4	4	100%	Valid
3.	Media menggunakan bahasa yang mudah dimengerti	3	4	75%	Cukup Valid
4.	Media menggunakan kalimat yang baik dan benar	4	4	100%	Valid
5.	Media memiliki gambar yang menarik	4	4	100%	Valid
6.	Media sesuai dengan materi pembelajaran	3	4	75%	Valid
7.	Media mudah digunakan pada saat pembelajaran	3	4	75%	Valid
8.	Media menarik untuk digunakan	3	4	75%	Valid
9.	Media memiliki ukuran yang proporsional	3	4	75%	Valid
10.	Media memiliki bahan yang awet sehingga dapat digunakan berkali-kali	4	4	100%	Valid
Nilai akhir (<i>P</i>)		35	40	87,5%	Valid

Tabel 4.4 tabel kritik dan saran ahli desain media

Validator	Kritik dan Saran
Ahmad Makki Hasan, M.Pd	Judul 'buku panduan' diganti

	<p>dengan 'petunjuk penggunaan'.</p> <p>Menambahkan satu halaman bertuliskan judul penelitian.</p> <p>Diberi daftar isi, kata pengantar, tentang media, petunjuk penggunaan, profil pengembang.</p>
--	---

Lampiran 10
Tabel Ahli Pembelajaran

Tabel 4.5 tabel validasi ahli pembelajaran

No.	Pertanyaan	Skor	Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kevalidan
1.	Kesesuaian isi materi <i>finding treasure</i> dalam media permainan gerak dasar dengan kompetensi dasar	4	4	100%	Valid
2.	Struktur kalimat pada media permainan <i>finding treasure</i> mudah dipahami	3	4	100%	Valid
3.	Media permainan <i>finding treasure</i> memiliki tampilan yang menarik	4	4	75%	Cukup Valid
4.	Penyajian materi gerak dasar pada media permainan <i>finding treasure</i> dapat dipahami siswa	4	4	100%	Valid
5.	Media permainan <i>finding treasure</i> mudah dibawa dan dimainkan dimana saja	3	4	100%	Valid
6.	Media permainan <i>finding treasure</i> dapat digunakan untuk pembelajaran berkelompok	4	4	75%	Valid
7.	Materi sesuai dengan tema dan subtema yang digunakan	4	4	75%	Valid
8.	Gambar dan alat peraga pada media permainan <i>finding treasure</i> jelas dan menarik perhatian peserta didik	4	4	75%	Valid
9.	Media permainan <i>finding treasure</i> dapat	4	4	75%	Valid

	membantu peserta didik menjadi lebih semangat dalam melaksanakan pembelajaran				
10.	Materi dapat membantu peserta didik belajar lebih dalam mengenai materi gerak dasar dan meningkatkan keterampilan motorik	4	4	100%	Valid
	Nilai akhir (<i>P</i>)	38	40	95%	Valid

Tabel 4.6 tabel kritik dan saran ahli pembelajaran

Validator	Kritik dan Saran
Nurul Pebriyanti, S.Pd	Media pembelajaran berat, sehingga tidak biar jika satu peserta didik yang membawa.

Lampiran 11
Tabel Respon Peserta Didik

Tabel 4.7 tabel respon peserta didik

No.	Pertanyaan	Presentase Skor	Kriteria
1.	Media permainan <i>finding treasure</i> <i>finding treasure</i> menambah semangat belajar	91,6%	Positif
2.	Tampilan media permainan <i>finding treasure</i> menarik minat belajar	95,3%	Positif
3.	Media permainan <i>finding treasure</i> membantu dalam belajar memahami materi gerak dasar	87%	Positif
4.	Media permainan <i>finding treasure</i> membantu dalam belajar mempraktikkan materi gerak dasar	92,5%	Positif
5.	Media permainan <i>finding treasure</i> mudah dipahami	93,5%	Positif
6.	Media permainan <i>finding treasure</i> mudah digunakan	88,8%	Positif
7.	Media permainan <i>finding treasure</i> dapat dimainkan di dalam maupun di luar kelas	93,5%	Positif
8.	Tulisan pada media permainan <i>finding treasure</i> terlihat jelas	94,4%	Positif
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	88,8%	Positif
10.	Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dengan adanya media permainan <i>finding treasure</i>	96,2%	Positif
Rata-rata		92,16%	Positif

Dokumentasi Proses Implementasi



Gambar kegiatan pengerjaan pretest





Gambar kegiatan berburu harta karun



Gambar kegiatan praktik alat peraga pertama (lari lewati rintangan)



Gambar kegiatan praktik alat peraga kedua (lempar tangkap bola)



Gambar kegiatan praktik alat peraga ketiga (engklek)



Gambar kegiatan pengerjaan posttest

Lampiran 1 : Daftar Riwayat Hidup Penulis

BIODATA MAHASISWA

Nama : Afi Maulida Zain
NIM : 18140030
Tempat, Tanggal Lahir : Nganjuk, 24 Juni 1999
Tahun Masuk : 2018
Alamat Rumah : RT 06 RW 02 Ds. Sumbersono, Kec.
Lengkong, Kab. Nganjuk, Jawa Timur
No.Handphone : 081553475152
Email : afimaulidazain24@gmail.com
Riwayat Pendidikan :
1. SDN Sumbersono
2. MTsN 1 Nganjuk
3. MAN 1 Nganjuk
4. S-1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

