



Pengembangan Senam *Animal* Ceria Dalam Pembelajaran Aktivitas Senam Ritmik Pada Siswa SD Kecamatan Karangnom Kabupaten Klaten

Armayta Dwi Tadita,^{1✉} Dwi Gansar Santi Wijayanti², Agus Pujianto³, Ipang Setiawan⁴

¹²³⁴Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Article History

Received : 11 February
2025

Accepted : March 2025

Published : May 2025

Keywords

Animal Ceria Dance;
Gymnastics; Learning;
Rhythmic

Abstrak

Pembelajaran senam ritmik di tingkat sekolah dasar masih perlu pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model pengembangan Senam *Animal* Ceria pada pembelajaran senam ritmik siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan yang mengacu dari Borg & Gall. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuisioner yang diperoleh dari 1 ahli senam dan 3 ahli pembelajaran, serta data kuisioner dan pengamatan yang didapat dari uji coba skala kecil yang dilakukan pada siswa kelas III di SD N Beku dan uji coba skala besar dilakukan pada siswa kelas III dan IV di SD N 2 Karangnom dan SD N 2 Gledag. Berdasarkan hasil kuisioner uji coba skala kecil, diperoleh rata-rata hasil kuisioner sebesar 91,83% (sangat baik). Sedangkan pada uji coba skala besar diperoleh rata-rata hasil kuisioner sebesar 87% (sangat baik). Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa: (1) hasil penelitian pengembangan ini menghasilkan produk senam dengan nama "Senam *Animal* Ceria" yang dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran senam ritmik. (2) model Senam *Animal* Ceria layak diterapkan pada pembelajaran pendidikan jasmani siswa sekolah dasar kelas III dan IV di Kecamatan Karangnom Kabupaten Klaten.

Abstract

*Rhythmic gymnastics learning at the elementary school level still needs development. This study aims to produce a development model for Cheerful Animal gymnastics in elementary school students' rhythmic gymnastics learning. The research method used is development research referring to Borg & Gall. Data collection was carried out using a questionnaire obtained from 1 gymnastics expert and 3 learning expert, as well as questionnaire data and observations obtained from small-scale trials conducted on grade III students at SD N Beku and large-scale trials conducted on grade III and IV students at SD N 2 Karangnom and SD N 2 Gledag. Based on the result of the small-scale trial questionnaire, the average questionnaire result were 91,83% (very good). While in the large-scale trial, the average questionnaire result were 87% (very good). In this study, it was concluded that: (1) the result of this development research produced a gymnastics product called "Senam *Animal* Ceria" which can be used as an alternative to rhythmic gymnastics learning. (2) The Senam *Animal* Ceria model is suitable for application in physical education learning for elementary school students in grades III and IV in Karangnom District, Klaten Regency.*

How To Cite:

Tadita, A. D., Wijayanti, D. G. S., Pujianto, A., & Setiawan, I., (2025). Pengembangan Senam *Animal* Ceria Dalam Pembelajaran Aktivitas Senam Ritmik Pada Siswa SD Kecamatan Karangnom Kabupaten Klaten. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 6 (1), 83-94

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan pembelajaran yang menyenangkan (Fernández-Espínola et al., 2020). Pendidikan Jasmani adalah sebuah ilmu dalam konteks pendidikan yang terfokus pada pembelajaran dan pengajaran yang melibatkan aktivitas fisik, olahraga, dan gerakan (Hita et al., 2020). Menurut Piñeiro-Cossio et al. (2021) pendidikan jasmani merupakan instrument yang berguna untuk membantu siswa dalam belajar banyak hal, termasuk keterampilan motorik, kognitif, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai (sikap, mental-emosi, religious, dan sosial) serta gaya hidup sehat. Pendidikan jasmani adalah bagian integral dalam pendidikan yang menyeluruh (Irsyada, 2016). Pendidikan jasmani berperan dalam pembentukan karakter siswa melalui aspek kejujuran, keadilan, tanggung jawab, kepercayaan diri, rasa hormat, dan kepedulian sosial (Susanto et al., 2022).

Terdapat tiga aspek penilaian yang tidak lepas dari proses pendidikan yaitu penilaian aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik (Wijayanti et al., 2022). Menurut Mustafa (2022) tujuan pendidikan jasmani meliputi pengembangan aspek fisik, psikomotorik, kognitif, dan afektif. Pendidikan jasmani memadukan aktivitas fisik dengan pemikiran kritis untuk mencapai tujuan pendidikan yang komprehensif (Novri, 2020).

Di sekolah, pendidikan jasmani diampu oleh seorang guru. Menurut Sohokon et al. (2023) guru pendidikan jasmani yang baik tidak hanya memiliki kemampuan edukatif, tetapi juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan mengelola siswa dengan efektif. Selain itu, guru pendidikan jasmani juga harus mampu

mendesain media pembelajaran yang kreatif agar dapat tercipta pembelajaran yang interaktif dalam proses pembelajaran (S et al., 2024). Guru pendidikan jasmani dituntut kreatif dan inovatif dalam melakukan modifikasi pembelajaran agar siswa tidak mudah bosan dan tetap termotivasi, mengingat siswa SD suka bermain dan mencoba hal baru (Demchenko et al., 2021).

Ruang lingkup pendidikan jasmani pada kurikulum merdeka terdiri dari permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, pendidikan luar sekolah, dan kesehatan. Salah satu materi yang diajarkan pada pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah senam ritmik dimana senam ritmik tersebut masuk ke dalam lingkup aktivitas ritmik. Senam ritmik merupakan bentuk senam yang diselaraskan dengan ritmik musik baik memakai alat maupun tidak yang dapat mengembangkan motorik siswa, baik motorik halus maupun motorik kasar (Muhammad Asprizal, Citra Resita, 2022). Senam ritmik merupakan olahraga dengan melibatkan aktivitas gerak tubuh yang mengutamakan kelenturan (Sriwahyuniati et al., 2022). Menurut Kanahaya et al. (2024) aktivitas senam ritmik dalam pembelajaran penjas memiliki manfaat bagi siswa dalam melatih konsentrasi, koordinasi gerak, melatih memori, dan pemecahan masalah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Kecamatan Karangnom Kabupaten Klaten khususnya di SD N Beku, SD N 2 Karangn, dan SD N 2 Gledag, ditemukan beberapa permasalahan umum dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam aktivitas ritmik. Dari hasil wawancara dan pengamatan

langsung di sekolah tersebut terdapat kendala dalam proses pembelajaran yaitu keterbatasan pengajar dalam memberikan variasi gerakan senam ritmik. Dalam suatu pembelajaran senam ritmik berkesinambungan dengan fleksibilitas, kapasitas aerobik, kekuatan otot tungkai bawah, kelincahan, daya tahan otot, keseimbangan, dan koordinasi, dengan pelatihan tambahan yang meningkatkan semua kemampuan (Gaspari et al., 2024). Kemampuan siswa dalam menirukan gerakan dasar senam kurang optimal dikarenakan kurangnya latihan gerakan atau aktivitas yang melibatkan koordinasi gerak tubuh dalam pembelajaran. Di dalam penelitian yang dilakukan oleh (Damayanti & Hasibuan, 2021) olahraga senam ritmik yang rata-rata sering dipakai di Sekolah Dasar/MI yaitu diantaranya SKJ, Senam Jantung Sehat, dan Senam Aerobik.

Oleh karena itu peneliti mengembangkan produk Senam *Animal* Ceria yang menggabungkan gerakan dasar senam aerobik dengan gerakan menirukan hewan yang lucu dan menarik, disertai musik ceria yang mudah diingat dan *familiar* bagi anak-anak. Senam ini dirancang sesuai dengan karakter siswa dan lingkungan Kecamatan Karangnom yang banyak memelihara hewan ternak, serta bertujuan memberikan nilai sosial kepada anak yang diambil dari karakter hewan itu sendiri seperti kuat, cerdas, peduli terhadap sesama dan rasa ingin tahu yang tinggi. Menurut Hayati (2021) karakteristik siswa sekolah dasar meliputi senang bermain, membutuhkan pembelajaran yang santai namun serius, suka bergerak karena diusia mereka sedang dalam tahap perkembangan motoric, gemar bekerja kelompok untuk berkomunikasi, dan lebih mudah memahami sesuatu melalui peragaan langsung. Hal ini sesuai dengan Senam *Animal* Ceria karena

pengembangan senam *animal* ceria ini menggabungkan unsur kesenangan, pembelajaran, olahraga, dan konsentrasi. Sehingga melalui pengembangan senam *animal* ceria dapat tercipta media yang efektif untuk merangsang pengembangan fisik, kognitif, dan sosial anak.

Pembelajaran bertujuan untuk membawa perubahan pengetahuan, tingkah laku, dan keterampilan siswa kearah yang lebih baik (Setiawan & Triyanto, 2015). Pengembangan model senam yang baru dan bervariasi dapat digunakan untuk menciptakan suasana yang baru dalam pembelajaran sehingga kemampuan koordinasi gerak anak dapat meningkat karena siswa lebih antusias dan tidak bosan saat pembelajaran aktivitas senam ritmik. Pengembangan model pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pendidikan khususnya pada pendidikan jasmani karena dapat membuat pembaruan dan inovasi dalam pola pembelajaran yang tentunya tiap sekolah mempunyai ragam kondisi lingkungan, sumber belajar, instrument penilaian dan guru yang berbeda (Mustafa & Angga, 2022). Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan Senam *Animal* Ceria sebagai alternatif pembelajaran senam ritmik yang dapat digunakan oleh guru dan siswa di sekolah.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang biasa disebut dengan metode *research and development* (R&D) yaitu proses atau tahap eksplorasi untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada (Zakariah et al., 2020). Tujuan dari penelitian pengembangan adalah untuk menghasilkan produk melalui proses penemuan potensi masalah,

mendesain dan mengembangkan suatu produk sebagai solusi terbaik (Waruwu, 2024).

Penelitian senam *animal* ceria ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan Borg dan Gall dalam Hansi Effendi (2016) dengan sepuluh tahapan penelitian pengembangan yaitu sebagai berikut: Penelitian dan pengumpulan informasi potensi dan masalah, perencanaan, pembuatan produk awal, validasi ahli, revisi produk, uji coba produk skala kecil awal, revisi produk awal, uji coba skala kecil, revisi produk, dan uji coba skala besar.

Subjek penelitian ini adalah siswa sekolah dasar kelas III dan IV dari tiga sekolah yaitu SD N Beku, SD N 2 Karangan, dan SD N 2 Gledag. Uji coba skala kecil dilakukan di SD N Beku selama dua kali pertemuan pada tanggal 7 Agustus 2024 dengan melibatkan siswa kelas III yang berjumlah 12 siswa. Sedangkan uji coba skala besar dilakukan di dua sekolah yaitu SD N 2 Karangan pada tanggal 13 Agustus 2024 dengan melibatkan siswa kelas III dan IV yang berjumlah 28 siswa dan di SD N 2 Gledag pada tanggal 14 Agustus 2024 dengan melibatkan siswa kelas III dan IV yang berjumlah 15 siswa dengan masing-masing hanya satu kali pertemuan.

Jenis data yang didapat dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kuisisioner yang diberikan kepada ahli senam, ahli pembelajaran dan beberapa sumber secara lisan maupun tulisan mengenai produk awal. Data kuantitatif diperoleh dari pengamatan siswa selama uji coba produk pengembangan senam *animal* ceria skala kecil dan besar. Data yang didapat dari hasil validasi ahli, uji coba skala kecil dan besar kemudian dianalisis dengan menggunakan metode statistik deskriptif

yang disajikan dalam bentuk presentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase

N : Jumlah Subjek

F : Frekuensi

Data hasil presentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh data dalam penelitian model pengembangan ini.

Tabel 1 : Klasifikasi Presentase Penilaian

No.	Presentase	Kategori Presentase	Makna
1.	81% - 100%	Sangat Baik	Sangat Layak
2.	61% - 80%	Baik	Layak
3.	41% - 60%	Cukup Baik	Cukup Layak
4.	21% - 40%	Tidak Baik	Tidak Layak
5.	0% - 20%	Sangat Tidak Baik	Sangat Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

1.1 Profil Produk Awal Senam *Animal* Ceria

Senam *animal* ceria diambil dari kata "*animal*" yang berarti hewan dan kata "*ceria*" yang berarti kegembiraan. Sehingga Senam *Animal* Ceria ini adalah senam dengan tema hewan yang dilakukan dengan penuh semangat dan

kegembiraan. Sesuai dengan namanya, senam *animal* ceria dalam gerakan dan musiknya bertema hewan. Senam *Animal* Ceria dirancang dengan memperhatikan kriteria siswa sekolah dasar sehingga harapannya siswa tidak merasa kesulitan dalam melakukan gerakan dan tidak mudah bosan dengan musik yang mudah diingat, seru dan *familiar* di telinga anak-anak.

Selain itu Senam *Animal* Ceria juga melatih kemampuan koordinasi gerak dan daya ingat siswa dalam melakukan aktivitas senam ritmik sehingga siswa mampu melakukan ketepatan gerak sehingga dapat tumbuhnya kebugaran jasmani siswa.

Senam *animal* ceria merupakan penggabungan gerakan dasar senam aerobik dengan variasi gerakan hewan, disesuaikan dengan musik dan tema pada senam ini. Senam ini terdiri dari tiga bagian yaitu pemanasan, inti, dan pendinginan. Musik yang digunakan mencakup lagu anak-anak dan lagu daerah seperti lagu Sipatokaan untuk pemanasan, Dimana-mana Hatiku senang sebagai interval, serta lagu Anak Kambing Saya, Anak Ayam Tek Kotek Kotek, Burung Kutilang untuk ketiga bagian inti, dan Sayonara untuk bagian pendinginan.

Gambar 1 Gerakan Menyerupai Kambing



Gambar 2 Gerakan Menyerupai Ayam



Sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam pelaksanaan senam *animal* ceria mencakup beberapa hal diantaranya, sarana lapangan atau ruang terbuka untuk melakukan kegiatan senam yang disesuaikan dengan jumlah peserta. Untuk prasarana sendiri yang dibutuhkan adalah musik Senam *Animal* Ceria, alat pemutar musik seperti gawai, dan pengeras suara.

1.2 Uji Validasi Ahli Senam dan Ahli Pembelajaran Terhadap Model Pengembangan Senam *Animal* Ceria

Sebelum produk diuji coba skala kecil, rancangan produk awal perlu melalui tahap uji validasi oleh para ahli untuk mengetahui sudah cukup efektifkah produk yang dibuat serta menemukan kekurangan dan kelemahan dari produk sesuai dengan pendapat ahli. Uji validasi ahli pada penelitian ini melibatkan satu ahli senam yaitu Bapak Dr. Ipang Setiawan, S. Pd., M. Pd. Selaku dosen ahli senam dan tiga ahli pembelajaran yaitu Bapak Rahmat Maulana, S. Pd. Selaku guru pendidikan jasmani SD N Beku, Bapak Muh. Isror Fathkurrochman, S. Pd. Selaku guru penjas SD N 2 Karanganyar dan Bapak Salman, S. Pd. Selaku guru penjas SD N 2 Gledag.

Tabel 2 : Hasil dan Saran Kuisioner Ahli Senam dan Ahli Pembelajaran

No.	Ahli	Hasil Presenase Nilai	Saran Perbaikan
1.	Dr. Ipang Setiawan, S. Pd., M. Pd.	89,47%	Kreativitas irama dan gerakan sudah baik tetapi perhatikan durasi gerakan senam

	(Ahli Senam)		jangan sampai siswa menjadi bosan dengan durasi yang terlalu lama. Selebihnya sudah baik.		(Ahli Pembelajar an 2)		- Sosialisasi dengan siswa dan guru baik. - Gerakan senam baik dan dapat menjadi inovasi baru dalam pembelajaran penjas khususnya pada aktivitas gerak berirama.
2.	Rahmat Maulana, S. Pd. (Ahli Pembelajar an 1)	93,75%	- Libatkan semua peserta didik dalam menciptakan gerakan-gerakan baru yang berhubungan dengan binatang. Hal ini akan membuat mereka lebih berpartisipasi aktif dan merasa memiliki kegiatan tersebut. - Apakah durasi senam sudah sesuai dengan rentang perhatian anak SD? Terlalu lama bisa membuat anak Lelah dan kehilangan konsentrasi.	4.	Salman, S. Pd. (Ahli Pembelajar an 3)	100%	Senam yang baru dan menarik. Anak – anak mohon diberitahu tentang denyut nadi yang normal dan tidak normal, serta cara mngukur denyut nadi.
3.	Muh. Isror Fathkurrochman, S. Pd.	100%	- Penguasaan kelas dan pembelajaran cukup baik.	Rata - rata		95,8%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil kuisioner yang telah diisi oleh ahli senam dan ahli pembelajaran diperoleh rata-rata 95,8% dengan kategori **“Sangat Baik”** sehingga pengembangan Senam *Animal Ceria* dapat dilanjutkan ke tahap uji coba skala kecil. Selain itu peneliti juga memperoleh masukan dan saran mengenai kekurangan produk yang perlu diperbaiki sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya yaitu uji coba skala kecil.

Setelah uji validasi oleh ahli senam dan ahli pembelajaran, dilakukan beberapa perbaikan pada produk Senam *Animal Ceria*, termasuk perubahan

durasi. Sebelumnya senam ini terdiri dari pemanasan, tiga gerakan inti, dan pendinginan dengan durasi sekitar 14 menit diubah menjadi 11 menit dengan menghilangkan gerakan inti ketiga yang diiringi lagu burung kutilang. Rangkaian gerakan kini terdiri dari pemanasan, 2 rangkaian gerakan inti, dan pendinginan.

1.3 Uji Coba Skala Kecil Tahap I Terhadap Model Pengembangan Senam *Animal* Ceria

Senam *Animal* Ceria harus melewati uji coba skala kecil terlebih dahulu sebelum dilakukan uji coba dengan skala yang lebih luas. Uji coba skala kecil dilakukan pada tanggal 7 Agustus 2024 oleh siswa kelas III di SD N Beku dengan jumlah 12 siswa. Uji coba skala kecil ini dilakukan dalam dua kali pertemuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi kelemahan, kekurangan atau keefektifan produk saat digunakan siswa dalam proses pembelajaran maupun dalam aktivitas jasmani lainnya.

Tabel 3 : Hasil uji Coba Skala Kecil Tahap I

No.	Aspek	Presentase
1.	Kognitif	93%
2.	Afektif	86%
3.	Psikomotorik	87%
Rata - rata		88,67%

Berdasarkan pada tabel 3 di atas diperoleh beberapa informasi terkait tingkat kemampuan siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dalam uji coba skala kecil tahap I. Salah satu indikator yang digunakan dalam mengetahui keefektifan Senam *Animal* Ceria adalah hasil belajar mengenai pembelajaran penjas menggunakan produk Senam *Animal* Ceria. Menurut Agarwal & Sc (2021) terdapat 3 aspek yang dapat ditinjau dari hasil belajar siswa yaitu

aspek kognitif (pengetahuan, afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Dari hasil uji coba skala kecil tahap I ini, pada aspek kognitif siswa memperoleh presentase sebesar 93% yang masuk dalam kategori **Sangat Baik**. Pada aspek afektif siswa memperoleh presentase sebesar 86% yang masuk dalam kategori **Sangat Baik**. Dan pada aspek psikomotorik siswa memperoleh presentase sebesar 87% yang masuk dalam kategori **Sangat Baik**.

Beberapa kendala dan permasalahan yang muncul saat produk Senam *Animal* Ceria diujicobakan skala kecil adalah siswa mengalami kesulitan pada salah satu gerakan pada bagian inti pertama yaitu gerakan *double diagonal* dan mengangkat kedua lengan ke atas membentuk sudut 90 derajat dan menggoyangkannya secara bersamaan ke kanan dan ke kiri yang tujuan awal peneliti untuk menyerupai gerakan tanduk kambing sesuai pada musik pada gerakan inti. Melihat permasalahan yang ada peneliti kemudian melakukan revisi pada gerakan tersebut dengan mengganti gerakan kaki menjadi gerakan *double step* dan gerakan tangannya membentuk tanduk kambing dengan cara meletakkan kedua jari telunjuk di atas kepala dan menggoyangkan badan ke kanan dan ke kiri.

1.4 Uji Coba Skala Kecil Tahap II Terhadap Model Pengembangan Senam *Animal* Ceria

Langkah selanjutnya yaitu peneliti melakukan uji coba skala kecil tahap II untuk menguji keefektifan dan kelayakan produk setelah dilakukan revisi pada uji coba tahap I sebelumnya. Uji coba skala kecil tahap II dilakukan di SD N Beku pada siswa kelas III yang berjumlah 12 siswa

dengan sistematika yang sama seperti uji coba skala kecil tahap I.

Tabel 4 : Hasil uji Coba Skala Kecil Tahap II

No.	Aspek	Presentase
1.	Kognitif	93%
2.	Afektif	93%
3.	Psikomotorik	99%
Rata - rata		95%

Berdasarkan pada tabel 4 di atas diperoleh informasi terkait tingkat kemampuan siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam uji skala kecil tahap II. Dari hasil uji coba skala kecil tahap II ini, pada aspek kognitif siswa memperoleh 93% yang masuk dalam kategori **Sangat Baik**. Pada aspek afektif siswa memperoleh presentase 93% yang masuk dalam kategori **Sangat Baik**. Dan aspek psikomotorik siswa memperoleh presentase sebesar 99% yang masuk ke dalam kategori **Sangat Baik**. Dari ketiga aspek tersebut, didapatkan rata-rata presentase yang diperoleh siswa sebesar 95% yang termasuk ke dalam kategori **Sangat Baik**. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan Senam *Animal* Ceria dinyatakan dapat diterima dan dipahami oleh para siswa dengan kategori **Sangat Baik** tanpa ditemukan kelemahan dari perbaikan produk sebelumnya sehingga dapat dilakukan dimanapun baik dalam ranah pendidikan maupun aktivitas jasmani sehari-hari.

Pada uji coba skala kecil tahap II di SD N Beku Kecamatan Karangnom, tidak ditemukan permasalahan berarti, sehingga tidak diperlukan perubahan atau revisi pada Senam *Animal* ceria. Penilaian siswa terhadap tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik diperoleh melalui lembar kuisioner dan pengamatan siswa terkait

pengembangan Senam *Animal* Ceria. Dari hasil pengisian diperoleh hasil yang dijabarkan sebagai berikut.

Gambar 3 : Diagram Perbandingan Aspek Produk uji Coba Skala Kecil



Berdasarkan gambar diagram di atas, diketahui bahwa pada uji coba skala kecil, Senam *Animal* Ceria memperoleh hasil yang masuk ke dalam kategori **Sangat Baik** dalam ketiga aspek yaitu aspek kognitif diperoleh presentase sebesar 93%, afektif diperoleh presentase jawaban sebesar 89,5%, dan psikomotorik diperoleh presentase sebesar 93%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 91,83% dalam kategori **Sangat Baik**. Siswa mampu memahami dan mempraktikkan gerakan dengan baik, serta belajar sikap positif seperti tanggung jawab, disiplin, jujur, dan rajin. Secara keseluruhan, pengembangan Senam *Animal* Ceria terbukti efektif dan layak digunakan untuk siswa kelas III SD di Kecamatan Karangnom.

Pada uji coba skala kecil produk pengembangan Senam *Animal* Ceria hanya dilakukann revisi pada uji coba skala kecil tahap I saja yaitu perubahan pada beberapa gerakan di bagian inti pertama. Setelah produk melewati uji coba skala kecil dan dilakukan revisi dari hasil temuan kekurangan dan kelemahan produk Senam *Animal* Ceria yang nantinya hasil perbaikan tersebut akan digunakan pada uji coba skala besar.

1.5 Uji Coba Skala Besar Terhadap Model Pengembangan Senam *Animal* Ceria

Setelah melakukan uji coba skala kecil tahap I dan II, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba skala besar. Uji coba skala besar dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan Senam *Animal Ceria* ketika digunakan dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah lain dengan skala yang lebih besar atau luas. Uji coba skala besar dilaksanakan pada siswa kelas III dan IV yang termasuk dalam fase B di 2 sekolah yaitu SD N 2 Gledég dan SD N 2 Karanganyar yang kedua sekolah tersebut berada di Kecamatan Karanganyar Kabupaten Klaten.

Pelaksanaan uji coba skala besar dilakukan dengan cara dan teknis yang sama seperti pada pelaksanaan uji coba skala kecil sebelumnya. Sama halnya dengan uji coba skala kecil, salah satu indikator yang digunakan dalam mengetahui keefektifan Senam *Animal Ceria* adalah melalui respon siswa yang ditinjau dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik terhadap pembelajaran penjas menggunakan pengembangan Senam *Animal Ceria*.

Tabel 5 : Data Hasil Uji Coba Skala Besar Aspek Kognitif

No.	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Nilai	Presentase
1.	SD N 2 Karanganyar	28	116	83%
2.	SD N 2 Gledég	15	67	89%
Presentase				83,5%

Berdasarkan data hasil kuisioner siswa pada aspek kognitif, perolehan nilai siswa kelas III dan IV di SD N 2 Karanganyar memperoleh presentase nilai sebesar 83% yang masuk dalam kategori sangat baik, sedangkan pada SD N 2 Gledég

memperoleh presentase nilai sebesar 89% yang masuk ke dalam kategori sangat baik. Dari kedua sekolah tersebut dapat diperoleh rata-rata presentase perolehan nilai siswa pada aspek kognitif yaitu sebesar 83,5% yang masuk ke dalam kategori **Sangat Baik**.

Tabel 6 : Data Hasil Uji Coba Skala Besar Aspek Afektif

No.	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Nilai	Presentase
1.	SD N 2 Karanganyar	28	235	84%
2.	SD N 2 Gledég	15	148	99%
Presentase				86%

Berdasarkan data hasil kuisioner siswa pada aspek afektif, perolehan nilai siswa kelas III dan IV di SD N 2 Karanganyar memperoleh presentase nilai sebesar 84% yang masuk ke dalam kategori sangat baik, dan SD N 2 Gledég memperoleh presentase nilai sebesar 99% yang masuk ke dalam kategori sangat baik. Jadi dari kedua sekolah tersebut dapat diperoleh rata-rata presentase aspek afektif adalah sebesar 86% yang termasuk ke dalam kategori **Sangat Baik**.

Tabel 7 : Data Hasil Uji Coba Skala Besar Aspek Psikomotorik

No.	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Nilai	Presentase
1.	SD N 2 Karanganyar	28	284	78%
2.	SD N 2 Gledég	15	74	89%
Presentase				91,5%

Berdasarkan data hasil kusioner siswa pada aspek psikomotorik, perolehan nilai siswa kelas III dan IV di SD N 2 Karanganyar memperoleh presentase nilai sebesar 78% yang masuk ke dalam kategori baik, sedangkan di SD N 2 Gledag memperoleh presentase nilai sebesar 89% yang termasuk ke dalam kategori sangat baik. Dari kedua sekolah tersebut dapat diperoleh rata-rata presentase perolehan nilai siswa pada aspek psikomotorik adalah sebesar 91,5% yang termasuk ke dalam kategori **Sangat Baik**.

Berdasarkan data hasil uji coba skala besar yang telah dilakukan di SD N 2 Karanganyar dan SD N 2 Gledag diperoleh data akhir berupa penilaian siswa dari tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga aspek tersebut diperoleh dengan berdasar pada kuisioner yang telah diisi setelah siswa mempraktikkan Senam *Animal* Ceria. Hasil dari ketiga aspek tersebut dapat disajikan dalam bentuk diagram berikut.

Gambar 4 :Diagram Perbandingan Aspek Produk Uji Coba Skala Besar



Dari diagram di atas, dapat diketahui perolehan nilai siswa dari hasil uji coba skala besar pada aspek kognitif sebesar 83,5% yang termasuk pada kategori **Sangat Baik**. Hampir seluruh siswa mampu memahami dan mempraktikkan gerakan Senam *Animal* Ceria dengan sempurna serta penjelasan maupun contoh gerakan Senam *Animal* Ceria sudah cukup detail sehingga siswa mampu mempraktikkannya dengan sangat baik. Aspek afektif mencapai presentase sebesar 86% yang termasuk pada kategori **Sangat Baik**, menunjukkan sikap tanggung jawab, disiplin, rajin,

dan jujur yang diterapkan dengan baik. Aspek psikomotorik mencapai presentase sebesar 91,5% yang masuk ke dalam kategori **Sangat Baik**, dengan siswa mampu mempraktikkan gerakan dengan sangat baik. Dalam hal ini diketahui bahwa Senam *Animal* Ceria dapat diterima dan digunakan sebagai media pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar.

Pada uji coba skala besar yang dilakukan pada siswa kelas III dan IV di kedua sekolah yaitu SD N 2 Karanganyar dan SD N 2 Gledag sudah tidak ditemukan adanya kekurangan maupun kesalahan yang berarti atau signifikan sehingga tidak harus diadakannya perubahan secara menyeluruh pada Senam *Animal* Ceria. Namun dalam hal ini bukan berarti tidak akan ditemukan kekurangan dan kelemahan pada Senam *Animal* Ceria ketika nantinya akan dipraktikkan pada pembelajaran penjasorkes selanjutnya.

Senam *Animal* Ceria memiliki kelebihan yang menjadikannya menarik bagi peserta didik, yaitu seperti mudah dipelajari dan dilakukan, tidak memerlukan peralatan khusus, dan mengandung unsur edukatif tentang binatang yang dapat melatih kreativitas dan imajinasi siswa, gerakan dan musiknya pun sudah disesuaikan dengan usia siswa SD sehingga menjadikannya menyenangkan.

Animal Ceria juga memiliki kekurangan, seperti tidak adanya hitungan pada musik yang dapat menyulitkan peserta didik dan pemula, serta pengulangan pada beberapa gerakan, yang bisa membuat siswa bosan. Meskipun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa Senam *Animal* Ceria efektif dan layak diterapkan dalam pembelajaran aktivitas senam ritmik untuk siswa SD kelas III dan IV.

2. Pembahasan

Penelitian dimulai dengan pengumpulan informasi potensi dan masalah, yang menghasilkan rancangan produk awal Senam *Animal* Ceria. Rancangan ini divalidasi oleh ahli senam dan ahli pembelajaran, diikuti dengan revisi berdasarkan saran dari para ahli. Setelah revisi, produk diuji coba pada siswa sekolah dasar di Kecamatan Karangnom Kabupaten Klaten. Uji coba skala kecil dilakukan di SD N Beku dengan melibatkan siswa kelas III yang menghasilkan beberapa perubahan gerakan. Uji coba skala besar melibatkan siswa kelas III dan IV di SD N 2 Karangnom dan SD N 2 Gledag yang menghasilkan produk akhir. Berdasarkan uji coba tersebut, Senam *Animal* Ceria dinilai sangat layak digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

KESIMPULAN

1. Kesimpulan

Hasil penelitian pengembangan ini menghasilkan produk Senam *Animal* Ceria, sebuah pengembangan dari aktivitas senam ritmik yang dapat dipraktikkan pada siswa kelas III dan IV. Berdasarkan analisis dari ahli senam dan ahli pembelajaran penjasorkes, produk ini memperoleh rata-rata presentase evaluasi sebesar 95%, dengan hasil uji coba skala kecil mencapai 91,83% dan uji coba skala besar 87%. Dengan hasil tersebut, senam *animal* ceria memenuhi kriteria Sangat Baik dan layak diimplementasikan secara efektif dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar, serta memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan dan partisipasi siswa dengan pembelajaran yang interaktif dan menarik.

2. Saran

Senam *Animal* ceria diseminasi melalui video di internet dan buku panduan gerakan yang dicetak. Peneliti berharap pengembangan senam ini terus berkembang dengan gerakan dan music yang lebih inovatif dan modern, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Agarwal, D., & Sc, B. (2021). *Topical Learning Trends*. <https://consensus.app/papers/topical-learning-trends-agarwal-sc/9ca38348e7b15692b113a2b3e4d9e752/>
- Damayanti, A. F., & Hasibuan, A. T. (2021). Sejarah Senam Dan Jenis-Jenis Senam Di Sd/Mi. *Abdau: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 208–222.
- Demchenko, I., Maksymchuk, B., Bilan, V., Maksymchuk, I., & Kalynovska, I. (2021). Training Future Physical Education Teachers for Professional Activities under the Conditions of Inclusive Education. *Brain. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*, 12(3), 191–213. <https://doi.org/10.18662/brain/12.3/227>
- Fernández-Espínola, C., Robles, M. T. A., Collado-Mateo, D., Almagro, B. J., Viera, E. C., & Fuentes-Guerra, F. J. G. (2020). Effects of cooperative-learning interventions on physical education students' intrinsic motivation: A systematic review and meta-analysis. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(12), 1–10. <https://doi.org/10.3390/ijerph17124451>
- Gaspari, V., Bogdanis, G., Panidi, I., Konrad, A., Terzis, G., Donti, A., & Donti, O. (2024). The Importance of Physical Fitness Parameters in Rhythmic Gymnastics: A Scoping Review. *Sports*, 12. <https://doi.org/10.3390/sports12090248>
- Hansi Effendi, Y. H. (2016). *International seminar on education (ise)* 2. 62–70.
- Hayati, F. (2021). *Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur*. 5, 1809–1815.
- Hita, I. P. A. D., Kushartanti, B. M. W., & Nanda, F. A. (2020). Physical Activity, Nutritional Status, Basal Metabolic Rate, and Total Energy Expenditure of Indonesia Migrant Workers during Covid-19

- Pandemic. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 5(2). <https://doi.org/10.17509/jpjo.v5i2.26791>
- Irsyada, R. (2016). Analisis Isi dan Kelayakan Penyajian Buku Sekolah Elektronik (BSE) Mata Pelajaran Penjasorkes Kelas 2 Sekolah Dasar. *Journal of Physical Education Health and Sport*, 3(2), 121–126. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpehs/article/view/7595>
- Kanahaya, D., Khaerunisa, H., Hakiki, I. N., Iskandar, N. M., & Prasetyo, T. (2024). Menyelaraskan Tubuh dan Pikiran: Manfaat Kognitif Memasukkan Senam ke dalam Pendidikan Jasmani. *Karimah Tauhid*, 3(3), 3669–3684. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i3.12644>
- Muhammad Asprizal, Citra Resita, R. A. (2022). ABSTRAK Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebenaran pengaruh media musik. *Jspeed*, 5, 63–78.
- Mustafa, P. S. (2022). Peran pendidikan jasmani untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68–80. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6629984>
- Mustafa, P. S., & Angga, P. D. (2022). Strategi Pengembangan Produk dalam Penelitian dan Pengembangan. *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*, 6(3), 413–424. <https://doi.org/10.28926/riset>
- Novri, E. P. & A. (2020). Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani Untuk Guru Sekolah Dasar. In *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*. http://eprints.uniska-bjm.ac.id/5823/1/B5_DASAR_PENDIDIKAN_JASMANI_GURU_SD-1.pdf
- Piñeiro-Cossio, J., Fernández-Martínez, A., Nuviala, A., & Pérez-Ordás, R. (2021). Psychological wellbeing in physical education and school sports: A systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(3), 1–16. <https://doi.org/10.3390/ijerph18030864>
- S, A., Soenyoto, T., Darmawan, A., Raharjo, H. P., Arbanisa, W., Septian, I. B., Aini, M. N., & Ngatinah. (2024). Educational Interactive Video Content as a Media Contemporary Learning for Physical Education Teachers. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 1601–1609. <https://doi.org/10.36526/gandrung.v5i1.3014>
- Setiawan, I., & Triyanto, H. (2015). Pengembangan Permainan Tradisional Gobak Sodor Bola dalam Pembelajaran Penjas pada Siswa SD. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 4(1), 2088–6802. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/miki/article/view/4395>
- Sohokon, O., Donets, O., Fazan, V., & Sherstiuk, O. (2023). Innovative Approaches of Natural Scientific Training of Future Teachers of Physical Education. *Pedagogical Sciences*, 2474(82), 87–91. <https://doi.org/10.33989/2524-2474.2023.82.295106>
- Sriwahyuniati, C. F., Nuritasari, N. N., Budiarti, R., & Sukamti, E. R. (2022). Android Application-Based Basic Elements Model of Rhythmic Gymnastics. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 10(1), 90–97. <https://doi.org/10.13189/saj.2022.100113>
- Susanto, S., Siswantoyo, & Sumaryanto. (2022). Traditional Sport-Based Physical Education Learning Model in Character Improvement and Critical Thinking of Elementary School Students. *Sportske Nauke i Zdravlje*, 12(2), 165–172. <https://doi.org/10.7251/SSH2202165S>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wijayanti, D. G. S., Yuwono, C., Irawan, R., & ... (2022). Analisis Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif Selama Masa Pandemi di Sekolah Luar Biasa. *Journal of Sport ...*, 7(35), 17–26. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jsce/article/view/54495>
- Zakariah, M. A., Alfriani, V., & Zakariah, K. H. M. (2020). Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mix Method, Research and Development. In *Madani Media*.