



## **Permainan Manipulatif Untuk Peningkatan 6 Unsur Profil Pelajar Pancasila Pada Jenjang Sekolah Dasar**

Manipulative Games to Improve the Six Elements of the Profil Pelajar Pancasila at the Elementary School Level

**Khurotul Aini<sup>1\*</sup>, Aisyah Kemala<sup>2</sup>, Ade Setiowati<sup>3</sup>, Andi Rahman<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu-Ilmu Kesehatan, Universitas Jenderal Soedirman, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Keguruan, Universitas Islam 45 Bekasi, Indonesia

<sup>3</sup>Program Studi Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Medan, Indonesia

<sup>4</sup>Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Keguruan, Universitas PGRI Palembang, Indonesia

\*Penulis Korespondensi: [khurotul.aini@unsoed.ac.id](mailto:khurotul.aini@unsoed.ac.id)

### **Abstrak**

Aktivitas jasmani penting untuk peningkatan kualitas hidup manusia. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan permainan manipulatif untuk peningkatan karakter profil pelajar pancasila siswa sekolah dasar. Metode penelitian menggunakan metode 4D (Define, Design, Development and Disseminate). Subjek penelitian adalah siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 4,5 dan 6 Tambun Bekasi dengan total 40 subjek. Analisis data menggunakan mix method yakni statistic descriptive kualitatif dan kuantitatif. Instrument dalam penelitian ini menggunakan lembar refleksi diri dari buku panduan guru pendidikan jasmani Kemendikbud RI. Setelah melalui tahapan penelitian dengan metode 4D, hasil penelitian menghasilkan 10 modifikasi permainan manipulatif yang memiliki 6 dimensi utama profil pelajar pancasila meliputi; ((1) beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhhlak mulia; (2) mandiri; (3) bernalar kritis; (4) kreatif; (5) bergotong royong dan (6) berkebhinekaan global) yang memperoleh persentase 81,55% dengan kategori sangat layak pada uji kelayakan komponen permainan oleh 3 ahli. Pada uji kelompok terbatas memperoleh 75,5% (layak) dan uji coba kelompok besar memperoleh 94,5 (sangat layak). Simpulan penelitian menjelaskan melalui modifikasi permainan manipulatif dapat meningkatkan 6 dimensi utama pelajar pancasila siswa sekolah dasar.

**kata kunci:** permainan, manipulatif, pelajar pancasila, sekolah dasar

### **Abstract**

*Physical activity is important for improving the quality of human life. The purpose of this research is to develop manipulative games to improve the character of the Pancasila student profile of elementary school students. The research method uses the 4D method (Define, Design, Development and Disseminate). The research subjects were 1st grade students of State Elementary Schools 4, 5 and 6 Tambun Bekasi with a total of 40 subjects. Data analysis uses a mix method, namely qualitative and quantitative descriptive statistics. The instrument in this study used a self-reflection sheet from the Ministry of Education and Culture's physical education teacher's guidebook. After going through the research stages with the 4D method, the results of the study produced 10 manipulative game modifications that have 6 main dimensions of the Pancasila student profile including; ((1) faith, devotion to God*

*Almighty and noble character; (2) independent; (3) critical reasoning; (4) creative; (5) mutual cooperation and (6) global diversity) which obtained a percentage of 81.55% with a very feasible category in the feasibility test of the game components by 3 experts. The limited group test obtained 75.5% (feasible) and the large group trial obtained 94.5 (very feasible). The conclusion of the study explains that through the modification of manipulative games can improve the 6 main dimensions of Pancasila students of elementary school students.*

**Keywords:** game, manipulative, elementary school.

## PENDAHULUAN

Aktivitas jasmani merupakan bagian penting dalam peningkatan kualitas hidup manusia. Kebugaran tubuh mendukung keberhasilan seseorang dalam memperoleh kesempatan untuk memperoleh kualitas pendidikan yang lebih baik. Kegiatan peningkatan aktivitas jasmani penting digiatkan melalui aktivitas-aktivitas pendidikan baik pada tingkat pra sekolah maupun tingkat pendidikan tinggi. Tujuan pendidikan jasmani antara lain untuk pengembangan aspek kebugaran jasmani, peningkatan keterampilan gerak, berpikir kritis, keterampilan berfikir, keterampilan sosial, penalaran, kestabilan emosi, tindakan moral serta pola hidup sehat (Dewi & Verawati, 2022). Pendidikan jasmani adalah kegiatan pembelajaran yang didesain untuk pengembangan keterampilan motorik, pola gerak, meningkatkan kebugaran jasmani dan kesehatan yang berlandaskan kepada pengetahuan, perilaku hidup aktif serta sikap sportif dengan kegiatan jasmani (Muhamajir, 2017).

Pada pengembangan kurikulum profil pelajar pancasila mengandung enam unsur dimensi utama yaitu: (1) beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhhlak mulia;(2) kemandirian; (3) mampu bernalar kritis; (4) memiliki kreatifitas; (5) memiliki rasa gotong royong dan (6) berkebhinekaan global. Harapan *output* dari proses pembelajaran memuat kecakapan umum (*general capabilities*) seperti kemampuan berpikir lebih tinggi atau *higher order thinking skill (HOTS)*, kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), mengembangkan kreativitas (*creativity*), mampu berkolaborasi (*collaborative*) dan memiliki keterampilan berkomunikasi (*communication skills*) (Muhamajir & Raushanfikri, 2022). Keenam dimensi profil pelajar Pancasila perlu ditanamkan sejak dini melalui aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan Kesehatan (PJOK) yang bertujuan untuk membangun karakter positif pada diri siswa. Karakter sendiri oleh (Levent, 2025) mendefinisikan sebagai sifat atau kebaikan pribadi yang menjamin konsistensi tindakan moral yang meliputi aspek kognitif, afektif dan perilaku

termasuk pengetahuan moral, perasaan moral dan tindakan moral. Kemudian dalam pendidikan jasmani (Satria et al., 2024) menjelaskan bahwa gerakan manipulatif meliputi aktivitas yang dilakukan seperti melempar, menangkap menendang dan memukul yang memberikan kontribusi dalam perkembangan motorik kasar dan halus.

Dalam kegiatan pembelajaran PJOK memang lebih didominasi oleh unsur psikomotor. Aspek psikomotor digunakan sebagai jalan dalam meningkatkan dan mengembangkan unsur lainnya, seperti: kejujuran, kemandirian, berfikir kritis, kreativitas, kerjasama dan sebagainya. Unsur-unsur positif ini diperlukan untuk mengembangkan karakter siswa sejak dini untuk diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Penyampaian unsur-unsur ini perlu dilakukan sejak dini dengan aktivitas yang menarik. Aktivitas pembelajaran PJOK dapat disampaikan melalui permainan. Karena pada dasarnya manusia merupakan *homo ludens* atau manusia bermain (Winarno, 2012). Permainan pada umumnya memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar fisik siswa seperti mampu mengembangkan aspek fisik, motorik kasar,motorik halus, penguatan keterampilan bersosialisasi, peningkatan kecerdasan emosional, kepribadian hingga peningkatan prestasi (Vinsensius, Hidasari, & Yanti, 2022). Salah satu materi yang dapat disampaikan melalui permainan adalah gerak dasar. Gerak dasar ini adalah gerak yang digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan keterampilan motorik. Dalam sebuah penelitian menjelaskan bahwa keterampilan motorik dasar yang meliputi lokomotor, non lokomotor dan manipulatif merupakan keterampilan gerak dasar yang penting dalam mendukung aktivitas fisik yang berhubungan dengan bermain. Selain itu keterampilan motorik merupakan kebutuhan yang harus dipelajari pada usia sekolah dasar untuk menunjang perkembangan postur tubuh pada masa remaja dan dewasa (Adipat, Laksana, Busayanon, Ausawasowan, & Adipat, 2021).

Keterampilan motorik adalah keterampilan yang dilakukan di tempat tanpa dukungan ruang gerak, seperti mendorong benda, menarik maupun mengangkat. Keterampilan non lokomotorik merupakan keterampilan dalam berpindah ke tempat yang sat uke tempat lainnya, seperti melompat dan meloncat. Keterampilan manipulatif adalah keterampilan gerak dasar yang berhubungan dengan keterampilan seseorang dalam memanipulasi objek (Mirawati & Rahmawati, 2017).

Pelaksanaan gerak manipulatif harus didukung dengan kemampuan berkoordinasi atau mengikutsertakan bagian tubuh dengan indera peraba dan penglihatan saat memanipulasi objek seperti mempergunakan tangan dan kaki saat memainkan bola dengan kepala (Yudanto, 2020). Dalam penelitian lain juga menyebutkan bahwa permainan dengan menggunakan alat atau benda dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa (Byrne, Jensen, Stjerne, & Ramchandani, 2023). Kemampuan siswa dalam menggunakan alat atau alat peraga konkret dalam strategi pembelajaran sangat disarankan sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan prestasi siswa (Kamal et al., 2024).

Mengacu pada hasil pengamatan di lapangan diketahui bahwa aktivitas-aktivitas yang dilakukan anak-anak sekolah dasar pada saat jam pembelajaran, senggang/istirahat banyak digunakan untuk aktivitas gerak atau permainan yang dinamis dengan penggunaan alat-alat sederhana yang dengan sengaja disiapkan dari rumah maupun yang diperoleh dari lingkungan sekolah untuk mendukung aktivitas fisik mereka. Namun dalam penguasaan gerak dengan menggunakan alat masih banyak kekurangan. Seperti ketepatan dalam koordinasi tubuh dengan alat yang digunakan. Sehingga perlu dilakukan penelitian terhadap kemampuan gerak dasar siswa. Merujuk pada temuan di lapangan terkait rendahnya tingkat koordinasi gerak tubuh dengan alat, maka pengembangan gerak dasar manipulatif perlu untuk dikembangkan. Temuan lapangan yang menunjukkan rendahnya kemampuan koordinasi tubuh siswa dalam penggunaan alat juga memperlihatkan strategi pembelajaran yang digunakan selama ini belum sepenuhnya efektif mendukung perkembangan gerak manipulatif. Oleh karena itu penyusunan model permainan manipulatif yang lebih inovatif dan adaptif menjadi kebutuhan penting untuk membantu optimalisasi perkembangan motorik siswa.

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nugroho Puji Santoso dalam penelitian pengembangan model permainan untuk meningkatkan gerak dasar manipulatif dan kerjasama peserta didik sekolah dasar kelas bawah, menghasilkan kesimpulan bahwa model permainan yang dikembangkan hanya memfokuskan pada karakter kerjasama dengan kategori layak diterapkan untuk anak sekolah dasar (Santoso, 2023) dan belum mengimplementasikan enam unsur utama profil pelajar Pancasila ke dalam permainan yang dikembangkan. Penelitian pengembangan

modifikasi permainan manipulatif untuk sekolah dasar ini memberikan kebaruan dan kontribusi selain penguatan enam unsur profil pelajar Pancasila: ((1) beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia; (2) kemandirian; (3) bernalar kritis; (4) kreatif; (5) bergotong royong dan :6) berkebhinekaan global), juga memberikan pengetahuan baru dalam menyampaikan pembelajaran PJOK khususnya materi pembelajaran gerak dasar manipulatif bagi usia sekolah dasar melalui modifikasi permainan yang *fun, busy* dan *safety*. Dengan demikian nilai kebaruan melalui model permainan yang dirancang untuk meningkatkan gerak dasar manipulatif sekaligus menanamkan nilai karakter secara menyeluruh sesuai dengan arah kebijakan pendidikan nasional.

Penelitian ini memberikan kontribusi praktis dalam bentuk model permainan yang bersifat *fun, busy*, dan *safety* sehingga dapat dimanfaatkan sebagai alternatif strategi pembelajaran POK di sekolah dasar. Model ini memberikan pemahaman baru bagi guru PJOK mengenai cara menyampaikan materi gerak dasar manipulatif dengan pendekatan yang lebih modern, kreafif dan dekat dengan dunia bermain anak. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan antara tuntutan kurikulum dan praktif pembelaaran, serta menjadi dasar bagi pengembangan model pembelajaran lain di masa mendatang.

## METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan model 4D. 4D yaitu (1) *Define*, (2) *Design*, (3) *Development* dan (4)*Disseminate* (Trianto, 2007). Pada tahap (1) *Define* peneliti melakukan aktivitas untuk mendefinisikan dan menganalisis permasalahan dengan melakukan kegiatan *need analysis* untuk mengetahui *urgency* kebutuhan di lapangan. (2) *Design* merupakan tahapan yang dilakukan dengan merancang alur proses pengembangan produk peneliti melakukan proses yang sistematik dengan menentukan tujuan pembelajaran, skenario kegiatan, dan alat evaluasi hasil gerak manipulatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani sekolah dasar. (3) *Development*, yakni tahapan realisasi produk dimana tahapan pengembangan disesuaikan dengan tahap perancangan yang kemudian divalidasi oleh ahli (bidang pendidikan jasmani, permainan dan media). Validasi dilakukan untuk memperoleh

kualitas produk yang meliputi aspek orisinalitas, inovasi dan kesesuaian dengan materi, (4) *Disseminate* merupakan tahapan untuk mengimplementasikan produk yang telah dikembangkan.

Tempat dan waktu dalam penelitian ini dilakukan di SDN Tambun Bekasi yang dilakukan pada tahun bulan Juli sampai dengan September tahun 2025. Subjek penelitian adalah siswa kelas I sebanyak 40 subjek dengan menggunakan *total sampling*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data deskriptif kualitatif berupa persentase (Sugiyono, 2017) yang digunakan untuk mempersentasikan pengumpulan data pada analisis kebutuhan, evaluasi ahli dan uji coba. Untuk mengetahui efektivitas dari produk yang digunakan terkait implementasi produk kepada subjek uji coba, peneliti melakukan uji efektivitas dengan melakukan pra eksperimen dengan uji *the one group pretest-posttest design*.

**Tabel 1.** Desain Penelitian dalam Uji Efektifitas Model (Maksum Ali, 2012)

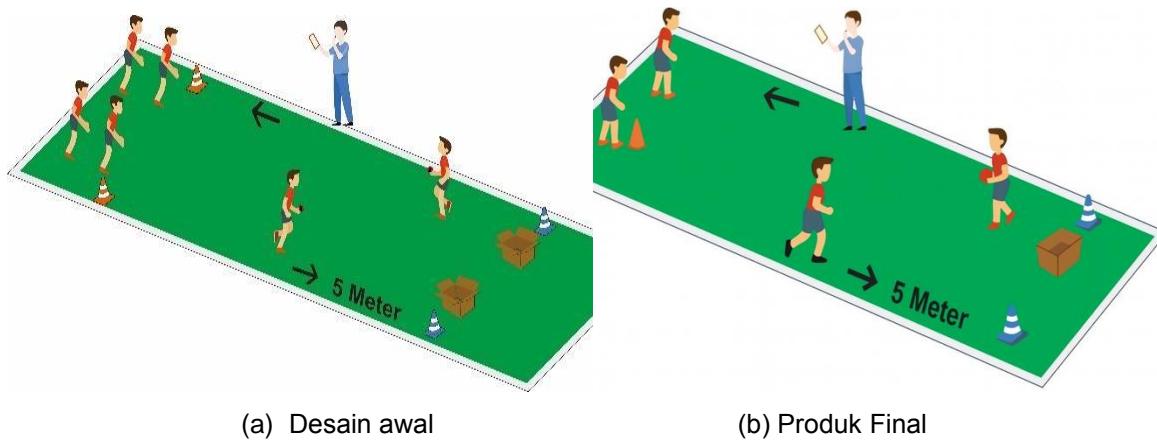
Subyek	Pre-test	Perlakuan	Post-test
R	O <sub>1</sub>	P	O <sub>2</sub>

Instrumen yang digunakan dalam mengukur uji efektivitas produk dalam meningkatkan enam unsur utama profil pelajar Pancasila menggunakan lembar reaksi diri sikap, pengetahuan, dan psikomotor siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dalam penelitian dan pengembangan ini diperoleh berdasarkan kegiatan penelitian yang menggunakan alur penelitian 4D. pada tahap *define* peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan menggunakan data wawancara kepada 2 guru PJOK di SDN 6 Tambun untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang ada dalam melaksanakan materi pembelajaran materi gerak dasar manipulatif. Diantaranya adalah (1) guru masih beraaptasi dengan perubahan kurikulum; (2) Masa kerja guru masih tergolong pendek, sehingga membutuhkan jam terbang dalam mengembangkan materi ajar gerak dasar manipulatif; (3) Keterbatasan sarana dan prasarana mengakibatkan

pembelajaran menggunakan sarana dan prasarana yang ada di sekolah saja; (4) Materi pembelajaran gerak dasar manipulatif sudah mengacu pada kegiatan utama yakni lempar dan tangkap bola; (5) Guru kesulitan dalam mengimplementasikan keseluruhan unsur profil pelajar Pancasila dalam materi gerak manipulatif. Hasil analisis kebutuhan awal ini menjelaskan *urgency* dari pengembangan permainan manipulatif untuk peningkatan karakter profil pelajar Pancasila siswa sekolah dasar untuk dilakukan. Pada tahapan yang kedua yakni *design* langkah yang dilakukan adalah melakukan penyusunan draft awal/ desain berdasarkan hasil analisis kebutuhan awal pada langkah *define*. Penyusunan draft awal ini diawali dengan mendefinisikan kebutuhan siswa di kegiatan pembelajaran, hambatan-hambatan yang dialami. Berikut ini merupakan penyusunan draft awal variasi permainan manipulatif.



**Gambar 1 (a).** Desain salah satu variasi permainan pada produk awal

Gambar 1 (a) merupakan salah satu desain produk awal pengembangan permainan manipulatif untuk peningkatan karakter profil pelajar Pancasila siswa sekolah dasar. Desain awal produk ini dilengkapi dengan penjelasan, tujuan kegiatan, durasi hingga tata cara pelaksanaan kegiatan permainan. Desain awal ini dilengkapi dengan tampilan yang menarik bagi siswa sekolah dasar yang berjumlah 10 variasi permainan. Secara keseluruhan permainan memuat enam unsur profil pelajar Pancasila. Pada tahap development/pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk yang layak untuk diujicobakan. Sebelum dilaksanakan ujicoba, pada tahapan pengembangan ini produk yang telah disusun pada tahap sebelumnya dilakukan uji pakar/ahli dalam bidangnya. Pada produk ini uji pakar dilakukan oleh ahli permainan, ahli pendidikan

jasmani dan ahli media. Berikut ini merupakan hasil uji ahli terhadap produk pengembangan gerak dasar manipulatif:

**Tabel 2.** Hasil Uji Pakar

No	Pakar	%	Kriteria
1.	Ahli Permainan	80,7	Layak
2.	Ahli Pendidikan Jasmani	83,8	Layak
3.	Ahli Media	80,15	Layak
<b>Total</b>		81,55	Sangat Layak

Secara keseluruhan berdasarkan hasil uji pakar pada tabel 2 diketahui bahwa ahli permainan menyatakan sangat layak dengan nilai persentase sebesar 80,7%, ahli pendidikan jasmani menyatakan sangat layak dengan persentase sebesar 83,8 dan ahli media sebesar 80,15 kategori sangat layak. Sehingga total dari uji ahli pakar sebesar 81,55% dan dinyatakan sangat layak untuk diujicobakan. Setelah uji pakar, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba terbatas dengan menggunakan 10 subjek dengan tujuan memperoleh hasil apakah desain model yang dikembangkan bisa dipraktekkan di lapangan. Berikut ini merupakan ringkasan hasil uji coba terbatas menggunakan lembar penilaian kebermaknaan gerak kepada peserta didik pada uji coba terbatas:

**Tabel 3.** Hasil Uji Coba Terbatas

n	Jumlah	P (%)
1	18	90.00
2	18	90.00
3	14	70.00
4	15	75.00
5	12	60.00
6	18	90.00
7	14	70.00
8	13	65.00
9	15	75.00
10	14	70.00
<b>Rata-Rata</b>	15,1	75,5

Berdasarkan tabel 3 hasil uji coba terbatas diketahui bahwa skor penilaian peserta didik pada pengembangan permainan manipulatif untuk peningkatan karakter profil pelajar Pancasila diperoleh sebesar 75,5% dengan kriteria Layak, sehingga

produk bisa dilanjutkan pada tahapan selanjutnya. Setelah melakukan uji coba pada kelompok terbatas, peneliti melakukan revisi produk hingga mencapai produk final. Produk final ini perlu disebarluaskan dengan penyebaran produk pada skala yang lebih luas seperti menyebarluaskan kepada sekolah-sekolah atau kelas-kelas lain dengan melakukan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar ini dilakukan setelah melalui tahapan revisi dan uji coba kelompok terbatas yang disebarluaskan kepada 30 subjek penelitian:

**Tabel 4.** Persentase (%) Uji Coba Kelompok Besar

<b>n</b>	<b>Jumlah</b>	<b>P(%)</b>	<b>n</b>	<b>Jumlah</b>	<b>%</b>
1	19	95	16	17	85
2	17	85	17	18	90
3	18	90	18	16	80.
4	19	95	19	16	80
5	17	85	20	14	70
6	17	85	21	18	90
7	18	90	22	15	75
8	17	85	23	16	80
9	17	85	24	16	80
10	18	90	25	16	80
11	16	80.	26	18	90
12	19	95	27	14	70.
13	17	85	28	16	80
14	18	90	29	17	85
15	18	90	30	17	85
Jumlah			509		
			%		94,5

Berdasarkan tabel 4 penilaian persentase diperoleh sebesar 94,5% pada uji coba kelompok besar pada tahapan *disseminate* diketahui bahwa produk dengan kategori Layak Sekali. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan variasi gerak dasar manipulatif terhadap peningkatan unsur profil pelajar pancasila maka perlu dilakukan uji terhadap pretest dan postest kemampuan kognitif, psikomotor dan afektif siswa. Pada pelaksanaan tes ini, peneliti menggunakan lembar refleksi diri pada buku panduan guru PJOK (Muhajir & Raushanfikri, 2022). Berikut ini merupakan hasil *pretest* dan *posttest* pengembangan variasi gerak dasar manipulatif pada siswa sekolah dasar:

**Tabel 5.** Hasil Uji Beda (*Paired Samples Test*)

	Paired Differences							Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df		
				Mean	Lower				
Pair 1 Pretest - Posttest	-32.561	1.628	.200	-32.961	-32.160	162.492	30	.000	

Berdasarkan tabel 5 di atas diketahui karena nilai karena nilai  $\frac{1}{2} \alpha$  (0,005) >  $\frac{1}{2}$  *Sig. (2-tailed)* (0,000), maka  $H_0$  ditolak, sehingga terdapat peningkatan yang signifikan terhadap unsur profil pelajar pancasila siswa sebelum dan sesudah menerima modifikasi gerak dasar manipulatif.

Pembahasan berdasarkan hasil temuan yang telah dijelaskan pada bagian hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui modifikasi permainan gerak dasar manipulatif dapat meningkatkan 6 dimensi utama profil pelajar pancasila ((1) beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhhlak mulia;(2) kemandirian; (3) bernalar kritis; (4) kreatif; (5) bergotong royong dan :6) berkebhinekaan global). Menurut (Dewi & Verawati, 2022) menyebutkan bahwa peningkatan keterampilan motorik dasar siswa melalui permainan manipulatif mampu merangsang siswa untuk aktif dalam melakukan aktivitas motorik dasar yang menyenangkan.

Modifikasi permainan yang telah diimplementasikan telah mengalami tahapan yang cukup panjang dengan memperoleh hasil rata-rata kategori produk adalah sangat layak. Hasil penemuan ini mendukung penelitian sebelumnya oleh Nugroho Puji Santoso yang hanya terfokus pada unsur kerjasama/gotong royong. Hasil penelitian ini sangat penting karena dengan pengembangan variasi permainan manipulatif pada anak usia sekolah dasar memberikan stimulasi bagi keterampilan motorik anak. Karena perkembangan anak memiliki perbedaan maka diperlukan stimulasi kemampuan gerak (Rachman & Anggita, 2018). Pembelajaran yang disampaikan melalui permainan akan mendorong anak untuk berpartisipasi aktif, termotivasi dan senang sehingga berpotensi mendorong perkembangan kognitif sosial dan emosional (Alotaibi, 2024).

Perkembangan keterampilan motorik mengacu pada pertumbuhan tulang dan otot anak serta kemampuan lain dalam menggerakkan dan memanipulasi lingkungan

(Rahayu, Monica, Jajat, & Sultoni, 2021). Permainan manipulatif yang dikembangkan dalam penelitian ini mengacu pada kemampuan awal gerak siswa, hal ini sejalan dengan teori bahwa perkembangan motorik anak tergantung pada kematangan otot dan syaraf (Sukamti, 2015). Penguasaan gerak dasar yang baik merupakan fondasi awal untuk tahapan penghalusan gerakan yang lebih baik (Survey, 2012). Kurikulum merdeka belajar memfokuskan pada capaian pembelajaran yakni membentuk siswa dengan karakter pelajar Pancasila, sehingga perlu perwujudan unsur-unsurnya dalam proses pembelajaran. Materi pembelajaran gerak manipulatif yang meliputi gerakan melempar, menangkap bola berserta variasi dan kombinasinya yang telah diimplementasikan pada produk pengembangan dilengkapi dengan keenam dimensi utama profil pelajar Pancasila, telah terbukti secara signifikan terhadap penguatan unsur profil pelajar Pancasila pada siswa usia sekolah dasar.

Dampak dari hasil pengembangan produk ini akan meningkatkan pengetahuan guru dalam menyusun kegiatan pembelajaran yang dapat mencakup aktivitas jasmani disertai dengan unsur profil pelajar Pancasila secara menyeluruh. Keterbatasan penelitian ini terletak pada masih terbatas pada sekolah-sekolah yang mulai beradaptasi dengan kurikulum merdeka belajar, sehingga produk yang dikembangkan perlu kajian yang mendalam jika dipergunakan pada kurikulum yang berbeda. Pelaksanaan penelitian yang masih terbatas di wilayah Bekasi perlu di kembangkan lebih luas.

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini mengacu pada capaian hasil penelitian yang memberikan penjelasan bahwa melalui modifikasi permainan manipulatif bagi anak usia sekolah dasar dapat menguatkan 6 unsur utama profil pelajar Pancasila yang meliputi: ((1) beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhhlak mulia;(2) mandiri; (3) bernalar kritis; (4) kreatif; (5) bergotong royong dan :6) berkebhinekaan global). Produk pengembangan dengan 10 variasi telah dikembangkan dengan tahapan-tahapan penelitian untuk digunakan sebagai variasi proses pembelajaran bagi peserta didik sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor sekaligus. Keterbatasan dalam penelitian ini subjek masih terbatas untuk kelas 1 tingkat

sekolah dasar, sehingga penggunaan pada jenjang kelas yang berbeda diperlukan penelitian lebih lanjut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Ausawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts. *International Journal of Technology in Education*, 4(3), 542–552. <https://doi.org/10.46328/ijte.169>
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education : a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 2(April). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Byrne, E. M., Jensen, H., Stjerne, B., & Ramchandani, P. G. (2023). Educational interventions involving physical manipulatives for improving children ' s learning and development: A scoping review. *BERA*, (July 2022), 1–42. <https://doi.org/10.1002/rev3.3400>
- Dewi, R., & Verawati, I. (2022). The Effect of Manipulative Games to Improve Fundamental Motor Skills in Elementary School Students. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(1), 24–37. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2163>
- Kamal, N., Farra, A., Belbase, S., Tairab, H., Qablan, A., Opoku, M. P., & Safi, S. K. (2024). Impact of using virtual and concrete manipulatives on students ' learning of fractions. *Cogent Education*, 11(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2379712>
- Levent, G. (2025). I am a child , i learn through play ; play-based character education. *Frontiers in Psychology*, (September), 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1613650>
- Maksum Ali. (2012). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Surabaya: Unesa University Press.
- Mirawati, M., & Rahmawati, E. (2017). Permainan Modifikasi Untuk Stimulasi Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif Anak Usia 2-4 Tahun. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 1(2), 38–50. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v1i2.119>

- Muhajir. (2017). Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMP/MTS Kelas VII. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Muhajir, & Raushanfikri, Z. (2022). *Buku Panduan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SD/MI*. Jakarta: Kemdikbud RistekDikti.
- Rachman, H. A., & Anggita, G. M. (2018). The Development Pattern of Early Age Children's Motor Skills. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, 3(9), 1265–1270. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/peshr/article/view/23652/11051>
- Rahayu, N. I., Monica, A. D., Jajat, J., & Sultoni, K. (2021). Hubungan physical activity dengan fine motor skills pada anak usia 4 tahun. *Jurnal Keolahragaan*, 9(1), 118–127. <https://doi.org/10.21831/jk.v9i1.34156>
- Santoso, N. P. (2023). *Pengembangan Model Permainan untuk Meningkatkan Gerak Dasar Manipulative dan Kerjasama Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Bawah* (Vol. 4). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Satria, M. H., Aliriad, H., Nuzulia, D., Abdul, I., Mangngassai, M., & Arvan, I. (2024). Game-based physical education learning to improve basic manipulative movement skills in primary school children. *Edelweiss Applied Science and Technology*, 8(6), 8117–8125. <https://doi.org/10.55214/25768484.v8i6.3756>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukamti. (2015). *Perkembangan Motorik*. Yogjakarta: UNY Press.
- Survey, N. H. and N. E. (2012). *National Youth Fitness Survey ( NYFS ) Test of Gross Motor Development ( TGMD-2 ) Procedures Manual April 2012 Table of Contents*. (April).
- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktik*. Surabaya: Pustaka Ilmu.
- Vinsensius, E., Hidasari, F. P., & Yanti, N. (2022). Meningkatkan Kemampuan Passing Bawah Bolavoli Dengan Metode Bermain. *Jurnal Marathon*, 1(1), 45. <https://doi.org/10.26418/jmrthn.v1i1.59308>
- Winarno, H. M. E. (2012). *Pengembangan Karakter Bangsa Melalui Pendidikan Jasmani & Olahraga*. 1–73. Retrieved from <http://fik.um.ac.id/wp-DOI: 10.32528/sport-mu.v6i2.4637>

content/uploads/2018/01/Winarno-Naskah-Pengukuhan-GB-2012.pdf

Yudanto, Y. (2020). Pengaruh model aktivitas jasmani berbasis perceptual motorik terhadap gerak dasar manipulatif anak taman kanak-kanak. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 6(1), 92–104.  
[https://doi.org/10.29407/js\\_unpgri.v6i1.13976](https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v6i1.13976)