

# Implementasi media pembelajaran *active arcade* pada kelincahan siswa *Attention Deficit Hyperactive Disorder Arcade* untuk siswa ADHD di SD Muhammadiyah 1 Malang



Angga Adi Prasetya <sup>a\*</sup>, Husamah <sup>b</sup>,

<sup>a</sup> SD Muhammadiyah 1 Malang

<sup>b</sup> Universitas Muhammadiyah Malang

\* Pjokangga@gmail.comE

## ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) materi kelincahan bagi siswa *Attention deficit hyperactive disorder* (ADHD) menggunakan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif sangat dibutuhkan untuk menjadikan pembelajaran PJOK lebih menarik dan inovatif. Salah satunya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran *active arcade* pada pembelajaran PJOK untuk siswa ADHD materi kelincahan. Subjek uji coba berjumlah 9 siswa ADHD di SD Muhammadiyah 1 kota Malang. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu dengan menggunakan teknik observasi lembar angket/kuisisioner wawancara dan tes. Teknik analisis data yang dipergunakan yaitu teknik deksriptif kualitatif. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran PJOK materi kelincahan menggunakan media pembelajaran *active arcade* sangat baik, dengan perolehan angket diperoleh hasil pelaksanaan pembelajaran PJOK mendapat skor 91,25% dengan kriteria sangat baik, Serta hasil tes menggunakan tes keterampilan proses kelincahan memperoleh hasil 92% dengan kriteria sangat baik.

Kata kunci: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Media Pembelajaran, *Attention Deficit Hyperactive Disorder*,

## PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani dan Olahraga (PJOK) adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting dan ada dipelajari di sekolah dasar dan ikut andil dalam menciptakan kualitas manusia yang bugar, sehat secara jasmani dan rohani (Endang Pratiwi, 2020). Pembelajaran PJOK ini diberikan kepada siswa di sekolah khususnya yang ada di sekolah dasar, tak terkecuali siswa inklusi sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 70 Tahun 2009 tentang pendidikan Inklusif terutama siswa *Attention Deficit Hyperactiv Disorder* (ADHD) bagi setiap siswa yang memiliki kelainan dan memiliki bakat istimewa (Nurfadhillah et al., 2024). Siswa ADHD sering mengalami kesulitan dalam mengikuti perintah maupun instruksi serta membutuhkan strategi pembelajaran yang efektif dan lebih menarik perhatiannya (Khanapi, 2024). Materi dalam pembelajaran PJOK, terutama latihan kelincahan yang melibatkan siswa ADHD dapat membantu dalam meningkatkan perhatian dan fokus (Dany, A., Rifan, H., & Suryandari, 2024). Pembelajaran kelincahan untuk siswa ADHD akan lebih menarik jika menggunakan media pembelajaran menarik yang berbasis multimedia interaktif (Widodo, 2018). Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa belum adanya media pembelajaran mata pelajaran PJOK materi kelincahan yang berbasis multimedia interaktif untuk siswa ADHD.

Pembelajaran PJOK materi kelincahan jarang diberikan kepada siswa ADHD karena kebanyakan siswa ADHD kurang tertarik, merasa bosan dan sering kehilangan konsentrasi terutama dalam pembelajaran PJOK materi kelincahan. Dari latar belakang yang sudah dijelaskan, bahwa pembelajaran PJOK kepada siswa ADHD harus diberikan, dan perlu adanya media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi untuk menjadikan pembelajaran bagi siswa ADHD lebih menarik dan inovatif. Maka tujuan penelitian ini adalah: Mengetahui pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) untuk siswa ADHD pada materi kelincahan menggunakan media pembelajaran *active arcade*.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan permasalahan yang ada, ditemukan bahwa belum adanya media pembelajaran mata pelajaran PJOK materi kelincahan yang berbasis multimedia interaktif untuk siswa ADHD. Pembelajaran PJOK materi kelincahan jarang diberikan kepada siswa ADHD karena kebanyakan siswa ADHD kurang tertarik, merasa bosan dan sering kehilangan konsentrasi terutama dalam pembelajaran PJOK, untuk itu perlu adanya media pembelajaran yang menarik seperti media pembelajaran *active arcade*. Implementasi pembelajaran PJOK menggunakan media pembelajaran *active arcade* perlu dilaksanakan, maka peneliti akan Menyusun angket yang didalamnya terdapat 20 pertanyaan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran PJOK menggunakan media pembelajaran *active arcade*. Serta tes menggunakan tes keterampilan proses, dimana yang dilihat adalah proses saat melakukan kelincahan menggunakan media pembelajaran *active arcade*, yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran. Hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran PJOK materi kelincahan menggunakan media pembelajaran *active arcade* sangat baik, dengan perolehan angket dengan 20 pertanyaan diperoleh hasil pelaksanaan pembelajaran PJOK mendapat skor 91,25% dengan kriteria sangat baik, Serta hasil tes menggunakan tes keterampilan proses kelincahan memperoleh hasil 92% dengan kriteria sangat baik. Hasil ini juga sesuai dengan penelitian terdahulu yang masih berhubungan dan sesuai dengan penelitian dari Dini (2022) dengan judul “Aktivitas Gerak Siswa SMP dengan Menggunakan Aplikasi *Active Arcade*”. Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi ini mampu meningkatkan dengan signifikan pada aktivitas gerak siswa SMP yang menggunakan aplikasi *Active Arcade* dibandingkan dengan yang tidak menggunakannya untuk aktivitas siswa SMP. Maka dapat disimpulkan, media pembelajaran *active arcade* mampu digunakan untuk pembelajaran PJOK dan mampu menjadikan pembelajaran menarik dan menyenangkan.

**Tabel 1.** Hasil angket

Seminar Nasional Pendidikan Biologi IX:  
Biologi dan Pendidikan untuk Mendukung Pencapaian SDGs  
Malang, 30 November 2024

Konsep	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah	Hasil
Pengembangan Media Pembelajaran <i>Active Arcade</i> Pada Kelincahan Siswa ADHD Di SD Muhammadiyah Kota Malang	Kualitas Konten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relevansi antara materi dengan pembelajaran</li> <li>• Ketepatan materi sesuai dengan kurikulum.</li> </ul>	1	1	90%
			2	1	100%
	Pedagogi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kesesuaian metode pembelajaran</li> <li>• Keterlibatan siswa</li> <li>• Ketercapaian tujuan pembelajaran</li> </ul>	3	1	100%
			4		
			5	1	90%
	Desain Media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kesesuaian metode pembelajaran</li> <li>• Tampilan visual</li> <li>• Warna yang ditampilkan</li> <li>• Kesesuaian <i>lay out</i></li> <li>• Kejelasan Instruksi</li> <li>• Responsivitas</li> </ul>		1	100%
			6	1	100%
			7	1	90%
			8	1	90%
			10	1	90%
			11	1	80%
	Kegunaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemudahan penggunaan</li> <li>• Waktu yang dibutuhkan</li> <li>• Kemudahan akses</li> <li>• Daya Tarik</li> </ul>	12	1	100%
			13	1	100%
			14	1	90%
			15	1	100%
	Keefektifan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengaruh terhadap kelincahan siswa</li> <li>• Peningkatan motivasi belajar</li> <li>• Penerapan dalam berbagai kondisi</li> </ul>	16	1	100%
			17	1	90%
			18	1	100%
	Keamanan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keamanan konten</li> <li>• Risiko penggunaa</li> </ul>	19	1	100%
			20	1	100%
<b>JUMLAH</b>					<b>90%</b>



**Gambar 1.** Implementasi menggunakan media *active arcade*

**Tabel 2.** Hasil tes proses

Seminar Nasional Pendidikan Biologi IX:  
Biologi dan Pendidikan untuk Mendukung Pencapaian SDGs  
Malang, 30 November 2024

NO	Nama	Sekolah	Kecepatan gerak	Ketepatan gerak	Kestabilan gerak	Kordinasi mata dan tangan	Kemampuan mengikuti intruksi	Jumlah skor	Nilai	Keterangan
1	Akmal Rifky Marlen	SDM 1	1	1	1	0	1	5	100	Sangat Baik
2	Edsel Choiron Moh.	SDM 1	1	1	1	0	1	5	100	Baik
3	Mifdtah Dzulfah mi M Faza	SDM 1	1	0	1	1	1	4	80	Baik
4	Aulia Rahadiyanto	SDM 1	1	1	1	1	1	5	100	Baik
5	Ramadhan Ganendra	SDM 1	1	1	1	1	1	5	100	Baik
6	Muhammad Alfi	SDM 1	1	1	1	1	1	5	100	Baik
7	Ramadhan Ganendra	SDM 1	1	1	1	1	0	4	80	Baik
8	Aldito G, Muhammad	SDM 1	1	1	1	1	1	5	100	Baik
9	ramadhan	SDM 1	1	1	1	1	1	5	100	Baik
<b>Nilai</b>									<b>90%</b>	

### KESIMPULAN

Pembelajaran PJOK menggunakan media pembelajaran *active arcade* bisa dilakukan terutama kepada siswa ADHD untuk menjadikan pembelajaran PJOK yang menarik. Jika pembelajaran menarik Maka Tujuan Pembelajaran Bisa Tercapai Dengan Baik

### Referensi

- Dany, A., Rifan, H., & Suryandari, M. (2024). Peran Media Pembelajaran Dalam Konteks Pendidikan Modern. *Cendekia Pendidikan*, 4(1), 91-100. <https://doi.org/10.9644/Sindoro.V4i1.2933>
- Endang Pratiwi, Dan A. N. (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](http://eprints.uniska-bjm.ac.id/5823/1/B5_Dasar_Pendidikan_Jasmani_Guru_Sd-1.Pdf)
- Khanapi. (2024). Pembelajaran Pada Anak. *Records Management Journal*, 1(2), 1-15. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.88.5042&rep=rep1&type=pdf> <https://www.ideals.illinois.edu/handle/2142/73673> <http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-S2.0-33646678859&partnerid=40&md5=3ee39b50a5df02627b70c1bdac4a60ba>
- Nurfadhillah, S., Huliatusunisa, Y., Sawitri, D., Juliasih, J., Hidayati, N., Sahidah, N., Rismawati, P., Fitri, R. D., Ardani, R., & Rahmawati, S. (2024). Perilaku Attention Deficit Hyperactivity

Disorder (Adhd) Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas Tinggi Sd Negeri Cibodas 1 Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 1883–1888.

Widodo, A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan (Pjok) Terintegrasi Dengan Al-Islam Kemuhammadiyahahan Bahasa Arab (Ismuba) Di Sd/Mi Muhammadiyah. *Jendela Olahraga*, 3(1), 48–56. <https://doi.org/10.26877/jo.v3i1.2059>