

Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Permainan Mpa'a Gopa untuk Meningkatkan Kemampuan Kinestetik Siswa SLB

Amal Fauqi^{1*}, Ilham¹, M. Nur Imansyah¹, Syafaruddin Kurniawan¹, Ferdiansyah²

¹ Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, STKIP Yapis Dompu, Indonesia. ² SDN 1 Woja, Indonesia

* Correspondence: amalfauqi@gmail.com

Abstract

This study developed a valid, practical, and effective traditional Mpa'a Gopa game-based physical education learning medium to improve the kinesthetic abilities of students with special needs at SLBN 1 Dompu. The method used was Research and Development (R&D) with a 4-D model, involving 20 students as samples. The Define stage revealed that 50% of students were passive and that there were limitations in adaptive media through observation and interviews with teachers. The Design stage produced a prototype of Mpa'a Gopa with modified rules and visual guidelines. The Develop stage involved expert validation and practicality and effectiveness tests using teacher-student response questionnaires and kinesthetic tests. The expert validation results showed that the media was highly valid with a score of 87.01%. Practicality tests proved the media to be very practical, as shown by positive responses from teachers (91.33%) and students (88%). Meanwhile, effectiveness tests showed a significant increase in kinesthetic abilities of 26.15% (from an average score of 65 to 82), exceeding the target of 20%. These findings indicate that Mpa'a Gopa is capable of encouraging active participation and developing gross motor skills. This media is innovative, contextual, and provides a solution to the monotony of PJOK learning in SLB.

Keyword: Kinesthetic ability; learning media; mpa'a gopa; physical education; special needs students

Abstrak

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional Mpa'a Gopa yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan kinestetik siswa berkebutuhan khusus di SLBN 1 Dompu. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model 4-D, melibatkan 20 siswa sebagai sampel. Tahap *Define* mengungkap 50% siswa pasif dan keterbatasan media adaptif melalui observasi dan wawancara guru. Tahap *Design* menghasilkan prototipe Mpa'a Gopa dengan modifikasi aturan dan panduan visual. Tahap *Develop* melibatkan validasi ahli serta uji kepraktisan dan efektivitas menggunakan angket respon guru-siswa serta tes kinestetik. Hasil validasi ahli menunjukkan media sangat valid dengan skor 87,01%. Uji kepraktisan membuktikan media sangat praktis, ditunjukkan oleh respon positif guru (91,33%) dan siswa (88%). Sementara itu, uji efektivitas memperlihatkan peningkatan signifikan kemampuan kinestetik sebesar 26,15% (dari skor rata-rata 65 menjadi 82), melampaui target 20%. Temuan ini mengindikasikan bahwa Mpa'a Gopa mampu mendorong partisipasi aktif dan mengembangkan keterampilan motorik kasar. Media ini inovatif, kontekstual, dan menjadi solusi atas masalah monotoninya pembelajaran PJOK di SLB.

Kata kunci: Kemampuan kinestetik; media pembelajaran; mpa'a gopa; pendidikan jasmani; siswa SLB

Received: 28 Juli 2025 | Revised: 16, 19, 23 September 2025

Accepted: 29 Oktober 2025 | Published: 13 November 2025



Jurnal Porkes is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Pendahuluan

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari sistem pendidikan nasional yang berperan dalam pengembangan kebugaran jasmani, keterampilan motorik, serta nilai-nilai sosial dan emosional peserta didik (Jumesam & Hariadi, 2020; Saputro & Rahayu, 2024). Melalui aktivitas jasmani yang menyenangkan, pendidikan jasmani mendukung pertumbuhan jasmani dan pembentukan karakter, seperti kedisiplinan, kerja sama, dan tanggung jawab (Adila et al., 2024; Hidayat et al., 2024). Dalam pendidikan inklusif, pendidikan jasmani memiliki fungsi yang lebih luas sebagai media terapi gerak bagi peserta didik berkebutuhan khusus (Almaududi et al., 2024).

Peserta didik berkebutuhan khusus memerlukan pendekatan yang berbeda karena karakteristik fisik dan kognitifnya yang unik (Andriani et al., 2023). Oleh karena itu, pendidikan jasmani merupakan sarana untuk memperkuat keterampilan motorik kasar, melatih koordinasi, keseimbangan, dan membantu peserta didik lebih mandiri dalam beraktivitas sehari-hari (Fauqi et al., 2023). Aktivitas jasmani yang dirancang untuk menyenangkan juga dapat meningkatkan rasa percaya diri, mengurangi stres, dan membangun interaksi sosial yang sehat, sehingga sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan peserta didik berkebutuhan khusus secara holistik (Susilahati et al., 2023).

Namun, pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di berbagai Sekolah Luar Biasa (SLB) masih menghadapi tantangan yang cukup kompleks. Salah satu kendala utamanya adalah terbatasnya media pembelajaran yang menarik, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan serta kemampuan peserta didik (Fauqi & Bulan, 2022). Metode pembelajaran yang digunakan cenderung monoton, seperti ceramah atau pengulangan gerakan secara verbal tanpa variasi aktivitas yang kontekstual (Oktaviana, 2023). Akibatnya, sebagian besar peserta didik menjadi kurang terlibat aktif, semangat belajar menurun, dan pengembangan keterampilan kinestetik tidak optimal (Fauqi et al., 2023).

Padahal, aspek kinestetik merupakan kemampuan dasar yang sangat penting bagi peserta didik berkebutuhan khusus, karena berkaitan langsung dengan kemandirian dan kualitas hidupnya (Miftah & Syamsurijal, 2024). Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan kontekstual (Ilham et al., 2024). Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani (Anwar et al., 2023). Permainan tradisional merupakan warisan budaya lokal yang memiliki nilai edukasi tinggi, serta melibatkan unsur gerak aktif, koordinasi, strategi, dan interaksi sosial (Manna et al., 2024).

Salah satu caranya adalah dengan mengintegrasikan permainan tradisional khas Kabupaten Dompu (Burhan & Hidayat, 2023), yaitu *Mpa'a Gopa* ke dalam media pembelajaran pendidikan jasmani. Permainan ini mengandung unsur fisik seperti berlari, menangkap, menghindari, dan bekerja sama dalam satu tim. Kegiatan tersebut sangat relevan untuk melatih motorik kasar, koordinasi tubuh, dan interaksi sosial siswa (Faradila et al., 2024). Apabila dimodifikasi dengan tepat, *Mpa'a Gopa* dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani yang edukatif, inklusif, dan bernilai budaya. Pendekatan ini juga sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual dan penguatan budaya lokal di lingkungan sekolah (Chasani et al., 2024).

SLBN 1 Dompu sebagai sekolah khusus negeri di Kabupaten Dompu berkomitmen untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan kreatif. Namun, hasil observasi awal yang dilakukan pada bulan September 2024 menunjukkan bahwa pembelajaran penjasorkes di sekolah ini masih didominasi dengan metode konvensional. Sekitar 75% siswa terlihat pasif dan kurang terlibat dalam aktivitas fisik, sedangkan hanya 20% yang menunjukkan antusiasme tinggi. Guru juga menyampaikan bahwa belum ada media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa atau memanfaatkan permainan lokal. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional seperti *Mpa'a Gopa* untuk meningkatkan partisipasi dan kemampuan kinestetik siswa secara menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran penjasorkes berbasis permainan tradisional *Mpa'a Gopa* yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan kinestetik siswa SLB? Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk Mengembangkan media pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional *Mpa'a Gopa* yang valid, praktis, dan efektif dalam rangka Meningkatkan Kemampuan Kinestetik Siswa SLB.

Metode

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SLBN 1 Dompu, Kabupaten Dompu. Metode yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model pengembangan 4-D (Four-D Models) yang terdiri dari empat tahap utama, yaitu define, design, develop, dan disseminate (Fauqi & Bulan, 2022). Tahap define bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya bagi siswa berkebutuhan khusus di SLBN 1 Dompu. Kegiatan yang dilakukan meliputi studi pendahuluan, observasi langsung di kelas, wawancara dengan guru PJOK, serta analisis kurikulum.

Tahap kedua yaitu design difokuskan pada proses perancangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional *Mpa'a Gopa*. Kegiatan utama meliputi pembuatan desain awal media, penyusunan konten pembelajaran, perancangan aktivitas permainan, dan penyusunan instrumen validasi bagi ahli materi dan ahli media. Hasil dari tahap ini berupa prototipe media pembelajaran yang siap divalidasi. Tahap develop dilakukan untuk mengembangkan dan merevisi media pembelajaran berdasarkan masukan dari para ahli dan hasil uji coba terbatas. Kegiatan meliputi validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan jasmani, dilanjutkan dengan revisi media berdasarkan hasil validasi.

Kemudian dilakukan uji coba terbatas pada siswa SLBN 1 Dompu untuk mengukur kepraktisan dan keefektifan media. Tahap terakhir yaitu disseminate, yakni penyebarluasan hasil pengembangan media pembelajaran. Langkah-langkah yang dilakukan antara lain sosialisasi media melalui seminar kepada guru-guru PJOK SLBN 1 Dompu, serta publikasi artikel ilmiah pada jurnal nasional terakreditasi. Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Lembar validasi media, digunakan untuk menilai keabsahan media pembelajaran pendidikan jasmani oleh ahli materi, ahli media, dan ahli permainan tradisional *Mpa'a*

Gopa, dengan aspek yang dinilai meliputi kesesuaian materi, ketepatan konten kearifan lokal, desain visual, keterbacaan, serta kesesuaian dengan karakteristik siswa.

2. Angket respon guru dan siswa, digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan media. Angket guru meliputi indikator kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan RPP, dan keterlibatan siswa. Angket siswa menilai daya tarik tampilan, kemudahan memahami konten, dan motivasi belajar.
3. Tes kemampuan kinestetik siswa, berupa pretest dan posttest untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan kinestetik siswa.

Secara khusus, pengukuran kemampuan kinestetik dilakukan melalui tes performa gerak dengan menggunakan rubrik penilaian kinestetik serta disesuaikan dengan konteks permainan tradisional Mpa'a Gopa. Instrumen ini disusun oleh peneliti bersama guru PJOK agar sesuai dengan karakteristik siswa berkebutuhan khusus. Indikator kemampuan kinestetik yang dinilai meliputi:

- Koordinasi gerak (kemampuan mengombinasikan gerakan tubuh dalam permainan, seperti melempar dan menangkap).
- Kecepatan gerak (waktu tempuh dalam melakukan gerakan, misalnya berlari antar-cone dalam permainan).
- Keseimbangan statis dan dinamis (kemampuan menjaga kestabilan tubuh saat bergerak atau saat berhenti).
- Ketepatan/akurasi gerak (misalnya akurasi lemparan ke sasaran).
- Penilaian dilakukan dengan skala 1–5 pada setiap indikator, di mana skor 1 menunjukkan performa sangat rendah dan skor 5 menunjukkan performa sangat baik.

Hasil

Bagian ini menyajikan hasil dari setiap tahapan pengembangan media pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional *Mpa'a Gopa*, meliputi validasi oleh ahli, respon praktisi dan siswa, serta peningkatan kemampuan kinestetik siswa SLBN 1 Dompu.

1. Hasil tahap *define* diawali dengan studi pendahuluan, observasi, wawancara, dan analisis kurikulum untuk mengidentifikasi kebutuhan spesifik pembelajaran PJOK bagi siswa berkebutuhan khusus di SLBN 1 Dompu.
 - a. Hasil observasi awal dan wawancara guru PJOK observasi awal yang dilakukan pada bulan Januari 2024 menunjukkan adanya tantangan signifikan dalam pembelajaran PJOK. Tingkat partisipasi dan antusiasme siswa masih rendah, dan guru PJOK mengakui keterbatasan media pembelajaran yang adaptif.

Tabel 1. Rekapitulasi observasi awal partisipasi siswa dalam pembelajaran PJOK

Kategori Partisipasi	Jumlah Siswa (n=20)	Persentase (%)
Sangat Antusias	4	20%
Cukup Antusias	6	30%
Pasif	10	50%
Total	20	100%

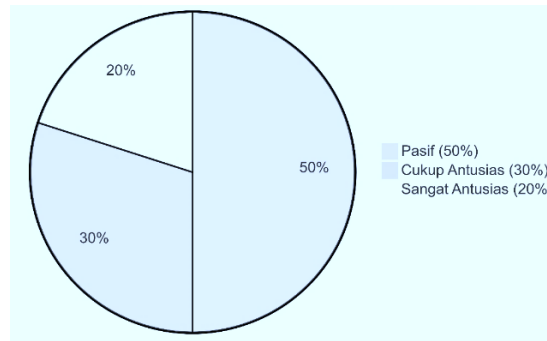


Diagram 1. Partisipasi siswa dalam pembelajaran PJOK sebelum pengembangan media

Hasil wawancara dengan guru PJOK mengkonfirmasi bahwa ketersediaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai karakteristik siswa SLB masih minim. Guru juga mengungkapkan belum adanya pemanfaatan permainan tradisional lokal sebagai media pembelajaran.

2. Hasil tahap design: pengembangan prototipe media pada tahap ini, prototipe media pembelajaran berbasis *mpa'a gopa* dikembangkan. Desain media mencakup modifikasi aturan permainan agar sesuai dengan kemampuan motorik dan kognitif siswa SLB, serta penambahan elemen visual yang menarik.

Tabel 2. Komponen utama desain prototipe media pembelajaran *mpa'a gopa*

Komponen Desain	Deskripsi
Aturan Permainan Modifikasi	Aturan disederhanakan, ukuran lapangan disesuaikan, dan durasi permainan fleksibel untuk mengakomodasi berbagai tingkat kemampuan.
Alat Permainan Adaptif	Penggunaan "Gopa" (bola/benda lempar) yang lebih besar dan ringan, serta penanda area yang kontras warna untuk membantu visualisasi.
Panduan Guru	Modul yang berisi langkah-langkah pembelajaran, variasi aktivitas, dan strategi modifikasi individual (IEP - Individualized Education Program) untuk setiap jenis kebutuhan khusus.
Kartu Aktivitas Visual	Kartu bergambar dengan instruksi gerak sederhana untuk memfasilitasi pemahaman siswa dengan kesulitan verbal atau kognitif.
Aspek Kinestetik yang Dilatih	Meliputi lari ringan, tangkap-lempar objek, menghindar, keseimbangan dinamis, dan koordinasi mata-tangan-kaki.
Aspek Sosial-Emosional yang Dilatih	Melatih kerjasama tim, sportivitas, komunikasi non-verbal, dan membangun rasa percaya diri melalui interaksi positif.

3. Hasil tahap develop: validasi dan uji coba pada tahap ini, prototipe media divalidasi oleh ahli dan diujicobakan secara terbatas untuk mengukur kepraktisan dan efektivitasnya.
 - a. Hasil validasi ahli validasi dilakukan oleh ahli materi PJOK, ahli media pembelajaran, dan ahli permainan tradisional *Mpa'a Gopa*. Penilaian dilakukan berdasarkan aspek kesesuaian materi, ketepatan konten kearifan lokal, desain visual, keterbacaan, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa.

Tabel 3. Hasil rekapitulasi penilaian validasi ahli terhadap media pembelajaran *mpa'a gopa*

Aspek Penilaian	Ahli Materi (%)	Ahli Media (%)	Ahli Permainan Tradisional (%)	Rata-rata (%)	Kategori Validasi
Kesesuaian Materi	90	-	-	90	Sangat Valid
Ketepatan Konten Lokal	-	-	88	88	Sangat Valid
Desain Visual	-	85	-	85	Sangat Valid
Keterbacaan	87	83	-	85	Sangat Valid
Kesesuaian Karakteristik	89	86	87	87.3	Sangat Valid
Rata-rata Keseluruhan	88.67	84.67	87.67	87.01	Sangat Valid

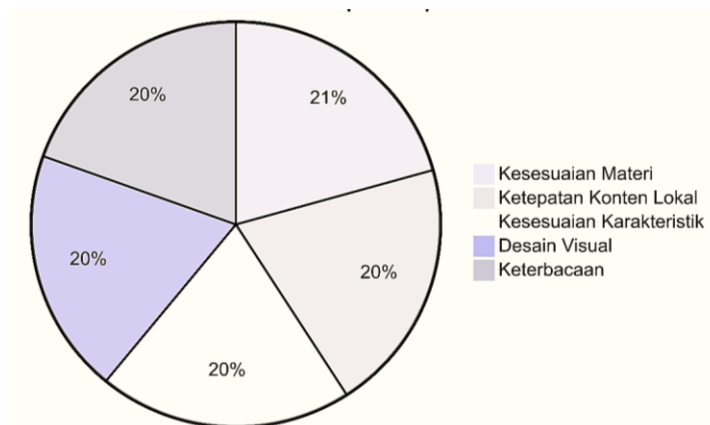


Diagram 2. Rata-rata persentase validasi media per aspek oleh ahli

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran *Mpa'a Gopa* yang dikembangkan sangat valid dengan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 87.01%. Ini memenuhi indikator pencapaian pada tahap Develop, yaitu nilai validasi ahli minimal kategori valid ($\geq 75\%$).

- b. Hasil uji coba terbatas (kepraktisan media) uji coba terbatas dilakukan pada siswa SLBN 1 Dompu dan melibatkan pengisian angket respon oleh guru PJOK dan siswa.

Tabel 4. Rekapitulasi angket respon guru terhadap kepraktisan media *mpa'a gopa* ($n=3$ guru)

Aspek Penilaian	Rata-rata Skor	Persentase (%)	Kategori Kepraktisan
Kemudahan Penggunaan	4.6	92	Sangat Praktis
Kesesuaian dengan RPP	4.5	90	Sangat Praktis
Keterlibatan Siswa	4.7	94	Sangat Praktis
Rata-rata Keseluruhan	4.6	91.33	Sangat Praktis
Aspek Penilaian	Rata-rata Skor	Persentase (%)	Kategori Kepraktisan

skala likert: 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = cukup setuju, 4 = setuju, 5 = sangat setuju. persentase dihitung dari rata-rata skor dibagi skor maksimum (5) dikali 100%.

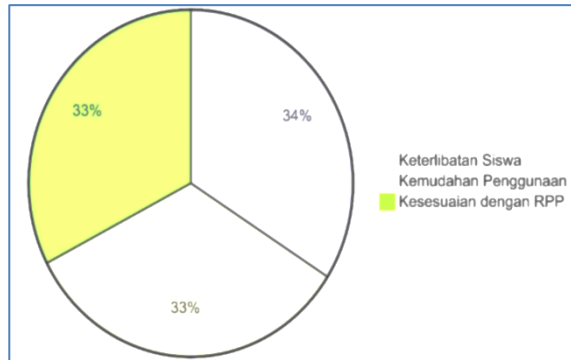


Diagram.3

Respon guru terhadap kepraktisan media mpa'a gopa

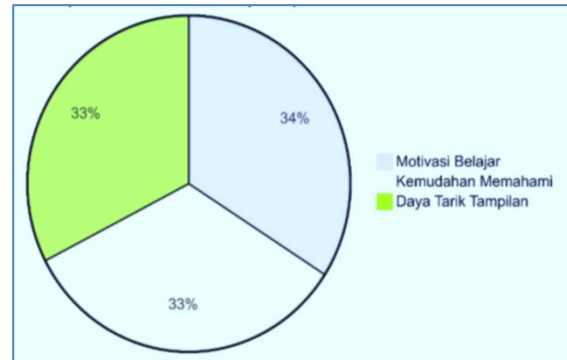


Diagram. 4

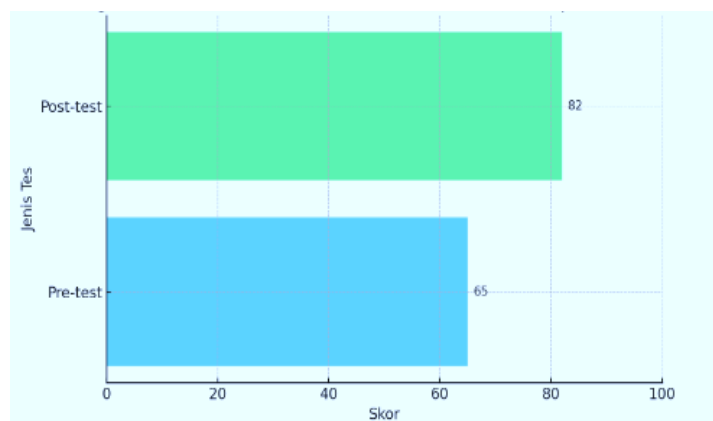
Rata-rata respon siswa terhadap kepraktisan media

Hasil angket respon guru dan siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran *Mpa'a Gopa* sangat praktis digunakan dalam pembelajaran PJOK. Hal ini terlihat dari rata-rata persentase respon guru sebesar 91.33% dan siswa sebesar 88%, keduanya berada dalam kategori sangat praktis.

- c. Hasil uji coba terbatas (efektivitas media: kemampuan kinestetik) efektivitas media diukur melalui perbandingan skor pre-test dan post-test kemampuan kinestetik siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Mpa'a Gopa*.

Tabel 5. Perbandingan rata-rata skor pretest & posttest kemampuan kinestetik siswa (n=20)

Jenis Tes	Rata-rata Skor	Standar Deviasi	Peningkatan Skor	Persentase Peningkatan (%)
Pretest	65	7.2	-	-
Posttest	82	6.5	17	26.15



Grafik 1. Perbandingan rata-rata skor pretest dan posttest kemampuan kinestetik siswa

Hasil uji coba efektivitas menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan kinestetik siswa. Rata-rata skor kemampuan kinestetik siswa meningkat sebesar 17 poin, atau 26.15%, dari 65 pada pretest menjadi 82 pada posttest. Peningkatan ini melampaui indikator capaian yang ditargetkan, yaitu minimal 20%, sehingga media

pembelajaran *Mpa'a Gopa* dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan kinestetik siswa SLB.

4. Diseminasi hasil penelitian adalah tahap krusial dalam penelitian dan pengembangan (R&D) untuk menyebarluaskan produk yang telah divalidasi, praktis, dan efektif agar dapat dimanfaatkan secara luas. Untuk media pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional *Mpa'a Gopa* ini, diseminasi akan berfokus pada dua saluran utama: sosialisasi langsung kepada pengguna dan publikasi ilmiah.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional *Mpa'a Gopa* berhasil memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas untuk meningkatkan kemampuan kinestetik siswa SLBN 1 Dompu. Validitas media yang tinggi (rata-rata 87.01%) dari penilaian ahli mengindikasikan bahwa desain dan konten media ini relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa berkebutuhan khusus. Aspek kesesuaian materi, ketepatan konten kearifan lokal, desain visual, keterbacaan, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa dinilai sangat baik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Analicia & Yogica, 2021) yang menyatakan bahwa validitas desain media pembelajaran sangat krusial untuk memastikan bahwa media tersebut dapat mencapai tujuan instruksionalnya.

Pemanfaatan kearifan lokal dalam bentuk permainan *Mpa'a Gopa* juga memperkaya nilai edukatif media, menjadikannya lebih kontekstual dan dekat dengan lingkungan siswa, sebagaimana ditekankan oleh (Hidayat & Ayu, 2025) tentang pentingnya integrasi budaya lokal dalam pendidikan. Aspek kepraktisan media juga terbukti sangat baik berdasarkan respon guru (91.33%) dan siswa (88%). Respon positif dari guru mengenai kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan RPP, dan peningkatan keterlibatan siswa menunjukkan bahwa media ini mudah diimplementasikan dan diterima dengan baik di lingkungan kelas. Dari sisi siswa, daya tarik tampilan, kemudahan memahami konten, dan motivasi belajar yang tinggi mengindikasikan bahwa media *Mpa'a Gopa* berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Hal ini mendukung argumen (Andriani et al., 2024) bahwa media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami akan meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama bagi PDBK yang seringkali membutuhkan stimulasi visual dan kinestetik yang lebih kuat. Keterlibatan aktif siswa dalam permainan secara langsung berkorelasi dengan peningkatan kesempatan untuk melatih keterampilan motorik mereka. Yang paling krusial, efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan kinestetik siswa terbukti signifikan. Peningkatan rata-rata skor post-test sebesar 26.15% dari pre-test menunjukkan bahwa intervensi dengan media *Mpa'a Gopa* memberikan dampak positif yang substansial pada pengembangan motorik kasar, koordinasi, dan keseimbangan siswa SLB.

Permainan *Mpa'a Gopa* yang melibatkan gerakan berlari, menangkap, menghindari, dan bekerja sama secara tim, secara langsung memfasilitasi latihan berulang pada berbagai komponen kinestetik. Peningkatan ini jauh melampaui target penelitian (minimal 20%), menggarisbawahi potensi besar permainan tradisional sebagai alat terapeutik sekaligus edukatif dalam pendidikan jasmani inklusif. Temuan ini konsisten dengan penelitian oleh (Magdalena

et al., 2021) yang menemukan bahwa aktivitas fisik berbasis permainan dapat meningkatkan kemampuan motorik anak berkebutuhan khusus.

Penerapan media *Mpa'a Gopa* juga menjawab permasalahan yang diidentifikasi pada tahap define, yaitu rendahnya partisipasi siswa dan metode pembelajaran yang monoton. Dengan desain yang menyenangkan dan interaktif, media ini berhasil mengubah suasana belajar PJOK menjadi lebih dinamis dan menarik, sehingga memicu antusiasme dan keterlibatan aktif siswa yang sebelumnya cenderung pasif. Ini menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran, khususnya yang berbasis budaya lokal, dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi PDBK dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan inklusif secara holistik.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional *Mpa'a Gopa* yang dikembangkan untuk siswa SLBN 1 Dompu memiliki karakteristik pertama, valid media ini sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli permainan tradisional, dengan rata-rata persentase validasi keseluruhan sebesar 87.01%. Ini menunjukkan kesesuaian konten, desain, dan relevansinya dengan karakteristik siswa SLB. Kedua, praktis media ini sangat praktis digunakan dalam pembelajaran PJOK. Hal ini didukung oleh respon positif dari guru (91.33%) terkait kemudahan penggunaan dan keterlibatan siswa, serta respon positif dari siswa (88%) mengenai daya tarik dan motivasi belajar, dan. Ketiga, efektif media ini efektif dalam meningkatkan kemampuan kinestetik siswa SLBN 1 Dompu, terbukti dari adanya peningkatan rata-rata skor kemampuan kinestetik sebesar 26.15% (dari 65 menjadi 82) setelah implementasi media pembelajaran *Mpa'a Gopa*. Dengan demikian, media pembelajaran *Mpa'a Gopa* merupakan alternatif inovatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kinestetik dan partisipasi aktif siswa berkebutuhan khusus dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Pernyataan Penulis

Dengan ini saya menyatakan bahwa artikel yang saya ajukan belum pernah dipublikasikan dan tidak sedang dalam proses publikasi pada jurnal atau media ilmiah lainnya dalam bentuk apapun. Artikel ini merupakan karya orisinal dan tidak mengandung unsur plagiarisme. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Atas perhatian dan kesempatan yang diberikan, saya ucapkan terima kasih.

Daftar Pustaka

- Adila, F., Parlim, I. P., Ramadi, R., Taqwa, T., & Syarihadi, S. (2024). Pengembangan Video Animasi Teknik Dasar Sepak Bola. *Jurnal Porkes*, 7(1), 15–33. <https://doi.org/10.29408/porkes.v7i1.23053>
- Almaududi, S., Sembiring, B., Saputra, Z., Layanan, K., & Anggota, P. (2024). Pengaruh Permainan terhadap Perkembangan Kognitif Anak Berkebutuhan Khusus dalam

- Pendidikan Inklusi. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(3), 1861–1864. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.29067>
- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38604>
- Anwar, K., Andriani, W. M., Ruski, Firmansyah, I., & Himawan, A. (2023). Assistance of Traditional Schools of Games and Sports as an Effort to Improve Psychomotors SLB Students Bangkalan District. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 665–672. <https://doi.org/10.36526/gandrung.v4i1.2252>
- Andriani, O., Saputra, D. A., Sulisty, T. K., & Sari, L. N. (2023). Sarana dan Prasarana (Fasilitas) Pendidikan Bagi Anak-Anak Berkebutuhan Khusus. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(1), 105–114. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i1.1791>
- Andriani, A., Ayu Saputri, D., Hopipah, R., & Puspa Dewi, T. (2024). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SDN 63/X Nibung Putih. *Journal on Teacher Education*, 5(3), 215–222. <https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.23657>
- Burhan, Z., & Hidayat, T. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Mpa'a Gelu terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Dompu. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi*, 1(1), 8–15. <https://doi.org/10.59584/jurnalpjkr.v1i1.17>
- Chasani, R. N., Indarto, P., Sudarmanto, E., & Saputro, I. N. (2024). Analisis Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk Meningkatkan Kebugaran Siswa:: Systematic Literature Review. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 1641–1645. <https://www.irje.org/irje/article/view/1350>
- Faradila, E. Z., Ihsani, H., Sopiah, R. N., Syahidah, S. M., Dealova, Z. K., & Mulyana, A. (2024). Efektivitas Penerapan Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Motivasi Siswa pada Pembelajaran PJOK. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3119–3128. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1242>
- Fauqi, A. (2022). Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif Berbasis Musik Daerah pada Senam Aerobik. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2097–2103. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3613>
- Fauqi, A., Aris Munandar, R., Zaim Zen, M., & Program Studi Pendidikan Jasmani, M. (2023). Implementation of Adaptive Physical Education Learning in SLB Negeri 1 Dompu Learning. *Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(4), 1612–1617.
- Fauqi, A., Munandar, R. S., Hidayat, T., & Sulisa, L. (2023). Analisis Tingkat Kelelahan dan Kecukupan Energi Atlet Porprov 2023 Renang PRSI Kabupaten Dompu. *Jurnal Jendela Olahraga*, 08(01), 247–254. <https://doi.org/10.26877/jo.v8i1.14286>
- Fauqi, A., & Bulan, A. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Penanganan dan Perawatan Cidera (PPC) “Lo,i Ncara ro Mpoka” menggunakan Hellison’s Model terhadap Berpikir Kreativitas Mahasiswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.54371/ainj.v3i1.114>
- Hidayat, T., Fauqi, A., & Zulfikar, I. (2024). Hubungan Daya Ledak Otot Tungkal dan Panjang Lengan Terhadap Hasil Jumping Smash Service dalam Permainan Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi*, 1(2), 54–71.

<https://doi.org/10.59584/jurnalpjkr.v2i1.46>

- Hidayat, H., & Ayu, S. (2025). Analisis Budaya Akademik di Lingkungan Sekolah Dasar. *JADIKA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 1-7. <https://jurnal.lppmamanah.org/index.php/jadika/article/view/7>
- Ilham, I., Andang, A., Ilyas, I., Maisarah, M., & Reginasari, P. (2024). Pengembangan Materi Ajar Seni Tari Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa Sekolah Dasar. *Edu Sociata (Jurnal Pendidikan Sosiologi)*, 7(1), 765–770. <https://doi.org/10.33627/es.v7i1.2182>
- Jumesam, J., & Hariadi, N. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Porkes*, 3(2), 119–126. <https://doi.org/10.29408/porkes.v3i2.2638>
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN meruya selatan 06 pagi. *Edisi*, 3(2), 312-325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/1373>
- Manna, D., Dzakiyyah, N., Suhartini, B., Budiyan, E. S., Keolahragaan, J. I., & Yogyakarta, U. N. (2024). Permainan Tradisional terhadap Pendidikan Perkembangan Motorik Kasar Anak pada Disabilitas Tunagrahita. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 7(1), 148–157. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v7i1.1651>
- Miftah, M., & Syamsurijal, S. (2024). Pengembangan Indikator Pembelajaran Aktif, Inovatif, Komunikatif, Efektif, dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(01), 95–106. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i01.3954>
- Oktaviana, A. F. I. V. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Siswa SD Negeri 13 Pajo. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi*, 01(02), 1–10. <https://doi.org/10.59584/jurnalpjkr.v2i1.50>
- Saputro, I. N., & Rahayu, T. (2024). Efektifitas Kooperatif Learning Model pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani : Systematic Literature Review. *Prosiding Seminar Nasional 2024 - Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Mental Peserta Didik Efektifitas*, 351–367.
- Susilahati, S., Nurmalia, L., Widiawati, H., Laksana, A. M., & Maliadani, L. (2023). Upaya Penerapan Transisi PAUD ke SD yang Menyenangkan: Ditinjau dari PPDB, MPLS dan Proses Pembelajaran. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5779–5794. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5320>