

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Media adalah alat yang dapat dipakai di dalam menyampaikan informasi atau pesan. Media ini memiliki berbagai macam jenis. Namun, di dalam penelitian ini peneliti fokus pada media permainan tradisional. Indonesia memiliki beranekaragam seni budaya dan permainan tradisional disetiap daerah. Dari Sabang hingga Merauke memiliki keanekaragam budaya sendiri. Permainan tradisional sendiri memiliki makna dan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Salah satu ciri dari permainan tradisional yaitu siswa bekerja dengan cara bermain. Permainan tradisional yang sering kita jumpai yaitu sunda manda (engklek), terompah panjang (bakiak), ular tangga, boy-boyan, macanan, betengan, hadang (gobak sodor), dan sebagainya.

Peraturan Direktur Jenderal Basis Industri Manufaktur No. 02/BIM/PER/I/2014 Petunjuk Teknis Pelaksanaan Perberlakuan dan Pengawasan Penerapan SNI Mainan Secara Wajib. Peraturan Menteri Perindustrian No. 18/M-IND/PER/4/2014 perubahan Peraturan Menteri Perindustrian No. 55/M-IND/PER/11/2013 perubahan Peraturan Menteri Perindustrian No. 24/PER/4/2013 tentang Pemberlakuan Standart Nasional Indonesia (SNI) Mainan Secara Wajib.

Permainan merupakan hal yang tidak dapat dilepaskan dari dunia anak-anak. Pada saat ini anak lebih suka bermain menggunakan gadget atau teknologi lainnya. Padahal, ada permainan yang tidak perlu mengeluarkan biaya untuk membeli dan tidak membutuhkan peralatan. Permainan tersebut yakni permainan tradisional yang merupakan warisan budaya atau turun temurun.

Permainan modern cenderung membuat anak diam dan tidak bergerak. Misalnya, anak memainkan gadget di dalam ruangan. Hal itu membuat anak tidak bergerak atau hanya terdiam di dalam ruangan. Saat ini siswa sudah mengenal gadget. Gadget dipilih sebagai suatu permainan bagi anak-anak. Hal ini didorong oleh suatu hal yaitu orang tua lebih mudah mengawasi anak dalam bermain. Pada saat ini orang tua merasa lebih praktis dan aman jika anak bermain gadget.

Melalui pengembangan dan implementasi teknologi pengajaran di lingkungan universitas, para pendidik menyadari banyak manfaat menggunakan teknologi dibandingkan dengan format pengajaran kelas tradisional (Hartley, 1999, Hughes & Hewson, 1998 Meyen, Tamgen & Lian, 1999, Yong 1998 dalam Riccomini, and Stecker, 2005: 5)

Berbeda dengan permainan tradisional pada umumnya yang dilakukan atau dimainkan di lapangan, di halaman rumah, *plataran* dan tempat lainnya di bawah sinar matahari. Anak-anak yang berani bermain permainan tradisional lebih cenderung untuk berlari, berjalan, menangkap, memutar, dan beberapa gerakan lainnya. Gerakan ini dapat membuat anak aktif dan memunculkan sikap dan nilai-nilai yang ada di dalam permainan tradisional tersebut. Selain itu, permainan tradisional ini dapat dijangkau oleh semua anak karena hanya memerlukan peralatan yang ada di sekitar rumah, misalnya daun, batu, pecahan genting, dan sebagainya. Selain itu, di dalam permainan tradisional ini memunculkan kerjasama dan interaksi sosial di lingkungan sekitar.

Peneliti melakukan wawancara, observasi dan angket ke beberapa sekolah dasar. Ada beberapa permasalahan, yakni (a) anak-anak tidak mengenal seni budaya dan permainan tradisional yang sudah ada pada zaman dahulu, (b) menghambat dan menghindarkan anak-anak dari hubungan sosial di lingkungan sekitar mereka, (c) kurangnya interaksi satu sama lain, (d) permainan tradisional mulai hilang, karena terkalahkan oleh teknologi masa kini, (e) keterampilan motorik siswa perlu ditingkatkan, (f) gaya belajar anak yang tidak terpenuhi, (g) belum adanya media untuk memfasilitasi proses pembelajaran, (h) kurangnya inovasi di dalam penggunaan media pembelajaran. (Lihat lampiran 10-19 hlm 192-213)

Permasalahan di atas, peneliti memberikan solusi yaitu “Pengembangan Media Permainan Tradisional Berbasis Model *Visualization Auditory Kinesthetic* Untuk Peningkatan Keterampilan Motorik Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar”. Media merupakan perantara atau sebagai pengantar pesan yang disampaikan dari pengirim untuk penerima pesan dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Sadiman dalam Yumarlin, 2013:76 dan Arsyad, 2005:3).

Media dapat dijadikan sebagai alat atau perantara di dalam menyampaikan sesuatu dan dapat memberikan pengalaman mengenai suatu peristiwa di dalam kehidupan sehari-hari dengan dilakukannya interaksi sosial.

Raiser and Gagne (1982:499) menyatakan fitur yang dibahas termasuk bentuk fisik yang diambil dari model, cara mengklasifikasikan media dan faktor pertimbangan dalam memilih media. Sadiman, Rahardjo, dkk (2012:27) ada beberapa karakteristik jenis media yakni (1) Media grafis yang memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan dan sumber ke penerima melalui indera penglihatan. Pesan ini dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual (gambar). (2) Media audio berhubungan dengan indera pendengaran. Pesan ini dalam bentuk lambang-lambang auditif, verbal (kata-kata atau bahasa lisan), maupun non verbal. (3) Media proyeksi diam memiliki persamaan antara media grafik dalam hal penampilan rangsangan visual. Tidak hanya itu, bahan-bahan grafis banyak digunakan dalam media proyeksi diam. Perbedaannya yakni media grafis secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang berkaitan dengan media proyeksi, pesan tersebut diproyeksikan ke proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran (tujuan) terlebih dahulu. Media jenis ini biasanya dapat disertai rekaman audio, tapi ada pula yang hanya visual saja.

Berdasarkan penjelasan di atas, permainan merupakan salah satu dari karakteristik media yaitu media proyeksi diam. Sadiman, Rahardjo, dkk (2012:75-76) permainan (*games*) yaitu setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan melaksanakan beberapa aturan tertentu dengan tujuan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan semua bentuk dari permainan yang telah ada pada zaman dahulu dan turun temurun. Permainan tradisional adalah jenis permainan yang dilakukan anak-anak di daerah dengan mengikuti tradisi atau cara yang sudah diwariskan pada zaman dahulu (Bishop & Curtis dalam Saleh, dkk, 2017:133).

Permainan tradisional ini diterapkan dengan menggunakan model *Visualization Auditory Kinesthetic*. Model *Visualization Auditory Kinesthetic*

adalah suatu model dari turunan model *Quantum* yang mempunyai prinsip dari situasi dan kondisi belajar yang dapat membuat nyaman dan menambah kesuksesan di waktu mendatang dengan menggunakan gaya belajar *multi-sensorik* yang berkaitan dengan tiga gaya belajar yaitu menggunakan penglihatan (*Visualization*), pendengaran (*Auditory*), dan bergerak (*Kinesthetic*) (Huda, 2013:289 dan Shoimin, 2014:226).

Langkah-langkah model pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic* yakni (a) persiapan (kegiatan pendahuluan), pada kegiatan ini guru memberikan motivasi kepada siswa dan menjadikan siswa agar lebih siap dalam mengikuti proses pembelajaran, (b) penyampaian (kegiatan inti di dalam eksplorasi), materi pelajaran disampaikan melalui tampilan seperti gambar, video, dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan tanya jawab bersama guru, (3) pelatihan, mengaitkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki siswa dengan melakukan permainan atau diskusi bersama kelompok, (4) penampilan hasil, siswa memaparkan hasil diskusi. (Shoimin, 2014:227)

Keterampilan motorik memiliki hubungan yang sangat erat dengan perkembangan dari pengendalian gerak tubuh yang melibatkan kerja otot besar pada aktivitas yang tersusun meliputi saraf, otot, otak, dan spinal cord (Fikriyati, 2013 dan Gallahue 1989 dalam Hidayati, 2013:196). Hasil penelitian ini diperkuat peneliti untuk melaksanakan tindakan dengan pengembangan media permainan tradisional berbasis model *Visualization Auditory Kinesthetic* untuk peningkatan keterampilan motorik siswa kelas IV di Sekolah Dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Lestari, Siregar (2017). Dari hasil identifikasi, deskripsi, dan analisis peranan permainan tradisional ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan dalam pengembangan materi pada mata kuliah konsep dasar IPS di Perguruan Tinggi. Di samping itu, permainan tradisional dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran di SD dalam menyampaikan materi IPS. Dapat juga dipandang sebagai salah satu cara mempertahankan budaya bangsa di generasi muda, karena generasi muda (usia SD) adalah masa depan bangsa.

Peneliti memperkuat dengan penelitian sebelumnya Wulansari (2017). PAUD merupakan lembaga yang mendukung adanya sistem sosial pertemanan untuk bermain permainan tradisional. Pengembangan kurikulum dengan menambah Tema Kearifan Lokal dapat dilakukan pada seluruh lembaga PAUD di Indonesia agar negara kita tidak mengalami krisis kepunahan permainan tradisional.

Selain itu, penelitian dari Yudiwinata dan Handoyo (2014). Tujuannya yaitu untuk melihat eksistensi permainan tradisional yang berdampak pada perkembangan anak-anak pada masa kini. Hasilnya anak-anak yang melakukan permainan tradisional jauh lebih berkembang kemampuan dan karakternya. Peran orang tua dan guru juga sangat penting untuk melestarikan permainan tradisional ini yang mengandung makna dan tradisi.

Penelitian dari Dixon dan Judd (1977) dalam Clark (2007) misalnya membandingkan penggunaan “percabangan” guru dan komputer aturan dalam instruksi dan tidak menemukan perbedaan dalam hasil belajar siswa untuk dua “media” ini. Maksudnya dibuat, bahwa studi perbandingan media menyarankan bahwa kita tidak akan menemukan perbedaan pembelajaran yang tidak dapat ambigu dikaitkan dengan media instruksi. Penelitian terkini berurusan dengan atribusi dan keyakinan pelajar tentang pengajaran dan hiburan kualitas media yang berbeda tampaknya sangat menarik sebagai penelitian.

Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Mundilarto, Supahar, and Istiyono (2020). Dalam produk penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis permainan engklek tradisional untuk pencapaian penguasaan materi dan sikap toleransi pada SMA 1 Prambanan Klaten. Prestasi siswa dengan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek dengan hasil perolehan 0,74 di kategori tinggi. sikap toleransi siswa yang menggunakan pembelajaran berdasarkan media pembelajaran permainan engklek tradisional tercapai, ditunjukkan dengan hasil analisis lembar observasi menggunakan IJA sebesar 98% atau tercapai karena nilai hasil IJA lebih besar dari 75%.

Dalam dunia anak, banyak permainan. Permainan tradisional yang hanya mengandalkan alat, pemikiran, sederhana, dan alami hingga pada permainan

modern yang menggunakan teknologi. Ada beberapa macam permainan tradisional yang dulu dimainkan di Kudus yakni: (1) petak umpet, (2) cublak-cublak suweng, (3) bermain kelereng, (4) bakiak, (5) sunda manda (engklek), (6) mencari jejak, (7) petak benteng, (8) gobak sodor, (9) boy-boyan, dan (10) layang-layang.

**Tabel 1.1 Macam-Macam Permainan Tradisional**

No.	Nama Permainan	Penjelasan
1.	Petak umpet	Permainan tradisional petak umpet adalah permainan yang sudah ada pada zaman dahulu di Indonesia. Petak umpet memiliki nama lain di setiap daerah seperti <i>inglo, bon, bong, dhelikan, jethungan, jilumpet, jepungan, ta' umpet, dan yangoyango</i> (Cahyo, 2011:28). Di zaman modern ini, permainan seperti ini sudah mulai perlahan menghilang kecuali di pedesaan yang masih sedikit bertahan. Permainan ini perlahan sudah mulai pelan-pelan tergeser dengan adanya permainan yang modern yang tidak akan memunculkan keringat. Permainan modern ini hanya membuat anak duduk di depan layar gadget atau komputer dan membuat anak berimajinasi dengan gambar yang lebih keras, ganas, sadis, dan dahsyat dibandingkan permainan tradisional yang bernama petak umpet. Permainan petak umpet sendiri memiliki nilai-nilai pendidikan dan tingkat kesehatan yang lebih unggul dibandingkan permainan modern. Di dalam permainan tradisional ini tidak hanya menggali pikiran namun juga menggali fisik anak.
2.	Cublak-cublak suweng	Permainan tradisional yang kedua yaitu permainan cublak-cublak suweng. Permainan ini merupakan permainan tradisional yang dilakukan oleh

No.	Nama Permainan	Penjelasan
		<p>masyarakat Jawa. Permainan cublak-cublak suweng merupakan permainan yang sederhana pada zaman modern saat ini. Tidak ada salahnya untuk melakukan permainan tradisional cublak-cublak suweng yang sederhana ini. Karena kesederhanaan permainan ini, jadi lebih mudah untuk dimainkan oleh anak-anak. Selain itu, permainan tradisional ini memiliki manfaat untuk menggali kecerdasan anak, baik kecerdasan otak kanan maupun otak kiri pada anak. Permainan ini dapat dijadikan pilihan untuk menghibur dan menjadikan anak cerdas dengan adanya keseimbangan otak kanan dan otak kiri (Cahyo, 2011: 137).</p>
3.	Bermain kelereng	<p>Permainan ketiga adalah permainan kelereng. Permainan ini merupakan permainan yang menjadi salah satu permainan favorit pada zaman dahulu. Kelereng adalah bentuk dari mainan yang berbentuk bulat dan kecil yang terbuat dari bahan kaca atau tanah liat. Kelereng dapat dijadikan permainan yang bertujuan untuk membuat anak mengkoleksi atau bernostalgia mengenai permainan ini. (Cahyo, 2011:91). Permainan ini mengandung unsur edukatif yang dapat menjadikan anak cerdas. Namun, permainan ini lebih baik dimainkan oleh anak sekolah dasar yang minimal berumur 7 tahun. Permainan kelereng ini memiliki banyak nama di setiap daerah. Di Betawi disebut dengan nama <i>gundu</i>. Di Jawa disebut dengan nama <i>neker</i>. Di Sunda disebut dengan nama <i>kaleci</i>. Di Palembang disebut</p>

No.	Nama Permainan	Penjelasan
		dengan nama <i>ekar</i> . Di Banjar disebut dengan nama <i>kleker</i> , dan lainnya.
4.	Bakiak	Permainan keempat adalah permainan bakiak. Nama permainan tradisional bakiak ini adalah sebutan yang berasal dari Jawa Tengah. Permainan ini merupakan permainan yang sejenis sandal yang terbuat dari kayu pada bagian telapak, dan pengikatnya terbuat dari ban bekas. Di Jawa Timur ini disebut dengan nama <i>bangkiak</i> . Andang Ismail dalam Cahyo (2011:150) bakiak ini memiliki tujuan untuk permainan tertentu yang menggunakan alas kaki. Sebagai alat untuk bermain, bakiak ini memiliki bentuk yang panjang dan talinya berjumlah lebih dari satu. Jumlah tali disesuaikan dengan jumlah yang akan bermain bakiak.
5.	Sunda manda (engklek)	Permainan yang kelima adalah permainan sunda manda ( <i>engklek</i> ). Permainan tradisional sunda manda atau engklek pada saat ini mulai hilang dan ditinggalkan anak-anak. Nama asli dari permainan ini adalah <i>Zondag Mandag</i> ” yang berasal dari Bahasa Belanda dan diyakini masuk ke Indonesia (Prihastari, 2015:157). Permainan ini mengutamakan usaha dalam melakukan penyelesaian permainan sunda manda atau engklek. Permainan sunda manda atau engklek merupakan permainan yang dilakukan dengan cara melompati garis dengan menggunakan satu kaki yang beralaskan tanah, permainan ini digunakan pada Jawa Barat dan di luar Jawa (Rahmawati, 2009:10, Mulyani, 2013:46 dan



No.	Nama Permainan	Penjelasan
		Dharmamulya, 2008:145). Permainan sunda manda atau engklek merupakan jenis permainan tradisional yang memiliki nilai budaya yang hampir terabaikan dalam permainan namun permainan ini pada zaman dahulu disukai oleh masyarakat dan sebagai alternatif dengan tujuan untuk rekreatif agar dapat menghibur diri dan memelihara hubungan, kesatuan, dan kenyamanan dalam bersosial (Achron, 2012:51 dan Febriani, Tarmansyah, dan Damri, 2015:19).
6.	Mencari jejak	Permainan keenam adalah mencari jejak. Permainan mencari jejak adalah permainan yang menarik dan menguras pikiran (Cahyo, 2011:110). Pemain harus pandai memutar otak dengan tujuan untuk mencari atau menemukan jejak yang ditinggalkan oleh pemain. Anak yang sedang bermain jejak pada dasarnya adalah sedang menggunakan kemampuan otak kirinya, khususnya kemampuan dalam menganalisis dan menemukan suatu jejak sedangkan pada otak kanan anak, memberikan kesempatan kepada anak dengan tujuan untuk membaca kemungkinan atau perkiraan.
7.	Petak benteng	Permainan ketujuh adalah petak benteng. Permainan ini adalah permainan tradisional di Indonesia yang sudah mulai dilupakan oleh anak-anak. Permainan petak benteng ini mirip dengan permainan petak umpet dan petak benteng yaitu dengan terdapat unsur kejar-kejaran namun bentuk dan peraturan berbeda.
8.	Gobak sodor	Permainan kedelapan adalah gobak sodor. Nama lain permainan adalah galah asin, galasin atau gobak

No.	Nama Permainan	Penjelasan
		sodor. Permainan tersebut adalah jenis permainan tradisional di Indonesia. Gobak sodor adalah permainan yang menuntut ketangkasan dalam menyentuh badan lawan atau menghindari dari kejar-kejaran lawan.
9.	Boy-boyan	Permainan kesembilan adalah boy-boyan. Boy-boyan adalah permainan tradisional dengan jumlah pemain 5-10 orang. Konsep dasar adalah menyusun lempengan batu, yang biasanya diambil dari pecahan genting atau batu yang berukuran relatif kecil (Cahyo, 2011:127). Untuk bolanya bervariasi, namun biasanya terbuat dari buntalan kertas yang dilapisi plastik, sehingga tidak melukai, karena bolanya empuk.
10.	Layang-layang	Permainan kesepuluh adalah layang-layang. Layang-layang dalam Bahasa Jawa disebut dengan <i>layangan</i> . Permainan ini sudah dikenal pada zaman dahulu. Layang-layang merupakan lembaran bahan tipis berkerangka yang diterbangkan ke udara, serta terhubung dengan tali atau benang ke daratan atau pengendali (Cahyo, 2011:35). Permainan ini diperkuat oleh penelitian dari Rani Permata Sari, Ardisal, Fatmawati dengan judul “Efektifitas Permainan Layang-Layang Untuk Meningkatkan Kecepatan Berlari Bagi Anak Tunagrahita Sedang”.

Permainan tradisional di atas saat ini sudah jarang bahkan tidak dimainkan oleh anak-anak. Mereka kurang mengetahui permainan tradisional yang merupakan turun temurun dan warisan budaya. Permainan tradisional sendiri memiliki nilai budaya dan manfaat tersendiri pada setiap permainan. Pada saat ini

diperlukan pengenalan dan membudayakan kembali permainan tradisional yang hampir hilang dikarenakan anak-anak belum mengetahui dan mengenal berbagai permainan tradisional.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti fokus pada penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Tradisional Berbasis Model *Visualization Auditory Kinesthetic* Untuk Peningkatan Keterampilan Motorik Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar”.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Keterampilan motorik siswa perlu dilakukan peningkatan agar menjadi lebih baik di dalam melakukan proses pembelajaran. Saat ini media yang digunakan belum dapat memenuhi kebutuhan siswa. Berdasarkan latar belakang yang sudah peneliti jelaskan di atas, maka perlu dilakukannya peningkatan keterampilan motorik siswa. Berdasarkan pendataan masalah tersebut, peneliti menentukan masalah untuk dicari penyelesaiannya melalui penelitian, yakni:

1. Anak-anak tidak mengenal seni budaya dan permainan tradisional yang sudah ada pada zaman dahulu.
2. Hubungan sosial anak menjadi terhambat dan jauh dari kehidupan lingkungan sosial.
3. Kurangnya interaksi satu sama lain.
4. Permainan tradisional mulai hilang, karena terkalahkan oleh teknologi masa kini.
5. Keterampilan motorik siswa perlu ditingkatkan.
6. Gaya belajar anak yang tidak terpenuhi.
7. Belum adanya media untuk memfasilitasi proses pembelajaran.
8. Kurangnya inovasi di dalam penggunaan media pembelajaran.

### **1.3 Cakupan Masalah**

Peneliti berusaha mengatasi berbagai masalah yang muncul, yakni:

1. Anak-anak tidak mengenal seni budaya dan permainan tradisional yang sudah ada pada zaman dahulu.
2. Kurangnya interaksi satu sama lain.

3. Permainan tradisional mulai hilang, karena terkalahkan oleh teknologi masa kini.
4. Keterampilan motorik siswa perlu ditingkatkan.
5. Gaya belajar anak yang tidak terpenuhi.
6. Kurangnya inovasi di dalam penggunaan media pembelajaran.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dari penelitian ini, yakni:

1. Bagaimana kebutuhan pengembangan media permainan tradisional berbasis *Visualization Auditory Kinesthetic* untuk peningkatan keterampilan motorik siswa kelas IV di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana desain produk pengembangan media permainan tradisional berbasis *Visualization Auditory Kinesthetic* untuk peningkatan keterampilan motorik siswa kelas IV di Sekolah Dasar?
3. Bagaimana validasi desain pengembangan media permainan tradisional berbasis *Visualization Auditory Kinesthetic* untuk peningkatan keterampilan motorik siswa kelas IV di Sekolah Dasar?
4. Bagaimana produksi produk pengembangan media permainan tradisional berbasis *Visualization Auditory Kinesthetic* untuk peningkatan keterampilan motorik siswa kelas IV di Sekolah Dasar?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini, yakni:

1. Mendeskripsikan potensi dan masalah dalam memenuhi kebutuhan pengembangan media permainan tradisional berbasis *Visualization Auditory Kinesthetic* untuk peningkatan keterampilan motorik siswa kelas IV di Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan desain produk pengembangan media permainan tradisional berbasis *Visualization Auditory Kinesthetic* untuk peningkatan keterampilan motorik siswa kelas IV di Sekolah Dasar.
3. Menvalidasi desain pengembangan media permainan tradisional berbasis *Visualization Auditory Kinesthetic* untuk peningkatan keterampilan motorik siswa kelas IV di Sekolah Dasar.

4. Mengetahui produk pengembangan media permainan tradisional berbasis *Visualization Auditory Kinesthetic* untuk peningkatan keterampilan motorik siswa kelas IV di Sekolah Dasar.

### **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini, yakni:

#### **1. Manfaat teoretis**

Peneliti membuat rancangan ini agar dapat menghasilkan buku ajar mengenai media permainan tradisional dan video animasi 3D yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Buku ajar yang dihasilkan ini diharapkan dapat digunakan pada jenjang Sekolah Dasar kelas IV khususnya dan tidak menutup kemungkinan jika digunakan pada kelas lain dan jenjang lain. Di dalam buku ajar ini dapat dikembangkan dan dimodifikasi sesuai dengan proses pembelajaran yang diinginkan.

#### **2. Manfaat praktis**

Manfaat yang didapatkan bagi pengguna adalah dapat mempermudah dalam memilih media permainan tradisional yang dapat digunakan pada proses pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk dari pengembangan media permainan tradisional berbasis *Visualization Auditory Kinesthetic* untuk peningkatan keterampilan motorik siswa kelas IV di Sekolah Dasar, yakni:

1. Buku ajar yang berisi media permainan tradisional dengan menggunakan model *Visualization Auditory Kinesthetic* yang dapat digunakan oleh guru sebagai bahan dalam mengembangkan proses pembelajaran.
2. Video animasi 3D mengenai cara bermain permainan tradisional yang yang dikembangkan dengan menggunakan model *Visualization Auditory Kinesthetic* untuk meningkatkan keterampilan motorik.