

BAB I

LATAR BELAKANG

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan gerak, kebugaran jasmani, keterampilan sosial, serta karakter peserta didik secara holistik. Pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas atas, peserta didik berada pada fase perkembangan yang menuntut pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PJOK seringkali masih didominasi oleh metode konvensional yang kurang melibatkan kreativitas dan partisipasi aktif peserta didik secara optimal (Prabowo, Mintarto, dan Nurkholis 2022). Hal ini berpotensi menurunkan minat belajar serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Perkembangan jaman, kurikulum dan kebutuhan peserta didik menuntut guru harus mampu menciptakan inovasi media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik (Prabawa, Satyawati, and Spyanawati 2021). Media pembelajaran yang menarik tidak hanya membantu meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memfasilitasi pemahaman konsep gerak, strategi permainan, serta nilai-nilai sportivitas secara lebih efektif. Oleh karena itu, penggunaan media berbasis permainan edukatif menjadi alternatif yang relevan dalam mendukung proses pembelajaran PJOK yang inovatif (Kadir & Asrohah, 2015).

Ditinjau dari perspektif psikologi pendidikan, motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, termasuk lingkungan belajar dan strategi pembelajaran yang digunakan guru (Wahyuningtyas dan Sulasmono, 2020). Media pembelajaran berfungsi sebagai stimulus eksternal yang dapat meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan peserta didik. Dalam konteks PJOK, penggunaan media yang berbasis permainan atau tantangan fisik dapat memperkuat pengalaman belajar yang bermakna sekaligus meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dalam melakukan aktivitas gerak (Syafitri et al. 2025).

Media pembelajaran yang dirancang secara interaktif, kontekstual dan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran Hasanah dan Rodiah (2021). Ketika peserta didik terlibat secara aktif, mereka tidak hanya mengembangkan keterampilan motorik, tetapi juga memperoleh pemahaman tentang tujuan gerakan, manfaat aktivitas fisik, serta nilai-nilai sportivitas. Proses ini berkontribusi langsung terhadap penguatan komponen literasi fisik yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Syafriadi, Kusuma, dan Yusuf 2021).

Selain itu, media pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang sehingga mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara konsisten. Melalui aktivitas yang variatif dan terstruktur, peserta didik memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi kemampuan gerak, meningkatkan rasa percaya diri, serta membangun motivasi intrinsik untuk tetap aktif secara fisik. Kondisi tersebut merupakan indikator penting dalam pengembangan literasi fisik yang berkelanjutan (Yusnita dan Muqowim 2020).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan peneliti (2025) bahwa sebagian guru PJOK masih mengalami keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran yang variatif, terutama media berbasis permainan papan edukatif. Pembelajaran yang monoton cenderung membuat peserta didik cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Selain itu, keterbatasan sarana prasarana serta minimnya pengembangan media pembelajaran yang terintegrasi dengan materi PJOK menjadi tantangan tersendiri dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar (Prasetyo, Setyawan, dan Citrawati, 2019).

Salah satu pendekatan inovatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan papan seperti *Snake Ladder Board Physical Education* (SLBPE). Media ini mengintegrasikan konsep permainan ular tangga dengan materi PJOK, sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain melalui aktivitas yang menuntut keterlibatan kognitif, afektif, dan psikomotor secara simultan (Sumitra, 2023). Selain meningkatkan motivasi belajar, media SLBPE juga berpotensi mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kerjasama tim, serta kemampuan pengambilan keputusan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Meskipun demikian, pengembangan media pembelajaran SLBPE yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas atas sekolah dasar masih relatif terbatas. Belum banyak penelitian yang secara khusus mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran PJOK berbasis permainan papan yang terintegrasi secara sistematis dengan tujuan pembelajaran. Kondisi ini

menunjukkan adanya kebutuhan akan penelitian dan pengembangan media pembelajaran inovatif yang mampu menjawab tantangan pembelajaran PJOK masa kini.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK secara efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas atas sekolah dasar. *Media Snake Ladder Board Physical Education* (SLBPE) diharapkan dapat menjadi solusi inovatif yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Adapun tabel perbedaan media pembelajaran yang sudah ada dengan media yang akan dikembangkan dapat dilihat pada tabel 1.1 di bawah ini:

Tabel 1.1 Media yang Sudah Ada dan Media yang Dikembangkan

No.	Media yang sudah ada	Media yang akan dikembangkan
1.	Media pembelajaran berfokus pada aspek psikomotor.	Media pembelajaran yang akan dikembangkan komposisi 3 aspek (psikomotor, kognitif dan afektif) seimbang.
2.	Belum ada pengembangan model permainan ular tangga khusus mapel PJOK.	Peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran PJOK menggunakan permainan ular tangga (SLBPE).
3.	Konten materi sesuai dengan tingkatan usia dan karakteristik peserta didik.	Konten materi yang akan dikembangkan akan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas atas jenjang SD (gradasi tingkatan level). 100 kotak materi pembelajaran, dengan memberikan istilah-istilah dan <i>sport science dan sport medicine</i> .
4.	Bahan pembuatan media permainan pembelajaran ular tangga terbuat dari kertas.	Bahan pembuatan ular tangga akan dibuat dari papan berbahan kayu MDF yang lebih kokoh agar tidak mudah rusak (seperti papan catur)

(Sumber : Peneliti, 2024)

Berangkat dari data analisis kebutuhan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **Media Pembelajaran *Snake Ladder Board Physical Education* (SLBPE) bagi Peserta Didik kelas Atas Sekolah Dasar**, melalui media pembelajaran yang dikembangkan ini diharapkan dapat membantu meningkatkan literasi fisik, (kesadaran dan motivasi dalam bergerak) baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan tempat tinggal.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana media pembelajaran snake ladder board PJOK yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas atas (kelas 4, 5 dan 6) dalam meningkatkan literasi fisik?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media pembelajaran *Snake Ladder Board Physical Education* (SLBPE) yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas atas (kelas 4, 5 dan 6) dalam meningkatkan literasi fisik.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian tentang media pembelajaran *Snake Ladder Board Physical Education* (SLBPE) peserta didik kelas atas diharapkan dapat bermanfaat :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Teori pembelajaran PJOK yang lebih partisipatif dan berbasis permainan merupakan tujuan penelitian ini. Memasukkan unsur permainan ke

dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan literasi fisik siswa. Penelitian ini menggunakan media seperti *Snake Ladder Board Physical Education* (SLBPE) untuk memahami cara melakukannya. Bagi para guru Penjas dan guru selain Penjas untuk lebih kreatif dalam mengembangkan aktivitas bermain pada materi keterampilan gerak dasar

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki manfaat praktis :

1.4.2.1 Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk membantu guru dalam pembelajaran PJOK lebih menyenangkan, memotivasi peserta didik, dan mengurangi kebosanan yang sering terjadi.

1.4.2.2 Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam pengembangan kurikulum materi pelajaran PJOK.

1.4.2.3 Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat membantu peserta didik untuk lebih aktif dalam pengetahuan tentang aktivitas fisik peserta didik.

1.5 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran PJOK yaitu *Snake Ladder Board Physical Education* (SLBPE) yang

dirancang khusus oleh peneliti untuk peserta didik kelas atas sekolah dasar. Media ini terbuat dari kayu MDF yang ringan, cukup kuat dan biaya yang terjangkau, dilengkapi dengan *flashcard* yang berisi materi-materi yang berkaitan dengan *fundamental movement skills* (keterampilan gerak dasar), istilah-istilah yang berkaitan dengan *sport science* dan *sport medicine* dan gradasi pertanyaan-pertanyaan sesuai level LOTS (*Low Other Thinking Skills*) dan HOTS (*High Other Thinking Skills*) pada jenjang kelas atas sekolah dasar. Luaran dari penelitian ini akan dipublikasikan dalam bentuk jurnal artikel terakreditasi peringkat nasional (SINTA) dan HKI.

1.6 Keterbatasan dan Asumsi Pengembangan

Produk akhir dari penelitian ini dapat berguna bagi instruktur PJOK saat mengajar siswa tentang gerakan dasar dan konsep permainan. Produk ini tidak hanya dapat digunakan di lingkungan tempat tinggal dan rumah, tetapi juga dapat digunakan di lembaga pendidikan. Kendala penelitian ini adalah bahwa setiap kotak konten materi hanya dapat menampung 100 buah; dengan demikian, setiap pemain akan menerima 100 materi dan 100 pertanyaan. Persyaratan peserta didik akan menentukan cara terbaik untuk menggabungkan media ini.