

**Media Pembelajaran *Snake Ladder Board Physical Education*
(SLBPE) bagi Peserta Didik kelas Atas Sekolah Dasar**



TESIS

Oleh :

Fina Junianti

242330005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI S-2
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS BINA DARMA
TAHUN 2026**

**Media Pembelajaran *Snake Ladder Board Physical Education*
(SLBPE) bagi Peserta Didik kelas Atas Sekolah Dasar**



TESIS

Diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar

Magister Pendidikan Jasmani

MAGISTER PENDIDIKAN JASMANI

FINA JUNIANTI

242330005

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI S-2

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS BINA DARMA

TAHUN 2026

Halaman Pengesahan Pembimbing Tesis

Judul Tesis: **MEDIA PEMBELAJARAN SNAKE LADDER BOARD PHYSICAL
EDUCATION (SLBPE) BAGI PESERTA DIDIK KELAS ATAS
SEKOLAH DASAR**

Oleh FINA JUNIANTI , NIM 242330005, Tesis ini telah disetujui dan disahkan oleh Pembimbing Program Studi Pendidikan Jasmani-S2, Konsentrasi Olahraga Pendidikan, Program Pascasarjana Universitas Bina Darma pada 12 Februari 2026 dan telah dinyatakan LULUS.

Palembang, 8 April 2026

Mengetahui,
Program Studi Pendidikan Jasmani- S2
Universitas Bina Darma
Ketua,


Dr. Aprizal Fikri, M.Pd

Pembimbing,


Dr. Selvi Atesya K., M.Pd.

Halaman Pengesahan Penguji Tesis

Judul Tesis: **MEDIA PEMBELAJARAN SNAKE LADDER BOARD PHYSICAL
EDUCATION (SLBPE) BAGI PESERTA DIDIK KELAS ATAS
SEKOLAH DASAR**

Oleh Fina Junianti, NIM 242330005, Tesis ini telah disetujui dan disahkan oleh Tim
Penguji Program Studi Pendidikan Jasmani-S2 konsentrasi Olahraga Pendidikan,
Program Pascasarjana Universitas Bina Darma pada 12 Februari 2026 dan telah
dinyatakan LULUS.

Palembang, 8 April 2026

Mengetahui,
Program Pascasarjana
Universitas Bina Darma
Direktur,



Prof. Dr. Ir. Achmad Syarifudin, M.Sc.

Tim Penguji:

Penguji I,

Dr. Selvi Atesya K., M.Pd.

Penguji II,

Dr. Bayu Hardiyono, M.Pd.

Penguji III,

Dr. Dewi Septaliza, M.Pd.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fina Junianti

NIM : 242330005

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis Saya (Tesis) ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik (Magister, Sarjana, dan Ahli Madya) di Universitas Bina Darma;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian Saya sendiri dengan arahan tim pembimbing;
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkan ke dalam daftar pustaka;
4. Karena yakin dengan keaslian karya tulis ini, Saya menyatakan bersedia Tesis yang Saya hasilkan di unggah ke internet;
5. Surat Pernyataan ini Saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima sanksi dengan aturan yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 30 Januari 2026

Yang Membuat Pernyataan,



Fina Junianti

NIM 242330005

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran PJOK berupa permainan *Snake Ladder Board Physical Education (SLBPE)* untuk peserta didik sekolah dasar (SD). Media ini dirancang untuk mengintegrasikan aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif melalui materi keterampilan dasar olahraga dan permainan, serta pengetahuan kesehatan dan olahraga dan dijadikan alternatif pembelajaran aktivitas dalam kelas. Diharapkan media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar, efektivitas pembelajaran PJOK, serta menumbuhkan kesadaran dan kebiasaan hidup aktif dan sehat sejak usia dini. **Metode:** Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Uji validitas oleh para ahli dilakukan dengan menggunakan Content Validity Index (CVI) dan Content Validity Ratio (CVR). **Result: Proses** validasi melibatkan ahli media pembelajaran, ahli pembelajaran PJOK, dan praktisi PJOK senior. **Simpulan,** berdasarkan hasil CVR yang menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,34 dan berada dalam rentang -1 hingga 1, media permainan SLBPE dinyatakan valid. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media permainan SLBPE yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi belajar, efektivitas pembelajaran PJOK, serta menumbuhkan kesadaran dan kebiasaan hidup aktif dan sehat sejak usia dini.

Kata kunci: *Board Game*, Literasi Fisik, dan Peserta Didik.

ABSTRACT

Background. This study aimed to develop a Physical Education learning media in the form of a Snake Ladder Board Physical Education (SLBPE) game for elementary school students. The developed media integrates cognitive, psychomotor, and affective domains through fundamental sport skills, game-based activities, and health-related knowledge, and serves as an alternative in-class physical activity learning resource. **Methods:** A Research and Development (R&D) approach was employed using the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation phases. Data were collected using questionnaires as the primary research instrument. Content validity was examined through expert judgment using the Content Validity Index (CVI) and Content Validity Ratio (CVR). **Results:** The validation process involved learning media experts, Physical Education pedagogy experts, and senior Physical Education practitioners. The CVR analysis yielded an average value of 0.34, which falls within the acceptable range (-1 to 1), indicating that the SLBPE learning media is valid. The findings demonstrate that the developed SLBPE media effectively enhances students' learning motivation, improves the effectiveness of Physical Education instruction, and promotes early awareness and habits of active and healthy lifestyles. **Conclusion:** The SLBPE learning media is a valid and effective instructional tool for supporting Physical Education learning among elementary school students and has the potential to contribute to the development of physical literacy at the primary education level.

Keywords: Board Game, Children, and Physical Literacy.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Bangkit dengan Ikhitar, Berserah dengan Iman”

Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sampai mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri (QS. Ar Ra’d: 11)

Sujud syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan hidayahNya saya dapat mempersembahkan tesis ini kepada orang-orang tersayang :

- ❖ Kedua orang tuaku ayahanda dan ibunda tercinta atas doa, kasih sayang, dan pengorbanan yang tiada henti.
- ❖ Kepada suami tercinta, serta ketiga buah hatiku terima kasih atas kesabaran, dukungan, dan keikhlasan, menjadi sumber semangat, harapan, dan alasan untuk terus berjuang dan memberi yang terbaik.
- ❖ Kepada sahabat-sahabat yang Allah pertemukan dalam perjalanan ini, terima kasih atas doa, kebersamaan, dan ketulusan yang menjadi bagian penting dalam proses penyelesaian tesis ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Media Pembelajaran *Snake Ladder Board Physical Education* (SLBPE)”. Tesis ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Jasmani Pascasarjana Universitas Bina Darma.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan pertama kali kepada pembimbing tesis, Dr. Selvi Atesya Kesumawati, M.Pd. yang telah membimbing dan memberikan semangat kepada peneliti untuk selalu *berprogress* dan menjalani studi tepat waktu.

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan pula kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penyelesaian studi, di antaranya:

1. Rektor Universitas Bina Darma atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk menempuh studi di Universitas Bina Darma.
2. Direktur Pascasarjana Universitas Bina Darma atas dukungan kelancaran yang diberikan penulis dalam menempuh studi.
3. Anggota tim penguji Dr. Bayu Hardiyono, M.Pd dan Dr. Dewi Septaliza M.Pd. yang telah membantu peneliti dalam menyempurnakan naskah tesis peneliti.
4. Validator Ahli, Dr. Selvi Melianty, M.Pd, ibu Yeni Ernawati, M.Pd., dan bapak Husni Fahritsani, M.Pd. yang membantu peneliti pada pengembangan produk penelitian.
5. Kepala Sekolah, guru dan peserta didik di SD Negeri 2, SD Negeri 3, SD Negeri 4 dan SD Negeri 5 Lahat Selatan, Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan.

6. Seluruh teman-teman seperjuangan Magister Pendidikan Jasmani Angkatan 2 Tahun 2024 yang selalu saling memberikan semangat agar menyelesaikan penelitian tepat waktu.

Peneliti sadar bahwa dalam tesis ini mungkin masih terdapat kekurangan, baik isi maupun tulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat peneliti harapkan. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan merupakan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan,

Palembang, 30 Januari 2026

Fina Junianti

DAFTAR ISI

COVER	ii
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING TESIS	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI TESIS	iv
SURAT PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I	1
LATAR BELAKANG	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	6
1.6 Keterbatasan Produk yang Dikembangkan	7
BAB II	8
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, DAN	
KERANGKA BERFIKIR	8
2.1 Kajian Pustaka	8
2.2 Kerangka Teoritis	9

2.2.1 Pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar	9
2.2.2 Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar	9
2.2.3 Media sebagai Pendukung Pembelajaran	11
2.2.4 Motivasi Belajar dan Pembelajaran Berbasis Permainan	11
2.2.5 Draft Awal Media Snake Ladder Board Physical Education (SLBPE)..	14
2.3 Kerangka Berfikir	15
BAB III	17
METODE PENELITIAN	17
3.1 Metode penelitian	17
3.2 Validasi Ahli	19
3.2.1 Validasi Empirik	19
3.2.2 Revisi Produk	19
3.3 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	21
3.3.1 Teknik Penelitian	21
3.3.2 Instrumen Penelitian	21
3.4 Uji Keabsahan Data, Validitas dan Reliabilitas	24
3.5 Teknik Analisis Data	24
BAB IV.....	26
HASIL DAN PEMBAHASAN	26
4.1 Hasil Penelitian	26
4.2 Produk Akhir Pengembangan	40
4.3 Pembahasan Penelitian dan Pengembangan	42
BAB V.....	45
PENUTUP.....	45
5.1 Simpulan	45

5.2 Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	47



DAFTAR TABEL

TABEL 1.1 Media yang Sudah Ada dengan Media yang akan Dikembangkan.....	4
TABEL 3.1 Responden Peserta Didik dan Guru	21
TABEL 3.2 Teknik Pengumpulan Data Penelitian	22
TABEL 3.3 Kisi-kisi Penilaian Produk SLBPE.....	23
TABEL 3.4 Kisi-kisi penilaian Pelaksanaan Media SLBPE	23
TABEL 3.5 Skala Penilaian Media SLBPE	24
TABEL 3.6 Skala Penilaian Pembelajaran Media SLBPE	25
TABEL 4.1 Respons dari Ahli Revisi Tahap Pertama.....	29
TABEL 4.2 Hasil Uji CVI dan CVR Media SLBPE	30
TABEL 4.3 Validitas Instrumen Media SLBPE	33
TABEL 4.4 Reliabilitas Instrumen Media SLBPE	34
TABEL 4.5 Hasil Implementasi Media SLBPE Uji Coba Ke-1 Skala Kecil	35
TABEL 4.6 Hasil Uji CVI dan CVR Media SLBPE Uji Coba Ke-2 Skala Kecil	36
TABEL 4.7 Hasil Implementasi Media SLBPE Uji Coba Ke-1 Skala Besar	38
TABEL 4.3 Hasil Implementasi Media SLBPE Uji Coba Ke-2 Skala Besar.....	39

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 Draft Awal Media SLBPE	15
GAMBAR 3.1 Model ADDIE	17
GAMBAR 3.2 Langkah-langkah Validasi Ahli.....	19
GAMBAR 3.3 Langkah-langkah Validasi Kelompok Kecil	20
GAMBAR 4.1 Prototipe Rancangan Media Pengembangan SLBPE	27
GAMBAR 4.2 Produk Akhir Media Pengembangan	42

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.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Kajian Pustaka

Berikut adalah beberapa studi sebelumnya yang relevan dengan upaya ini:

- 2.1.1 Kemampuan melompat dasar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan platform permainan Ular Tangga, menurut studi tahun 2013 oleh Karlina Dwijayanti, Mokhammad Firdaus, dan Muhammad Yusuf yang berjudul "Implementasi Permainan Ular Tangga sebagai Media untuk Meningkatkan Gerakan Melompat pada Siswa Sekolah Dasar."
- 2.1.2 Hasil studi yang dilakukan oleh Tri Yulianti pada tahun 2023 yang berjudul "Implementasi Permainan Ular Tangga untuk Melatih Keterampilan Kognitif pada Anak di TK IT Cendikia, Kecamatan Banjar Agung, Kabupaten Tulang Bawang." menunjukkan bahwa permainan tersebut dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak TK.

2.2 Kerangka Teoritis

2.2.1 Pembelajaran PJOK di Sekolah dasar

Menurut Nurdianti dan Danang Dwi Basuki (2023), pendidikan jasmani (PJOK) di sekolah dasar sangat penting karena membantu anak-anak membangun keterampilan motorik, pengetahuan, sikap, dan nilai-nilai kesehatan mereka. Pendidikan jasmani (PJOK) mencakup banyak hal di tahun-tahun sekolah dasar tingkat atas, mulai dari mengembangkan keterampilan motorik hingga membantu siswa belajar mengendalikan emosi dan menjalani hidup yang lebih sehat (literasi fisik). Oleh karena itu, pedagogi PJOK membutuhkan strategi dan media yang menginspirasi bentuk pendidikan yang menarik, menghibur, dan berdampak.

2.2.2 Karakteristik Peserta Didik Kelas Atas Sekolah Dasar

Siswa di tahun-tahun sekolah dasar tingkat atas, biasanya berusia antara sepuluh dan dua belas tahun, menunjukkan beragam kapasitas fisik, sosial, emosional, kognitif, dan perkembangan yang berbeda. Saat merancang proses dan media pembelajaran, khususnya untuk metode PJOK, sangat penting untuk memahami karakteristik siswa pada tingkat ini (Sudarsono, 2021).

Dari aspek kognitif, peserta didik kelas atas sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret menuju operasional formal. Pada tahap ini, peserta didik mulai mampu berpikir logis, memahami hubungan sebab-akibat, serta memecahkan masalah sederhana yang berkaitan dengan pengalaman nyata. Mereka telah mampu mengikuti aturan permainan, memahami instruksi yang lebih kompleks, serta mulai mengembangkan kemampuan refleksi terhadap

aktivitas yang dilakukan. Oleh karena itu, pembelajaran yang bersifat kontekstual dan berbasis pengalaman langsung sangat sesuai untuk mendukung perkembangan kognitif peserta didik.

Ditinjau dari aspek fisik dan motorik, peserta didik kelas atas sekolah dasar mengalami perkembangan yang pesat pada kekuatan, koordinasi, keseimbangan, dan keterampilan gerak dasar. Mereka memiliki kebutuhan yang tinggi terhadap aktivitas fisik dan cenderung menikmati pembelajaran yang melibatkan gerak dan permainan. Pada fase ini, peserta didik mulai menunjukkan minat terhadap keterampilan olahraga dan permainan yang lebih terstruktur, sehingga pembelajaran PJOK perlu dirancang dengan variasi aktivitas yang menantang namun tetap sesuai dengan kemampuan perkembangan mereka (Irawan et al., 2021).

Dari aspek sosial dan emosional, peserta didik kelas atas sekolah dasar mulai menunjukkan peningkatan kemampuan berinteraksi, bekerja sama, dan berkompetisi secara sehat dengan teman sebaya. Mereka mulai memahami nilai-nilai sportivitas, tanggung jawab, dan kerja sama dalam kelompok. Namun demikian, peserta didik pada jenjang ini masih membutuhkan bimbingan dalam mengelola emosi, menerima kemenangan dan kekalahan, serta mengembangkan sikap positif terhadap diri sendiri dan orang lain. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas kelompok dan permainan kooperatif sangat efektif untuk mendukung perkembangan sosial-emosional peserta didik (Dellisa 2025).

Selain itu, peserta didik kelas atas sekolah dasar memiliki tingkat rasa ingin tahu dan motivasi belajar yang tinggi, terutama ketika pembelajaran

disajikan dalam bentuk yang menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan dapat meningkatkan perhatian, antusiasme, serta motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, karakteristik peserta didik kelas atas sekolah dasar menuntut adanya pembelajaran PJOK yang inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada pengalaman belajar yang aktif dan bermakna.

2.2.3 Media sebagai Pendukung Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam sistem pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang secara tepat mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan aktif peserta didik. Dalam konteks PJOK, media pembelajaran memiliki peran strategis dalam mengintegrasikan aspek kognitif, psikomotor, dan afektif melalui aktivitas fisik dan pengalaman langsung. Media yang inovatif dan kontekstual sangat dibutuhkan untuk mengatasi keterbatasan metode konvensional dan minimnya variasi aktivitas pembelajaran (Prasetyo and Hasan 2025).

2.2.4 Motivasi Belajar dan Pembelajaran Berbasis Permainan

Motivasi belajar merupakan faktor *fundamental* yang menentukan keterlibatan dan keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Motivasi belajar dipahami sebagai dorongan internal dan eksternal yang memengaruhi minat, perhatian, serta ketekunan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar. Pada peserta didik sekolah dasar, motivasi

belajar sangat dipengaruhi oleh karakteristik perkembangan yang cenderung menyukai aktivitas belajar yang bersifat konkret, menyenangkan, dan melibatkan pengalaman langsung (Putri and Bhakti 2025). Oleh karena itu, pembelajaran yang mampu menarik perhatian, relevan dengan kebutuhan peserta didik, serta memberikan pengalaman belajar yang positif berperan penting dalam menumbuhkan motivasi belajar.

Pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) merupakan salah satu pendekatan yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar. Pendekatan ini memanfaatkan unsur permainan sebagai sarana pembelajaran yang terstruktur, memiliki aturan, tujuan, dan umpan balik yang jelas. Permainan dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas hiburan, tetapi dirancang secara pedagogis untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Melalui permainan, peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan, menantang, dan bermakna (Iryanti et al. 2024).

Dalam konteks pembelajaran PJOK, pembelajaran berbasis permainan memiliki relevansi yang tinggi karena selaras dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang belajar secara optimal melalui aktivitas gerak dan bermain. Pendekatan ini memungkinkan terjadinya integrasi antara aspek kognitif, psikomotor, dan afektif dalam satu kegiatan pembelajaran. Peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan gerak, tetapi juga mengembangkan sikap positif, kerja sama, sportivitas, serta rasa percaya diri dalam mengikuti aktivitas pembelajaran (Setyawan et al. 2025).

Penerapan pembelajaran berbasis permainan juga berkontribusi dalam memenuhi kebutuhan psikologis peserta didik, seperti kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial, yang pada akhirnya mendorong peningkatan motivasi belajar intrinsik. Permainan yang dirancang secara menarik dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar, mengurangi kejenuhan, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran (Sumarno 2022).

Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan dapat dipandang sebagai pendekatan yang efektif dalam menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar. Integrasi antara motivasi belajar dan pembelajaran berbasis permainan menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, serta berkontribusi positif terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran PJOK.

2.2.4 Literasi Fisik (*Physical Literation*)

Literasi fisik dapat digambarkan sebagai karakter untuk memanfaatkan kapabilitas yang terkandung dalam diri manusia, dimana individu tersebut memiliki motivasi, kepercayaan diri, kompetensi fisik, pengetahuan, dan pemahaman untuk menghargai dan bertanggung jawab dalam memelihara aktivitas fisik sepanjang hayat (Choi, 2018).

Physical literacy merupakan konsep yang menekankan pengembangan motivasi, kepercayaan diri, kompetensi gerak, pengetahuan, dan pemahaman

peserta didik untuk berpartisipasi dalam aktivitas fisik sepanjang hayat. Pembelajaran PJOK yang didukung oleh media pembelajaran yang tepat dapat menjadi sarana efektif dalam menumbuhkan *physical literacy*. Media SLBPE dirancang untuk memberikan pengalaman gerak yang menyenangkan, meningkatkan pemahaman peserta didik tentang pentingnya aktivitas fisik dan kesehatan, serta membentuk sikap positif terhadap gaya hidup aktif dan sehat (Andi Suntoda 2021).

2.2.5 Draft Awal Media Snake Ladder Board Physical Education (SLBPE)

Tahap pembuatan desain *draft* awal dan prototipe media *Snake Ladder Board Physical Education* (SLBPE) diawali dengan penyusunan desain konseptual berdasarkan hasil analisis kebutuhan pembelajaran PJOK pada peserta didik kelas atas sekolah dasar. Pada tahap ini ditetapkan tujuan pembelajaran, pemilihan materi keterampilan dasar dan permainan, serta perancangan alur dan aturan permainan yang mengintegrasikan aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Selanjutnya, desain visual media disusun meliputi tata letak papan permainan, simbol ular dan tangga, ilustrasi, serta kode instruksi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Luaran tahap ini berupa prototipe awal media SLBPE yang terdiri atas papan permainan, kartu instruksi aktivitas, kartu pertanyaan, kartu sikap, serta panduan penggunaan media. Prototipe dirancang secara sederhana, menarik, dan fleksibel sehingga mudah diimplementasikan dalam pembelajaran PJOK baik di dalam maupun di luar kelas. Prototipe awal ini selanjutnya digunakan sebagai

dasar dalam proses validasi ahli dan penyempurnaan media pada tahap pengembangan berikutnya. Untuk lebih jelas lagi dapat dilihat pada gambar 2.1 di bawah ini:



**Gambar 2.1 Draft Awal Media SLBPE
(Peneliti, 2025)**

2.3 Kerangka Berfikir

Pembelajaran PJOK pada peserta didik kelas atas SD masih menghadapi berbagai permasalahan, antara lain dominasi metode pembelajaran konvensional, keterbatasan variasi aktivitas, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif dan motivasi belajar peserta didik, serta belum optimalnya pengembangan aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan

pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran PJOK secara optimal.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, media SLBPE dikembangkan sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang mengintegrasikan materi PJOK dengan aktivitas gerak dan stimulus kognitif. Pengembangan media SLBPE dilakukan melalui tahapan penelitian dan pengembangan ADDIE secara sistematis untuk menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif. Media ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta kesadaran hidup aktif dan sehat (*physical literacy*) peserta didik, sehingga berkontribusi pada peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran PJOK pada peserta didik kelas atas sekolah dasar.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Pendekatan model ADDIE untuk penelitian pengembangan digunakan sebagai metodologi penelitian. Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi adalah lima langkah yang membentuk model ADDIE, menurut Cahyadi (2019). Berikut cara penelitian dilakukan:



Gambar 3.1 Model ADDIE

Tahapan Pengembangan Model ADDIE Secara detail tahapan penelitian ini dijelaskan sebagai berikut ini:

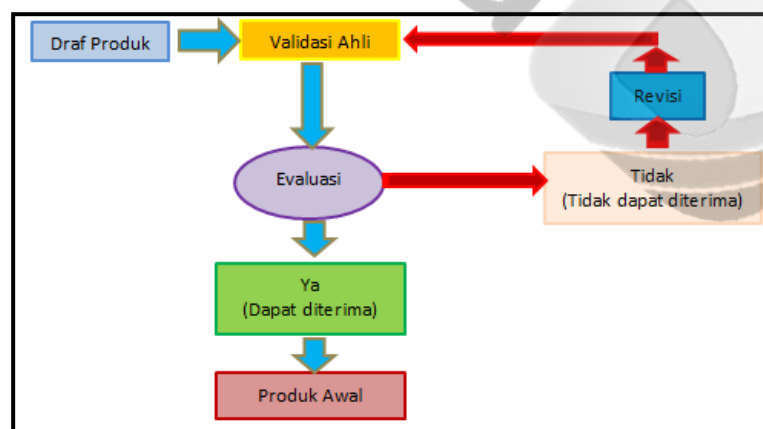
- (1) *Analysis*, tahap analisis bertujuan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran PJOK melalui observasi, wawancara guru PJOK, serta analisis karakteristik peserta didik kelas atas. Peneliti juga menelaah kurikulum dan permasalahan

pembelajaran yang terjadi di sekolah. Hasil tahap ini berupa dasar pengembangan media SLBPE yang sesuai kebutuhan siswa dan guru.

- (2) *Design*, tahap perancangan meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, indikator capaian, materi, alur penggunaan media, serta desain tampilan media SLBPE. Pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian seperti lembar validasi ahli dan angket respon siswa serta guru. Desain dibuat agar media menarik, mudah digunakan, dan sesuai perkembangan peserta didik.
- (3) *Development*, pada tahap pengembangan, media SLBPE dibuat sesuai rancangan yang telah disusun. Produk kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli PJOK, dan praktisi pendidikan dasar untuk memastikan kelayakan isi, tampilan, dan fungsi media. Revisi dilakukan berdasarkan saran validator hingga menghasilkan produk yang siap diuji coba.
- (4) *Implementation*, tahap implementasi dilakukan dengan menguji coba media SLBPE dalam pembelajaran PJOK pada peserta didik kelas atas di SDN 2, SDN 3, SDN 4, dan SDN 5 Lahat Selatan. Guru PJOK menggunakan media secara langsung dalam proses pembelajaran. Peneliti mengumpulkan data melalui observasi, angket, dan dokumentasi untuk melihat respon dan keterlibatan siswa.
- (5) *Evaluation*, tahap evaluasi bertujuan menilai kualitas dan efektivitas media SLBPE melalui evaluasi formatif dan sumatif. Peneliti menganalisis hasil validasi ahli, respon siswa dan guru, serta hasil implementasi. Temuan evaluasi digunakan untuk menyempurnakan produk akhir agar media valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran PJOK.

3.2 Validasi ahli

Produk tersebut menjalani evaluasi formatif melalui validasi formal, yang mencakup pengembangan keterampilan motorik dasar melalui kegiatan rekreasi. Tujuan validasi adalah untuk mengetahui seberapa baik Papan Ular Tangga dapat berfungsi sebagai media Pendidikan Jasmani (SLBPE) untuk siswa sekolah menengah. Seorang ahli konten PJOK, seorang ahli pembelajaran media PJOK, dan seorang ahli bahasa adalah tiga pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Sekarang saatnya untuk menilai produk dan melakukan perubahan yang diperlukan. Gambar 3.2 di bawah ini menunjukkan proses validasi pekerjaan ahli:



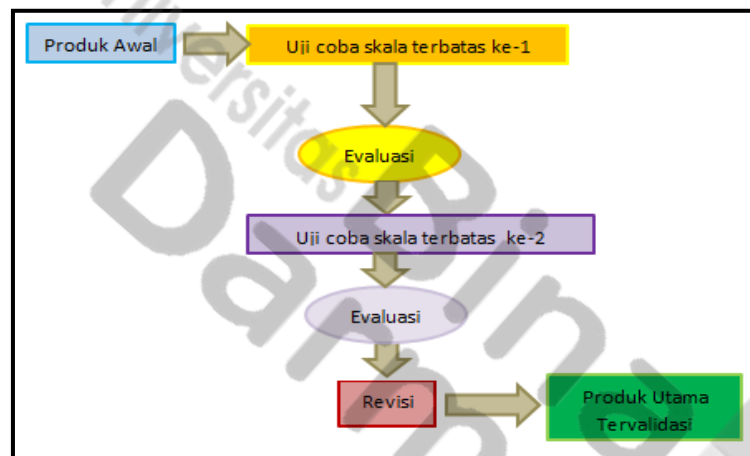
Gambar 3.2 Langkah – langkah Validasi Ahli

3.2.1 Validasi empirik (uji coba lapangan)

3.2.1.1 Uji Coba Kelompok Kecil

Pelaksanaan uji coba skala kecil dilaksanakan pada bulan Desember 2025 di SD Negeri 2 Lahat Selatan dengan responden penelitian 20 orang peserta didik kelas atas (kelas 4,5 dan 6) dan 2 orang guru PJOK. Tujuan dari uji coba ini untuk

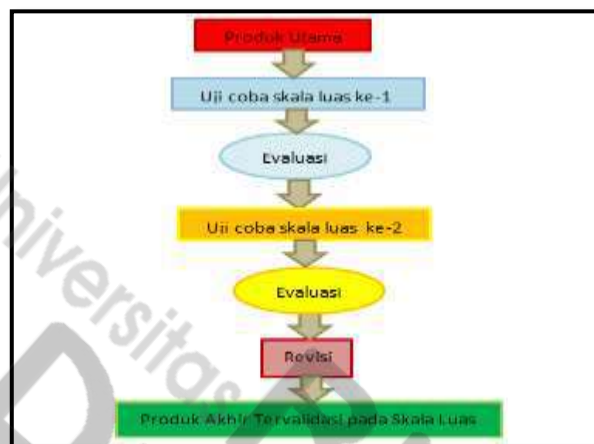
mendapat masukan dengan jalan mengidentifikasi dan menyempurnakan produk yang dikembangkan setelah ditinjau oleh ketiga orang ahli melalui tahap validasi ahli. Adapun langkah-langkah pelaksanaan uji coba skala kecil sebagai berikut;



Gambar 3.3 Langkah – Langkah Validasi Kelompok Kecil

3.2.1.2 Uji Coba Kelompok Besar

Pelaksanaan uji coba skala besar dilakukan pada bulan Januari 2026 di ketiga sekolah yang ada di Kabupaten Lahat Selatan, yaitu; SD Negeri 3, SD Negeri 4 dan SD Negeri 5 Lahat Selatan. Uji coba kelompok besar ini bertujuan untuk memantapkan tujuan dari penelitian dan pengembangan terkait pelaksanaan dan efektifitas produk yang dikembangkan berupa media Snake Ladder Board Physical Education (SLBPE) dalam meningkatkan literasi fisik, kualitas pembelajaran PJOK aspek psikomotor, kognitif, afektif, motivasi belajar, serta keasadaran hidup aktif dan sehat. Langkah-langkah validasi uji coba kelompok besar dapat dilihat pada gambar 3.4 halaman selanjutnya.



Gambar 3.4 Langkah – Langkah Validasi Kelompok Besar

Tabel 3.1 Responden Peserta Didik dan Guru pada Uji Coba Kelompok Besar

Responden Peserta didik	Kelas 4	Kelas 5	Kelas 6	Jumlah
SDN 3 Lahat Selatan	5	5	6	16
SDN 4 Lahat Selatan	5	5	10	20
SDN 5 Lahat Selatan	5	5	7	17
Jumlah	15	15	23	53

Sumber : (Peneliti, 2025)

3.2.2 Revisi produk

Revisi produk berguna untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan-masukan dari para ahli dan guru-guru PJOK pada saat implementasi produk media SLBPE.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

3.3.1 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, skala nilai (*rating scale*), dan daftar ceklis (*checklist*). Teknik

pengumpulan data dengan wawancara digunakan pada saat studi pendahuluan. Teknik pengumpulan data dengan skala nilai (*rating scale*) digunakan dalam penilaian oleh para Ahli dan Praktisi terhadap media SLBPE, serta penilaian dari praktisi / guru pada uji coba kelompok kecil dan besar terhadap Mmedia SLBPE yang dikembangkan. Daftar ceklis digunakan untuk menilai aktivitas permainan SLBPE pada aspek kognitif, psikomotor, afektif, motivasi belajar, serta kesadaran hidup aktif dan sehat.

Tabel 3.2 Teknik Pengumpulan Data Penelitian

No.	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen
1.	Wawancara	Pedoman wawancara
2.	Penilaian model dari Ahli dan Praktisi	Skala nilai
3.	Menilai aktivitas bermain peserta didik	Daftar ceklis

3.3.2 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara dan skala nilai (*rating scale*). Berikut ini adalah penjelasan dari instrumen penelitian :

3.3.2.1 Wawancara

Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui teknik komunikasi langsung dengan menggunakan instrumen wawancara sebagai alat pengumpul data. Bentuk wawancara yang dilakukan adalah wawancara bebas terpimpin dengan menggunakan pedoman wawancara sebagai pedoman untuk

mewawancarai responden (guru PJOK). Pedoman wawancara berisi butir-butir pertanyaan yang perlu untuk disampaikan, yang disusun berdasarkan masalah dan variabel penelitian.

Pertanyaan-pertanyaan yang disusun dalam pedoman wawancara disesuaikan dengan tujuan pelaksanaan wawancara yaitu menggali proses pembelajaran PJOK pada peserta didik kelas atas sekolah dasar, masalah-masalah yang dihadapi guru terkait pembelajaran PJOK khususnya materi gerak dasar untuk mendukung latar belakang masalah yang diteliti.

3.3.2.2 Skala nilai (*rating scale*)

Instrumen skala nilai digunakan untuk menilai kelayakan draf model pengembangan media SLBPE sebelum uji coba kelompok kecil dan menilai keterlaksanaan media yang dikembangkan. Penilaian dilakukan oleh para ahli (3 orang ahli dan praktisi (guru yang melaksanakan). Skala nilai yang digunakan berpedoman pada kisi-kisi yang telah ditentukan dengan menyesuaikan pada tujuan penelitian. Berikut ini adalah kisi-kisi skala nilai untuk para ahli dan guru.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Skala Penilaian Produk/ Draf Awal Media Pembelajaran *Snake Ladder Board Physical Education* (SLBPE) Peserta Didik Kelas Atas

No.	Faktor	Item Nomor
1.	Substansi isi	1,2,3,4
2.	Pelaksanaan	5,6,7,8,9,10

Tabel 3.4 Kisi-kisi Penilaian Pelaksanaan Media Pembelajaran *Snake Ladder Board Physical Education* (SLBPE) Peserta Didik Kelas Atas

No.	Faktor	Item Nomor
1.	Substansi isi	1,2,3,4
2.	Pelaksanaan	5,6,7,8,9,10

Skala nilai yang digunakan terdiri atas 4 (empat) skala, yaitu skala 1, skala 2, skala 3, dan skala 4. Cara penggunaan skala nilai yaitu, dengan memberikan tanda (V) pada kolom skala nilai 1,2,3, atau 4 sesuai dengan pendapat para Ahli / Guru. Berikut adalah penskoran skala nilai yang digunakan.

Tabel 3.5 Skala Penilaian Media Pembelajaran *Snake Ladder Board Physical Education* (SLBPE) Peserta Didik Kelas Atas

Skala Penilaian	Keterangan Penilaian
1	Sangat tidak sesuai/ sangat tidak tepat/ sangat tidak mudah/ sangat tidak aman/ sangat tidak praktis / sangat tidak bermanfaat.
2	Tidak sesuai/ tidak tepat/ tidak mudah/ tidak aman/ tidak praktis/ tidak bermanfaat.
3	Sesuai/ tepat/ mudah/ aman/ praktis / bermanfaat.
4	Sangat sesuai/ sangat tepat/ sangat mudah/ sangat aman/ sangat praktis/ sangat bermanfaat.

3.4 Uji Keabsahan Data, Uji Validitas, Reliabilitas

Untuk membuktikan tingkat validitas pengembangan media pembelajaran SLBPE bagi peserta didik kelas atas SD dalam penelitian ini menggunakan validitas isi yaitu, pendapat dari para ahli dan praktisi yang memiliki kompetensi sesuai dengan kebutuhan penelitian. Untuk membuktikan tingkat validitas media dalam penelitian ini menggunakan analisis *Content Validity Ratio* (CVR), sementara itu untuk membuktikan tingkat reliabilitas menggunakan uji *Alfa Cronbach*.

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk

menganalisis data-data berikut; data skala nilai hasil penilaian para ahli dan praktisi guru PJOK terhadap produk/ draf awal media SLBPE yang dikembangkan sebelum uji coba dan hasil penilaian keterlaksanaan media SLBPE pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Sementara analisis deskriptif kualitatif dilakukan terhadap data hasil wawancara pada guru PJOK di SD pada saat studi pendahuluan dan data masukan terhadap media yang dikembangkan.

Data kuantitatif yang diperoleh dari penilaian hasil media SLBPE pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, dianalisis dengan mengkonversikan hasil penilaian skala 1 sampai skala 4 seperti tabel 3.6 di bawah ini:

Tabel 3.6 Skala Penilaian Media Pembelajaran *Snake Ladder Board Physical Education* (SLBPE) Peserta Didik Kelas Atas

Skala Penilaian	Keterangan
1	Sangat tidak sesuai/ sangat tidak tepat/ sangat tidak mudah/ sangat tidak aman/ sangat tidak praktis / sangat tidak bermanfaat.
2	Tidak sesuai/ tidak tepat/ tidak mudah/ tidak aman/ tidak praktis/ tidak bermanfaat.
3	Sesuai/ tepat/ mudah/ aman/ praktis / bermanfaat.
4	Sangat sesuai/ sangat tepat/ sangat mudah/ sangat aman/ sangat praktis/ sangat bermanfaat.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *Snake Ladder Board Physical Education* (SLBPE) sebagai alternatif pembelajaran aktivitas PJOK kelas 4, 5 dan 6 Sekolah Dasar di dalam kelas. Media ini dirancang untuk mengintegrasikan aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif melalui materi keterampilan dasar olahraga dan permainan, serta pengetahuan kesehatan dan olahraga yang diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan bermakna bagi peserta didik, serta meningkatkan motivasi belajar dan efektivitas pembelajaran PJOK yang muara akhirnya, dapat menumbuhkan kesadaran serta membentuk kebiasaan hidup aktif dan sehat sejak usia dini.

4.1.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran PJOK melalui observasi lapangan, wawancara dengan guru, serta kajian dokumen kurikulum. Proses ini difokuskan pada pemetaan permasalahan pembelajaran PJOK, karakteristik peserta didik kelas 4, 5 dan 6, keterbatasan media pembelajaran, serta tingkat motivasi dan aktivitas fisik siswa. Luaran dari tahap analisis berupa rumusan kebutuhan pengembangan media pembelajaran SLBPE yang sesuai dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik. Indikator capaian

tahap ini ditunjukkan dengan teridentifikasinya permasalahan pembelajaran PJOK secara jelas serta tersusunnya dasar kebutuhan pengembangan media SLBPE.

4.1.2 Tahap Perancangan (Design)



Gambar 4.1. Prototipe Rancangan Media Pengembangan
(Sumber: Peneliti, 2025)

Tahap ini peneliti menyusun desain awal media pembelajaran SLBPE berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Proses perancangan meliputi penentuan tujuan pembelajaran, pemilihan materi keterampilan dasar olahraga dan permainan, penyusunan alur serta aturan permainan, dan perancangan tampilan visual media yang mengintegrasikan aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Luaran tahap ini berupa rancangan atau *prototype* awal media SLBPE beserta perangkat pendukung pembelajaran. Indikator capaian ditandai dengan tersusunnya desain media yang sistematis, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Pada tahap ini rancangan berupa konsep / *prototype* dapat dilihat dari pada gambar 4.1 (halaman sebelumnya).

4.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahapan ini dilakukan dengan merealisasikan desain menjadi produk media pembelajaran SLBPE. Proses ini mencakup pembuatan papan permainan, kartu aktivitas (*flashcard* pertanyaan), aturan permainan dan panduan penggunaan media. Selanjutnya, media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media pembelajaran Dr. Selvi Melianty, M.Pd, ahli bahasa Yeni Ernawati, M.Pd., dan praktisi PJOK untuk menilai kelayakan dan kesesuaian isi serta tampilan media. Luaran dari tahap ini adalah produk media SLBPE yang telah melalui proses validasi. Indikator capaian ditunjukkan dengan diperolehnya hasil validasi yang menyatakan media layak digunakan, disertai masukan untuk perbaikan.

Pengumpulan data pada tahap validasi ahli tidak hanya berupa data kuantitatif, namun juga berupa data kualitatif melalui saran dan masukan dari ketiga

ahli mengenai media SLBPE yang dikembangkan agar lebih baik lagi dari draft awal. Adapun saran dari ketiga ahli adalah sebagai berikut;

**Tabel 4.1 Respon dari Ahli dan Revisi Tahap Pertama
Draft Awal Media SLBPE**

No.	Respons Ahli	Revisi
1.	Material media SLBPE sebaiknya terbuat dari beberapa material agar bisa disebarluaskan secara luas.	Peneliti memilih material board terbuat dari plastik dan kertas tebal laminasi.
2.	Oncak atau pin untuk penanda menggunakan bentuk yang bervariasi agar lebih menarik bagi pemain.	Peneliti memilih bahan yang terbuat dari karet dengan berbagai bentuk yang lucu dan menarik bagi anak SD.
3.	Ukuran dan material pembuatan flashcard dibuat agar mudah digenggam dan waterproof.	Peneliti memilih kertas material flashcard yang tebal. Keras dengan laminasi agar tidak mudah tertekuk.
4.	Ada beberapa pertanyaan yang perlu disesuaikan lagi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pembelajaran PJOK kelas atas (4,5 dan 6)	Pertanyaan pada flashcard disesuaikan dan direvisi kembali sesuai arahan ahli.

Setelah mendapatkan masukan dan saran dari ahli peneliti melakukan perbaikan terhadap produk SLBPE yang dikembangkan sebelum tahap uji coba lapangan, setelah direvisi selanjutnya para ahli dan praktisi diminta untuk memberikan penilaian terhadap produk/ draf awal. Para ahli dan praktisi memberikan penilaian (Rubrik Penilaian Ahli pada Lampiran 1) dari skala 1 sampai dengan skala 4, yaitu ; skala 1 (sangat tidak sesuai/sangat tidak tepat/ sangat tidak aman/ sangat tidak mudah/ sangat tidak praktis/ sangat tidak dapat mengoptimalkan), skala 2 (tidak sesuai/ tidak tepat/ tidak aman/ tidak mudah/ tidak praktis/ tidak dapat mengoptimalkan), skala 3 (sesuai/ tepat/ aman/ mudah/ praktis/ dapat mengoptimalkan), dan skala 4 (sangat sesuai/sangat tepat/ sangat

aman/ sangat mudah/ sangat praktis/ sangat dapat mengoptimalkan). Setelah mendapatkan penilaian dari ketiga orang ahli langkah selanjutnya adalah dengan menganalisis data yang telah diperoleh untuk menentukan tingkat validitas media SLBPE menggunakan *Content Validity Ratio* (CVR), adapun hasil uji validasi ahli adalah sebagai berikut;

Tabel 4.2 Hasil Uji CVI dan CVR Media SLBPE oleh Ahli

No.	Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	ne	N	N/2	ne-(N/2)	CVR	Criteria
1.	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
2.	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
3.	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
4.	4	4	3	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
5.	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
6.	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
7.	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
8.	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
9.	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
10.	4	3	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
11.	3	4	3	1	3	1.5	-0.5	-0.3	Valid
12.	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
13.	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
14.	3	4	3	1	3	1.5	-0.5	-0.3	Valid
15.	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
16.	3	4	3	1	3	1.5	-0.5	-0.3	Valid
17.	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
18.	4	3	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
19.	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
20.	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
21.	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
Jumlah	70	82	80	Jumlah				7.3	Valid
Rata-rata	3.33	3.91	3.81	Rata-rata				0.347	
Rerata	3.68								

CVR scores on each item ranged 1 to -1

Information :

Ne : Total Essential Subject Matter Expert (SME)

N : Total of Subject Matter Exper

V : Valid

Berdasarkan data analisis (tabel 4.2) penilaian produk media SLBPE oleh 3 orang ahli diperoleh nilai CVI rata-rata sebesar 3.68 dan nilai CVR sebesar 0.347 yang berada di rentang nilai 1 sampai dengan -1 (valid) dapat disimpulkan bahwa produk media yang dikembangkan memiliki nilai validitas yang tinggi dan relevan dengan tujuan pembelajaran PJOK kelas atas (kelas 4, 5 dan 6), meningkatkan motivasi belajar, efektivitas pembelajaran PJOK, serta menumbuhkan kesadaran dan kebiasaan hidup aktif dan sehat sejak usia dini.

4.1.4 Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan media *Snake Ladder Board Physical Education* (SLBPE) yang telah dikembangkan dan direvisi berdasarkan hasil validasi ahli. Pada tahap ini, media SLBPE diimplementasikan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) pada peserta didik kelas atas sekolah dasar sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah disusun. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya pembelajaran, menjelaskan aturan permainan, serta memastikan setiap peserta didik terlibat aktif dalam aktivitas pembelajaran.

Pelaksanaan implementasi dilakukan melalui kegiatan uji coba lapangan, baik dalam skala terbatas maupun skala luas, untuk memperoleh data empiris mengenai kepraktisan dan efektivitas media. Selama proses implementasi, peneliti melakukan pengamatan terhadap keterlibatan peserta didik, respons belajar, serta pelaksanaan aktivitas kognitif, psikomotor, dan afektif yang terintegrasi dalam media SLBPE. Selain itu, data hasil belajar, motivasi belajar, dan kesadaran hidup

aktif dan sehat peserta didik dikumpulkan sebagai dasar evaluasi dan penyempurnaan media pada tahap selanjutnya.

4.1.4.1 Hasil Analisis Validitas dan Reliabilitas Instrumen Media SLBPE

Pengujian validitas dilakukan dengan mengorelasikan skor setiap item hasil pengamatan dengan skor total instrumen. Trihendardi (2006) menjelaskan bahwa uji korelasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kekuatan serta arah hubungan antarvariabel. Nilai koefisien korelasi berada pada rentang -1 sampai 1 , di mana tanda positif atau negatif menunjukkan arah hubungan yang terjadi. Uji korelasi dalam penelitian ini menggunakan teknik *inter-rater reliability* melalui analisis data *ANOVA General Multifacet Model* yang dikemukakan oleh Thorndike (dalam Ermawan Susanto, 2009). Analisis ini digunakan untuk menguji hubungan antara dua variabel bertipe ordinal dan skala yang berdistribusi normal (parametrik).

Uji reliabilitas antarpenilai (*inter-rater reliability*) dibedakan menjadi dua jenis berdasarkan jumlah rater yang terlibat. Apabila jumlah rater sebanyak dua orang, reliabilitas instrumen dianalisis menggunakan koefisien korelasi kesepakatan antar rater. Sementara itu, jika jumlah rater lebih dari dua orang, pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien korelasi antar kelas (*Intraclass Correlation Coefficient / ICC*) (Wahyu Widhiarso, 2006). Dalam penelitian ini, reliabilitas instrumen dinilai oleh tiga orang rater, sehingga teknik analisis yang digunakan adalah koefisien korelasi antar kelas (ICC). Uji

reliabilitas instrumen dilaksanakan melalui uji coba terhadap peserta didik, yang melibatkan peserta didik kelas atas Sekolah Dasar.

a) Uji Validitas Instrumen SLBPE

Tabel 4.3 Validitas Instrumen Media SLBPE

		Correlations					
		Cognitive	Phsycomotor	Affective	Learning Motivated	Awareness	TOTAL
Cognitive	Pearson Correlation	1	.758**	.838	.718	.332	.813**
	Sig. (2-tailed)		.006	.940	.284	.312	.007
	N	20	20	20	20	20	20
Phsycomotor	Pearson Correlation	.774**	1	.478	.539*	.597*	.843**
	Sig. (2-tailed)	.006		.138	.038	.027	<.001
	N	20	20	20	20	20	20
Affective	Pearson Correlation	.683	.752	1	.732	.841	.885*
	Sig. (2-tailed)	.940	.138		.145	.067	.011
	N	20	20	20	20	20	20
Learning Motivated	Pearson Correlation	.296	.539*	.395	1	.176	.691**
	Sig. (2-tailed)	.284	.038	.145		.530	.004
	N	20	20	20	20	20	20
Awareness	Pearson Correlation	.680	.769*	.884	.673	1	.877**
	Sig. (2-tailed)	.312	.027	.067	.530		.006
	N	20	20	20	20	20	20
TOTAL	Pearson Correlation	.863**	.895**	.736*	.795**	.670**	.879**
	Sig. (2-tailed)	.007	<.001	.011	.004	.006	
	N	20	20	20	20	20	20

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil uji validitas skala kecil terhadap rubrik penilaian *Snake Ladder Board Physical Education* (SLBPE), kelima indikator penilaian dinyatakan valid karena masing-masing menunjukkan korelasi signifikan dengan skor total ($p < 0,05$). Nilai korelasi pada setiap aspek adalah: cognitive ($r = 0,813$;

$p < 0,001$), Phsycomotor ($r = 0,843$; $p < 0,001$), Affective ($r = 0,885$; $p < 0,001$), Learning Motivated ($r = 0,877$; $p < 0,001$), dan Awareness ($r = 0,879$; $p < 0,001$). Temuan ini menunjukkan bahwa rubrik penilaian memiliki validitas tinggi dan dapat digunakan secara efektif untuk mengevaluasi kinerja peserta, baik pada keterampilan motorik teknis maupun aspek non-teknis seperti motivasi belajar (*learning motivated*) dan kesadaran (*awareness*) hidup sehat.

b) Uji Reliabilitas Instrumen SLBPE

Tabel 4.4 Reliabilitas Instrumen SLBPE

Case Processing Summary		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.868	5

Uji reliabilitas instrumen SLBPE pada skala kecil menggunakan Cronbach's Alpha menghasilkan nilai 0,868, yang melebihi batas minimal 0,60.

Hal ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang memadai dan dapat dianggap reliabel untuk menilai aspek kognitif, psikomotor, afektif, motivasi belajar dan kesadaran hidup sehat.

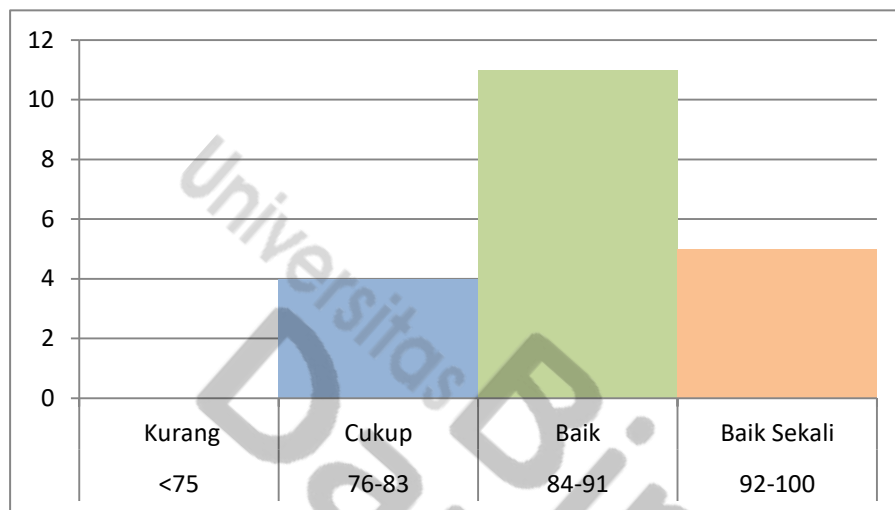
Setelah instrumen SLBPE dinyatakan memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitas, peneliti melanjutkan ke tahap pengujian empiris melalui uji coba lapangan. Uji coba tersebut dilaksanakan pada kelompok kecil dan kelompok besar untuk menilai efektivitas produk yang dikembangkan.

4.1.4.2 Hasil Uji Coba Skala Kecil Media SLBPE

Uji coba kelompok kecil terhadap produk media *Snake Ladder Board Physical Education* (SLBPE) dilaksanakan pada bulan Desember 2025. Sekolah yang dilibatkan pada uji coba kelompok kecil adalah SD Negeri 2 Lahat Selatan, dengan subjek uji coba melibatkan 20 orang responden peserta didik kelas 4, 5 dan 6 beserta 2 orang guru PJOK.

Tabel 4.5 Hasil Implementasi Media SLBPE Uji Coba ke-1 Skala Kecil

No.	Skor Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	<75	Kurang	0	0
2.	76-83	Cukup	4	20
3.	84-91	Baik	11	55
4.	92-100	Baik Sekali	5	25
Total			20	100

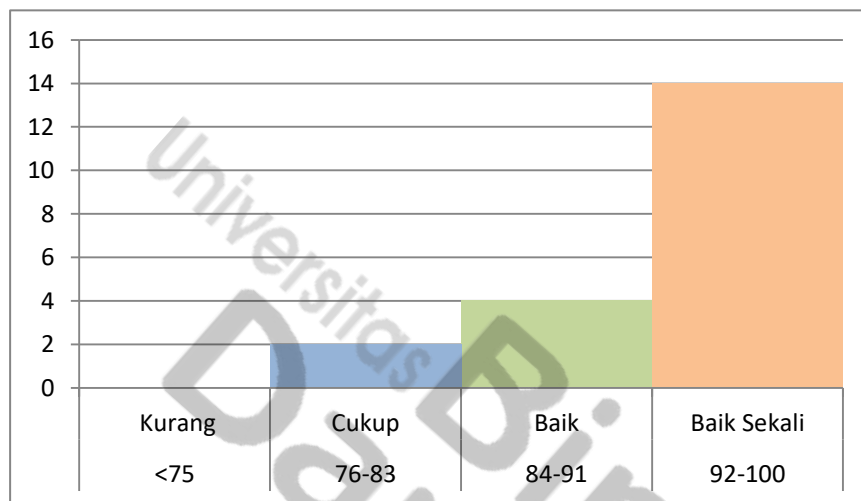


Gambar 4.2 Diagram Histogram Uji Coba Ke-1 Skala Kecil

Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan yang disajikan pada tabel distribusi frekuensi perolehan nilai pada uji coba ke-1 skala kecil (tabel 4.5), terdapat 25% peserta didik memperoleh nilai dalam kategori baik sekali, 55% kategori baik, dan 20% kategori cukup, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran SLBPE yang dikembangkan membantu peserta didik kelas atas SD dalam memahami materi pembelajaran PJOK dari aspek kognitif, psikomotor, afektif serta meningkatkan motivasi belajar dan kesadaran hidup aktif dan sehat.

Tabel 4.6 Hasil Implementasi Media SLBPE Uji Coba ke-2 Skala Kecil

No.	Skor Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	<75	Kurang	0	0
2.	76-83	Cukup	2	10
3.	84-91	Baik	4	20
4.	92-100	Baik Sekali	14	70
Total			20	100



Gambar 4.3 Diagram Histogram Uji Coba Ke-2 Skala Kecil

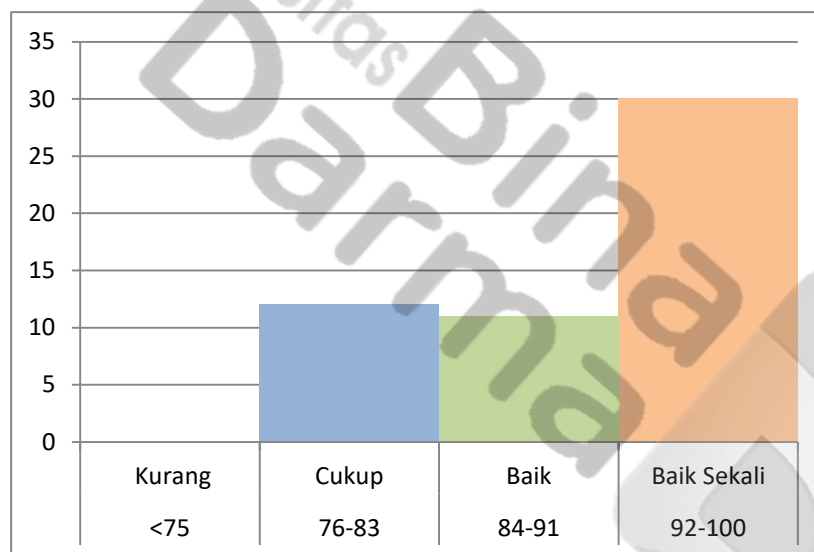
Berdasarkan data pada tabel distribusi frekuensi perolehan nilai pada uji coba ke-2 skala kecil (tabel 4.6 di atas), terdapat 70% peserta didik memperoleh nilai dalam kategori baik sekali, 20% kategori baik, dan 10% kategori cukup sehingga jika dibandingkan pada data uji coba ke-1 terjadi peningkatan jumlah perolehan nilai kategori baik sekali sebesar 45%. Antusiasme dan peningkatan motivasi belajar menggunakan media SLBPE menjadi catatan penting peneliti di lapangan.

4.1.4.3 Hasil Uji Coba Skala Besar Media SLBPE

Uji coba kelompok besar terhadap produk media *Snake Ladder Board Physical Education* (SLBPE) dilaksanakan pada bulan Januari 2026, di SD Negeri 3, SD Negeri 4 dan SD Negeri 5 Lahat Selatan dengan responden berjumlah 53 orang peserta didik kelas atas dan 6 orang guru PJOK.

Tabel 4.7 Hasil Implementasi Media SLBPE Uji Coba ke-1 Skala Besar

No.	Skor Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	<75	Kurang	0	0
2.	76-83	Cukup	12	22,7
3.	84-91	Baik	11	20,7
4.	92-100	Baik Sekali	30	56,7
Total			53	100

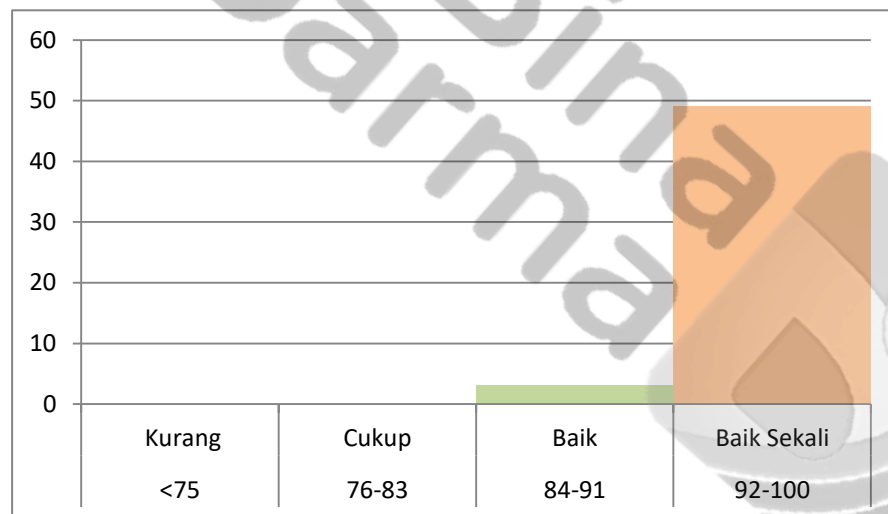
**Gambar 4.4 Diagram Histogram Uji Coba Ke-1 Skala Besar**

Berdasarkan data hasil pengukuran di lapangan yang disajikan pada tabel distribusi frekuensi perolehan nilai uji coba ke-1 skala besar (Tabel 4.7), diketahui bahwa sebesar 56,7% peserta didik berada pada kategori *Baik Sekali*, 20,7% pada kategori *Baik*, dan 22,7% pada kategori *Cukup*. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mencapai tingkat hasil belajar yang tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran SLBPE yang dikembangkan efektif dalam membantu peserta didik kelas atas SD memahami materi pembelajaran PJOK, baik dari aspek kognitif, psikomotor, maupun afektif,

serta berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar dan kesadaran akan pentingnya hidup aktif dan sehat (*physical literacy*).

Tabel 4.8 Hasil Implementasi Media SLBPE Uji Coba ke-2 Skala Besar

No.	Skor Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	<75	Kurang	0	0
2.	76-83	Cukup	0	0
3.	84-91	Baik	3	5,67
4.	92-100	Baik Sekali	49	92,3
Total			53	100



Gambar 4.5 Diagram Histogram Uji Coba Ke-2 Skala Besar

Berdasarkan data yang tersaji pada tabel distribusi frekuensi perolehan nilai uji coba ke-2 skala besar (Tabel 4.8), sebesar 92,3% peserta didik mencapai kategori *Baik Sekali* dan 5,67% berada pada kategori *Baik*. Jika dibandingkan dengan hasil uji coba skala besar tahap pertama, terjadi peningkatan proporsi peserta didik pada kategori *Baik Sekali* sebesar 35,8%. Peningkatan tersebut mengindikasikan adanya perbaikan capaian hasil belajar peserta didik. Selain itu, temuan lapangan menunjukkan tingginya antusiasme dan peningkatan motivasi

belajar peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan media *Snake Ladder Board Physical Education* (SLBPE), yang menjadi catatan penting dalam mendukung efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

4.1.5 Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap ini bertujuan untuk menilai efektivitas dan kelayakan media pembelajaran SLBPE secara menyeluruh. Proses evaluasi dilakukan dengan menganalisis data rubrik penilaian, hasil observasi, serta masukan dari guru dan peserta didik selama implementasi. Luaran dari tahap evaluasi adalah produk akhir media SLBPE yang telah direvisi dan disempurnakan berdasarkan hasil evaluasi. Indikator capaian tahap ini ditunjukkan dengan media SLBPE dinyatakan efektif, layak digunakan, serta mampu meningkatkan motivasi belajar dan kualitas pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

4.2 Produk Akhir Hasil Pengembangan

Produk Akhir Pengembangan *Snake Ladder Board Physical Education* (SLBPE) merupakan media pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) berbentuk permainan papan ular tangga yang dimodifikasi dan diintegrasikan dengan materi pembelajaran PJOK. Produk ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna melalui penggabungan unsur permainan, aktivitas gerak, serta stimulus kognitif yang kontekstual. Setiap kotak pada papan permainan memuat instruksi aktivitas fisik dan pertanyaan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik dan

tingkat perkembangan peserta didik, sehingga mampu mengembangkan aspek psikomotor, kognitif, dan afektif secara terpadu. Selain itu, desain permainan SLBPE secara khusus ditujukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui keterlibatan aktif, tantangan yang bervariasi, serta suasana pembelajaran yang menyenangkan. Lebih lanjut, penerapan media SLBPE berkontribusi dalam menumbuhkan kesadaran hidup aktif dan sehat (*physical literacy*), yang ditandai dengan pemahaman peserta didik terhadap pentingnya aktivitas fisik, kepercayaan diri dalam melakukan gerak, serta sikap positif terhadap gaya hidup aktif dan sehat.

Produk SLBPE telah melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi ahli, serta uji coba terbatas dan luas, dan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran PJOK untuk meningkatkan motivasi belajar, literasi fisik, dan hasil belajar peserta didik. Selain itu luaran penelitian ini menghasilkan buku petunjuk penggunaan media SLBPE bagi guru dan peserta didik yang telah terdaftar pada hak cipta (Hak Kekayaan Intelektual) dengan nomor sertifikat EC002025171056, 4 November 2025 dan proses submission pada Jurnal Nasional Terakreditasi (SINTA 3), yaitu Jurnal ALTIUS.



**Gambar 4.2. Produk Akhir Media Pengembangan
(Sumber: Peneliti, 2026)**

4.3 Pembahasan Penelitian dan Pengembangan Media SLBPE

Berdasarkan hasil analisis data, indikator evaluasi pada media *Snake Ladder Board Physical Education* (SLBPE) dirumuskan secara jelas, sistematis, dan mudah dipahami oleh para ahli, sehingga memungkinkan diperolehnya penilaian yang objektif dan konsisten. Tingkat reliabilitas yang tinggi menunjukkan bahwa media SLBPE telah memenuhi kriteria konsistensi antarpemilai, yang merupakan salah satu aspek fundamental dalam penelitian pengembangan media pembelajaran, khususnya pada konteks Pendidikan Jasmani yang menekankan penilaian berbasis kinerja dan perilaku.

Dari sudut pandang pedagogis, efektivitas media SLBPE dapat dijelaskan melalui penerapan pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based*

learning). Pendekatan ini berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan, meningkatkan minat belajar peserta didik, serta mendorong peningkatan motivasi belajar. Integrasi domain kognitif, psikomotor, dan afektif dalam satu media pembelajaran berbasis permainan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung, sehingga pembelajaran Pendidikan Jasmani menjadi lebih bermakna. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual mampu meningkatkan keterlibatan serta partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Media SLBPE juga berkontribusi dalam meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap pentingnya penerapan pola hidup aktif dan sehat. Melalui aktivitas permainan yang dipadukan dengan keterampilan gerak dasar dan pengetahuan yang berorientasi pada kesehatan, peserta didik tidak hanya melakukan aktivitas fisik, tetapi juga mengembangkan pemahaman mengenai manfaat aktivitas fisik bagi kesehatan. Hal ini menunjukkan bahwa media SLBPE berpotensi mendukung pengembangan *physical literacy*, yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, motivasi, dan kepercayaan diri peserta didik untuk berpartisipasi dalam aktivitas fisik sepanjang hayat.

Kesesuaian media SLBPE bagi peserta didik kelas atas SD merupakan keunggulan lain dari produk yang dikembangkan. Desain media yang sederhana, fleksibel, dan mudah diimplementasikan memungkinkan guru untuk menerapkannya dalam berbagai situasi pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Dengan demikian, media SLBPE dapat menjadi alternatif

pembelajaran yang praktis, khususnya bagi satuan pendidikan yang memiliki keterbatasan sarana dan prasarana. Oleh karena itu, media ini dinilai mampu menjawab tantangan pembelajaran Pendidikan Jasmani yang selama ini masih didominasi oleh pendekatan konvensional dan keterbatasan variasi aktivitas pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran SLBPE tidak hanya memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas, tetapi juga memiliki nilai pedagogis yang substansial. Implementasi media SLBPE berpotensi meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran Pendidikan Jasmani, memperkuat motivasi belajar peserta didik, serta menumbuhkan kesadaran dan pembiasaan gaya hidup aktif dan sehat sejak usia dini. Penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk mengkaji efektivitas media SLBPE dalam jangka panjang serta menguji penerapannya pada konteks pendidikan dan jenjang kelas yang lebih luas.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Hasil penelitian pengembangan ini disimpulkan sebagai berikut;

- 5.1.1 Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *Snake Ladder Board Physical Education* (SLBPE) yang telah diuji dengan tingkat validitas dan reliabilitas yang tinggi oleh tiga orang ahli.
- 5.1.2 Media pembelajaran SLBPE mudah diterapkan oleh guru dan peserta didik, dapat digunakan sebagai media alternative pembelajaran di dalam maupun di luar kelas, serta berkontribusi dalam meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap pentingnya penerapan pola hidup aktif dan sehat (*physical literacy*).

5.2 Saran

Berdasarkan temuan, hasil penelitian dan pengembangan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

- 5.2.1 Saran bagi guru, diharapkan dapat mengimplementasikan media SLBPE sebagai media alternative untuk menanamkan dan meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap pentingnya penerapan pola hidup aktif dan sehat (*physical literacy*) di jenjang Sekolah Dasar.

5.2.2 Saran bagi orangtua, medial ini sangat mungkin untuk dilakukan di lingkungan keluarga sebagai sarana edukasi bagi peserta didik dan anggota keluarganya sebagai pengisi waktu luang (*lesisure time*).



DAFTAR PUSTAKA

- Alaswati, Sri, Setya Rahayu, and Eunike Raffy Rustiana. 2016. Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 PJOK. 5(2):111–19.
- Andi Suntoda, et al. 2021. “Physical Literacy Assessment of Elementary School Children in Indonesian Urban Areas Andi.” *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School* 5(229):76–83. doi: DOI: <https://doi.org/10.17509/tegar.v5i1.41072>.
- Arsyad, Azhar. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Burhaein, Erick. 2017. Aktivitas Fisik Olahraga Untuk Pertumbuhan Dan Perkembangan Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education* 1(1):51. doi: 10.17509/ijpe.v1i1.7497.
- Dellisa, et al. 2025. “PERAN KELOMPOK SEBAYA DALAM PEMBENTUKAN IDENTITAS DAN KARAKTER SOSIAL SISWA SD.” *Jurnal Inovasi Pembelajaran Progresif* 6(2):606–16.
- Hasanah, Isatul, and Siti Rodiah. 2021. Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media Book Creator Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Continuous Education: Journal of Science and Research* 2(2):23–35. doi: 10.51178/ce.v2i2.225.
- Imelda Pratiwi, Elza, Septie Putri Ismanti, Risma Fitriya Zulfa, Khofiyatul Jannah, and Imron Fauzi. 2023. Impresi Kurikulum Merdeka Belajar Terhadap Pembelajaran SD/MI. *Al-Ibanah* 8(1):1–12. doi: 10.54801/ibanah.v8i1.146.
- Iryanti, Desi, Silvy Juditya, Dhani Agusni Zakaria, and Sumbara Hambali. 2024. “Physical Education Games Model to Improve Physical Literacy Skills of Children.” *ALTIUS: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan* 13(2):213–26. doi: <http://dx.doi.org/10.36706/altius.v13i2.72>.
- Mainah, Al, Rusyda Ulva, and Antik Estika Hader. 2021. Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SDN 06 Sitiung Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya Dan Gerak. *Innovative: Journal Of Social Science Research* 1(2):55–60. doi: 10.31004/innovative.v1i2.2121.
- Muslim, Amat. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Keberhasilan Mapel PJOK Pada Kelas IV SD Negeri 01 Banjarsari. *Jurnal Kualita Pendidikan* 2(3):187–91. doi: 10.51651/jkp.v2i3.143.
- Mustafa, Ahmad Farid. 2022. Gambaran Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK) Selama Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)* 1(2):213–25.

doi: 10.54284/jopi.v1i2.25.

Nurdianti, Annisa, and Danang Dwi Basuki. 2023. "Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Mata Pelajaran PJOK Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin* 2(2):188–96. doi: 10.54723/ejpgmi.v2i2.73.

Prabawa, I. Kadek Radita, I. Made Satyawan, and Ni Luh Putu Snyanawati. 2021. Pengembangan Video Permainan PJOK Berbasis Tematik (Tema Kegemaranku) Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)* 1(1):11–26. doi: 10.54284/jopi.v1i1.3.

Prabowo, Eko Mukti, Edy Mintarto, and Nurkholis Nurkholis. 2022. Variasi Dan Kombinasi Permainan Gerak Dasar Atletik Lompat Dalam Pembelajaran PJOK Siswa Sekolah Dasar. *Discourse of Physical Education* 1(1):1–13. doi: 10.36312/dpe.v1i1.604.

Prasetyo, Edy, Agung Setyawan, and Tyasmiarni Citrawati. 2019. Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Kelas III SDN Buluh 2. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro* 1(1):76–82.

Putri, Septia Zalika, and Yopi Hutomo Bhakti. 2025. "Technology Utilization in Physical Education Learning in Elementary Schools: A Systematic Literature Review." *Journal for Lesson and Learning Studies* 8(1):204–12. doi: <https://doi.org/10.23887/jlls.v8i1.91575>.

Riyanto, Pulung. 2020. Kontribusi Aktifitas Fisik, Kebugaran Jasmani Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani. *Jpoe* 2(1):117–26. doi: 10.37742/jpoe.v2i1.31.

Rohmah, Lailatur, and Heryanto Nur Muhammad. 2021. Tingkat Kebugaran Jasmani Dan Aktivitas Fisik Siswa Sekolah. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya* 09(01):511–19.

Sadiman, Arief S. (2014). Media Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.

Sapriyah. 2019. Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3(1):45–56. doi: 10.35446/diklatreview.v3i1.349.

Setiawan, Achmad. Pembelajaran (2018). Inovatif Media dan Pengembangannya. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sumitra, Dani Alfa. 2023. Implementasi Kurikulum Belajar Mandiri Mata. *Sibatik Journal* 2(7):2085–90.

- Suyono, Fitri Ramadhani, Amandha Fhadillah Siregar, and Zelma Azahra. 2024. Kegiatan Pelaksanaan Pembelajaran PJOK Di SD Negeri 060874 Medan. 4(2):276–82.
- Syafitri, Annisah Diana, Kaisyah Husnia, Badzlina Jihan, Safitri Kurnia, and Sidik Siregar Fajar. 2025. Olahraga Di SD: Fondasi Kesehatan Dan Kebugaran Anak Sejak Dini. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia* 2(2):92–95.
- Syafriadi, Lalu Sapta Wijaya Kusuma, and Rusdiana Yusuf. 2021. Integrasi Permainan Tradisional Dalam Metode Pembelajaran Praktik Untuk Meningkatkan Minat Belajar PJOK. *Reflection Journal* 1(1):14–21. doi: 10.36312/rj.v1i1.487.
- Wahyuningtyas, Rizki, and Bambang Suteng Sulasmono. 2020. Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 16(1):73–80. doi: 10.52217/lentera.v16i1.1081.
- Widiyatmoko, Fajar, and Husnul Hadi. 2018. Tingkat Aktivitas Fisik Siswa Di Kota Semarang. *Journal Sport Area* 3(2):140. doi: 10.25299/sportarea.2018.vol3(2).2245.
- Yusnita, Novi cynthia, and Muqowim. 2020. Pendekatan Student Centered Learning Dalam Menanamkan Karakter Disiplin Dan Mandiri Anak Di TK Annur II. *Jurnal Ilmiah Potensia* 5(2):116–26.



PEMERINTAH KABUPATEN LAHAT
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Jl. Kol. H. Barlian Bandar Jaya Kel. Bandar Jaya Kec. Lahat Kab. Lahat
Laman <https://dikbud.lahatkab.go.id>, Pos-el : sekretedikbud@gmail.com

SURAT REKOMENDASI

Nomor: 3331/800/DIKBUD/2025

Sehubungan surat Direktur Program Pascasarja Universitas Bina Darma Nomor : 352/PPs-UBD/MPJ/IX/2025 Tanggal 20 September 2025 Perihal Izin Penelitian.

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **H. NIEL ALDRIN, S.E., M.AP**
NIP : 196907212001121004
Pangkat/Gol : Pembina Tingkat I, IV/b
Jabatan : Kepala Dinas

Dengan ini memberikan rekomendasi kepada :

Nama : **FINA JUNIANTI**
NIM : 242330005
Program Studi : Pendidikan Jasmani – S2
Judul Tesis : Media Pembelajaran *Snake Ladder Board Physical Education* (SLBPE) pada Peserta Didik Kelas Atas Sekolah Dasar

untuk melaksanakan Penelitian dalam rangka Penyusunan Laporan Tesis yang akan dilaksanakan di **SDN 2 Lahat Selatan, SDN 3 Lahat Selatan, SDN 4 Lahat Selatan, SDN 5 Lahat Selatan.**

Demikian surat rekomendasi ini kami buat sebenar-benarnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Dikeluarkan di : Lahat
Pada Tanggal : 24 September 2025

Kepala Dinas Pendidikan
dan Kebudayaan Kab. Lahat,

H. NIEL ALDRIN, S.E., M.AP
Pembina Tingkat I, IV/b
NIP. 196907212001121004

**INSTRUMEN PENDAPAT AHLI TENTANG MEDIA PEMBELAJARAN SNAKE
LADDER BOARD PHYSICAL EDUCATION (SLBPE) BAGI PESERTA DIDIK
KELAS ATAS SEKOLAH DASAR**

Nama Ahli :

Profesi :

Bidang Keahlian :

Tanggal Penilaian :

Mohon kesediaan Bapak/ Ibu sebagai Ahli yang akan memberikan tanggapan terhadap **Media Pembelajaran Snake Ladder Board Physical Education (SLBPE)** bagi **Peserta Didik kelas Atas Sekolah Dasar** sesuai dengan petunjuk di bawah ini. Demikianlah permohonan dari saya, atas perhatian, bantuan dan kerjasamanya saya ucapkan terima kasih.

Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media pembelajaran, ahli psikologi perkembangan dan ahli bahasa.
2. Berilah tanda (V) pada pilihan skor yang sesuai dengan pernyataan.
Keterangan:

Skor 4 (empat) : Sangat sesuai/ sangat tepat/ sangat aman/ sangat mudah/ sangat praktis/ sangat dapat mengoptimalkan.

Skor 3 (tiga) : Sesuai/ tepat/ aman/ mudah/ praktis/ dapat mengoptimalkan.

Skor 2 (dua) : Tidak sesuai/ tidak tepat/ tidak aman/ tidak mudah/ tidak praktis/ tidak dapat mengoptimalkan.

Skor 1 (satu) : Sangat tidak sesuai/ sangat tidak tepat/ sangat tidak aman/ sangat tidak mudah/ sangat tidak praktis/ sangat tidak dapat mengoptimalkan.

3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Draft Media Pembelajaran Snake Ladder Board Physical Education (SLBPE) bagi Peserta Didik kelas Atas Sekolah Dasar

Tabel 1. Draft Media Pembelajaran Snake Ladder Board Physical Education (SLBPE) bagi Peserta Didik kelas Atas Sekolah Dasar

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A.	Desain, Kepraktisan, dan daya tarik Media				
1.	Tampilan papan ular tangga menarik, warna sesuai, teks jelas terbaca.				
2.	Bahan media aman, kuat, dan tidak mudah rusak.				
3.	Mudah dibawa, digunakan, dan disimpan oleh guru & siswa.				
4.	Menarik perhatian siswa untuk bermain dan belajar.				
B.	Kesesuaian dengan Prinsip Belajar Gerak				
5.	Soal dan aktivitas sesuai capaian pembelajaran gerak dasar PJOK.				
6.	Memicu aktivitas fisik siswa, bukan hanya kognitif.				
7.	Permainan aman dilakukan di kelas/lapangan.				
8.	Mampu meningkatkan pemahaman konsep gerak dasar.				
C.	Kesesuaian dengan Aspek Psikogi				
9.	Sesuai karakteristik siswa kelas atas SD (kognitif & sosial).				
10.	Permainan memunculkan rasa senang & antusias siswa.				
11.	Mendukung kerja sama & komunikasi antarsiswa.				
12.	Membantu anak mengelola emosi saat kalah atau menang.				
D.	Kesesuaian dengan Pembelajaran PJOK				
13.	Mudah diterapkan di sekolah dengan sarana terbatas.				
14.	Mendukung capaian pembelajaran PJOK berbasis literasi fisik.				
15.	Waktu permainan sesuai alokasi PJOK (3 x 5 menit).				
16.	Semua pemain aktif dan terlibat dalam permainan.				

E.	Penggunaan Bahasa pada Media yang Dikembangkan				
17.	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas, dan komunikatif				
18.	Perintah dan pertanyaan sesuai dengan tingkat pemahaman anak				
19.	Tidak mengandung makna ganda atau ambigu				
20.	Menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar				
21.	Kalimat ringkas namun tetap mendukung tujuan pembelajaran				

B. Saran untuk Perbaikan Media Pembelajaran *Snake Ladder Board Physical Education* (SLBPE) bagi Peserta Didik kelas Atas Sekolah Dasar

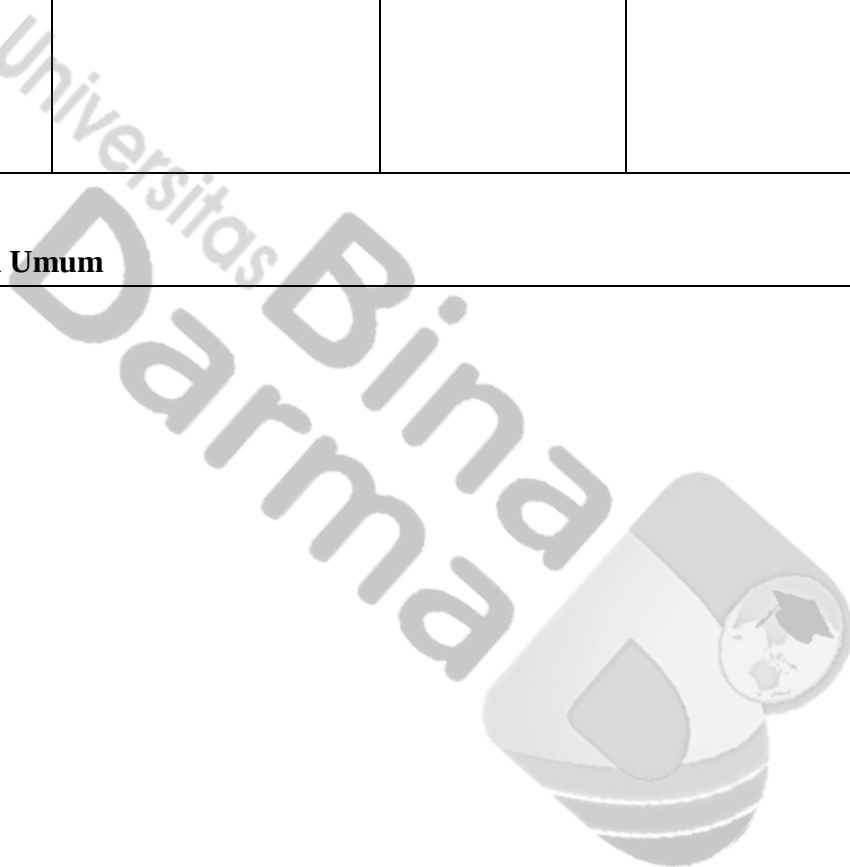
Petunjuk :

1. Apabila diperlukan revisi pada **Media Pembelajaran *Snake Ladder Board Physical Education* (SLBPE)**, mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan yaitu pada kolom 3.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 4.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom 5.

Tabel 4 . Kolom Pengisian Saran untuk Media Pembelajaran *Snake Ladder Board Physical Education* (SLBPE)

No.	Nama Permainan	Bagian yang Direvisi	Alasan Direvisi	Saran Perbaikan
1	2	3	4	5

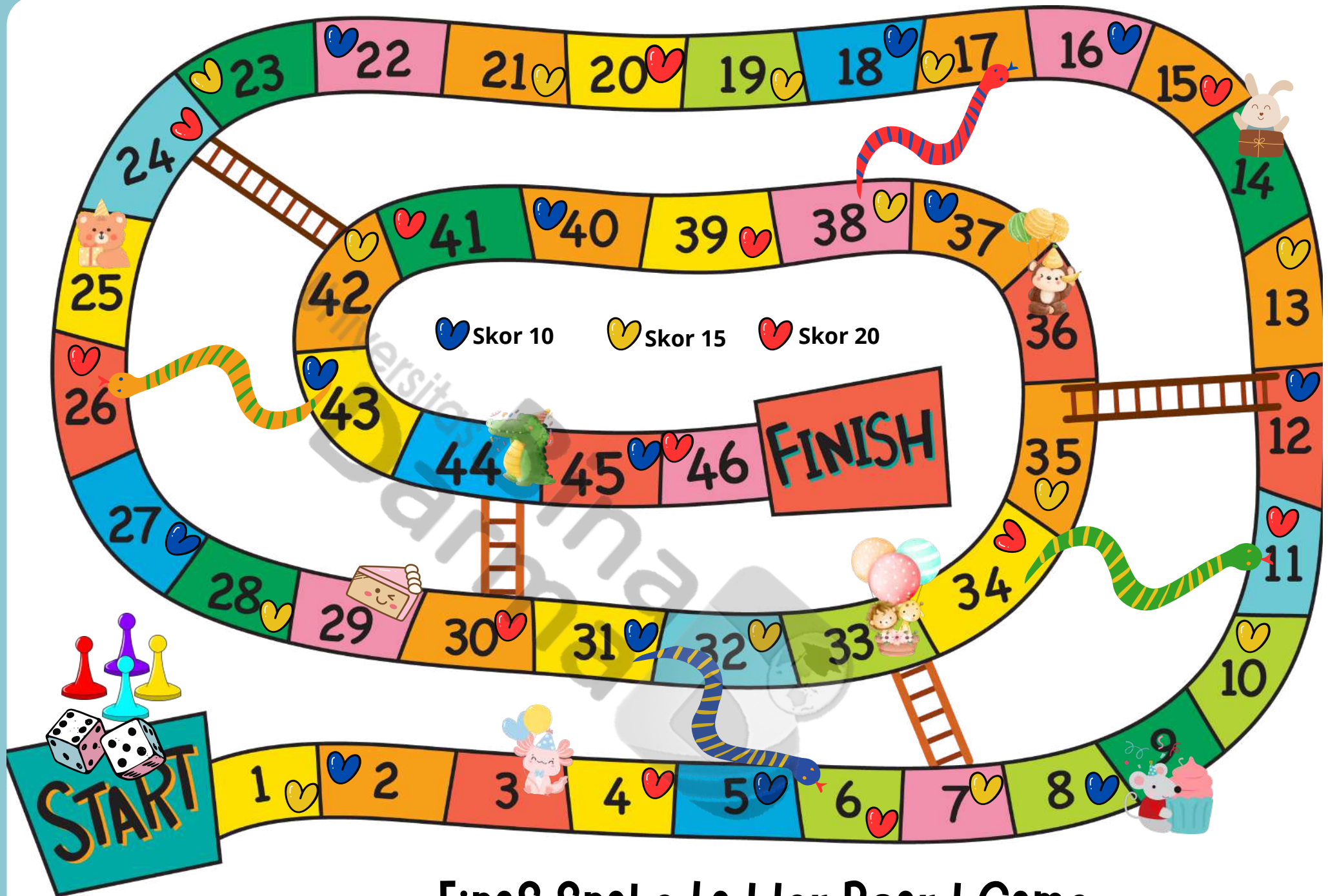
C. Komentar dan Saran Umum



.....

Evaluator

.....



FinaS Snake Ladder Board Game

10



Gerakan berjalan termasuk gerak

- ☒ A. Lokomotor
- B. Nonlokomotor
- C. Manipulatif
- D. Irama

Kotak Nomor 2

10



Contoh gerakan nonlokomotor adalah ...

- A. Berlari
- B. Melompat
- ☒ C. Menekuk lutut
- D. Menangkap bola

Kotak Nomor 5

10



Gerakan memantulkan bola dengan satu tangan termasuk

- A. Lokomotor
- ☒ B. Manipulatif
- C. Nonlokomotor
- D. Lari jarak jauh

Kotak Nomor 8

10



Kita harus ... sebelum berolahraga agar otot tidak kaku.

- A. Istirahat
- B. Makan
- ☒ C. Pemanasan
- D. Lari cepat

Kotak Nomor 12

10



Gerakan meloncat ke samping termasuk gerak ...

- A. Nonlokomotor
- ☒ B. Lokomotor
- C. Irama
- D. Manipulatif

Kotak Nomor 16

10



Menangkap bola sebaiknya dilakukan dengan ...

- A. Mata tertutup
- B. Satu tangan
- ☒ C. Dua tangan
- D. Menghindar

Kotak Nomor 18

10



Gerakan mengayun lengan ke depan dan ke belakang termasuk gerakan ...

- A. Lokomotor
- B. Manipulatif
- ☒ C. Nonlokomotor
- D. Berjalan

Kotak Nomor 22

10



Gerakan melangkah dan mengangkat tangan mengikuti lagu disebut ...

- A. Permainan tradisional
- B. Latihan kebugaran
- ☒ C. Senam irama
- D. Lari estafet

Kotak Nomor 27

10



Waktu terbaik untuk berolahraga adalah ...

- A. Tengah malam
- B. Saat sakit
- ☒ C. Pagi hari
- D. Setelah makan besar

Kotak Nomor 31

10



Saat bermain lompat tali, kita harus melompat dengan ...

- A. Kepala
- B. Satu tangan
- ☒ C. Kedua kaki
- D. Satu kaki

Kotak Nomor 37

10



Posisi awal sebelum melakukan loncat kangkang adalah...

- A. duduk
- B. tidur
- ☒ C. berdiri
- D. jongkok

Kotak Nomor 40

Senam irama dilakukan dengan musik.



Kotak Nomor 4

15

10



Saat berlari, kita harus melihat ke arah...

- A. belakang
- B. bawah
- C. atas
- ☒ D. depan

Kotak Nomor 43

10



Menangkap bola sebaiknya dilakukan dengan ...

- A. Mata tertutup
- B. Satu tangan
- ☒ C. Dua tangan
- D. Menghindar

Kotak Nomor 45

Gerakan meniru burung terbang bisa dilakukan dengan tangan ke samping



Kotak Nomor 6

15

Olahraga membuat tubuh menjadi kuat dan sehat.



Kotak Nomor 11

15

Push up dilakukan untuk melatih otot perut.



Kotak Nomor 15



Sit up berguna untuk memperkuat otot perut.



Kotak Nomor 20



Bola voli dimainkan dengan cara ditendang.



Kotak Nomor 24



Lari cepat disebut juga sprint.



Kotak Nomor 26



Roll depan adalah gerakan berguling ke belakang.



Kotak Nomor 30



Permainan kasti menggunakan bola kecil dan raket.



Kotak Nomor 34



Bermain gobak sodor bisa melatih kerja sama.



Kotak Nomor 39



Roll belakang dilakukan dengan posisi kaki ke atas terlebih dahulu.



Kotak Nomor 41





Keseimbangan bisa dilatih dengan berjalan di atas garis lurus.



Kotak Nomor 46



Gerakan berjalan termasuk gerak

Jawaban :
Lokomotor



Kotak Nomor 1



Gerakan meliukkan badan ke kiri dan ke kanan disebut gerakan

Jawaban :
Non lokomotor



Kotak Nomor 7



Gerakan menendang bola dilakukan dengan

Jawaban :
Kaki



Kotak Nomor 10



Permainan "lompat tali" bermanfaat untuk melatih

Jawaban :
Kelincahan kaki



Kotak Nomor 13



Melempar dan menangkap bola termasuk gerak

Jawaban :
Manipulatif



Kotak Nomor 17



Gerakan seperti memutar kepala termasuk gerakan.....

Jawaban :
Non lokomotor



Kotak Nomor 19



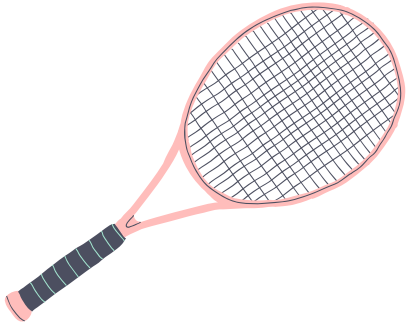
Gerakan mengguling ke depan dalam senam disebut

Jawaban :
Roll depan



Kotak Nomor 21

Sebutkan gambar!



Jawaban:
Raket tenis



100 +

Sebutkan gambar!



Jawaban:
bola baseball



100 +

Gerakan menekuk lutut
dan berdiri melatih

Jawaban :
Keseimbangan

Kotak Nomor 23

20

Berlari cepat dapat
melatih

Jawaban :
Kecepatan

Kotak Nomor 28

20

Lari estafet dilakukan
secara

Jawaban :
Bergantian

Kotak Nomor 32

20

Gerakan mengguling ke
belakang disebut ...

Jawaban :
Roll belakang

Kotak Nomor 35

20

Berdiri dengan satu kaki
bermanfaat untuk
melatih

Jawaban :
Keseimbangan

Kotak Nomor 38

20

Lompat jauh dimulai
dengan

Jawaban :
Lari

Kotak Nomor 42

20

Sebutkan gambar!



Jawaban:
Bat tenis meja

100 +

Sebutkan gambar!



Jawaban:
Bola basket

100 +

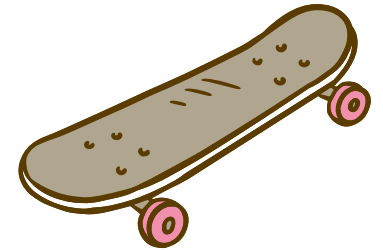
Sebutkan gambar!



Jawaban:
Bola voli

100 +

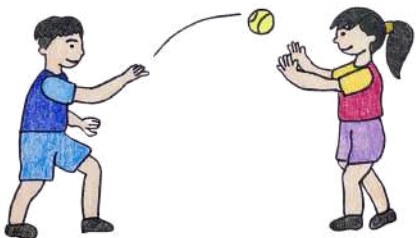
Sebutkan gambar!



Jawaban:
Skateboard

100 +

Sebutkan gambar!



Jawaban:
lempar tangkap

100 +

Sebutkan gambar!



Jawaban:
Menendang bola

100 +

ATURAN PERMAINAN

- Pemain terdiri dari 2 orang atau lebih.
- Individual/ tim.
- Toss koin untuk menentukan siapa pemain pertama, kedua dan selanjutnya bergantian.
- Pemain menggunakan dadu untuk menjalankan “oncak” dan berhenti di kotak yang sesuai dengan hitungan jumlah yang ada pada dadu yg keluar.
- Pemain menjawab pertanyaan yang telah tersedia, dengan ketentuan soal dalam waktu 10 detik dan memperoleh poin jika jawaban benar. Jika dalam 10 detik tidak dapat menjawab, maka point 0. Dilanjutkan dengan pemain berikutnya yang jalan.
- Permainan ini dibatasi oleh waktu, yaitu 3 x 5 menit setiap game nya.
- Jika sebelum waktu 5 menit pemain mencapai FINISH, Pemain berhak memperoleh tambahan point 200.
- Pemenang adalah yang memperoleh poin tertinggi dalam waktu yang disediakan. SELAMAT BERMAIN!

LAMPIRAN

**Foto Uji Coba Skala Kecil Media SLBPE
di SD Negeri 2 Lahat Selatan**



**Foto Uji Coba Skala Besar Media SLBPE
di SD Negeri 3 Lahat Selatan**



**Foto Uji Coba Skala Besar Media SLBPE
di SD Negeri 4 Lahat Selatan**



**Foto Uji Coba Skala Besar Media SLBPE
di SD Negeri 5 Lahat Selatan**



SURAT KEPUTUSAN
DIREKTUR PROGRAM PASCASARJANA
NOMOR: 340/SK/PPs-UBD/MPJ//VIII/2025

TENTANG
PEMBIMBING TESIS MAHASISWA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI JENJANG STUDI STRATA DUA (S2)
PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS BINA DARMA
DIREKTUR PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS BINA DARMA

- Menimbang : a. Bahwa mahasiswa semester akhir diharuskan membuat TESIS sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Pascasarjana Program Studi PENDIDIKAN JASMANI;
b. Bahwa untuk kelancaran pelaksanaan kegiatan dimaksud, dipandang perlu untuk menunjuk Pembimbing TESIS bagi setiap mahasiswa;
c. Bahwa untuk memenuhi butir-butir di atas, perlu diterbitkan Surat Keputusan sebagai landasan hukumnya.
- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003;
2. Undang-undang Nomor 12 tahun 2012;
3. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 15 tahun 2005;
4. Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Depdiknas;
5. Akte Pendirian Yayasan Nomor 95 tanggal 28 Desember 2003;
6. Statuta Universitas Bina Darma;
7. Surat Keputusan Rektor Universitas Bina Darma Nomor: 078/SK/Univ-BD/VI/2009 tanggal 1 Juni 2009.
8. Surat Keputusan Rektor Universitas Bina Darma Nomor: 0001/SK/Univ-BD/I/2019 tanggal 10 Januari 2019.

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan saudara:

Dr. Selvi Atesya Kesumawati, M.Pd.

sebagai Pembimbing dalam penyusunan TESIS bagi mahasiswa dibawah ini:

Nama : FINA JUNIANTI

NIM : 242330005

Judul Tesis : MEDIA PEMBELAJARAN SNAKE LADDER BOARD PHYSICAL EDUCATION (SLBPE) PADA PESERTA DIDIK KELAS ATAS SEKOLAH DASAR

KEDUA : Surat Keputusan ini berlaku 6 (enam) bulan sejak tanggal ditetapkan dan apabila dalam waktu tersebut mahasiswa belum menyelesaikan TESIS, maka akan diterbitkan Surat Keputusan Pembimbing yang baru, dengan ketentuan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya;

KETIGA : Surat Keputusan asli ini diberikan kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk dilaksanakan dan diindahkan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di: Palembang
Pada Tanggal: 13 Agustus 2025
Direktur,

Universitas Bina
Darma
PROGRAM PASCASARJANA

Prof. Dr. Ir. Achmad Syarifudin, M.Sc.

Tembusan:

1. Pembimbing
2. Arsip

LEMBAR KONSULTASI TESIS

Nama : Fina Junianti
NIM : 242330005
Program Studi : Pendidikan Jasmani
Konsentrasi : Olahraga Pendidikan
Judul : Media Pembelajaran *Snake Ladder Board Physical Education* (SLBPE) pada Peserta Didik Kelas Atas Sekolah Dasar.
Pembimbing : Dr. Selvi Atesya Kesumawati, M.Pd

No	Tanggal	Uraian Materi Konsultasi	Paraf
1.	18 Agustus 2025	Konsultasi desain produk media SLBPE, prototype media yang dikembangkan, literatur review mengenai bahan material produk.	
2	22 Agustus 2025	Pembelian material pembuat media papan (board) ulin triple-papan halus, plastik/paper tebal. Pembelian material flashcard dan instruksi tugas pada FC.	
3	10 September 2025	Pembuatan material bahan media yg dikembangkan, dadu, FC, papan/board, oncat, dan pembuatan rules / aturan permainan.	

LEMBAR KONSULTASI TESIS

Nama : Fina Junianti
NIM : 242330005
Program Studi : Pendidikan Jasmani
Konsentrasi : Olahraga Pendidikan
Judul : Media Pembelajaran Snake Ladder Board Physical Education (SLBPE) pada Peserta Didik Kelas Atas Sekolah Dasar.
Pembimbing : Dr. Selvi Atesya Kesumawati, M.Pd

No	Tanggal	Uraian Materi Konsultasi	Paraf
4	13 September 2025	Laporan hasil validasi oleh Ahli, dan perbaiki produk akhir, saran dan arahan ahli.	sf.
5	10 Oktober 2026	Laporan Revisi produk awal, Lanjut uji validasi empirik, skala kecil, skala besar di fupat penelitian	sf. sf.
6	10 Januari 2026	konsultasi bab IV dan bab V. Revisi analisis data (pengajian data) hasil implementasi produk	sf.
7	15 Januari 2026	Revisi Bab IV; menambahkan hasil analisis CVI CVR badan bab IV, dan melengkapkan hasil perhitungan guru di laporan. penulisan artikel jurnal.	sf.
8	28 Januari 2026	Menambahkan kelengkapan	sf.

menambah tesis, halaman pendahuluan, kata pengantar, abstrak, motto penelitian dll.
ACC ujian tesis

 ISO 9001 : 2000	Formulir Perbaikan Tesis	Nomor Dok : _____
		Nomor Revisi : _____
		Tgl. Berlaku : _____
		Klausur ISO : _____

Nama : FINA JUNIANTI

NIM : 242330005

Konsentrasi : OLAHRAGA PENDIDIKAN

Judul Tesis : **Media Pembelajaran Snake Ladder Board Physical**

Education (SLBPE) bagi Peserta Didik Kelas Atas Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing : **Dr. Selvi Atesya Kesumawati, M.Pd**

Tanggal Ujian : **12 Februari 2026**

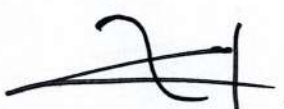
Telah diperbaiki dan dikonsultasikan dengan Pembimbing/Penguji Tesis.

No.	Nama Dosen Penguji	Tanggal	Tanda Persetujuan
1.	Dr. Selvi Atesya Kesumawati, M.Pd		1. 
2.	Dr. Bayu Hardiyono, M.Pd		2. 
3.	Dr. Dewi Septaliza, M.Pd		3. 

*Nb.

Pembimbing harap memeriksa kembali format dari tesis yang telah diperbaiki dan keabsahan tanda tangan penguji

Palembang, 9 April 2026
Program Studi Pendidikan Jasmani – S2
Ketua,



Dr. Aprizal Fikri, M.Pd

The Use of Snake Ladder Board Physical Education (SLBPE) in Enhancing Physical Literacy of Elementary Students

Fina Juniанти¹, Selvi Atesya K.^{1*}, Bayu Hardiyono¹, Dewi Septaliza¹, Aprizal Fikri¹, Selvi Melianty¹, Muslimin¹, Husni Fahritsani²

¹ Physical Education, Postgraduate, Universitas Bina Darma, Jenderal Ahmad Yani Road No.3, 9/10 Ulu, Seberang Ulu I, Palembang, Sumatera Selatan 30111, Indonesia.

² Physical Education, Faculty of Teacher Education, Universitas PGRI, Jenderal Ahmad Yani Road, 9/10 Ulu, Seberang Ulu I, Palembang, Sumatera Selatan 30111, Indonesia.

¹finajuniанти30@yahoo.com ; ²kesumawati@binadarma.ac.id ; ³bayu.hardiyono@binadarma.ac.id
⁴dewi.septaliza@binadarma.ac.id ⁵aprizal.fikri10@binadarma.ac.id ; ⁶selvi.melianty@binadarma.ac.id ;
⁷muslimin@binadarma.ac.id ; ⁸husnifahritsani@univpgri-palembang.ac.id

*corresponding author

ABSTRACT

Background. This study aimed to develop a Physical Education learning media in the form of a *Snake Ladder Board Physical Education* (SLBPE) game for elementary school students. The developed media integrates cognitive, psychomotor, and affective domains through fundamental sport skills, game-based activities, and health-related knowledge, and serves as an alternative in-class physical activity learning resource. **Methods:** The Research and Development (R&D) method selected in this study was operationalized through ADDIE model design, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation phases. In this research, questionnaires were utilized as the primary means of collecting data. Content validity was examined through expert judgment using the Content Validity Index (CVI) and Content Validity Ratio (CVR). **Results:** The validation process involved learning media experts, Physical Education pedagogy experts, and senior Physical Education practitioners. The CVR analysis yielded an average value of 0.34, which falls within the acceptable range (–1 to 1), indicating that the SLBPE learning media is valid. The findings demonstrate that the developed SLBPE media effectively enhances students' learning motivation, improves the effectiveness of Physical Education instruction, and promotes early awareness and habits of active and healthy lifestyles. **Conclusion:** The SLBPE learning media is a valid and effective instructional tool for supporting Physical Education learning among elementary school students and represent a prospective means of promoting physical literacy at the primary education level.

Keywords: Board Game, learning media, and Physical Literacy.

ARTICLE INFO

Article History:

Accepted :
Approved :
Available Online

Correspondence Address:

Selvi Atesya Kesumawati
Department Master of Physical Education, Postgraduates
Programme, Universitas Bina Darma Jenderal Ahmad Yani Road,
NO.3 9/10 Ulu, Seberang Ulu, Palembang, 30111, Indonesia.
E-mail: kesumawati@binadarma.ac.id

INTRODUCTION

Physical Education, Sports, and Health (PJOK) serves a strategic function in fostering the comprehensive development of elementary school students across physical, cognitive, and affective dimensions (Rahmawati, Kesya Aprilia, 2024); (Syafitri et al., 2025) . Through PJOK learning, students are expected not only to achieve good physical fitness and motor skills, but also to develop an understanding of the importance of healthy lifestyles and to cultivate supportive beliefs about participating in physical activities (Wahyuningsih et al.,

2023). Therefore, the PJOK learning process should be designed to be engaging, meaningful, and aligned with the developmental characteristics of elementary school students (Lubay & Et.al., 2021); (Winoto, Ahmad, 2025); (Sudarwo & Kurniawan., 2023).

Meaningful PJOK learning is not limited to physical activity alone but also emphasizes the development of students' understanding, attitudes, and healthy lifestyle habits (Arif et al., 2021). Such learning is highly dependent on teachers' competence in designing, managing, and delivering creative, varied, and developmentally appropriate PJOK activities. In early childhood development, physical literacy serves a foundational function by establishing the basis for sustained participation in physical activity and healthful living throughout life (Buja et al., 2020); (Ihsan et al., 2021). During the initial stage of life, foundational motor competencies, motivational drive, self-confidence, and cognitive grasp of physical activity are cultivated in children, attributes that serve as the essential building blocks of physical literacy (Ridha, Sahbana., 2025). These elements enable children not only to perform basic motor skills effectively but also to enjoy and value physical activity as part of their daily lives.

Integrating physical literacy into PJOK learning is essential for fostering students' holistic development and lifelong engagement in physical activity. Through physical literacy-oriented instruction, students develop not only fundamental movement skills, but also the motivation, confidence, knowledge, and positive attitudes necessary to participate in physical activities in meaningful and sustainable ways (Suryadi & Ivanov, Danail, 2025); (Gustian, 2020); . The integration of physical literacy enables PJOK learning to move beyond performance-based outcomes toward the formation of healthy behaviors, active lifestyles, and physical well-being. Consequently, physical literacy-based PJOK instruction serves as a foundational approach for promoting active, healthy, and balanced living from an early age (Putri & Bhakti, 2025) (Iryanti et al., 2024). Competent teachers are able to integrate cognitive, psychomotor, and affective domains so that students not only perform movements effectively but also understand the physiological and psychological gains for engaging in physical movement and sport (Soenyoto et al., 2025); (Bayu, W., Indra., 2022). The awareness of maintaining an active lifestyle and engaging in regular physical activity fostered through PJOK learning serves as a fundamental knowledge base and an essential asset for students in their daily lives (Weir et al., 2024). Consequently, PJOK learning supported by teacher competence and students' awareness contributes to the development of individuals who are able to lead holistic, active, and healthy lives (Argarini et al., 2025).

Based on the researchers' preliminary study (2025) conducted in several elementary schools in Lahat Selatan Regency, the following conditions of PJOK learning were identified; (1) the instructional media used by teachers remain very limited and have not yet incorporated creative and innovative media to support active learning, particularly for the implementation of in-class PJOK activities; (2) some PJOK teachers have not optimally developed or implemented instructional media that align with students' characteristics and curriculum demands, resulting in learning processes that are less effective and meaningful; (3) students demonstrate low enthusiasm for participating in PJOK lessons, which has led to reduced levels of physical activity during the learning process; and (4) PJOK instruction is still predominantly characterized by conventional methods and repetitive activities, providing limited variation and less engaging learning experiences for students.

Based on these conditions, there is a need to develop engaging PJOK instructional media that align with the developmental characteristics of Grade 4, 5, and 6 elementary school students, such as the *Snake Ladder Board Physical Education* (SLBPE) game, to support active, enjoyable, and meaningful learning processes. This media is designed to integrate cognitive, psychomotor, and affective domains, as well as sport-related knowledge, with the aim of fostering students' awareness and establishing active and healthy lifestyle habits from an early age.

METHODS

This study aimed to develop *Snake Ladder Board Physical Education* (SLBPE) learning media as an alternative approach for implementing in-class PJOK activities. The media was designed to integrate cognitive, psychomotor, and affective domains through fundamental sport skills, game-based activities, and health- and sport-related knowledge. It is expected that the SLBPE media can create more engaging, active, and meaningful learning experiences for students, enhance learning motivation and the effectiveness of PJOK instruction, and ultimately foster awareness and the formation of active and healthy lifestyle habits from an early age.

The development of the SLBPE media employed the ADDIE instructional design model, consisting of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation phases. The study involved Grade 4, 5, and 6 elementary school students in Lahat Selatan Regency. Participants included 20 students from SDN 4 Lahat Selatan for the small-scale trial

and 53 students from SDN 5 and SDN 6 Lahat Selatan for the large-scale trial. The research procedure was conducted through the following five stages:

- (1) Analysis Phase, in the analysis phase, the researchers identified the needs of PJOK learning through field observations, interviews with teachers, and a review of curriculum documents. This process focused on mapping existing problems in PJOK instruction, the characteristics of Grade 4, 5, and 6 students, limitations in instructional media, as well as students' levels of motivation and physical activity. The output of this phase was a formulation of the needs for developing SLBPE learning media aligned with curriculum requirements and students' developmental characteristics. The achievement indicator for this phase was the clear identification of PJOK learning problems and the establishment of a foundational needs analysis for SLBPE media development.
- (2) Proceeding to the design phase, the researchers developed an initial blueprint of the SLBPE learning media, which was predicated upon the results emerging from the needs analysis. This phase included defining learning objectives, selecting fundamental sport skills and game-based content, structuring the game flow and rules, and designing the visual appearance of the media by integrating cognitive, psychomotor, and affective domains. The output of this phase was an initial design or prototype of the SLBPE media along with supporting instructional materials. The achievement indicator was the development of a systematic, engaging, and developmentally appropriate media design for elementary school students.
- (3) Development Phase, the development phase involved transforming the design into an actual SLBPE learning media product. This process included the production of the game board, activity cards, and user guidelines. The developed media were then validated by learning media experts, language experts, and Physical Education practitioners to assess content accuracy, appropriateness, and visual presentation. The output of this phase was a validated SLBPE media product. The achievement indicator was the attainment of validation results indicating that the media were feasible for use, accompanied by expert feedback for revision.
- (4) Implementation Phase, during the implementation phase, the developed SLBPE learning media were applied in the PJOK learning process. Implementation was carried out through a small-scale trial involving 20 students at SDN 4 South Lahat and a large-scale trial involving 53 students at SDN 5 and SDN 6 Lahat Selatan. The outputs of this phase included data on media utilization, students' responses, learning engagement, and

motivation levels. The achievement indicator was the successful implementation of SLBPE media and increased student participation and enthusiasm in PJOK learning activities.

- (5) The evaluation phase was directed toward appraising the comprehensive effectiveness and the operational feasibility of the SLBPE learning media. Evaluation was conducted by analyzing questionnaire data, observational results, and feedback from teachers and students obtained during the implementation phase. The output of this phase was the final SLBPE media product, revised and refined based on evaluation findings. The achievement indicator was that the SLBPE media were deemed effective and feasible for use and capable of enhancing students' learning motivation and the overall quality of PJOK instruction in elementary schools.

The data collection instrument in this study consisted of an SLBPE media evaluation rubric using a four-point rating scale (scores 1–4). The rubric was assessed by three experts, namely a learning media expert, a language expert, and a senior PJOK practitioner to evaluate the feasibility and appropriateness of the media content and visual design. The instruments used in this study are presented as follows:

Tabel 1. Instrument of Assessment Expert Validation

No.	Aspect	Rating Scale			
A.	Design, Practicality, and Attractiveness of the Learning Media	1	2	3	4
1	The visual appearance of the snake-and-ladder board is attractive, with appropriate color combinations and clearly legible text.				
2	The media materials are safe, durable, and not easily damaged.				
3	The media offers ease of portability, operation, and storage for teachers and students alike.				
4	The media effectively attracts students' attention and encourages active participation in learning activities.				
B.	Alignment with Motor Learning Principles				
5	The tasks and activities are aligned with the learning outcomes of fundamental movement skills in Physical Education.				
6	The activities stimulate students' physical activity rather than focusing solely on cognitive engagement.				
	The game can be safely implemented in classroom and field settings.				
8	The media enhances students' understanding of fundamental movement concepts.				
C.	Alignment with Psychological Aspects				
9	The game is appropriate for the cognitive and social				

	characteristics of upper-grade elementary school students.
10	The game promotes enjoyment and enthusiasm among students.
11	The media supports cooperation and communication among students.
12	The game helps students manage emotions related to winning and losing.
D	Alignment with Physical Education (PJOK) Learning
13	The media can be easily implemented in schools with limited facilities.
14	The media supports Physical Education learning outcomes based on physical literacy.
15	The duration of the game is appropriate for the allocated Physical Education lesson time (3 × 5 minutes).
16	All players are actively engaged and involved throughout the game.
E.	Language Use in the Developed Media
17	The language used is simple, clear, and communicative.
18	Instructions and questions are appropriate to students' level of understanding.
19	The language does not contain double meanings or ambiguous expressions.
20	The media applies correct and appropriate Indonesian language conventions.
21	Sentences are concise while effectively supporting the learning objectives.

Tabel 2. Instructional Rating Scale Assesment for Experts

Scale	Assesment Description
1	Very suitable/very precise/very safe/very easy/very practical/highly optimizing.
2	Appropriate/precise/safe/easy/practical/can optimize.
3	Inappropriate/inappropriate/unsafe/not easy/impractical/unable to optimize
4	Very inappropriate/very imprecise/very unsafe/very not easy/very impractical/very unsafe.

RESULTS AND DISCUSSION

This study aimed to develop *Snake Ladder Board Physical Education* (SLBPE) learning media as an alternative approach for Physical Education instruction in elementary schools by integrating cognitive, psychomotor, and affective domains to enhance physical literacy. The study was conducted using a Research and Development approach, specifically following the ADDIE instructional design model. Expert evaluations—comprising learning

media experts, language experts, and Physical Education practitioners—were then carried out to assess the feasibility and quality of the SLBPE media.



Figure 1. Snake Ladder Board physical Education (SLBPE)

Table 3. Guidelines for Rubric Assesment

Score	Cognitive	Psycomotor	Affective	Learning Motivation	Awareness of Active and Healthy Living
4 Very Good	Demonstrates an excellent understanding of the learning content, accurately answering questions and clearly explaining concepts related to health and physical activity.	Executes movements correctly with good coordination and a high level of confidence.	Executes movements correctly with good coordination and a high level of confidence.	Executes movements correctly with good coordination and a high level of confidence.	Executes movements correctly with good coordination and a high level of confidence.
3 Good	Demonstrates a good understanding of most of the learning content and is able to answer questions with reasonable accuracy.	Demonstrates a good understanding of most of the learning content and is able to answer questions with reasonable accuracy.	Demonstrates a good understanding of most of the learning content and is able to answer questions with reasonable accuracy.	Demonstrates a good understanding of most of the learning content and is able to answer questions with reasonable accuracy.	Demonstrates a good understanding of most of the learning content and is able to answer questions with reasonable accuracy.
2 Fair	Demonstrates limited understanding of	Demonstrates limited understanding of	Demonstrates limited understanding of	Demonstrates limited understanding of	Demonstrates limited understanding of

	the learning content and still requires guidance when answering questions.	the learning content and still requires guidance when answering questions.	the learning content and still requires guidance when answering questions.	the learning content and still requires guidance when answering questions.	the learning content and still requires guidance when answering questions.
1 Poor	Demonstrates poor understanding of the learning content and is unable to answer questions correctly.	Demonstrates poor understanding of the learning content and is unable to answer questions correctly.	Demonstrates poor understanding of the learning content and is unable to answer questions correctly.	Demonstrates poor understanding of the learning content and is unable to answer questions correctly.	Demonstrates poor understanding of the learning content and is unable to answer questions correctly.

The results of the CVI and CVR validation tests by 3 experts on the developed media SLBPE can be seen in the table below:

Table 4. The Result CVI and CVR Media SLBPE

Question	E1	E2	E3	ne	N	N/2	ne-(N/2)	CVR	Criteria
1	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
2	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
3	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
4	4	4	3	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
5	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
6	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
7	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
8	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
9	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
10	4	3	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
11	3	4	3	1	3	1.5	-0.5	-0.3	Valid
12	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
13	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
14	3	4	3	1	3	1.5	-0.5	-0.3	Valid
15	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
16	3	4	3	1	3	1.5	-0.5	-0.3	Valid
17	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
18	4	3	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
19	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
20	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
21	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
Amount	70	82	80		Amount			7.3	
Average	3.33	3.91	3.81						
Average		3.68			Average			0.347	Valid

CVR scores on each item ranged 1 to -1

Information :

Ne : Total Essential Subject Matter Expert (SME)

N : Total of Subject Matter Exper

V : Valid

Based on the data analysis presented in Table 4, the evaluation of the SLBPE media product by three experts yielded an average Content Validity Index (CVI) score of 3.68 and a Content Validity Ratio (CVR) value of 0.34, which falls within the acceptable range of -1 to 1 , indicating validity. These results suggest that the developed SLBPE media demonstrates a high level of validity and is highly relevant to the learning objectives of upper-grade elementary Physical Education (Grades 4, 5, and 6). Furthermore, the media is considered effective in enhancing students' learning motivation, improving the effectiveness of Physical Education instruction, and fostering awareness and the development of active and healthy lifestyle habits from an early age.

Table 5. Instrument Validity Tes Result for Media SLBPE

Aspect	Rater Score	Coefficient Corelation	P	Status
Cognitive	Rater 1- score total rater	0,758	0,05	Valid
	Rater 2- score total rater	0,838	0,05	Valid
	Rater 3- score total rater	0,718	0,05	Valid
Phsycomotor	Rater 1- score total rater	0,823	0,05	Valid
	Rater 2- score total rater	0,731	0,05	Valid
	Rater 3- score total rater	0,798	0,05	Valid
Affective	Rater 1- score total rater	0,738	0,05	Valid
	Rater 2- score total rater	0,798	0,05	Valid
	Rater 3- score total rater	0,890	0,05	Valid
Laerning Motivated	Rater 1- score total rater	0,872	0,05	Valid
	Rater 2- score total rater	0,698	0,05	Valid
	Rater 3- score total rater	0,812	0,05	Valid
Awareness	Rater 1- score total rater	0,807	0,05	Valid
	Rater 2- score total rater	0,851	0,05	Valid
	Rater 3- score total rater	0,894	0,05	Valid

Table. 5 presents the results of the validity analysis of the *Snake Ladder Board Physical Education* learning media instrument. The correlation coefficient analysis among the three raters covering the psychomotor, cognitive, affective, learning motivation, and awareness aspects indicates a strong positive relationship between the ratings of Rater 1 and the overall rater scores. Likewise, the assessments provided by Rater 2 show a substantial positive correlation with the total score, and a similar pattern is observed in the evaluations conducted by Rater 3. To examine the reliability of the *Snake Ladder Board Physical*

Education learning media instrument, an Intraclass Correlation Coefficient (ICC) test involving three raters was conducted. The reliability results are reported in Table 6.

Table 6. Instrument Reliability Test Result for Media SLBPE

Aspect	Coefficient	Coefficient Interater	Status
Cognitive	0,873	0,05	Valid
Phsycomotor	0,815	0,05	Valid
Affective	0,832	0,05	Valid
Learning Motivate	0,886	0,05	Valid
Awareness	0,869	0,05	Valid

Based on the ICC analysis involving three raters, the reliability values for the three assessed aspects calculated using the Alpha coefficient and analyzed through the ANOVA General Multifacet Model, indicate a high coefficient level both within and between raters. After confirming that the SLBPE instrument satisfied the requirements for validity and reliability, the researchers proceeded to the empirical testing phase through field trials. These trials were conducted in both small-group and large-group settings to assess the effectiveness of the developed product.

Based on the results of the data analysis, the evaluation indicators of the SLBPE media were structured clearly, systematically, and were easy for experts to understand, resulting in objective and consistent assessments. The high level of reliability obtained indicates that the SLBPE media meets the requirement of inter-rater consistency, which is a critical aspect in instructional media development research, particularly in Physical Education learning that emphasizes performance- and behavior-based assessment.

From a pedagogical perspective, the effectiveness of the SLBPE media can be attributed to the implementation of a game-based learning approach. This approach creates an enjoyable learning environment, enhances students' interest, and increases learning motivation. The integration of cognitive, psychomotor, and affective domains within a single game-based medium allows students to learn through direct experience, thereby making Physical Education learning more meaningful. The evidence presented here is consistent with the proposition that learning media which are both interactive and contextually relevant may promote increased student engagement and participation within Physical Education settings. Furthermore, the SLBPE media contributes to enhancing students' awareness of the

importance of active and healthy living. Through game activities combined with fundamental movement skills and health-related knowledge, students not only engage in physical activity but also gain an understanding of its benefits for health. This indicates that the SLBPE media has the potential to support the development of physical literacy, which encompasses knowledge, skills, motivation, and confidence to participate in lifelong physical activity.

The suitability of the SLBPE media for upper-grade elementary school students represents another strength of this product. Its simple, flexible, and easily implemented design allows teachers to apply it in both classroom and field settings, making it a practical alternative for schools with limited facilities and infrastructure. Consequently, the SLBPE media addresses common challenges in Physical Education learning that are still dominated by conventional methods and limited activity variation.

Overall, the findings of this study demonstrate that the SLBPE learning media not only meets validity and reliability criteria but also possesses substantial pedagogical value. The use of SLBPE has the potential to improve the quality of Physical Education teaching and learning processes and outcomes, enhance students' learning motivation, and foster awareness and the development of active and healthy lifestyle habits from an early age. Future studies are recommended to examine the long-term effectiveness of SLBPE and to test its implementation across broader educational contexts and grade levels.

CONCLUSION

Based on the research findings, *Snake Ladder Board Physical Education* (SLBPE) was determined to be a valid and reliable learning medium for use in Physical Education instruction at the elementary school level, particularly for upper-grade students (Grades 4, 5, and 6). The validity test results revealed strong positive correlations among raters across psychomotor, cognitive, affective, learning motivation, and student awareness domains. In addition, reliability testing using the Intraclass Correlation Coefficient (ICC) confirmed a high level of inter-rater consistency. Therefore, SLBPE is considered an effective instructional medium for enhancing the quality of Physical Education teaching and learning processes and outcomes, as well as for fostering awareness and the development of active and healthy lifestyle habits from an early age.

REFERENCES

Argarini, R., Setiawan, H. K., Herawati, L., Azmy, U., Dirgantari, R. A., & Aji, W. R. (2025). *IMPROVING PHYSICAL LITERACY AND EXERCISE AWARENESS FOR TEACHERS AND ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS THROUGH THE CAKRAM*

RAGA TRAINING PROGRAM IN BANJARMASIN PENINGKATAN LITERASI FISIK DAN KESADARAN BEROLAHRAGA PADA GURU DAN MURID SEKOLAH DASAR MELALUI PROGRAM P. 9(4), 593–605. <https://doi.org/10.20473/jlm.v9i4.2025.593-605>

- Arif, A. C., Maksum, A., & Kristiyandaru, A. (2021). The Effect of Daily Physical Activity on Increasing Physical Fitness and Academic Achievement of Elementary School. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 4(2), 964–974. <https://doi.org/https://doi.org/10.33258/birle.v4i2.2082> 964
- Bayu, W., Indra., et. al. (2022). Peer observation , self-assessment , and circuit learning : Improving critical thinking and physical fitness in physical education. *Cakrawala Pendidikan*, 41(2), 308–320. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/cp.v41i2.38654>
- Buja, A., Rabensteiner, A., Sperotto, M., Grotto, G., Bertoncello, C., Cocchio, S., Baldovin, T., Contu, P., Lorini, C., & Baldo, V. (2020). Health Literacy and Physical Activity : A Systematic Review. *Journal of Physical Activity and Health*, 17, 1259–1274. <https://doi.org/https://doi.org/10.1123/jpah.2020-0161>
- Gustian, U. (2020). Traditional games : an approach to developing students physical literacy in elementary school. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 6(1), 199–215. https://doi.org/https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v6i1.14252
- Ihsan, N., Universitas, H. L., November, S., Tinjauan, A., & Kunci, K. (2021). *Indonesian Journal of Physical Activity*. 1(2), 178–187. <https://doi.org/https://doi.org/10.59734/ijpa>
- PENDAHULUAN
- Iryanti, D., Juditya, S., Zakaria, D. A., & Hambali, S. (2024). Physiscal education games model to improve physical literacy skills of children. *ALTIUS: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 13(2), 213–226. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36706/altius.v13i2.72>
- Lubay, L. H., & Et.al. (2021). The Implementation of Online Physical Education Learning. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 5(1), 34–42. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.17509/tegar.v5i1.38916>
- Putri, S. Z., & Bhakti, Y. H. (2025). Technology Utilization in Physical Education Learning in Elementary Schools : A Systematic Literature Review. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 8(1), 204–212. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jlls.v8i1.91575>
- Rahmawati, Kesya Aprilia, E. a. (2024). PERAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER DAN PERKEMBANGAN GERAK ANAK SEKOLAH DASAR. *IMEJ: Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 2741–2749. <https://doi.org/https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1143>
- Ridha, Sahbana., E. a. (2025). Physical literacy in Indonesian school physical education: a systematic review of concepts, assessment, and implementation. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 6(3), 285–301. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2025.vol6\(3\).17622](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2025.vol6(3).17622)
- Soenyoto, T., Yuwono, C., Nurharsono, T., & Semarang, U. N. (2025). *Exploring physical literacy, physical activity, motivation, and learning outcomes in elementary school*

- physical education*. 6(1), 66–76. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2025.vol6\(1\).17879](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2025.vol6(1).17879)
- Sudarwo, R., & Kurniawan, E. a. (2023). The effectiveness of Lombok traditional games on increasing physical literacy of elementary school. *Jurnal Keolahragaan*, 11(1), 95–103. <https://doi.org/http://doi.org10.21831/jk.v11i1.58316>
- Suryadi, D., & Ivanov, Danail, Z. (2025). Stimulation of physical fitness through traditional games in elementary school students : A systematic review in Indonesia. *Journal of Applied Movement and Sport Science*, 1(3), 12–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.65575/jamss.v1i3.92>
- Syafitri, A. D., Husnia, K., Jihan, B., Kurnia, S., & Fajar, S. S. (2025). Olahraga Di SD : Fondasi Kesehatan Dan Kebugaran Anak Sejak Dini. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 2(2), 92–95.
- Wahyuningsih, S., Trisharsiwi, T., & Taryatman, T. (2023). Peran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam membangun karakter siswa di SD Negeri Tegalrejo 1. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2), 145–150. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v9i2.14406>
- Weir, N., Pringle, A., & Roscoe, C. M. P. (2024). Physical Literacy and Physical Activity in Early Years Education : What ’ s Known , What ’ s Done , and What ’ s Needed ? *MDPI Journal*, 11. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/children1111135>
- Winoto, Ahmad, S. A. (2025). Identification of Positive Trends ini Physical Literacy Among Primary School Students : A Longitudinal Study for 2024 – 2025. *Journal of Physical Education , Sport , Health and Recreations*, 14(3), 889–900. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/active.v14i3.33610>