

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (Penjasorkes) merupakan bagian integral dari pendidikan nasional yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, dan tindakan moral. Di tingkat Sekolah Dasar (SD), Penjasorkes bukan sekadar mata pelajaran untuk berolahraga secara fisik, melainkan wahana untuk menumbuhkan karakter dan kegembiraan bergerak.

Namun, realita yang ditemukan di lapangan, khususnya di Sekolah Dasar di Kabupaten Lahat, menunjukkan adanya tantangan besar. Pembelajaran sering kali terjebak pada rutinitas yang membosankan. Keterbatasan sarana dan prasarana seperti bola, lapangan yang standar, atau alat atletik sering kali membuat guru hanya memberikan materi "bebas" atau permainan yang itu-itu saja (seperti sepak bola atau lari tanpa variasi). Hal ini menyebabkan motivasi siswa menurun. Anak-anak usia SD di Lahat memiliki energi yang melimpah, namun jika tidak disalurkan melalui model pembelajaran yang kreatif, potensi motorik mereka tidak akan berkembang secara maksimal.

Menurut Siedentop (2017), aktivitas fisik bagi anak haruslah mengandung unsur bermain (*play*) agar motivasi intrinsik mereka terjaga. Jika pembelajaran hanya bersifat instruksi kaku, kreativitas siswa akan tumpul. Di sinilah pentingnya inovasi. Salah satu alat yang sangat potensial namun jarang dilirik adalah Pita.

Pita memiliki karakteristik ringan, murah, berwarna-warni, dan fleksibel. Media pita mampu menstimulasi koordinasi mata-tangan, kelincahan, dan keseimbangan tanpa memerlukan biaya besar.

Pengembangan "Model Pita Pembelajaran" ini hadir sebagai solusi praktis bagi guru di Lahat untuk menciptakan suasana kelas yang dinamis. Model ini tidak hanya mengedepankan aspek fisik, tetapi juga aspek kognitif dan sosial melalui 10 model permainan yang dirancang khusus.

(Jean Piaget & Vygotsky) Piaget menekankan bahwa anak usia SD berada pada fase operasional konkret, di mana mereka belajar melalui interaksi fisik dengan benda. Vygotsky menambahkan bahwa interaksi sosial dalam permainan membantu perkembangan mental anak.

Piaget menekankan bahwa anak usia SD berada pada fase operasional konkret, di mana mereka belajar melalui interaksi fisik dengan benda. Vygotsky menambahkan bahwa interaksi sosial dalam permainan membantu perkembangan mental anak.

Pendidikan Jasmani Anak (Pangrazi & Beighle, 2019) Mereka menyatakan bahwa kurikulum Penjasorkes harus berorientasi pada keberhasilan semua siswa (*success-oriented*). Media pita memungkinkan setiap anak, baik yang mahir olahraga maupun yang tidak, untuk terlibat aktif karena sifat permainannya yang inklusif.

Perkembangan Motorik (Gallahue, 2012): Menjelaskan bahwa kemampuan motorik kasar dan halus harus diasah secara sinkron. Gerakan meliuk, melompat, dan menangkap pita adalah stimulasi yang tepat untuk fase

perkembangan ini. (UU No.20 Tahun 2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional: Mengamanatkan pengembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang sehat dan kreatif. (UU No.11 Tahun 2022)tentang Keolahragaan: Menekankan pentingnya olahraga pendidikan dalam membentuk karakter dan gaya hidup sehat sejak dini. Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022 Tentang Standar Kompetensi Lulusan yang menekankan pada pengembangan keterampilan melalui aktivitas jasmani yang menyenangkan.

Pendidikan adalah upaya memanusiakan manusia. Dalam konteks Penjasorkes di Lahat, landasan filosofisnya adalah "Kegembiraan dalam Gerak". Siswa tidak dipaksa menjadi atlet, tetapi dibimbing untuk mencintai aktivitas fisik sebagai kebutuhan hidup melalui media yang sederhana namun bermakna.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan konteks pembelajaran Penjasorkes kelas V di Sekolah Dasar (khususnya di daerah Lahat), masalah yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

Rendahnya Minat dan Motivasi: Siswa kelas V seringkali merasa bosan dengan metode pembelajaran olahraga yang monoton dan bersifat konvensional (terlalu banyak instruksi lisan).

Keterbatasan Media Pembelajaran: Kurangnya variasi alat bantu atau media yang kreatif untuk memandu pergerakan siswa secara presisi.

Kesulitan Memahami Ruang dan Gerak: Siswa usia SD masih sering kesulitan menentukan batas area permainan atau arah gerak yang spesifik dalam materi atletik maupun permainan bola besar.

Kurangnya Aktivitas Fisik yang Terukur: Pembelajaran cenderung tidak terstruktur sehingga target gerak (kualitas motorik) siswa tidak tercapai secara maksimal.

Kebutuhan Modifikasi: Perlunya model pembelajaran yang adaptif namun murah dan mudah diimplementasikan (seperti penggunaan pita) sesuai dengan kondisi fasilitas sekolah di daerah.

1.3. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan model permainan berbasis pita yang layak untuk pembelajaran Penjasorkes di SD Kabupaten Lahat?
2. Bagaimana efektivitas 10 model permainan pita dalam meningkatkan keaktifan gerak siswa?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu sesuai rumusan masalah di atas :

1. Menghasilkan produk berupa panduan 10 model permainan pita yang inovatif dan edukatif.
2. Meningkatkan kualitas pembelajaran Penjasorkes di SD melalui pemanfaatan Media murah namun efektif.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian tentang 10 Model Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan PITA Bagi Seperti Didik Kelas V Sekolah Dasar Diharapkan Dapat Bermanfaat:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah pada pengembangan ilmu keolahragaan, khususnya dalam bidang pedagogi olahraga di tingkat Sekolah Dasar:

Pengembangan Model Pembelajaran Memberikan khazanah baru mengenai variasi model pembelajaran Penjasorkes melalui modifikasi alat bantu (pita) yang kreatif dan inovatif.

Referensi Akademik Menjadi landasan atau rujukan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam tentang pengaruh permainan modifikasi terhadap perkembangan motorik kasar dan kognitif anak usia dini.

Penguatan Teori Bermain Memperkuat teori bahwa pendekatan *Game-Based Learning* (pembelajaran berbasis permainan) dengan alat sederhana dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam aktivitas fisik.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian 10 model pembelajaran PJOK berbasis permainan PITA bagi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar ini diharapkan bermanfaat dan dapat di terapkan dalam dunia pendidikan ,terutama bagi guru,siswa,sekolah lahat, penulis dan pengembangan kurikulum.

Beberapa manfaat praktisnya meliputi:

3. Bagi Guru Penjasorkes

Hasil penelitian ini dapat Memberikan alternatif 10 jenis permainan (Pita Lintas Berliku, Tari Kreasi, Jaring Pita, dll.) sebagai solusi keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah.

Hasil penelitian ini Memudahkan guru dalam menyampaikan materi gerak dasar (lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif) dengan cara yang menyenangkan.

4. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat Meningkatkan motivasi dan kegembiraan siswa dalam mengikuti pelajaran Penjasorkes.

Mengembangkan aspek psikomotorik (ketangkasan, keseimbangan), kognitif (pemahaman instruksi pada "Pita Warna Perintah"), dan afektif (kerjasama tim pada "Estafet Pita").

5. Bagi Sekolah (di Kabupaten Lahat)

Hasil penelitian ini dapat Meningkatkan kualitas pembelajaran Penjasorkes di lingkungan sekolah dasar daerah Lahat dengan memanfaatkan kearifan lokal atau alat yang ekonomis.

6. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini dapat Menambah wawasan dan pengalaman langsung dalam menciptakan inovasi pembelajaran yang aplikatif di lapangan.

1.6. Spesifikasi Produk (10 Model Permainan Pita) Yang Di Kembangkan

Spesifikasi Produk Model Pembelajaran PJOK berbasis permainan PITA yang akan dikembangkan oleh peneliti terdiri dari 10 model permainan yang memiliki fokus berbeda.

1. Permainan Pita Lintas Berliku: Pita dipasang di lantai membentuk jalur berkelok. Siswa berlari mengikuti jalur tersebut untuk melatih kelincahan dan koordinasi.

2. Permainan Pita Warna Perintah: Menggunakan pita berbagai warna. Guru memberi perintah berdasarkan warna (misal: "Kuning lompat, Merah jongkok") untuk melatih konsentrasi dan reaksi.
3. Tari Kreasi dengan Pita: Menggabungkan gerakan ritmik dan seni. Siswa menggerakkan pita membentuk pola lingkaran atau angka 8 mengikuti musik.
4. Estafet Pita: Lari berantai di mana tongkat estafet diganti dengan pita yang harus diikatkan atau diberikan kepada rekan satu tim.
5. Tangkap Pita Terbang: Guru atau teman melempar pita pendek ke udara, siswa harus menangkapnya sebelum jatuh ke tanah (melatih kecepatan reaksi).
6. Lompat Garis Pita: Pita diletakkan sejajar sebagai pembatas jarak lompat. Membantu siswa memvisualisasikan target lompatan tanpa risiko cedera.
7. Jaring Pita: Pita disusun menyilang di antara dua tiang atau pohon. Siswa harus merayap atau melangkah melewati "jaring" tanpa menyentuh pita.
8. Perang Pita Ekspresi: Setiap siswa memasang pita di pinggang. Mereka harus mencoba mengambil pita lawan sambil melindungi milik sendiri, melatih gerak tipu dan pertahanan.
9. Jalur Huruf dan Angka: Pita dibentuk menjadi huruf atau angka besar di lapangan. Siswa bergerak mengikuti bentuk tersebut sambil belajar mengenal simbol (literasi fisik).
10. Pita Tunggu Gerak: Permainan kendali diri. Siswa hanya boleh bergerak ketika pita digoyangkan oleh instruktur. Jika pita diam, siswa harus mematung (*freeze*).

Dengan tujuan pengembangan "Mengoptimalkan kecerdasan kinestetik dan perkembangan holistik anak melalui aktivitas fisik yang kreatif, guna membangun keseimbangan antara ketangkasan motorik, ketajaman kognitif, serta kematangan emosional dalam satu ekosistem bermain yang menyenangkan."



Universitas Bina
Dharma

