

**MODEL PITA DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES
DI SEKOLAH DASAR LAHAT**



TESIS

LYDIA PUSPITA

PENDIDIKAN JASMANI

242330007

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI- S2

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS BINA DARMA

PALEMBANG

2026

**MODEL PITA DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES
DI SEKOLAH DASAR LAHAT**



**Tesis ini diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar**

MAGISTER PENDIDIKAN

LYDIA PUSPITA

PENDIDIKAN JASMANI

242330007

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI- S2

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS BINA DARMA

PALEMBANG

2026

Halaman Pengesahan Pembimbing Tesis

**Judul Tesis: MODEL PITA DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI
SEKOLAH DASAR LAHAT**

Oleh LYDIA PUSPITA, NIM 242330007, Tesis ini telah disetujui dan disahkan oleh Pembimbing Program Studi Pendidikan Jasmani-S2 konsentrasi OLAHRAGA PENDIDIKAN, Program Pascasarjana Universitas Bina Darma pada 05 Februari 2026 dan telah dinyatakan LULUS.

Palembang, 05 Februari 2026
Mengetahui,
Program Studi Pendidikan Jasmani- S2
Universitas Bina Darma
Ketua,


Dr. Aprizal Fikri, M.Pd

Pembimbing,

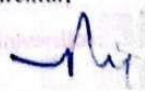

Dr. Dewi Septaliza, M.Pd

Halaman Pengesahan Penguji Tesis

**Judul Tesis : MODEL PITA DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI
SEKOLAH DASAR LAHAT**

Oleh LYDIA PUSPITA , NIM 242330007, Tesis ini telah disetujui dan disahkan oleh Tim
Penguji Program Studi Pendidikan Jasmani– S2 konsentrasi OLAKHRAGA PENDIDIKAN,
Program Pascasarjana Universitas Bina Darma pada 05 Februari 2026 dan telah dinyatakan
LULUS.

Palembang, 05 Februari 2026
Mengetahui,
Program Pascasarjana
Universitas Bina Darma
Direktur,


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

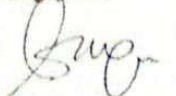
Penguji I,


Dr. Dewi Septaliza, M.Pd

Penguji II


Dr. Noviria Sukmawati, M.Pd

Penguji III,


Dr. Bayu Hardiyono, M.Pd

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : LYDIA PUSPITA

NIM : 242330007

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis Saya (Tesis, Skripsi, Tugas Akhir) 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/Skripsi/Tugas Akhir, 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, 05 Februari 2026
Yang Membuat Pernyataan,



LYDIA PUSPITA
242330007

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis PITA (Pembelajaran Interaktif Tematik Aktif) pada materi model pita untuk siswa SD Lahat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan memiliki validitas dan efektivitas yang tinggi. Berdasarkan validasi oleh para ahli, model ini memperoleh nilai VCR sebesar 0,9, yang termasuk dalam kategori valid. Validitas ini mencakup aspek isi, media, penyajian, serta keterkaitan dengan tujuan pembelajaran. Efektivitas model PITA diukur melalui angket yang diberikan kepada siswa setelah implementasi, dengan hasil menunjukkan tingkat efektivitas sebesar 86%. Siswa merasa terbantu dan lebih termotivasi dalam proses pembelajaran model pita. Model PITA mengintegrasikan tiga komponen utama: Permainan Interaktif, Tematik, Aktif untuk memperjelas instruksi, dan praktik langsung untuk menerapkan keterampilan. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman teoretis, tetapi juga keterampilan motorik siswa, yang sangat penting dalam permainan pita. Model PITA dirancang untuk memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa visual, auditori, dan kinestetik serta mendorong kerja sama, komunikasi, dan keterampilan sosial melalui aktivitas kelompok. Dengan pendekatan berbasis praktik langsung, model ini efektif dalam meningkatkan keterampilan psikomotorik siswa dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan model pembelajaran inovatif di bidang Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Model PITA diharapkan dapat diterapkan pada materi pembelajaran lain untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat pendidikan dasar.

Kunci: PITA, *Permainan Interaktif, Tematik, Aktif, Sekolah Dasar, PJOK*

ABSTRACT

This research aims to develop a learning model based on PITA (Active Thematic Interactive Learning) in the ribbon model material for elementary school students in Lahat. The research results indicate that the developed learning model has high validity and effectiveness. Based on validation by experts, the model obtained a VCR value of 0.9, which is included in the valid category. Validity includes aspects of content, media, presentation, and relevance to learning objectives. The effectiveness of the PITA model was measured through questionnaires given to students after implementation, with the results showing an effectiveness level of 86%. Students felt helped and more motivated in the ribbon model learning process. The PITA model integrates three main components: Interactive, Thematic, Active Play to clarify skills. This approach not only improves theoretical understanding but also students' motor skills, which are very important in ribbon play. The PITA model is designed to facilitate various student learning styles: visual, auditory, and kinesthetic, and encourages teamwork, communication, and social skills through group activities. With a direct practice-based approach, this model is effective in improving students' psychomotor skills and providing meaningful learning experiences. This research contributes to the development of innovative learning models in the field of Physical Education, Sports, and Health (PJOK). The PITA model is expected to be applied to other learning materials to improve the quality of learning at the elementary education level.

Keywords: PITA, Interactive Game, Thematic, Active, Elementary School, PJOK.

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Belajar bukan sekadar proses mengingat, tetapi upaya memahami, merasakan, dan menerapkan ilmu dalam kehidupan nyata."

"Kegagalan adalah bagian dari proses menuju kesuksesan; jangan berhenti belajar dan mencoba."

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

1. Kedua orang tuaku Alm.ayahanda Subari dan ibunda Juliani tercinta yang telah memberikan dukungan, kasih sayang dan doa yang tak terhingga.
2. Untuk pendamping hidup ku Dirsan Hadi serta ketiga buah hatiku yang tersayang dan tercinta Edilya syifa Salsabila,Edilya Azzahira,Shihab Al Ghozy yang selalu menguatkan. terimakasih telah memberikan dukungan dan dorongan selama proses penelitian dan penulisan tesis dan selalu menjadi sumber semangat untuk selalu berjuang mencapai harapan yang terbaik.
3. Kepada Sahabat-sahabat yang Allah pertemukan dalam perjalanan ini,terimakasih atas doa,kebersamaan,dan ketulusan yang menjadi bagian penting dalam proses penyelesaian tesis ini.
4. Anak-anak Sekolah Dasar SDN 3 Kikim Timur dan SDN 2 Kikim Timur, inspirasi utama di balik model PITA ini. terima kasih telah membantu penulis dalam menyelesaikan uji coba baik skala kecil,skala besar dan uji efektifitas.

5. Para Pendidik Jasmani khususnya di kecamatan Kikim Timur, yang telah memberikan dukungan, dan doa yang tak terhingga. semoga model pita ini bisa diterapkan menjadi pembelajaran yang menyenangkan.
6. Bapak/Ibu Dosen Pembimbing, yang telah dengan sabar membimbing, memberikan masukan, serta kritik konstruktif selama proses penelitian dan penulisan tesis ini
7. Dan yang terakhir kupersembahkan kepada Universitas Bina Darma Palembang yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk menyelesaikan studi.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. atas segala rahmat, nikmat, dan karunia-Nya sehingga tesis yang berjudul Model PITA(Permainan Interaktif Tematik Aktif) dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah Dasar Lahat dapat diselesaikan dengan baik. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Pascasarjana Universitas Bina Darma Palembang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran PITA yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran permainan Pita di sekolah dasar. Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

Penulis menyadari bahwa tersusunnya tesis ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Rektor Universitas Bina Darma beserta seluruh jajaran pimpinan Program Pascasarjana.
2. Dr. Aprizal Fikri, M.Pd selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Jasmani Universitas Bina Darma.
3. Dr. Dewi Septaliza, M.Pd selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan motivasi secara konsisten selama proses penyusunan

tesis ini.

4. Seluruh dosen Program Magister Pendidikan Jasmani yang telah membekali penulis dengan ilmu dan wawasan akademik.
5. Kepala sekolah, guru PJOK, serta peserta didik di sekolah yang menjadi lokasi penelitian, atas kerja sama dan keterbukaan selama pelaksanaan penelitian.
6. Keluarga dan rekan-rekan seperjuangan yang senantiasa memberikan dukungan moral, semangat, dan doa.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih memiliki keterbatasan dan memerlukan penyempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang.

semoga karya ini bermanfaat bagi dunia pendidikan dan menjadi bagian kecil dari upaya meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK secara berkelanjutan.

Palembang, Februari 2026

Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
COVER JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING TESIS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI TESIS.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	3
1.3. Rumusan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Manfaat.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Hakikat Pendidikan Jasmani.....	9
2.2. Hakikat Model Pembelajaran PITA (Permainan Interaktif Tematik Aktif).....	11
2.2.1. Permainan Interaktif.....	15
2.2.2. Pembelajaran Tematik.....	16
2.2.3. Pembelajaran Aktif.....	17
2.3. Hakikat PITA.....	18
2.3.1. Definisi PITA.....	18
2.3.2. PITA Pada Pendidikan.....	21

2.4. Model Pita.....	23
1. Permainan Pita Lintar Perilaku.....	23
2. Permainan Pita Warna Perintah.....	26
3. Tari Kreasi Dengan Pita.....	30
4. Estafet Pita.....	32
5. Tangkap Pita Terbang.....	35
6. Lomba Garis Pita.....	38
7. Jaring Pita.....	41
8. Jalur Huruf dan Angka.....	43
9. Pita Tunggu Gerak.....	47
10. Pita Tunggu Gerak.....	50
2.5. Pendidikan Dasar.....	53
2.6. Penelitian Terdahulu.....	56

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Metode Pengembangan.....	58
3.2. Prosedur Penelitian.....	58
3.2.1. Analysis (Analisis).....	59
3.2.2. Design (Desain).....	59
3.2.3. Development (Pengembangan).....	60
3.2.4. Implementation.....	61
3.2.5. Evaluation (Evaluasi).....	61
3.3. Desain Uji Coba Produk.....	62
3.4. Populasi dan Sampel.....	62
3.5. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	63
3.5.1. Teknik Pengumpulan Data.....	63
3.5.2. Instrumen Penelitian.....	64
3.5.3. Validasi Ahli.....	65
3.6. Teknik Analisis Data.....	67
3.6.1. Analisis Data Angket.....	67
3.6.2. Analisis Data Angket Siswa.....	68

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	69
4.1.1 Analisis.....	69
4.1.2 Design.....	70
4.1.3 Development.....	73
4.1.4 Implementasi.....	83
4.1.5 Evaluation.....	92
4. 2.... Pembahasan.....	94
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Kesimpulan.....	97
5.2. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA.....	98
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	103
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	HALAMAN
Tabel 3.1. Angket Kepraktisan.....	64
Tabel 3.2. Kisi – Kisi Instrumen Lembar Validasi Untuk Ahli Materi (Guru PJOK)	65
Tabel 3.3. Kisi Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Media (Dosen).....	66
Tabel 3.4 Skala Persentase Pencapaian.....	68
Tabel 3.5 Analisis Persentase Pencapaian Tanggapan Siswa.....	68
Tabel 4.1. Respon Ahli dan Revisi Draft Awal.....	75
Tabel 4.2. Hasil Validitas CVR.....	77
Tabel 4.3. Hasil Validitas CVR Model Berbasis PITA.....	80
Tabel 4.4. Hasil Uji Reliabilitas.....	82
Tabel 4.5. Hasil Uji Coba Skala Kecil Oleh Guru /Praktisi.....	85
Tabel 4.6. Hasil Uji Coba Skala Besar oleh Guru/Praktisi.....	88
Tabel 4.7. Hasil Analisis Keefektifan Model Pembelajaran Berbasis PITA Uji Coba Skala Kecil.....	89
Tabel 4.8. Hasil Analisis Keefektifan Model Pembelajaran PITA Uji Coba Skala Besar.....	91

DAFTAR GAMBAR

	HALAMAN
Gambar 2.1. Pita Lintasan Berliku.....	26
Gambar 2.2. Pita Warna Perintah.....	29
Gambar 2.3. Tari Kreasi Dengan Pita.....	31
Gambar 2.4. Estafet Pita.....	35
Gambar 2.5. Tangkap Pita Terbang.....	38
Gambar 2.6. Lompat Garis Pita.....	41
Gambar 2.7. Jaring Pita.....	43
Gambar 2.8. Perang Pita Ekprsi.....	46
Gambar 2.9. Jahir Huruf dan Angka.....	50
Gambar 2.10. Pita Tunggu Gerak.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1.1 SK Pembimbing
- Lampiran 1.2 Formulir Persetujuan Pembimbing dan Judul Tesis
- Lampiran 1.3 Lembar 1 Bimbingan Konsultasi Proposal Tesis
- Lampiran 1.4 Lembar 2 Bimbingan Konsultasi Proposal Tesis
- Lampiran 1.5 Halaman Persetujuan Ujian Proposal Tesis
- Lampiran 1.6 Formulir Perbaikan Proposal Tesis
- Lampiran 1.7 Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 1.8 Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 1.9 Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 1.10 Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 1.11 Lembar Validasi Ahli Gerak
- Lampiran 1.12 Lembar Validasi Ahli Gerak
- Lampiran 1.13 Lembar Validasi Ahli Gerak
- Lampiran 1.14 Lembar Validasi Ahli Gerak
- Lampiran 1.15 Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 1.16 Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 1.17 Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 1.18 Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 1.19 Surat Pencatatan Ciptaan
- Lampiran 1.20 Surat Pencatatan Ciptaan
- Lampiran 1.21 Surat Pencatatan Ciptaan
- Lampiran 1.22 Surat Izin Penelitian Dari Universitas Bina Darma
- Lampiran 1.23 Surat Rekomendasi Tempat Penelitian Dari Dinas Pendidikan
- Lampiran 1.24 Surat Keterangan Uji Skala Kecil
- Lampiran 1.25 Surat Keterangan Uji Skala Besar
- Lampiran 1.26 Lembar Konsultasi Bimbingan Tesis
- Lampiran 1.27 Halaman Persetujuan Ujian Tesis
- Lampiran 1.28 Uji Coba CVI Dan CVR Ahli Produk Model Pita 1
- Lampiran 1.29 Uji Coba CVI Dan CVR Ahli Produk Model Pita 2
- Lampiran 1.30 Uji Coba CVI Dan CVR Ahli Produk Model Pita 3

Lampiran 1.31 Rekap Hasil Uji Coba Kecil

Lampiran 1.32 Rekap Hasil Uji Coba Besar

Lampiran 1.33 Dokumentasi 10 Model Permainan Pita

Lampiran 1.34 Dokumentasi Uji Coba Skala Produk Kecil

Lampiran 1.35 Dokumentasi Uji Coba Skala Produk Besar



BAB I

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

Specifikasi 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."



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan Jasmani (Penjas) merupakan suatu disiplin yang berfokus pada pengembangan fisik, mental, dan sosial individu melalui berbagai aktivitas jasmani.⁽¹⁾ Definisi ini menegaskan bahwa Penjas bukan sekadar aktivitas fisik semata, melainkan mencakup upaya yang sistematis dan terkendali untuk mengembangkan potensi fisik dan kesehatan siswa. Melalui Penjas, individu diharapkan mampu mengembangkan keterampilan motorik, memperkuat fisik, dan menanamkan kebiasaan hidup sehat sejak dini. Hal ini didukung oleh jurnal yang menyatakan bahwa Penjas memegang peranan kritis dalam mendorong gaya hidup sehat dan aktif di kalangan siswa (Smith, 2020).

Tujuan utama dari Penjas adalah meningkatkan kemampuan fisik, mengembangkan kepercayaan diri, serta membentuk sikap yang menghargai pentingnya kesehatan tubuh. Tujuan ini dicapai melalui berbagai kegiatan yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan motorik dan koordinasi tubuh. Selain itu, Penjas juga bertujuan untuk mengajarkan nilai-nilai seperti fair play, kerjasama tim, dan kepemimpinan. Kegiatan-kegiatan dalam Penjas juga diharapkan dapat membantu siswa dalam mengelola stress dan meningkatkan konsentrasi pada aktivitas akademik lainnya. Visi pendidikan jasmani adalah mempersiapkan siswa untuk menjadi individu dengan pola hidup aktif dan sehat sepanjang hidup mereka.

Fungsi utama Penjas dalam kurikulum pendidikan adalah sebagai media untuk pengembangan fisik dan kesehatan siswa. Fungsi ini memiliki implikasi yang luas, termasuk pengembangan keterampilan gerak dasar yang esensial untuk partisipasi dalam berbagai olahraga dan aktivitas fisik lainnya. Selain itu, Penjas berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kepedulian siswa terhadap pentingnya menjaga kesehatan dan kebugaran tubuh. Melalui partisipasi aktif dalam kegiatan Penjas, siswa diasah kemampuan sosialnya, seperti bekerja sama dalam tim dan berinteraksi positif dengan teman sebayanya, yang semuanya ini sangatlah bermanfaat untuk perkembangan personalnya.

Lebih lanjut, Penjas juga memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan mengembangkan sikap positif terhadap aktivitas fisik dan olahraga. Karakteristik ini mencerminkan pentingnya Penjas tidak hanya dari segi fisik tetapi juga dalam konteks pendidikan nilai-nilai moral. Keteraturan dalam mengikuti kegiatan Penjas memungkinkan siswa mengembangkan disiplin diri dan ketahanan mental. Dengan menanamkan kebiasaan berolahraga secara teratur, siswa diharapkan dapat memperkuat fondasi dalam mempertahankan kesehatan jangka panjang. Melalui strategi pengajaran yang beragam, Penjas juga membuka peluang bagi siswa untuk mengenali dan potensi serta minat mereka dalam berbagai cabang olahraga. Brown, L. (2019).

Dengan demikian, Penjas memainkan peran yang sangat penting dalam kurikulum sekolah sebagai sarana pengembangan multifaset, mulai dari keterampilan motorik hingga penguatan karakter dan nilai-nilai sosial. Penjas membantu siswa untuk mencapai seimbang dalam pengembangan fisik dan mental

yang optimal, yang pada akhirnya juga mendukung pencapaian akademik dan kehidupan yang sehat serta aktif di masa depan. Dengan landasan teori yang kuat ini, implementasi Penjas diharapkan dapat memberikan dampak positif yang signifikan dalam pendidikan anak-anak.

2.2. Hakikat Model Pembelajaran PITA (Interaktif, Tematik, Dan AKTIF)

Perkembangan pesat masyarakat di Abad ke-21 menuntut adanya lulusan yang tidak hanya menguasai konten akademik, tetapi juga memiliki keterampilan adaptif, kreatif, dan kolaboratif, yang dikenal sebagai keterampilan 4C. Model pembelajaran tradisional yang didominasi oleh transmisi informasi satu arah (ceramah) seringkali gagal menumbuhkan kemampuan ini. Fenomena kejenuhan belajar dan minimnya keterlibatan siswa menjadi indikasi kuat bahwa diperlukan pergeseran paradigma menuju pendekatan yang lebih humanis, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik.

Dalam konteks inilah, Model Pembelajaran PITA (Permainan, Interaktif, Tematik, Aktif) dirumuskan sebagai kerangka kerja pedagogis yang holistik, bertujuan mengintegrasikan aspek kegembiraan (*play*), keterlibatan (*engagement*), relevansi (*context*), dan konstruksi pengetahuan (*active learning*). Hakikat PITA terletak pada sinergi keempat pilarnya yang menciptakan lingkungan belajar optimal.

Hakikat Model Pembelajaran PITA berdiri di atas empat pilar utama yang saling menguatkan, bukan sekadar akronim, melainkan filosofi desain instruksional.

Pilar Permainan mengacu pada pemanfaatan mekanika dan estetika permainan (*game mechanics*) sebagai sarana utama pembelajaran. Permainan, dalam konteks PITA, diakui bukan hanya sebagai hiburan, tetapi sebagai aktivitas kognitif yang serius dan alami bagi manusia (Gee, 2007; Piaget, 1962).

Mekanisme Keterlibatan, Permainan menyediakan tantangan, tujuan yang jelas, aturan yang terstruktur, dan umpan balik yang cepat. Elemen-elemen ini memicu pelepasan dopamin yang meningkatkan fokus dan motivasi intrinsik siswa.

Zona Risiko Aman: Hakikat permainan memungkinkan siswa untuk melakukan eksperimen dan *trial and error* tanpa takut akan konsekuensi nyata. Lingkungan ini sangat vital untuk pengembangan pemecahan masalah dan berpikir kritis.

Filosofi *Flow*: Desain permainan yang baik dalam PITA dirancang untuk memicu kondisi *Flow* (Csikszentmihalyi, 1990), di mana tingkat kesulitan tantangan seimbang dengan keterampilan siswa, menghasilkan konsentrasi mendalam dan kenikmatan saat belajar.

A. Interaktif (Interactive)

Pilar Interaktif menegaskan bahwa pembelajaran adalah proses sosial dan dialogis. Interaktivitas dalam PITA melampaui sekadar tanya jawab; ia menuntut adanya aksi timbal balik antara siswa dengan materi ajar, antara siswa dengan siswa, dan antara siswa dengan guru.

Umpan Balik Instan: Dalam permainan interaktif, siswa menerima umpan balik seketika mengenai performa mereka, memungkinkan mereka segera

mengidentifikasi kesalahannya dan melakukan koreksi diri. Ini sangat krusial untuk pembelajaran yang efisien.

Konstruksi Sosial: Sejalan dengan teori Vygotsky (1978), interaksi sosial dalam PITA (misalnya melalui kolaborasi tim dalam menyelesaikan tantangan permainan) memfasilitasi negosiasi makna dan pemindahan pengetahuan dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD).

Media dan Teknologi: Interaktif sering kali melibatkan penggunaan media digital atau alat peraga yang dinamis, memastikan siswa tidak hanya mengonsumsi informasi tetapi memanipulasi dan merespons informasi tersebut.

B. Tematik (Thematic)

Pilar Tematik berfokus pada pengorganisasian kurikulum. Hakikat tematik adalah mengintegrasikan berbagai konsep, keterampilan, dan mata pelajaran di sekitar satu ide, kasus, atau isu sentral yang relevan dan otentik bagi kehidupan siswa (Wiggins & McTighe, 2005).

Keterkaitan dan Relevansi: Tematik memecah sekat-sekat disiplin ilmu. Misalnya, tema "Konservasi Energi" menyatukan fisika (hukum energi), matematika (perhitungan efisiensi), dan sosiologi (perilaku konsumsi). Hal ini membuat pembelajaran lebih bermakna karena siswa melihat *alasan* mereka mempelajari suatu topik.

Pemahaman Mendalam (*Deep Learning*): Dengan memfokuskan upaya pada satu tema yang kaya selama periode waktu tertentu, PITA mendorong pemahaman konseptual yang lebih dalam daripada cakupan materi yang luas dan dangkal.

Kontinuitas Pembelajaran: Tema menjadi benang merah yang mengaitkan berbagai aktivitas permainan dan interaktif, memberikan koherensi struktural pada seluruh proses pembelajaran.

C. Aktif (Active Learning)

Pilar Aktif adalah landasan filosofis PITA, yang berakar pada konstruktivisme. Ini menuntut partisipasi penuh siswa, baik secara fisik, mental, maupun emosional, dalam mengkonstruksi pengetahuannya.

Keterlibatan Total: Siswa tidak diajari, melainkan mencari, menemukan, dan melakukan (*learning by doing*). Aktivitas seperti simulasi, proyek berbasis masalah, atau eksperimen langsung adalah inti dari pilar aktif.

Otonomi dan Kepemilikan: Pembelajaran aktif dalam PITA memberikan siswa otonomi untuk membuat pilihan, mengambil keputusan dalam konteks permainan, dan bertanggung jawab atas hasil belajarnya, menumbuhkan rasa kepemilikan terhadap pengetahuan yang diperoleh.

Pengembangan Keterampilan 4C: Secara implisit, PITA aktif memaksa siswa untuk berkolaborasi (melalui permainan tim), berkomunikasi (melalui presentasi hasil), berpikir kritis (memecahkan tantangan), dan kreatif (mencari solusi non-konvensional).

Hakikat PITA memiliki implikasi besar terhadap peran guru dan desain instruksional. Guru bertransformasi dari *sage on the stage* menjadi *guide on the side* (pemandu dan fasilitator). Tugas utama guru adalah merancang pengalaman yang kaya, menjaga keseimbangan antara tantangan dan keterampilan, serta memastikan tujuan tematik tercapai melalui mekanisme permainan. Namun,

mengimplementasikan hakikat PITA bukan tanpa tantangan. Tantangan utamanya adalah menjaga keseimbangan pedagogis: Keseimbangan *Play* vs. *Learning*: Risiko bahwa siswa hanya fokus pada kesenangan permainan (*extrinsic reward*) tanpa menginternalisasi tujuan tematik (*intrinsic knowledge*).

Tuntutan Desain Kurikulum: Diperlukan keahlian tinggi dari guru untuk merancang permainan yang secara intrinsik tertanam dalam tujuan kurikulum tematik, bukan sekadar *gimmick* yang ditempelkan.

Asesmen Otentik: Hakikat pembelajaran aktif PITA menuntut pergeseran penilaian dari tes berbasis memori ke asesmen kinerja otentik yang mampu mengukur keterampilan 4C. dengannya melalui eksplorasi, eksperimen, simulasi, atau studi kasus. Mereka diajak untuk "mengotak-atik" dan "menggali" makna dari materi yang dipelajari.

Hakikat interaktivitas di sini adalah menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan partisipatif, di mana siswa merasa memiliki ruang untuk berekspresi, berkolaborasi, dan membangun pengetahuannya sendiri melalui keterlibatan aktif. pendidikan yang meyakini bahwa siswa belajar paling efektif ketika mereka terlibat secara aktif, berinteraksi dengan lingkungan dan sesama, serta memahami relevansi dari apa yang mereka pelajari dalam konteks yang lebih luas.

2.2.1. Pembelajaran Interaktif

Pengaruh Penggunaan Model Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa, Penggunaan model interaktif dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut penelitian oleh Putra & Purnama (2022), siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dan

permainan menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan dibandingkan dengan mereka yang menggunakan metode konvensional. Penelitian ini mendukung argumen bahwa pendekatan pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk terlibat lebih aktif dalam pembelajaran.

2.2.2 Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pendekatan yang mengintegrasikan berbagai mata pelajaran di bawah satu tema sentral atau topik utama. Pendekatan ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang holistik, bermakna, dan relevan bagi siswa, terutama di jenjang pendidikan dasar.

Berbeda dengan pembelajaran tradisional yang memisahkan mata pelajaran secara ketat (misalnya, jam IPA, lalu jam Matematika), pembelajaran tematik mengaitkan berbagai konsep dan keterampilan dari beberapa mata pelajaran di bawah payung tema yang sama.

Pembelajaran tematik adalah sebuah fenomena pendidikan yang kompleks, melibatkan interaksi manusia, lingkungan belajar, dan proses berpikir. Penelitian kualitatif, seperti yang dijelaskan Moleong, L.J. (2012), memungkinkan penelitian untuk menyelami kedalaman fenomena ini, memahami makna di balik tindakan, dan mendapatkan perspektif dari para pelaku (guru, siswa).

Pembelajaran interaktif adalah pendekatan di mana siswa secara aktif terlibat dalam proses belajar, bukan hanya menjadi penerima informasi pasif. Ciri-ciri utama pembelajaran interaktif mencerminkan fokus pada partisipasi,

komunikasi dua arah, dan pengalaman belajar yang dinamis.

Ciri-Ciri Utama Belajar Interakti

1. Melakukan eksperimen, proyek, permainan.
2. Berpikir kritis, memecahkan masalah, menganalisis informasi, merumuskan pertanyaan.
3. Merasakan antusiasme, rasa ingin tahu, dan motivasi untuk belajar.
4. Adanya diskusi kelompok, kolaborasi dalam proyek, debat, atau tukar pikiran antar teman sebaya.
5. Lebih responsif terhadap multimedia interaktif (video interaktif, kuis online).

2.2.3. Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif adalah pendekatan yang mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, baik melalui diskusi, proyek, atau permainan. Menurut Pratama (2020), penggunaan permainan dalam pembelajaran Interaktif, Tematik dan Aktif terbukti dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. memberikan elemen interaktif dan tantangan yang mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan menyelesaikan masalah dengan cara yang menyenangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Pratama (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa dalam berbagai mata Pelajaran.

Pembelajaran aktif merupakan pendekatan yang menekankan partisipasi siswa secara penuh melalui kegiatan berpikir, berdiskusi, dan melakukan. Menurut Yuliana & Ramadhani (2021), pembelajaran aktif dapat meningkatkan

daya serap siswa terhadap materi pelajaran karena mereka berperan sebagai subjek aktif dalam pembelajaran.

2.3. Hakikat PITA

2.3.1 Definisi PITA

PITA adalah akronim yang mewakili empat elemen kunci dalam suatu model pembelajaran: Permainan, Interaktif, Tematik, dan Aktif.

Definisi PITA: Model Pembelajaran PITA adalah suatu kerangka kerja pedagogis yang holistik dan berpusat pada peserta didik, dirancang untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman mendalam melalui integrasi mekanika permainan (Permainan) dalam konteks lingkungan belajar yang berdialog dan responsif (Interaktif), diorganisir di sekitar tema sentral yang relevan (Tematik), dan dilaksanakan dengan menuntut partisipasi penuh dan konstruksi pengetahuan mandiri oleh siswa (Aktif).

Secara esensial, PITA merupakan gabungan dari teori *Game-Based Learning* (GBL), konstruktivisme sosial, dan desain kurikulum terintegrasi, yang tujuannya adalah mentransformasi kegiatan belajar yang pasif menjadi pengalaman yang dinamis, relevan, dan bermakna.

Hakikat PITA terletak pada bagaimana keempat pilarnya bekerja secara sinergis untuk mencapai tujuan pembelajaran Abad ke-21. Ini bukan sekadar penambahan permainan ke dalam kurikulum, tetapi perancangan ulang proses instruksional.

A. Pilar 1: Permainan (Permainan-Berbasis Pembelajaran)

Hakikat pilar ini adalah memanfaatkan kegembiraan (*joy*) dan tantangan (*challenge*) intrinsik yang melekat pada permainan sebagai medium utama penyampaian materi.

Motivasi Intrinsik: Permainan memicu *flow* (Csikszentmihalyi, 1990)—kondisi konsentrasi penuh dan kenikmatan. Siswa termotivasi untuk menguasai materi karena dorongan untuk menang atau menyelesaikan tantangan, bukan hanya karena nilai.

Lingkungan Bebas Gagal: Permainan menyediakan ruang aman di mana kesalahan dianggap sebagai bagian dari proses belajar (*trial and error*) dan umpan balik segera diintegrasikan. Ini krusial untuk pengembangan sikap gigih dan berani mengambil risiko.

Pengembangan Keterampilan: Mekanika permainan (seperti manajemen sumber daya, strategi, dan negosiasi) secara alami memaksa siswa melatih pemikiran strategis dan pemecahan masalah (Gee, 2007).

B. Pilar 2: Interaktif (Dialog dan Umpan Balik)

Hakikat interaktif adalah meniscayakan dialog multidimensi yang dinamis dalam proses belajar. Pembelajaran adalah proses dua arah, bukan monolog dari guru.

Umpan Balik Cepat: Interaksi, khususnya dalam konteks permainan, memungkinkan siswa menerima umpan balik kinerja secara instan. Ini sangat vital agar siswa dapat melakukan koreksi diri dan menyesuaikan strateginya segera.

Kolaborasi Sosial: Interaktif mendorong siswa untuk berdiskusi, berdebat, dan bekerja sama (kolaborasi) dalam menyelesaikan tantangan permainan. Sesuai dengan Vygotsky (1978), interaksi ini memfasilitasi konstruksi pengetahuan bersama dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD).

Keterlibatan Emosional: Interaksi yang intens dan responsif, baik dengan teman maupun materi, meningkatkan keterikatan emosional siswa terhadap topik yang dipelajari.

C. Pilar 3: Tematik (Konteks dan Relevansi)

Hakikat tematik adalah memberikan koherensi dan relevansi pada seluruh materi ajar, memecah sekat-sekat antar mata pelajaran.

Pembelajaran Holistik: Materi diorganisir di sekitar isu atau ide sentral (misalnya, "Ketahanan Pangan" atau "Ekosistem Kota"). Ini membantu siswa melihat bagaimana berbagai disiplin ilmu (Sains, Matematika, Sosiologi) saling terhubung dan diterapkan dalam konteks dunia nyata.

Pemahaman Mendalam: Dengan memfokuskan pembelajaran pada satu tema utama, PITA mendorong *deep learning* (pemahaman mendalam) dan aplikasi konsep secara fungsional, daripada sekadar menghafal fakta terpisah.

Desain Kurikulum: Tematik bertindak sebagai panduan desain instruksional, memastikan bahwa semua aktivitas Permainan dan Interaktif yang dilakukan memiliki tujuan kontekstual yang jelas (Wiggins & McTighe, 2005).

D. Pilar 4: Aktif (Konstruksi Pengetahuan Mandiri)

Hakikat aktif adalah menggeser peran siswa dari penerima pasif menjadi pelaku utama dalam proses pendidikan.

Keterlibatan Mental dan Fisik: Siswa tidak hanya mendengarkan atau membaca, tetapi melakukan, menganalisis, dan menciptakan. Aktivitas aktif mencakup simulasi, *role-playing*, inkuiri, atau proyek berbasis masalah yang memerlukan gerak, diskusi, dan pemikiran intensif.

Otonomi Belajar: Pembelajaran aktif menumbuhkan rasa kepemilikan. Siswa diberi otonomi untuk mengambil keputusan dalam skenario permainan tematik, sehingga mereka bertanggung jawab penuh atas hasil konstruksi pengetahuan mereka sendiri.

Pengembangan Keterampilan 4C: Pilar aktif adalah mesin penggerak bagi pengembangan keterampilan Kritis, Kreatif, Komunikasi, dan Kolaborasi, karena keterampilan ini hanya dapat dibentuk melalui tindakan dan interaksi langsung, bukan instruksi.

2.3.2. PITA Pada Pendidikan

"Pita interaktif" merujuk pada media presentasi visual yang memungkinkan interaksi aktif, seperti, Papan Tulis Interaktif (Interactive Flat Panel Display/IFPD) atau Papan Interaktif Digital Sebuah layar besar yang terhubung ke komputer, memungkinkan guru dan siswa untuk menulis, menggambar, mengakses sumber daya digital, dan berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran menggunakan sentuhan atau *stylus*. Ini merupakan salah satu bentuk media interaktif yang paling umum.

Multimedia Interaktif, Produk digital (seperti *software* atau aplikasi) yang dirancang untuk pembelajaran, di mana pengguna (siswa) dapat berinteraksi,

misalnya melalui simulasi, permainan edukasi (*gamification*), atau navigasi yang dinamis.

Sedangkan "tematik aktif" dalam pendidikan merujuk pada pendekatan Pembelajaran Tematik yang diimplementasikan dengan menekankan pada keaktifan siswa.

Pita interaktif (mengacu pada teknologi interaktif) adalah media atau alat yang memfasilitasi interaksi dua arah antara materi pelajaran dan siswa, bukan sekadar penyampaian informasi satu arah.

Meningkatkan Keterlibatan Siswa: Siswa didorong untuk terlibat secara fisik, mental, dan emosional (misalnya melalui diskusi, tanya jawab, atau pengerjaan proyek langsung di layar).

Mendukung Pembelajaran Kolaboratif: Memungkinkan siswa bekerja sama secara *real-time* dalam kelompok untuk memecahkan masalah atau mengedit dokumen di satu layar.

Memfasilitasi Pembelajaran Visual: Menyajikan materi dalam berbagai format visual yang menarik, seperti diagram, simulasi, dan video, yang membantu pemahaman.

Pembelajaran Tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik.

Konteks "aktif" di sini berarti implementasi pembelajaran tematik sangat menekankan pada prinsip PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) dan berpusat pada siswa (*student-centered*).

Karakteristik Utama Tematik Aktif:

Berpusat pada Siswa: Siswa adalah pelaku utama proses pendidikan, sementara guru berperan sebagai fasilitator.

Pengalaman Langsung (*Direct Experience*): Siswa didorong untuk belajar sambil melakukan (*learning by doing*), mengamati, dan mengalami sendiri.

Keaktifan Menyeluruh: Melibatkan keaktifan siswa secara fisik, mental, intelektual, dan emosional (misalnya, berani menjawab, mengajukan pertanyaan, dan memecahkan masalah).

Fleksibel dan Holistik: Konsep dari berbagai mata pelajaran (seperti Matematika, Bahasa Indonesia, dan IPA) disajikan secara terpadu dalam satu tema, menghilangkan batas-batas mata pelajaran.

Penggunaan pita interaktif sangat mendukung terlaksananya pembelajaran tematik aktif karena menyediakan alat yang memungkinkan interaksi langsung dan kolaborasi dalam konteks tema yang dipelajari.

2.4. Model Pita

1. Permainan Pita Lintas Berliku

Model PITA Lintas Berliku adalah model pembelajaran PJOK yang menggunakan Pita disusun zig-zag atau melingkar dilantai.pita lintas berliku dimainkan dengan cara Siswa berjalan atau lari kecil di atas pita tanpa keluar garis.Permainan Pita Lintas Berliku adalah aktivitas fisik yang menarik dan efektif Tujuannya adalah untuk melatih kelincahan,keseimbangan,dan konsentrasi.

Permainan Pita Lintas Berliku sangat sederhana namun menantang. Inti dari permainan ini adalah kemampuan siswa untuk menjaga keseimbangan dan

fokus saat bergerak mengikuti pola pita yang telah ditentukan. Pita dapat disusun dalam berbagai formasi, seperti zig-zag yang tajam, lingkaran yang melingkar, atau bahkan kombinasi keduanya, untuk menambah tingkat kesulitan dan variasi.

Cara Bermain

Persiapan:

1. Siapkan beberapa gulung pita (bisa pita kain, masking tape, atau pita perekat lainnya) dengan warna yang kontras agar mudah terlihat di lantai.
2. Susun pita di lantai membentuk pola zig-zag, melingkar, atau kombinasi keduanya. Pastikan lebar jalur pita cukup untuk satu kaki siswa agar tantangan keseimbangan tetap ada. Buat jalur yang cukup panjang agar siswa dapat bergerak secara berkelanjutan.

Mulai Permainan:

1. Siswa berdiri di awal jalur pita.
2. Instruksikan siswa untuk mulai berjalan atau berlari kecil mengikuti jalur pita.
3. Penekanan utama adalah siswa tidak boleh keluar dari garis pita. Jika siswa menginjak lantai di luar pita, mereka dianggap keluar jalur.

Variasi dan Tantangan:

1. Untuk meningkatkan kesulitan, minta siswa untuk bergerak lebih cepat atau bahkan berlari.
2. Tambahkan rintangan kecil di sepanjang jalur pita yang harus dilangkahi atau dilewati siswa tanpa kehilangan keseimbangan.
3. Ubah pola pita secara berkala untuk menjaga permainan tetap menarik dan

menantang berbagai aspek kelincahan.

4. Minta siswa untuk berjalan mundur di atas pita (untuk tingkat kesulitan lebih tinggi).

Tujuan Permainan

1. Melatih Kelincahan: Siswa harus mampu mengubah arah dengan cepat dan mulus saat mengikuti pola zig-zag atau melingkar.
2. Melatih Keseimbangan: Bergerak di jalur sempit tanpa keluar garis sangat mengandalkan kemampuan menjaga keseimbangan tubuh.
3. Melatih Konsentrasi: Siswa perlu fokus penuh pada jalur pita dan gerakan tubuh mereka agar tidak keluar dari garis.

Peraturan Permainan

1. Tidak Boleh Keluar Garis: Aturan paling fundamental adalah siswa harus tetap berada di atas atau di antara garis pita. Jika kaki siswa menginjak lantai di luar pita, mereka dianggap "keluar jalur".
2. Kecepatan Sesuai Instruksi: Siswa harus mengikuti instruksi mengenai kecepatan bergerak (berjalan, berlari kecil, atau berlari).
3. Sikap Tubuh: Dorong siswa untuk menjaga postur tubuh yang baik dan pandangan mata tertuju pada jalur di depan.
4. Bergantian: Jika dimainkan dalam kelompok, siswa dapat bermain secara bergiliran atau dalam formasi estafet.
5. Sportivitas: Dorong siswa untuk bermain dengan jujur dan mendukung teman-temannya.

Berikut adalah gambar pita lintas berliku yang dibuat di lantai:



Permainan Pita Lintas Berliku ini adalah cara yang menyenangkan dan interaktif untuk mengembangkan keterampilan motorik dasar pada siswa. Dengan sedikit kreativitas dalam menyusun pola pita, Anda dapat menciptakan berbagai tantangan yang akan membuat siswa tetap termotivasi dan aktif.

2. Permainan Pita Warna Perintah

Permainan ini menggunakan pita dengan berbagai warna, di mana setiap warna mewakili perintah atau gerakan tertentu. Permainan ini seru, melatih reaksi cepat, dan juga bisa menjadi aktivitas fisik yang menyenangkan.

Permainan Pita Warna Perintah melibatkan penggunaan beberapa pita dengan warna yang berbeda. Setiap warna pita dikaitkan dengan perintah atau gerakan tertentu. Misalnya, pita merah berarti "lompat dua kali," pita kuning berarti "jongkok," pita biru berarti "berputar," dan pita hijau berarti "tepuk tangan." Pemain harus bereaksi dengan cepat dan melakukan gerakan yang sesuai

ketika warna pita disebutkan atau ditunjukkan.

Cara Bermain Persiapan :

1. Siapkan beberapa pita dengan warna yang berbeda (merah, kuning, biru, hijau, dll.).
2. Tentukan perintah atau gerakan untuk setiap warna pita. Contoh:
 1. Merah: Lompat dua kali
 2. Kuning: Jongkok
 3. Biru: Berputar
 4. Hijau: Tepuk tangan
 5. Pemain dapat berdiri dalam lingkaran, atau berbaris.
 6. Seorang pemimpin permainan (bisa guru, orang tua, atau pemain) akan memberikan perintah.

Memulai Permainan:

1. Pemimpin permainan dapat menyebutkan warna pita, atau menunjukkan pita dengan warna tertentu.
2. Pemain harus segera melakukan gerakan yang sesuai dengan warna yang disebutkan atau ditunjukkan.

Contoh:

1. Jika pemimpin berkata "Merah!", semua pemain harus melompat dua kali.
2. Jika pemimpin menunjukkan pita kuning, semua pemain harus jongkok.
3. Jika pemimpin berkata "Biru!", semua pemain harus berputar.

4. Jika pemimpin menunjukkan pita hijau, semua pemain harus bertepuk tangan.

Variasi Permainan:

1. Kecepatan: Pemimpin dapat memberikan perintah dengan kecepatan yang berbeda untuk meningkatkan tingkat kesulitan.
2. Kombinasi: Pemimpin dapat memberikan perintah dengan kombinasi warna (misalnya, "Merah, Kuning!" berarti lompat dua kali, lalu jongkok).
3. Eliminasi: Pemain yang salah melakukan gerakan atau terlambat dapat dieliminasi dari permainan, sampai hanya tersisa satu pemenang.
4. Estafet: Jika dimainkan dalam tim, setiap tim dapat berbaris, dan pemain pertama harus melakukan gerakan yang benar, lalu pemain berikutnya, dan seterusnya.
5. Pita Bergerak: Pemimpin dapat memegang pita dan menggerakkannya.

Pemain harus mengikuti gerakan pemimpin sesuai dengan warna pita.

Tujuan Permainan

1. Melatih Reaksi Cepat: Pemain harus berpikir dan bergerak dengan cepat sesuai dengan perintah warna.
2. Meningkatkan Konsentrasi: Pemain harus fokus untuk mendengarkan atau melihat warna pita dan melakukan gerakan yang benar.
3. Melatih Koordinasi: Pemain harus mengkoordinasikan gerakan

tubuh mereka sesuai dengan perintah.

4. Aktivitas Fisik yang Menyenangkan: Permainan ini melibatkan gerakan tubuh, sehingga dapat menjadi cara yang menyenangkan untuk berolahraga.
5. Kerja Sama Tim (jika dimainkan dalam tim): Pemain harus bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama



3. Tari Kreasi Dengan Pita

Tari kreasi dengan pita adalah bentuk seni pertunjukan yang menggabungkan gerakan tari dengan penggunaan pita sebagai properti utama. Pita yang digunakan biasanya berwarna-warni dan memiliki panjang yang cukup agar dapat diayunkan dan dikibaskan dengan indah.

Dalam tarian ini, anak-anak bergerak dengan lincah dan ekspresif, mengikuti irama musik. Pita yang mereka pegang menjadi perpanjangan dari gerakan tubuh mereka, menciptakan pola-pola visual yang menarik di udara. Gerakan-gerakan dalam tarian ini dapat bervariasi, mulai dari ayunan pita yang lembut dan melambai, hingga putaran dan kibasan pita yang cepat dan energik. Formasi penari juga dapat berubah-ubah, menciptakan komposisi visual yang dinamis.

Cara atau Aturan Permainan

Meskipun disebut "permainan," tari kreasi dengan pita lebih menekankan pada ekspresi seni daripada kompetisi. Namun, beberapa aturan atau panduan dapat diterapkan:

1. Keselarasan dengan Musik: Gerakan tari dan pola pita harus selaras dengan irama dan tempo musik.
2. Variasi Gerakan: Tarian sebaiknya memiliki variasi gerakan, baik gerakan tubuh maupun gerakan pita, agar tidak monoton.
3. Kerja Sama (Jika Berkelompok): Jika dilakukan dalam kelompok, penari harus bekerja sama dan saling menyesuaikan gerakan agar tercipta harmoni.

4. Ekspresi Wajah dan Tubuh: Penari harus mengekspresikan emosi dan perasaan melalui wajah dan gerakan tubuh mereka.
5. Keamanan: Pastikan gerakan pita tidak membahayakan penari lain.

Tujuan Permainan

1. Mengembangkan Kreativitas: Mendorong anak-anak untuk mengeksplorasi gerakan dan pola pita yang unik.
2. Meningkatkan Koordinasi: Melatih koordinasi antara gerakan tubuh dan gerakan pita.
3. Mengekspresikan Diri: Memberikan wadah bagi anak-anak untuk mengekspresikan emosi dan perasaan melalui gerakan.
4. Apresiasi Seni: Mengenalkan anak-anak pada seni tari dan musik.
5. Kerja Sama Tim (Jika Berkelompok): Membangun kerja sama dan rasa saling percaya antar penari.

Berikut adalah gambar anak-anak menampilkan tari kreasi dengan pita berwarna- warni:



4. Estafet Pita

Estafet Pita adalah permainan beregu yang menggabungkan kecepatan, kelincahan, dan koordinasi. Setiap tim akan membawa pita dari satu ujung lapangan ke ujung lain dengan berbagai variasi gerakan seperti berlari, merangkak, atau melompat katak, menciptakan tantangan fisik yang seru dan dinamis.

Permainan ini dimainkan oleh beberapa tim, di mana setiap tim berbaris di satu ujung lapangan. Setiap anggota tim secara bergantian akan membawa sebuah pita melewati jalur yang telah ditentukan, menggunakan metode gerakan yang berbeda sesuai dengan instruksi. Setelah menyelesaikan jalur, pita akan diserahkan kepada anggota tim berikutnya hingga semua anggota tim berhasil menyelesaikan giliran mereka. Tim yang menyelesaikan estafet paling cepat dengan mematuhi semua aturan adalah pemenangnya.

Cara atau Aturan

Permainan Persiapan:

1. Bagi siswa menjadi beberapa tim dengan jumlah anggota yang sama.
2. Siapkan satu pita untuk setiap tim.
3. Tentukan garis start dan garis finis di ujung lapangan yang berlawanan.
4. Tentukan variasi gerakan yang akan digunakan di setiap segmen jalur (misalnya, segmen pertama berlari, segmen kedua merangkak, segmen ketiga lompat katak). Anda bisa menggunakan penanda di lapangan untuk menunjukkan pergantian gerakan.

Mulai Permainan:

1. Setiap tim berbaris di garis start. Anggota pertama setiap tim memegang pita.
2. Ketika aba-aba "Mulai!" diberikan, anggota pertama setiap tim mulai bergerak membawa pita menuju garis finis, mengikuti variasi gerakan yang telah ditentukan.

1. Contoh Variasi Gerakan:

1. Berlari: Pita dipegang saat berlari secepat mungkin.
 2. Merangkak: Pita dipegang atau digigit (jika aman) sambil merangkak melewati jalur.
 3. Lompat Katak: Pita dipegang atau diletakkan di punggung/kepala (jika stabil) sambil melakukan lompat katak.
1. Setelah anggota pertama mencapai garis finis, ia harus segera kembali ke garis start (bisa dengan berlari biasa atau sesuai instruksi tambahan) dan menyerahkan pita kepada anggota tim berikutnya.
 2. Proses ini berlanjut hingga semua anggota tim telah menyelesaikan giliran mereka.
 3. Tim yang semua anggotanya selesai dan kembali ke garis start dengan pita pertama kali dinyatakan sebagai pemenang.

Peraturan Tambahan:

1. Pita Tidak Boleh Lepas: Pita harus selalu dibawa oleh pemain. Jika pita terjatuh, pemain harus mengambilnya kembali dari titik jatuhnya dan

melanjutkan.

2. Gerakan Harus Sesuai: Pemain harus melakukan gerakan yang ditentukan (berlari, merangkak, lompat katak) dengan benar di segmen yang ditentukan.

Pelanggaran dapat mengakibatkan penalti waktu atau harus mengulang segmen tersebut.

3. Estafet yang Benar: Penyerahan pita harus dilakukan di area yang ditentukan (misalnya, di belakang garis start).
4. Sportivitas: Semua pemain harus bermain dengan jujur dan menjunjung tinggi sportivitas.

Tujuan Permainan

1. Melatih Kecepatan: Mendorong siswa untuk bergerak secepat mungkin dalam berbagai gaya.
2. Meningkatkan Kelincahan: Memperbaiki kemampuan siswa untuk berpindah posisi dan beradaptasi dengan jenis gerakan yang berbeda (berlari, merangkak, melompat).
3. Mengembangkan Koordinasi: Melatih koordinasi antara mata, tangan, dan kaki saat membawa pita dan melakukan gerakan.
4. Membangun Kerja Sama Tim: Menekankan pentingnya kerja sama dan dukungan antaranggota tim untuk mencapai kemenangan.
5. Meningkatkan Stamina: Permainan ini melibatkan aktivitas fisik yang berkelanjutan, membantu meningkatkan daya tahan tubuh.
6. Mengembangkan Kemampuan Memecahkan Masalah (tidak langsung):

Siswa mungkin perlu mencari cara paling efisien untuk membawa pita atau melakukan gerakan tertentu.



5. Tangkap Pita Terbang

Tangkap Pita Terbang adalah permainan sederhana namun menyenangkan yang melatih reaksi cepat, koordinasi mata dan tangan, serta kemampuan menangkap. Guru atau pemimpin permainan melemparkan pita ke udara, dan siswa berlomba-lomba menangkapnya sebelum jatuh ke tanah.

Dalam permainan ini, guru atau pemimpin permainan berdiri di satu sisi lapangan, dan siswa berdiri di area yang telah ditentukan di depannya. Guru melemparkan pita berwarna-warni satu per satu ke udara. Siswa harus berusaha menangkap pita tersebut sebelum menyentuh tanah. Siswa yang berhasil menangkap pita mendapatkan poin, atau bisa juga

mendapatkan giliran untuk melempar pita selanjutnya.

Cara Bermain atau

Peraturan

Persiapan:

1. Siapkan beberapa pita berwarna-warni dengan panjang yang cukup (sekitar 30- 50 cm).
2. Tentukan area bermain yang cukup luas, bisa di dalam ruangan atau di luar ruangan.
3. Tentukan area tempat guru/pemimpin permainan berdiri untuk melempar pita.
4. Tentukan area tempat siswa berdiri untuk menangkap pita.
5. Tentukan sistem poin (misalnya, setiap pita yang ditangkap bernilai 1 poin).

Atau, jika tidak menggunakan poin, tentukan bagaimana giliran melempar akan diberikan (misalnya, siswa yang menangkap pita terbanyak mendapat giliran melempar).

Mulai Permainan:

1. Guru/pemimpin permainan berdiri di area yang telah ditentukan.
2. Siswa berdiri di area yang telah ditentukan, menghadap guru.
3. Guru melemparkan pita pertama ke udara.
4. Siswa berusaha menangkap pita tersebut sebelum jatuh ke tanah.
5. Siswa yang berhasil menangkap pita mendapatkan poin (jika menggunakan sistem poin) atau mendapatkan giliran melempar (jika

menggunakan sistem giliran).

6. Guru terus melemparkan pita satu per satu, dan siswa terus berusaha menangkapnya.

Peraturan Tambahan (Opsional):

1. Area Tangkap: Tentukan area di mana siswa boleh menangkap pita. Jika pita ditangkap di luar area tersebut, tangkapan tidak sah.
2. Jumlah Langkah: Batasi jumlah langkah yang boleh diambil siswa untuk menangkap pita.
3. Gaya Menangkap: Tentukan gaya menangkap yang diperbolehkan (misalnya, hanya boleh menggunakan satu tangan).
4. Pita Khusus: Tambahkan pita dengan warna khusus yang memiliki aturan berbeda (misalnya, pita emas bernilai 2 poin, atau pita hitam berarti "semua poin hangus").

Tujuan Permainan

1. Melatih Reaksi Cepat: Siswa harus bereaksi dengan cepat untuk melihat arah pita dan bergerak menangkapnya.
2. Meningkatkan Koordinasi Mata dan Tangan: Permainan ini melatih koordinasi antara mata dalam melihat gerakan pita dan tangan dalam menangkapnya.
3. Melatih Kemampuan Menangkap: Meningkatkan keterampilan menangkap benda yang bergerak.
4. Aktivitas Fisik yang Menyenangkan: Permainan ini melibatkan gerakan berlari dan melompat, sehingga menjadi aktivitas fisik yang

menyenangkan.

5. Kerja Sama Tim (Opsional): Jika dimainkan dalam tim, siswa belajar bekerja sama untuk mendapatkan poin terbanyak.

Berikut adalah gambar anak-anak bermain permainan dengan pita:



6. Lompat Garis Pita

Lompat Garis Pita adalah permainan sederhana namun efektif untuk melatih kelincahan, kekuatan kaki, dan koordinasi. Permainan ini menggunakan pita sebagai penanda garis yang harus dilompati oleh pemain dengan berbagai variasi gerakan.

Dalam permainan ini, pita-pita direntangkan atau direkatkan di lantai atau tanah membentuk garis-garis sejajar dengan jarak tertentu. Siswa akan berdiri di satu sisi garis pita dan melompatinya menuju sisi lain. Tingkat kesulitan dapat bervariasi sesuai dengan jarak antar pita, jumlah pita, dan

variasi gerakan lompatan (misalnya, lompat dengan dua kaki, satu kaki, atau melompat maju/mundur).

Cara Bermain Persiapan :

1. Siapkan beberapa gulungan pita (bisa pita kain, masking tape, atau pita perekat lainnya) dengan warna yang kontras.
2. Rentangkan atau rekatkan pita di lantai/tanah secara sejajar, membentuk garis- garis.
3. Tentukan jarak antar pita. Untuk pemula, bisa dimulai dengan jarak yang tidak terlalu lebar (misalnya, 30-50 cm). Untuk tantangan lebih, jarak bisa diperlebar atau divariasikan.
4. Tentukan jumlah garis pita yang harus dilompati (misalnya, 3, 5, atau 10 garis).
5. Tentukan jenis lompatan yang akan dilakukan (contoh di bawah).

Mulai Permainan:

1. Siswa berbaris di depan garis pita pertama.
2. Secara bergantian atau serentak (tergantung ruang dan jumlah pemain), siswa mulai melompat melintasi garis-garis pita.
3. Setiap kali melompat, siswa harus mendarat dengan aman di antara dua garis pita, atau di luar garis pita terakhir.
4. Variasi lompatan bisa diinstruksikan:
 1. Lompat Dua Kaki: Melompat dengan kedua kaki bersamaan.
 2. Lompat Satu Kaki (Engklek): Melompat hanya dengan satu kaki.
 3. Lompat Mundur: Melompat mundur melintasi garis.

4. Lompat Zig-zag: Jika pita tidak sejajar sempurna, siswa bisa melompat secara menyilang.

5. Lompat Cepat: Melompat secara berulang dengan tempo cepat.

Tujuan Permainan

1. Melatih Kelincahan: Meningkatkan kemampuan mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat saat melompat.
2. Meningkatkan Kekuatan Otot Kaki: Membangun kekuatan otot kaki dan otot inti melalui gerakan melompat berulang.
3. Melatih Keseimbangan: Memperbaiki kemampuan menjaga keseimbangan saat mendarat setelah melompat.
4. Meningkatkan Koordinasi: Melatih koordinasi antara mata dan gerakan kaki.
5. Aktivitas Fisik yang Menyenangkan: Menyediakan cara yang interaktif dan energik untuk berolahraga.

Peraturan Permainan

1. Tidak Menginjak Garis: Pemain tidak boleh menginjak atau menyentuh garis pita saat melompat atau mendarat. Jika menginjak, lompatan dianggap tidak sah atau pemain harus mengulang dari garis tersebut.
2. Melompat Penuh: Kaki pemain harus benar-benar melewati garis pita. Tidak boleh "melangkah" atau hanya sebagian kaki yang melewati.
3. Mendarat Aman: Pemain harus mendarat dengan kontrol, tidak kehilangan keseimbangan berlebihan atau terjatuh.
4. Jenis Lompatan Sesuai Instruksi: Pemain harus melakukan jenis

lompatan yang telah ditentukan (dua kaki, satu kaki, dll.).

5. **Giliran:** Pemain melakukan giliran secara bergantian sesuai urutan.

Gambar Permainan



7. Jaring Pita

Jaring pita adalah permainan yang memanfaatkan bentangan pita secara horizontal dan vertikal menyerupai jaring, biasanya di antara tiang atau papan. Permainan ini umumnya menguji kelincahan, kecepatan, dan kemampuan berpikir strategis pemain.

Cara Bermain Persiapan :

1. Bentangkan pita-pita secara horizontal dan vertikal di antara dua tiang, papan, atau bahkan pohon, membentuk pola jaring dengan berbagai ukuran lubang. Pastikan pita terpasang cukup kencang agar tidak mudah bergeser. Ketinggian jaring bisa disesuaikan, mulai dari setinggi lutut hingga setinggi dada, tergantung pada kelompok usia dan tingkat kesulitan yang diinginkan.

2. Tentukan area bermain yang aman di sekitar jaring.
3. Bagi pemain menjadi dua tim atau bermain secara individu, tergantung pada tujuan permainan.

Tujuan Permainan Jaring Pita

1. Melatih Kelincahan dan Fleksibilitas: Pemain harus bergerak dengan hati-hati dan lincah untuk melewati lubang-lubang di jaring tanpa menyentuh pita.
2. Meningkatkan Keseimbangan: Bergerak melalui ruang sempit dan bermanuver di antara pita membutuhkan keseimbangan yang baik.
3. Mengembangkan Pemecahan Masalah: Pemain perlu berpikir strategis untuk menemukan jalur terbaik melalui jaring yang kompleks.
4. Melatih Kesabaran dan Konsentrasi: Permainan ini membutuhkan ketelitian dan fokus agar tidak melakukan kesalahan.
5. Mendorong Kerja Sama (jika bermain tim): Anggota tim harus berkomunikasi dan berkoordinasi untuk saling membantu melewati rintangan.
6. Menyenangkan dan Menghibur: Jaring pita adalah aktivitas yang interaktif dan seru, cocok untuk berbagai acara atau kegiatan rekreasi.

Gambar permainan Jaring Pita

Bayangkan jaring pita ini mirip dengan jaring laba-laba, tetapi terbuat dari pita berwarna-warni yang dibentangkan.



Pada dasarnya, kita akan melihat susunan pita yang saling bersilangan, menciptakan berbagai bentuk bukaan yang harus dilewati pemain.

8. Perang Pita Ekspresi

Permainan "Perang Pita Ekspresi", sebuah permainan yang berfokus pada komunikasi non-verbal dan kreativitas melalui gerakan pita. Ini adalah permainan tebak-tebakan ekspresi gerak tubuh yang menggunakan pita sebagai media utama untuk menyampaikan pesan atau emosi.

Cara Bermain

Perang Pita

Ekspresi Persiapan:

1. Siapkan beberapa potong pita panjang (sekitar 1-2 meter) dengan berbagai warna. Setiap tim atau individu membutuhkan setidaknya satu pita.
2. Bagi pemain menjadi dua tim dengan jumlah anggota yang seimbang.
3. Siapkan daftar kata atau ekspresi (misalnya, gembira, sedih, marah, takut, bingung, bersemangat, ragu-ragu, dll.). Bisa juga berupa aksi seperti "ombak laut," "angin bertiup," "gerakan ular," "kupu-kupu terbang," dan sebagainya.

Mekanisme Permainan:

1. Penampil: Dari salah satu tim, satu orang maju sebagai "penampil." Penampil mengambil sebuah kata atau ekspresi dari daftar secara acak tanpa memberi tahu timnya atau tim lawan.
2. Ekspresi dengan Pita: Penampil kemudian harus menyampaikan kata atau ekspresi tersebut hanya dengan menggunakan gerakan **pita**. Dia tidak boleh berbicara, membuat suara, atau menggunakan isyarat tubuh yang terlalu jelas dan meniru (misalnya, tidak boleh meniru gerakan menangis untuk "sedih"). Fokus utamanya adalah pada bentuk gelombang, putaran, kecepatan, dan arah gerakan pita yang mencerminkan ekspresi atau kata yang ingin disampaikan.

3. Contoh: Untuk "gembira," pita bisa bergerak cepat, bergelombang ke atas, atau berputar riang. Untuk "sedih," pita bisa bergerak lambat, melambai ke bawah, atau diam.
4. Penebak: Anggota tim penampil bertugas menebak kata atau ekspresi tersebut dalam batas waktu yang ditentukan (misalnya, 1-2 menit).
5. Poin: Jika tim berhasil menebak dengan benar dalam batas waktu, mereka mendapatkan poin.
6. Bergantian: Setelah satu putaran, giliran berpindah ke tim lawan, atau penampil diganti dari tim yang sama. Permainan berlanjut hingga semua kata/ekspresi habis atau waktu permainan selesai.

Tujuan Permainan Perang Pita Ekspresi

Permainan ini memiliki beberapa tujuan yang bermanfaat:

1. Mengembangkan Komunikasi Non-Verbal: Melatih kemampuan untuk memahami dan menyampaikan pesan tanpa kata-kata, hanya melalui gerakan.
2. Meningkatkan Kreativitas: Mendorong pemain untuk berpikir "di luar kotak" dalam mengekspresikan ide dan emosi melalui gerakan abstrak pita.
3. Mengasah Daya Imajinasi: Baik penampil maupun penebak dituntut untuk berimajinasi dan menafsirkan gerakan.
4. Melatih Kerja Sama Tim: Anggota tim harus saling memahami dan berkolaborasi untuk menebak pesan yang disampaikan.

5. Melatih Observasi dan Analisis: Penebak harus jeli mengamati setiap detail gerakan pita untuk mendapatkan petunjuk.
6. Menghibur dan Menyenangkan: Permainan ini sangat interaktif dan seringkali menghasilkan momen lucu karena interpretasi yang beragam.

Gambaran Perang Pita Ekspresi

Bayangkan seorang pemain berdiri di tengah area bermain, memegang selempar pita. Dengan seluruh fokusnya, dia menggerakkan pita tersebut — terkadang dengan gerakan cepat dan memutar untuk menunjukkan energi, kadang dengan gerakan lambat dan melambai untuk menyampaikan ketenangan, atau bahkan dengan getaran halus untuk menunjukkan kegelisahan. Tim lawan dan timnya sendiri akan menatap pita itu, mencoba membaca "bahasa" dari setiap gelombang dan putaran yang diciptakan oleh pita tersebut.



Permainan ini sangat bergantung pada interpretasi gerak abstrak pita untuk mewakili suatu konsep atau emosi.

9. Jalur Huruf Dan Angka.

Permainan Jalur Huruf dan Angka Pita adalah aktivitas fisik yang dirancang untuk mengintegrasikan pembelajaran literasi (mengetahui huruf) dan numerasi (mengetahui angka) dengan gerakan. Dalam permainan ini, huruf dan angka besar dibentuk di lantai menggunakan pita, menciptakan sebuah "jalur" atau "peta" yang harus dilintasi siswa sesuai instruksi.

Cara Bermain

Persiapan :

Cara Bermain: Siapkan Pita: Gunakan pita perekat (lakban) berwarna cerah untuk membentuk huruf dan angka di lantai. Pastikan huruf dan angka cukup besar agar siswa dapat melintasinya dengan leluasa. Anda bisa membuat beberapa set huruf (A-Z) dan angka (0-9).

1. Tata Letak: Susun huruf dan angka secara acak atau dalam pola tertentu di area bermain yang luas (misalnya, lapangan olahraga, aula, atau ruang kelas yang kosong). Anda bisa membuat jalur melingkar, zigzag, atau menyebar secara bebas.
2. Instruksi: Siapkan kartu instruksi berisi kombinasi huruf dan angka (misalnya, "Lintasi angka 8, lalu huruf A," atau "Mulai dari H, lompat ke 3, lalu lari ke P").

Tujuan (Integrasi PJOK dengan Literasi/Numerasi)

Permainan ini memiliki tujuanganda yang sangat efektif untuk pengembangan anak:

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK):

1. Mengembangkan Motorik Kasar: Siswa berlatih berjalan, berlari, melompat, dan merangkak, yang semuanya melatih keseimbangan, koordinasi, kelincahan, dan kekuatan otot.
2. Meningkatkan Kebugaran Fisik: Aktivitas bergerak secara aktif membantu meningkatkan daya tahan dan stamina.
3. Melatih Orientasi Ruang: Siswa belajar mengenali posisi dan arah dalam ruang saat melintasi jalur.
4. Menyalurkan Energi: Memberikan kesempatan bagi siswa untuk bergerak dan melepaskan energi secara positif.

Literasi:

1. Pengenalan Huruf: Siswa secara aktif berinteraksi dengan bentuk huruf, membantu mereka mengenali dan membedakan setiap huruf.
2. Urutan Huruf: Membantu memahami urutan abjad jika instruksi diberikan secara berurutan.
3. Fonik Awal: Bisa dikembangkan dengan menyebutkan suara huruf saat melintasinya.

Numerasi:

1. Pengenalan Angka: Siswa berinteraksi langsung dengan bentuk angka, memperkuat pengenalan angka dan nilai tempat dasar.

2. Urutan Angka: Membantu memahami konsep urutan angka.
3. Berhitung: Bisa dikembangkan dengan instruksi yang melibatkan hitungan (misalnya, melompat 3 kali dari angka 5).
4. Konsep Matematika Dasar: Membangun fondasi untuk konsep penjumlahan, pengurangan, dan pola angka.

Secara keseluruhan, permainan ini menjadikan proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, karena siswa belajar sambil bergerak. Ini adalah pendekatan yang sangat efektif, terutama untuk anak-anak usia dini dan sekolah dasar, yang cenderung belajar lebih baik melalui pengalaman langsung dan kinestetik.

Gambar Permainan Jalur Huruf dan Angka Pita

Bayangkan sebuah lantai di mana pita-pita berwarna ditempel membentuk angka "8", di sampingnya ada huruf "A", lalu agak jauh ada angka "3", dan seterusnya. Anak-anak akan melompat di atas garis pita angka 8, lalu berlari menyusuri bentuk huruf A, dan kemudian mungkin merangkak di bawah angka 3. Setiap gerakan dilakukan sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru, menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan berkesan.



10. Pita Tunggu Gerak

Permainan "Pita Udara: Aba-aba Gerak" adalah aktivitas sederhana namun efektif yang dirancang untuk melatih fokus, pengendalian diri, respons terhadap instruksi, serta meningkatkan kedisiplinan dan pengendalian impuls gerak siswa. Inti dari permainan ini adalah siswa harus menahan diri untuk tidak bergerak hingga aba-aba yang jelas diberikan, sambil tetap siap untuk merespons dengan cepat.

Cara Bermain

Persiapan :

1. Pita: Setiap siswa memegang sepotong pita panjang (sekitar 1-2 meter).
Pita ini akan menjadi penanda gerakan siswa.
2. Garis Awal: Buat sebuah garis awal di lantai atau lapangan. Ini bisa berupa garis yang digambar, tali, atau penanda lainnya.
3. Area Gerak: Tentukan area di depan garis awal tempat siswa akan bergerak maju.

Mekanisme Permainan:

1. Posisi Awal: Semua siswa berdiri di belakang garis awal, memegang pita mereka. Pita dipegang setinggi bahu atau di depan dada, siap digoyangkan.
2. Menunggu Aba-aba: Guru atau pemimpin permainan akan memberikan instruksi untuk bersiap. Siswa harus tetap diam, fokus, dan siap untuk bergerak.
3. Aba-aba Gerak: Ketika guru memberikan aba-aba (misalnya, tiupan peluit, hitungan ketiga "1, 2, 3... GO!", atau tepuk tangan keras), siswa baru boleh mulai bergerak maju sambil menggoyangkan pita di udara. Gerakan pita bisa berupa gelombang, putaran, atau ayunan bebas yang menunjukkan gerakan maju.

Tujuan Permainan

Permainan "Pita Udara: Aba-aba Gerak" secara khusus menargetkan beberapa aspek penting dalam perkembangan anak:

1. **Melatih Fokus:** Siswa harus tetap berkonsentrasi penuh pada guru dan menunggu aba-aba. Ini melatih kemampuan mereka untuk memproses informasi dan menahan gangguan.
2. **Pengendalian Diri (Impuls Gerak):** Ini adalah inti dari permainan. Siswa belajar untuk mengendalikan keinginan alami mereka untuk bergerak atau merespons terlalu cepat. Mereka diajarkan untuk menunda respons hingga waktu yang tepat.

3. Respons Terhadap Instruksi: Permainan ini secara langsung melatih kemampuan siswa untuk mendengarkan, memahami, dan merespons instruksi verbal atau non-verbal dengan tepat waktu.
4. Meningkatkan Kedisiplinan: Dengan adanya aturan dan konsekuensi (kembali ke garis awal), siswa belajar pentingnya mengikuti aturan dan menunjukkan perilaku yang disiplin.
5. Meningkatkan Kesadaran Kinestetik: Menggerakkan pita di udara sambil bergerak maju membantu siswa merasakan dan memahami gerakan tubuh mereka dalam ruang.

Permainan ini sangat cocok untuk anak-anak usia prasekolah hingga sekolah dasar, karena mereka masih dalam tahap pengembangan kemampuan pengendalian impuls dan fokus. Aktivitas fisik yang menyenangkan ini membuat pembelajaran tentang kedisiplinan menjadi pengalaman yang positif.

Gambar Permainan

Bayangkan sebarisan anak-anak berdiri rapi di belakang sebuah garis putih di lantai. Masing-masing memegang pita berwarna-warni yang terkulai diam. Suasana hening, semua mata tertuju pada guru. Tiba-tiba, "PRRIT!" suara peluit melengking, dan seketika itu juga, pita-pita di tangan anak-anak berkelebat riang di udara, menciptakan gelombang warna saat mereka melangkah maju dengan semangat. Beberapa anak mungkin bergerak terlalu cepat, dan dengan senyum simpul guru akan menunjuk mereka untuk kembali ke garis awal, menunjukkan bahwa

kesabaran adalah kunci.



2.5 Pendidikan Dasar

Definisi Sekolah Dasar (SD) merujuk pada satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan enam tahun yang diperuntukkan bagi anak usia sekitar tujuh hingga dua belas tahun. Sekolah Dasar merupakan jenjang dasar dalam sistem pendidikan formal yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar kepada peserta didik, yang sekaligus membentuk fondasi bagi pendidikan selanjutnya. Satuan pendidikan ini diatur secara khusus oleh kebijakan negara dan menyelenggarakan kurikulum yang standar dan terintegrasi. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem

Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan di tingkat Sekolah Dasar adalah mengembangkan kemampuan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak

mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Winaputra, 2018).

Pendidikan di Sekolah Dasar mencakup berbagai disiplin ilmu yang diajarkan kepada peserta didik, di antaranya adalah Matematika, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Pendidikan Kewarganegaraan, dan Pendidikan Jasmani. Pengajaran di SD bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik melalui berbagai metode belajar yang terstruktur dan terarah. Peran pendidik dalam lingkup SD sangat menentukan dalam proses pembelajaran ini, sebab mereka berfungsi sebagai fasilitator yang tidak hanya menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga membimbing peserta didik dalam mengembangkan potensi diri mereka. Keterlibatan aktif peserta didik dalam berbagai kegiatan belajar menjadi salah satu indikator kesuksesan proses pendidikan di tingkat SD (Lubis, 2018)

Karakteristik peserta didik di Sekolah Dasar memiliki sejumlah ciri khusus yang membedakannya dari jenjang pendidikan lainnya. Peserta didik di SD umumnya berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget. Pada tahap ini, anak-anak mulai mampu berpikir operasional tentang objek fisik yang nyata dan mampu mengorganisasi pikiran mereka dalam pola pikir sistematis, namun masih terbatas pada pengalaman langsung. Mereka menunjukkan kemampuan untuk memahami konsep dasar dalam belajar,

mampu mengingat informasi, serta mulai mengembangkan ketrampilan sosial dan emosional melalui interaksi dengan teman sebaya dan lingkungan sekitarnya. Kehidupan sosial peserta didik di SD dipengaruhi oleh hubungan mereka dengan keluarga, teman sebaya, dan guru, yang semuanya berperan dalam perkembangan kepribadian dan sikap peserta didik (Suryana, 2021.)

Lebih lanjut, dalam konteks pendidikan dasar, konsep belajar pendekatan interdisipliner seperti PITA (*Interaktif, Interaktif, Aktif*) mulai diperkenalkan untuk membangun keterampilan abad 21 pada peserta didik. Pendekatan ini bertujuan untuk mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu untuk menyelesaikan masalah-masalah nyata sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis, tetapi juga keterampilan praktis dan aplikatif. PITA diintegrasikan dalam berbagai kegiatan pengajaran di Sekolah Dasar untuk memperkuat kemampuan analitis, kritis, dan kreatif peserta didik, sejalan dengan tuntutan perkembangan teknologi dan industri masa kini. Pengajaran PITA dimulai dari tingkat dasar untuk membentuk fondasi yang kuat bagi pemahaman dan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa mendatang.

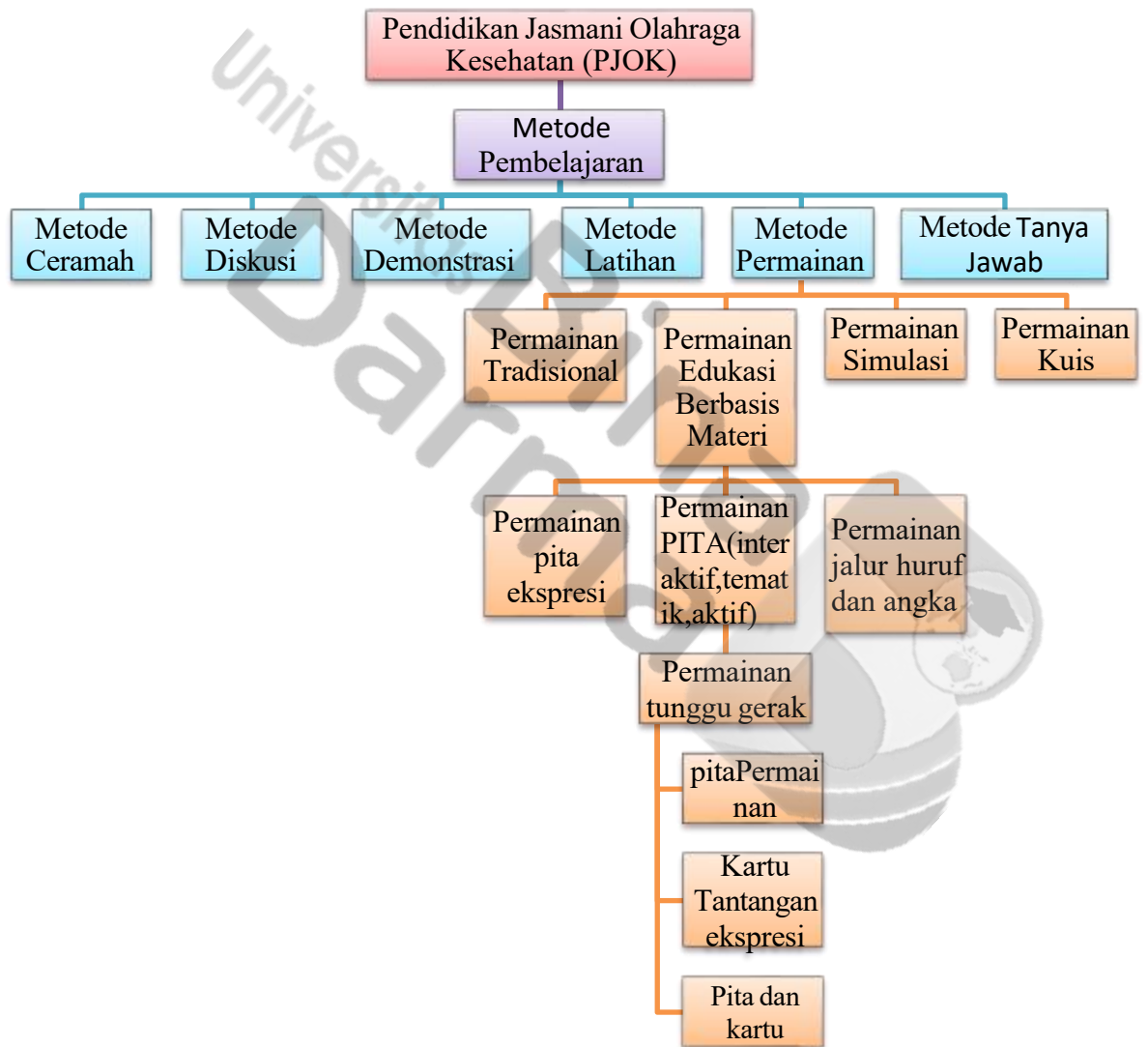
2.6. Penelitian Terdahulu

Penelitian Terdahulu Skripsi dari Judul Skripsi Pengembangan Modul Ajar Berbasis PITA Pada Permainan PITA Di Kelas V Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

1. Nama Dan Judul: **Candra, A.M.& Rahayu, T. S.** 2021 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar.
2. Variabel: Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengalaman belajar yang beragam.
3. Persamaan Penelitian: Penelitian ini mirip dengan penelitian saya dalam hal memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa untuk memahami konsep-konsep PITA dengan lebih baik.
4. Perbedaan Penelitian: Perbedaan penelitian ini terletak pada fokus pengembangan bahan ajar PITA berbasis Pita di sekolah dasar.

Adapun Alur Rancangan Penelitian Pengembangan Media

Pembelajaran



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

Model penelitian pengembangan adalah kerangka kerja yang digunakan untuk mengarahkan dan mengorganisir penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan atau memperbaiki suatu produk, metode, atau proses. Model ini biasanya terdiri dari beberapa tahapan yang saling terkait dan dapat diikuti secara berurutan. Salah satu model penelitian pengembangan yang umum digunakan adalah model ADDIE. Model ini mencakup beberapa tahap, termasuk identifikasi masalah, perumusan tujuan, perancangan dan pembuatan prototipe, pengujian dan evaluasi, serta implementasi dan evaluasi.

3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE dari Thiagarajan, ADDIE merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, implementation, Evaluastion*. *Analysis* (Analisis) merupakan suatu tahapan menganalisis kebutuhan yang dilakukan melalui studi literatur dan melalui penelitian serta suatu tahapan menentukan produk apa yang dikembangkan beserta spesifikasinya. *Design* (perancangan) suatu tahapan melakukan perancangan terhadap produk yang telah ditetapkan, *development* (pengembangan) tahapan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang-ulang sehingga sampai menghasilkan produk yang telah ditetapkan, implementasi pada tahap ini produk di uji cobakan terhadap subjek guna okmengetahui efektifitas dari produk tersebut. *Evaluation* (rvaluasi) Pada tahap ini proudk di evaluasi

keseluruhan setelah di lakukan validasi maupun uji coba. Berikut ini merupakan langkah-langkah pengembangan produk berdasarkan model ADDIE:

3.2.1 Analysis (Analisis)

Tahap pertama ini dilakukan studi penelitian pendahuluan yakni observasi untuk dapat mengetahui keadaan di SD Negeri 3 Kikim Timur Kabupaten Lahat apakah di sekolah tersebut telah mengenal atau menerapkan pembelajaran berbasis pita. Observasi di lakukan dengan cara melihat kembali modul pembelajaran yang ada. Dan menganalisis hasil observasi tersebut.

3.2.2 Design (Desain)

Tahap Design (Desain) dalam pengembangan model ajar berbasis Interaktif, Tematik, dan Aktif (PITA) bertujuan untuk merancang pembelajaran yang sistematis berdasarkan kebutuhan yang telah diidentifikasi pada tahap analisis. Pada tahap ini, langkah pertama adalah menetapkan tujuan pembelajaran serta indikator keberhasilan untuk masing-masing aspek PITA. Misalnya, tujuan untuk aspek Interaktif adalah meningkatkan pemahaman melalui visual, aspek Tematik untuk memperkuat ingatan melalui penjelasan melalui petunjuk gerak dan media estetik, dan aspek Aktif untuk menguasai keterampilan melalui latihan langsung. Selanjutnya, materi pembelajaran dipilih dan dirancang dalam tiga bentuk penyajian yang saling melengkapi: petunjuk gerak, tanda rute, dan media estetik, atau video; media audio berupa rekaman suara, video dengan narasi, atau ceramah langsung; dan panduan untuk kegiatan praktik, seperti simulasi atau demonstrasi. Strategi pembelajaran juga dirancang untuk mengintegrasikan ketiga pendekatan ini secara berurutan dan terpadu, sehingga setiap siswa dapat

memahami, mendengar, dan mempraktikkan konsep yang dipelajari. Selain itu, media dan alat bantu seperti info grafik, perangkat audio, dan modul praktik disiapkan untuk mendukung implementasi model ajar yang dirancang. Dengan desain ini, pembelajaran berbasis PITA dapat memberikan pengalaman yang interaktif dan efektif sesuai dengan gaya belajar siswa. kritis, pemecahan masalah, dan inovasi.

3.2.3 Development (Pengembangan)

Tahap Development (Pengembangan) dalam model ajar berbasis Interaktif, Tematik, dan Aktif (PITA) pada pendekatan ADDIE bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Proses ini dimulai dengan pembuatan bahan ajar dan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan masing-masing komponen PITA. Untuk aspek interaktif, dikembangkan visualisasi berupa papan tulis, gambar, atau alat peraga dan model fisik yang relevan dengan materi pembelajaran. Media ini dirancang menggunakan perangkat lunak desain grafis agar menarik dan mudah dipahami. Pada aspek interaktif, tematik, aktif, dihasilkan teks, gambar, dan video narasi, atau bahan audio interaktif yang mendukung penyampaian informasi secara verbal. Media ini dikembangkan dengan menggunakan perangkat perekaman berkualitas dan aplikasi penyuntingan audio-video untuk memastikan hasilnya jelas dan efektif. Selanjutnya, untuk aspek praktik, dirancang instruksi kegiatan praktis, seperti panduan langkah-langkah, simulasi, atau latihan fisik, yang memungkinkan siswa mempraktikkan konsep secara langsung. Semua produk yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh para ahli media, gerak, dan

pendidikan untuk memastikan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran, keefektifan, dan kemudahan penggunaan. Setelah revisi berdasarkan saran ahli, bahan ajar diuji coba secara terbatas untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna, seperti guru dan siswa. Proses ini bertujuan untuk menyempurnakan model ajar sehingga dapat digunakan secara optimal pada tahap implementasi.

3.2.4 Implementation

Tahap keempat ialah tahap implementasi, pada tahap ini produk di uji cobakan terhadap siswa dengan uji coba skala kecil dan skala besar

1. Skala Kecil

Pada tahap uji coba skala kecil dengan jumlah siswa 20 orang dilakukan pada SDN 3 Kikim Timur Kabupaten Lahat. Setelah Produk di uji coba maka tahap selanjutnya adalah revisi produk dari hasil uji coba skala kecil tersebut.

2. Skala Besar

Setelah tahap revisi produk dengan , produk di uji cobakan pada skala besar dengan jumlah siswa 40 orang yang mana tahap uji coba ini melibatkan 2 Sekolah Dasar Lahat, Yakni SDN 3 Kikim Timur, Dan SDN 2 Kikim Timur yang terletak di kabupaten Lahat.

3.2.5 Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi digunakan sebagai bahan pertimbangan terhadap produk, dengan mengajukan beberapa pertanyaan terhadap siswa mengenai produk yang di hasilkan.

3.3 Desain Uji Coba Produk

Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses penelitian yang menghasilkan produk, adapun desain uji coba produk merupakan suatu tahapan penting pada penelitian untuk mengetahui bagaimana penilaian kelayakan suatu produk yang dibuat dari ahli.

3.4 Populasi Dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah 2 Sekolah Dasar Kikim Timur di kabupaten Lahat, Dengan Sampel Seluruh Siswa Lahat Pada Masing- Masing Sekolah Dasar tersebut.

Uji coba skala kecil ini melibatkan kelompok kecil dengan hanya dua puluh siswa. sebagai pengguna utama model pembelajaran berbasis permainan pita yang dikembangkan, pemilihan pemain dilakukan secara random. Siswa menerima instruksi dan penjelasan tentang peraturan model permainan pertama kalinya. Setelah uji coba, pemain diminta untuk mengisi survei yang berfokus pada model pembelajaran berbasis permainan pita yang mereka lakukan. Bagaimana produk baru menerima respons awal adalah tujuan dari uji coba yang dilakukan pada kelompok kecil ini. Tanggapan atau revisi ini digunakan sebagai bahan koreksi dalam uji coba kelompok besar.

uji coba skala besar Dalam tahapan ini dilaksanakan uji kelompok besar terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan 40 siswa sebagai subjek. Pemain akan diberikan model pembelajaran berbasis permainan pita yang sudah direvisi. Setelah itu pemain melaksanakan uji coba model permainan. Kemudian pemain

mengisi kuesioner tentang model pembelajaran berbasis permainan pita yang sudah mereka laksanakan.

3.5. Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian

3.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara. Berikut ini data yang akan dikumpulkan dan teknik pengumpulan data yang digunakan.

1. Uji Kevalidan

Uji kevalidan diperoleh melalui teknik pengujian validitas. Penilaian uji validitas dari produk yang dikembangkan dievaluasi oleh validator terkait dengan modul ajar. Instrumen yang digunakan dalam teknik ini disebut lembar validasi. Hasil uji kevalidan menggunakan lembar validasi yang digunakan untuk menentukan level manual kevalidan.

2. Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan didapat melalui teknik angket. Hubungan antara peneliti dan responden dilakukan melalui angket. Peneliti juga meminta tanggapan dari guru PJOK sebagai bahan pertimbangan kepraktisan dari produk yang di kembangkan dengan memberikan pernyataan terkait produk kepada responde. Angket tersebut yaitu angket respon siswa yang digunakan untuk mengetahui kepraktisan modul ajar.

Tabel 3. 1 Angket Kepraktisan

No.	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
1.	Saya berpendapat bahwa desain model pembelajaran ini menarik				
2.	Saya mampu mempraktekan teknik dasar permainan pita				
3.	Saya lebih senang belajar dengan pembelajaran ini dari pada hanya mendengarkan penjelasan guru				
4.	Model pembelajaran ini memberikan motivasi pada saya untuk belajar				
5.	Penyajian materi dalam media sangat lengkap				
6.	Dengan model pembelajaran ini saya mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam tentang materi Pita				
7.	Saya bisa belajar aktif dengan Model pembelajaran seperti ini				
8.	Saya menjadi tahu informasi tambahan tentang materi Permainan pita				
9.	Saya dapat membaca teks dengan mudah karena jenis dan ukuran huruf yang dipilih variatif				
10.	Saya suka tampilan setiap halaman media <i>Modul</i> karena memiliki komposisi warna yang menarik				
11.	Saya dapat memahami materi dengan bantuan gambar-gambar, dan audio yang tertera dalam media				
12.	Cetakan gambar mudah dipahami dan warna sangat menarik				
13.	Gambar yang disajikan sesuai dan mendukung kejelasan konsep materi				
14.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami				
15.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan interaktif				

3.5.2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan, mengelola, dan menginterpretasikan informasi responden yang dibuat dengan skema pengukuran yang sama (Sugiyono, 2015:156). Dalam penelitian ini digunakan alat bantu berupa kuesioner. Kuesioner disajikan kepada responden dengan menggunakan tipe jawaban checklist (✓). Skala yang digunakan adalah skala likert yaitu ukuran sikap, pendapat dan persepsi berupa pertanyaan atau pernyataan yang jawabannya berupa skala setuju atau tidak setuju. Pilihan jawaban disusun dengan 4 Skala dengan kategori sebagai berikut :

- a) Sangat Setuju (A) = 4
- b) Setuju (B) = 3

d) Tidak Setuju (D) = 2

e) Sangat Tidak Setuju (E) = 1

Instrumen pada penelitian ini terdiri dari dua jenis. Pertama adalah instrumen lembar validasi kelayakan produk yang ditujukan kepada ahli media dan ahli materi. Kedua adalah instrumen yang ditujukan kepada siswa kelas V SDN 3 Kikim Timur sebagai responden terhadap produk yang akan memberikan evaluasi serta tanggapannya terkait produk yang dikembangkan.

3.5.3. Validasi Ahli

Penelitian ini di validasi oleh para ahli dalam dua aspek, yaitu aspek materi pembelajaran dan aspek media pembelajaran. Validator materi akan dilakukan oleh guru olahraga yang memiliki kompetensi dalam bidang olahraga sedangkan Validator media akan dilakukan oleh dosen Universitas Bina Darma. Untuk menentukan Validator harus mempertimbangkan kompetensi yang di miliki. Tabel validasi untuk penelitian ini menggunakan dan memodifikasi versi yang dikembangkan oleh Handayani dan Leksono (2017). Sertifikasi spesialis material dan spesialis komunikasi ditunjukkan pada Tabel:

Tabel 3.2. Kisi – Kisi Instrumen Lembar Validasi Untuk Ahli Materi (GURU PJOK)

Aspek	Indikator
Relevansi Media	Kelengkapan materi
	Kesesuaian materi
	Kedalaman materi Kesesuaian gambar dengan materi
	Kesesuaian simulasi dengan materi
	Kesesuaian tahapan-tahapan formpada materi
Kebermanfaatan	Membantu proses pembelajaran
	Meningkatkan minat belajar siswa

	Meningkatkan motivasi siswa untuk penerapan ilmu
--	--

Tabel 3.3. Kisi Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Pembelajaran Media (Dosen)

Aspek	Indikator
Tepat	Ketepatan struktur media
	Keefektifan media
	Kebakuan media
Komutatif	Pemahaman terhadap media
Efektivitas Interaktif dan	Kemampuan memotivasi peserta didik
	Kemampuan mendorong berpikir kritis
	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik

Aspek	Indikator
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Kesesuaian peserta didik dengan Tingkat perkembangan emosional
Kesesuaian dengan media Pembelajaran	Ketepatan media
Penggunaan media	Ketepatan media
simbol, atau ikon	Konsistensi penggunaan lambang
	Konsistensi penggunaan lambang atau alat.

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Analisis Data Angket

Hasil angket validasi, media dan validator yang dinilai disajikan dalam bentuk tabel kevalidan. Data angket validasi ahli dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Menurut Mulyatiningsih (2012: 37) analisis data kuantitatif adalah skala pengukuran yang dapat menentukan jenis analisis statistik yang digunakan. Teknik deskriptif kuantitatif dinyatakan dengan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase kevalidan (\%)} = \frac{\text{Skor yang di observasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Kevalidan dalam pengembangan modul ajar digital dapat menggunakan tabel berikut:

Tabel 3.4 Skala Persentase Pencapaian

Persentase Pencapaian	Interpretasi
81 – 100	Sangat Valid
61 – 80	Valid
41 – 60	Cukup Valid
21 – 40	Tidak Valid
0 – 20	Sangat Tidak Valid

(Arikunto, 2009:35)

3.6.2 Analisis Data Angket Siswa

Tanggapan siswa diambil melalui angket penelitian. Angket tersebut berisi pernyataan dengan empat pilihan jawaban. Kemudian hasil tanggapan siswa akan dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase kevalidan (\%)} = \frac{\text{skor yang diharapkan}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100$$

Tabel 3.5 Analisis Persentase Pencapaian Tanggapan Siswa

Persentase Pencapaian (%)	Kriteria
81 – 100	Sangat Praktis
61 – 80	Praktis
41 – 60	Cukup Praktis
21 – 40	Tidak Praktis
0-20	Sangat Tidak Praktis

(Arikunto, 2009:15)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

4.1.1 Analysis

Tahap analisis kebutuhan merupakan fondasi awal dalam penelitian pengembangan ini. banyak permasalahan dunia pendidikan yang belum tuntas, khususnya pada pembelajaran pendidikan jasmani fase C.

Hasil studi pendahuluan dan analisis kebutuhan menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan dasar Pita bagi siswa kelas V SD. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti mengembangkan model pembelajaran berbasis PITA (Interaktif, Tematik dan Aktif) sebagai pendekatan inovatif yang lebih menarik dan interaktif.

Pengembangan model ini mengikuti prosedur penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE, yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dalam prosesnya, dilakukan validasi produk oleh para ahli untuk memastikan kelayakan model pembelajaran yang dikembangkan. Setelah itu, dilakukan uji coba skala kecil di SDN 03 Kikim Timur dan uji coba skala besar di SDN 02 Kikim Timur guna mengukur efektivitas model dalam meningkatkan penguasaan materi Pita.

Dari hasil uji coba, model PITA terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap teknik dasar Pita lintas berliku, pita warna perintah, tari kreasi dengan pita, estafet pita, tangkap pita terbang, lompat garis pita, jaring pita, perang pita

ekspresi, jalur huruf dan angka dan pita tunggu gerak,. Selain itu, pendekatan berbasis interaktif, tematik, dan aktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Melalui tahapan penelitian ini, model P I T A diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

4.1.2 Design (Desain)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti melanjutkan ketahap desain produk. Pada tahap ini dirancang 10 model pembelajaran berupa permainan pita yang diadaptasi secara khusus untuk pembelajaran PJOK. Desain Produk meliputi

Nama Produk: "Rainbow Path & Motion Kit"

Satu set alat permainan ketangkasan dan seni menggunakan media pita kain (grossgrain/satin) yang tahan lama dan berwarna kontras.

1. Pita Lintas Berliku (The Zig-Zag Maze)

Desain: Pita sepanjang 10 meter dengan perekat (velcro) atau pemberat kecil di ujungnya.

Cara Main: Pita diletakkan di lantai membentuk pola berkelok. Anak harus berjalan atau berlari di atas pita tanpa terjatuh ke luar garis.

2. Pita Warna Perintah (Color Command)

Desain: Tongkat genggam pendek dengan 4-5 warna pita berbeda yang menjuntai.

Cara Main: Guru/Orang tua menyebutkan warna, anak harus mengangkat atau menggerakkan pita sesuai warna yang disebut secepat mungkin.

3. *Tari Kreasi dengan Pita (Artistic Ribbon Dance)*

Desain: Tongkat kayu ringan (wand) dengan pita satin panjang 2-3 meter yang mengkilap.

Cara Main: Anak menggerakkan tongkat membentuk pola angka 8, lingkaran, atau gelombang mengikuti irama musik.

4. *Estafet Pita (Ribbon Relay)*

Desain: Gelang kain (wristband) yang tersambung dengan pita pendek sepanjang 50cm.

Cara Main: Anak berlari ke arah teman timnya dan menyerahkan gelang pita tersebut untuk dilanjutkan ke garis finish.

4. *Tangkap Pita Terbang (Flying Ribbon Catch)*

Desain: "Ribbon Ring" — cincin ringan dengan ekor pita warna-warni (mirip komet).

Cara Main: Alat dilempar ke udara oleh satu orang, dan anak lain harus menangkap bagian cincin sebelum menyentuh tanah.

6. *Lompat Garis Pita (Ribbon Hurdles)*

Desain: Serangkaian pita elastis yang dipasang rendah di antara dua tiang kecil atau diletakkan sejajar di tanah.

Cara Main: Anak melompat masuk dan keluar di antara celah pita tanpa menyentuh pita tersebut.

7. *Jaring Pita (The Ribbon Web)*

Desain: Tali pita yang dikaitkan di antara pohon atau tiang secara acak membentuk jaring laba-laba.

Cara Main: Anak harus melewati "jaring" tersebut tanpa menyentuh pita (melatih kelenturan tubuh).

8. *Perang Pita Ekspresi (Expression Ribbon Tag)*

Desain: Pita yang diselipkan di pinggang (seperti ekor) menggunakan klip plastik yang mudah terlepas.

Cara Main: Setiap anak mencoba mengambil pita di punggung teman sambil menjaga pita miliknya sendiri.

9. *Jalur Huruf dan Angka (Alphabet Ribbon Trace)*

Desain: Pita kaku yang dapat dibentuk (memiliki kawat halus di dalamnya).

Cara Main: Anak menyusun pita di lantai membentuk huruf atau angka, lalu berjalan mengikuti bentuk tersebut untuk menghafal polanya.

10. *Pita Tunggu Gerak (Freeze & Flow Ribbon)*

Desain: Pita dua warna (misal: Merah dan Hijau).

Cara Main: Saat sisi Hijau diangkat, anak harus bergerak bebas dengan pita.

Saat sisi Merah diangkat, anak harus mematung (freeze) dalam posisi terakhirnya.

Spesifikasi Material Rekomendasi:

Bahan Pita: Nylon atau Polyester Satin (agar tidak mudah kusut dan warna tetap cerah).

Keamanan: Ujung tongkat dilapisi karet agar tidak tajam.

Kemasan: Tas serut (drawstring bag) transparan agar mudah dibawa ke lapangan.

4.1.3. Development (Pengembangan)

Draf awal model pembelajaran berbasis PITA (Interaktif, Tematik, dan Aktif) dalam pembelajaran Pita untuk siswa kelas V sebelum diujicobakan ke lapangan (uji coba skala kecil dan skala besar) terlebih dahulu divalidasi oleh tiga orang ahli, yaitu Ahli Media Pembelajaran, Dr. Selvi Melianty, M.Pd., Ahli Pembelajaran Gerak, Dr.Selvi Ates, M.Pd., serta Praktisi PJOK, Dirsan Hadi, S.Pd. MM. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan dan kesesuaian model dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran Pita di sekolah dasar. Dalam proses validasi, para ahli memberikan masukan berupa saran dan komentar terhadap model pembelajaran berbasis PITA yang telah dikembangkan. Beberapa saran dan masukan dari para ahli antara lain:

1. **Penyempurnaan Materi dan Media Pembelajaran** – Materi pembelajaran perlu lebih sistematis dalam penyajian gambar dan audio agar lebih selaras dengan langkah-langkah teknik dasar Pita. Media pembelajaran juga disarankan untuk menampilkan lebih banyak variasi dan ilustrasi gerakan secara berurutan agar siswa lebih mudah memahami konsep.
2. **Penyesuaian dengan Kurikulum** – Meskipun model ini sudah relevan dengan materi olahraga, beberapa aspek perlu lebih disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, khususnya dalam integrasi tujuan pembelajaran dan metode evaluasi.
3. **Keamanan dan Kesesuaian Aktivitas** – Beberapa bagian dari model yang melibatkan praktik langsung perlu mempertimbangkan aspek

keselamatan siswa, seperti penggunaan alat bantu yang tidak membahayakan dan pemilihan teknik gerakan yang sesuai dengan kemampuan fisik siswa kelas V.

4. **Efektivitas Audiovisual** – Penggunaan audio dalam instruksi perlu lebih jelas dan tidak terlalu cepat agar siswa dapat mengikuti arahan dengan baik. Selain itu, video atau animasi yang digunakan diharapkan dapat menunjukkan teknik yang benar secara lebih detail.
5. **Kemudahan Implementasi bagi Guru** – Model pembelajaran harus dibuat lebih fleksibel agar guru dapat dengan mudah mengadaptasinya sesuai dengan kondisi kelas. Oleh karena itu, diperlukan panduan langkah-langkah yang lebih rinci dalam penerapannya.

Dari hasil diskusi dengan para ahli, model PITA mendapatkan penilaian positif dalam aspek inovasi pembelajaran, keterlibatan siswa, serta kesesuaiannya dengan gaya belajar yang beragam. Namun, masih terdapat beberapa perbaikan yang perlu dilakukan sebelum model ini diterapkan dalam uji coba skala kecil dan besar. Revisi model dilakukan dengan menyesuaikan materi, meningkatkan kualitas media pembelajaran, serta memperbaiki aspek keamanan dan kemudahan implementasi bagi guru. Berdasarkan saran dan masukan para ahli, revisi draf awal model pembelajaran berbasis PITA dilakukan dengan perubahan sebagai berikut:

1. Penyempurnaan materi pembelajaran dengan menambah ilustrasi langkah- langkah teknik dasar Pita yang lebih jelas dan sistematis.
2. Penyesuaian model dengan kurikulum untuk memastikan bahwa metode pembelajaran selaras dengan kompetensi dasar yang

diharapkan dalam pembelajaran PJOK.

3. Peningkatan aspek keamanan dengan menyesuaikan latihan praktik agar lebih sesuai dengan tingkat kemampuan fisik siswa kelas V.
4. Perbaikan media audiovisual, termasuk memperjelas narasi dalam audio dan menyesuaikan kecepatan penyampaian informasi.
5. Menyediakan panduan implementasi bagi guru agar model dapat lebih mudah diterapkan dalam berbagai kondisi kelas.

Hasil validasi menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis PITA memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PITA. Namun, sebelum diterapkan dalam tahap uji coba, revisi dilakukan sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh para ahli. Masukan dari para ahli serta revisi yang telah dilakukan secara lengkap disajikan dalam Tabel 4.1 berikut ini.

Tabel 4. 1 Respons Ahli dan Revisi Draft Awal

No.	Respons Ahli	Revisi
1.	Materi pembelajaran perlu lebih sistematis dalam penyajian gambar dan audio agar lebih selaras dengan langkah-langkah teknik dasar Pita.	Menyusun ulang urutan gambar dan audio dalam media pembelajaran agar sesuai dengan tahapan teknik dasar Pita
2.	Media pembelajaran harus menampilkan lebih banyak variasi dan ilustrasi gerakan secara berurutan agar siswa lebih mudah memahami konsep.	Menambahkan ilustrasi teknik dasar seperti 10 model Pita dalam urutan yang lebih jelas.
3.	Model harus lebih disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku agar metode evaluasi selaras dengan tujuan pembelajaran.	Menyesuaikan materi dengan kompetensi dasar dalam kurikulum yang berlaku untuk mata pelajaran PJOK.

4.	Beberapa bagian dari model yang melibatkan praktik langsung perlu mempertimbangkan aspek keselamatan siswa.	Menggunakan alat bantu yang aman dan memastikan setiap latihan gerakan sesuai dengan kemampuan fisik siswa kelas V.
5.	Instruksi audio dalam pembelajaran perlu lebih jelas dan tidak terlalu cepat agar mudah diikuti oleh siswa.	Memperlambat tempo audio dan menyesuaikan intonasi agar lebih mudah dipahami oleh siswa.
6.	Model pembelajaran harus fleksibel agar guru dapat dengan mudah mengadaptasinya sesuai dengan kondisi kelas.	Menyediakan panduan implementasi yang lebih rinci agar guru dapat menyesuaikan model dengan kebutuhan kelasnya.
7.	Penggunaan warna dan tampilan media perlu lebih menarik agar siswa tetap fokus dalam pembelajaran.	Menyesuaikan desain media dengan kombinasi warna yang lebih menarik dan tidak terlalu mencolok agar tetap nyaman bagi siswa.

Setelah dilakukan revisi terhadap draf awal model pembelajaran berbasis PITA, para ahli dan praktisi kembali diminta untuk memberikan penilaian terhadap produk yang telah disempurnakan. Penilaian dilakukan menggunakan skala 1 hingga skala 4, dengan kategori sebagai berikut: 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 memperoleh penilaian dari para ahli, langkah selanjutnya adalah menganalisis data yang diperoleh untuk menentukan tingkat validitas model pembelajaran berbasis Pita menggunakan metode *Content*

Validity Ratio (CVR). Analisis ini bertujuan untuk menilai sejauh mana model pembelajaran yang dikembangkan memiliki kesesuaian dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran Pita. Selain itu, untuk membuktikan tingkat reliabilitas model pembelajaran berbasis PITA dalam penelitian ini, digunakan uji reliabilitas *Alpha Cronbach* guna mengukur konsistensi internal instrumen penilaian.

Hasil analisis CVR menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis PITA yang dikembangkan, termasuk dalam kategori valid dengan tingkat kesesuaian yang tinggi. Model ini telah melalui tahap validasi yang melibatkan para ahli dan praktisi PJOK, serta memperoleh nilai CVR yang menunjukkan bahwa model PITA layak digunakan dalam pembelajaran Pita di tingkat sekolah dasar. Adapun hasil validitas isi berdasarkan CVR untuk setiap aspek penilaian disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 2 Hasil Validitas CVR

No	Aspek yang di nilai	E1	E2	E3	Ne	N	N/2	Ne – (N/2)	CVR	Kriteria
1	Kesesuaian ukuran dengan peserta didik Fase C Kelas V Apakah dimensi alat sesuai karakteristik fisik siswa Fase C Kelas V.	3	3	4	1	3	1.5	-0.5	-0.33	Valid
2	Kekuatan & Stabilitas Material Apakah bahan(Pita)cukup kuat,kokoh,dan tidak mudah rusak saat digunakan?	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.33	Valid
3	Kemudahan Penggunaan Alat Apakah alat mudahdigunakan dan dibawah kelokasi	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid

	lain?									
4	Estetika Desain Apakah tampilan menarik,rapi,dan sesuai dengan karakter ekstrakurikuler olahraga?	3	4	3	1	3	1.5	-0.5	-0.33	Valid
5	Keselamatan Gerak Apakah alat aman digunakan,tidak ada sudut tajam,atau resiko cedera?	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.33	Valid
6	Kesesuaian dengan prinsip gerak dasar Apakah alat membantu siswa untuk lebih Mudah memahami gerak dasar lokomotor,nonlokomotor,dan manifulatif?	3	3	4	1	3	1.5	-0.5	-0.33	Valid
7	Variasi Penggunaan Apakah alat dapat digunakan untuk variasi latihan(Gerak dasar lokomotor,nonlokomotor dan manifulatif)	3	3	4	1	3	1.5	-0.5	-0.33	Valid
8	Adaptabilitas Untuk Berbagai Tingkat Kemampuan Apakah alat bisa digunakan untuk pemula hingga mahir(misalnya dengan variasi gerak lokomotor,nonlokomotor dan manifulatif)?	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.33	Valid
9	Keterpaduan dengan program latihan Apakah alat mendukung latihan teknik -teknik dasar gerak lokomotor,nonlokomotor dan manifulatif?	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.33	Valid
10	Efektivitas Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar Apakah alat terbukti membantu	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.33	Valid

	meningkatkan teknik gerak dasar?									
11	Kemudahan Penggunaan oleh Pelatih dan Siswa Apakah penggunaannya praktis tanpa memerlukan bantuan teknisi?	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.33	Valid
12	Daya Tahan Dan Perawatan Apakah alat tahan lama dan mudah perawatannya	3	4	4	2	3	1,5	0.5	0.33	Valid
Jumlah Total Skor Evaluator		37	45	47	-	-	-		2.65	-
Validitas Rata-Rata		3.08	3.75	3.91	-	-	-		0.22	Valid

Berdasarkan tabel hasil analisis validitas menggunakan *Content Validity Ratio* (CVR), seluruh aspek yang dinilai dinyatakan valid dengan rata-rata nilai **CVR sebesar 0.22**. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis PITA telah memenuhi kriteria validitas isi, meskipun terdapat beberapa aspek dengan nilai CVR negatif atau nol (seperti pada kejelasan instruksi audio dan ketertarikan tampilan media pembelajaran). Secara keseluruhan, hasil validasi ini menunjukkan bahwa model PITA layak digunakan dalam pembelajaran PITA untuk siswa kelas V SD.

Analisis Validitas Instrumen Model

Pengujian validitas dilakukan dengan mengkorelasikan skor hasil penilaian ahli terhadap model pembelajaran berbasis PITA dengan skor total dari seluruh aspek yang dinilai. Menurut Trihendardi (2006:146), uji korelasi dilakukan untuk mencari besarnya hubungan dan arah hubungan antara variabel yang diuji. Nilai korelasi berkisar antara **0 hingga 1** atau **0 hingga -1**, dengan tanda positif dan negatif yang menunjukkan arah hubungan.

Uji validitas model ini menggunakan metode **Content Validity Ratio (CVR)** untuk menilai sejauh mana model pembelajaran berbasis P I T A sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Pita bagi siswa kelas V SD. Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa semua aspek yang dinilai memiliki **nilai CVR rata-rata sebesar 0.22**, yang berarti model ini telah memenuhi standar validitas isi.

Selain itu, uji validitas dilakukan menggunakan **uji inter-rater** dengan metode **Anova-General Multifacet Model** (Thorndike dalam Ermawan Susanto, 2009). Uji ini digunakan untuk menguji hubungan antara dua variabel yang bertipe ordinal dengan skala distribusi normal atau parametrik. Analisis inter-rater reliability dilakukan untuk mengukur konsistensi penilaian antar evaluator dalam menilai aspek-aspek model pembelajaran berbasis PITA.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa model PITA memiliki tingkat validitas yang tinggi, dengan mayoritas aspek memperoleh kategori **valid**. Dengan demikian, model ini dinyatakan layak untuk diuji coba lebih lanjut dalam pembelajaran p i t a di tingkat sekolah dasar. Hasil lengkap mengenai validitas dan reliabilitas model pembelajaran berbasis PITA dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 3 Hasil Validitas CVR Model berbasis PITA

No	Aspek yang di nilai	E1	E2	E3	Ne	N	N/2	Ne – (N/2)	CVR	Kriteria
1	dengan peserta didik Fase C Kelas V Apakah dimensi alat sesuai karakteristik fisik siawa Fase C Kelas V	3	3	4	1	3	1.5	-0.5	-0.33	Valid
2	Kekuatan & StabilitasMaterial	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.33	Valid

	Apakah bahan(Pita)cukup kuat,kokoh,dan tidak mudah rusak saat digunakan?									
3	Kemudahan Penggunaan Alat Apakah alat mudahdigunakan dan dibawah kelokasi lain?	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
4	Estetika Desain Apakah tampilan menarik,rapi,dan sesuai dengan karakter ekstrakurikuler olahraga?	3	4	3	1	3	1.5	-0.5	-0.33	Valid
5	Keselamatan Gerak Apakah alat aman digunakan,tidak ada sudut tajam,atau resiko cedera?	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.33	Valid
6	prinsip gerak dasar Apakah alat membantu siswa untuk lebih Mudah memahami gerak dasar lokomotor,nonlokomotor,dan manifulatif?	3	3	4	1	3	1.5	-0.5	-0.33	Valid
7	Variasi Penggunaan Apakah alat dapat digunakan untuk variasi latihan(Gerak dasar lokomotor,nonlokomotor dan manifulatif)	3	3	4	1	3	1.5	-0.5	-0.33	Valid
8	Berbagai Tingkat Kemampuan Apakah alat bisa digunakan untuk pemula hingga mahir(misalnya dengan variasi gerak lokomotor,nonlokomotor dan manifulatif)?	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.33	Valid

9	program latihan Apakah alat mendukung latihan teknik -teknik dasar gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif?	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.33	Valid
10	Efektivitas Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar Apakah alat terbukti membantu meningkatkan teknik gerak dasar?	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.33	Valid
11	Penggunaan oleh Pelatih dan Siswa Apakah penggunaannya praktis tanpa memerlukan bantuan teknis?	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.33	Valid
12	Daya Tahan Dan Perawatan Apakah alat tahan lama dan mudah perawatannya	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.33	Valid
Jumlah Total Skor Evaluator		37	45	47	-	-	-		2.65	-
Validitas Rata-Rata		3.08	3.75	3.91	-	-	-		0.22	Valid

Tabel 4. 4 Hasil Uji Reliabilitas

No.	Instrumen yang Dinilai	Nilai Alpha Chonbach	Kategori Reliabilitas
1	Materi pembelajaran	0.82	Sangat Reliabel
2	Media pembelajaran (gambar, audio dan praktik)	0.79	Reliabel
3	Kejelasan instruksi dalam model	0.85	Sangat Reliabel
4	Keamanan dan implementasi	0.76	Reliabel
5	Keterlibatan siswa dalam Pembelajaran	0.88	Sangat Reliabel
6	Kesesuaian model dengan Kurikulum	0.81	Sangat Reliabel
7	Rata-Rata Reliabilitas	0.82	Sangat Reliabel

Berdasarkan hasil analisis reliabilitas menggunakan **uji Alpha Cronbach**, diperoleh nilai rata-rata **0.82**, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis PITA memiliki **kategori sangat reliabel**. Hal ini mengindikasikan bahwa instrumen yang digunakan dalam model pembelajaran memiliki konsistensi internal yang tinggi dan dapat digunakan secara berulang dengan hasil yang stabil.

4.1.4 Implementasi

Hasil Penelitian

Setelah melalui tahap validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli media, ahli gerak dan ahli materi (Guru Pjok), selanjutnya di uji cobakan dalam skala kecil kepada peserta didik Fase C (kelas V).

1. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil terhadap produk model pembelajaran berbasis PITA (Interaktif, Tematik, dan Aktif) dalam pembelajaran 10 model pita dilaksanakan pada SDN 03 L a h a t , Kabupaten Lahat. Uji coba ini melibatkan guru PJOK sebagai responden untuk mengevaluasi efektivitas, kepraktisan, dan kesesuaian model pembelajaran yang dikembangkan.

Instrumen yang digunakan dalam uji coba ini berupa lembar penilaian yang telah divalidasi oleh ahli. Penilaian dilakukan berdasarkan aspek substansi isi, keterpaduan materi, serta kemudahan dalam penerapan model pembelajaran di kelas. Guru menilai sejauh mana model PITA mampu membantu siswa dalam memahami teknik dasar bola voli serta meningkatkan motivasi belajar mereka.

Berdasarkan hasil evaluasi yang diberikan oleh guru, model pembelajaran berbasis mendapatkan respons yang positif. Guru menyatakan bahwa model ini

memiliki beberapa keunggulan, di antaranya:

1. Kesesuaian Substansi Isi dan Ketepatan Materi

Model PITA dinilai sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran 10 Model Pita. Materi yang disampaikan dengan pendekatan interaktif, tematik, dan aktif memungkinkan siswa lebih mudah memahami teknik dasar seperti permainan pita lintas berliku, pita warna perintah, tari kreasi dengan pita, estafet pita, tangkap pita terbang, lompat garis pita, jaring pita, perang pita ekspresi, jalur huruf dan angka, dan pita tunggu gerak.

2. Kemudahan dalam Implementasi

Guru merasa model ini mempermudah mereka dalam menyampaikan materi karena adanya media pendukung seperti gambar, video, dan instruksi berbasis audio. Selain itu, model ini memberikan struktur pembelajaran yang lebih sistematis.

3. Peningkatan Keterlibatan dan Motivasi Siswa

Model PITA mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Pendekatan berbasis praktik membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Pita di kelas.

4. Aspek Keamanan dan Kenyamanan

Guru menilai bahwa metode yang digunakan dalam model PITA memberikan keamanan bagi siswa dalam mempraktikkan teknik pita, serta menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

Hasil dari uji coba skala kecil ini menunjukkan bahwa model PITA layak untuk diterapkan dalam pembelajaran 10 model pita di sekolah dasar. Temuan ini menjadi dasar untuk melanjutkan ke tahap uji coba skala besar guna melihat efektivitas model pembelajaran dalam cakupan yang lebih luas.

Tabel 4. 5 Hasil Uji Coba Skala Kecil oleh Guru/Praktisi

No	Aspek Penilaian	Skor Rata-rata
1	Kesesuaian substansi isi dan ketepatan materi	4,5
2	Kemudahan dalam implementasi	4,3
3	Peningkatan keterlibatan dan motivasi siswa	4,6
4	Aspek keamanan dan kenyamanan	4,4
Rata-rata		4,45

Berdasarkan tabel hasil uji coba skala kecil oleh guru/praktisi, model pembelajaran berbasis PITA memperoleh skor rata-rata 4.45 yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Hal ini menunjukkan bahwa model ini memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi untuk diterapkan dalam pembelajaran 10 model pita di tingkat sekolah dasar.

Revisi dan Penyempurnaan Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan hasil uji coba skala kecil, guru memberikan beberapa saran dan komentar untuk menyempurnakan model pembelajaran berbasis PITA agar lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam 10 model pita. Beberapa saran dan masukan dari guru PJOK yang diperoleh selama uji coba skala kecil adalah sebagai berikut:

1. Guru menyarankan agar dalam implementasi model PITA, siswa diberikan kesempatan untuk mencoba teknik 10 model pita secara langsung setelah melihat contoh dari guru.
2. Guru menekankan pentingnya memberikan motivasi berupa pujian atau dorongan positif kepada siswa setelah mereka berhasil melakukan gerakan dasar 10 model pita.
3. Siswa yang memiliki antusias tinggi terhadap pembelajaran 10 model pita sebaiknya diberikan kesempatan pertama untuk mencoba teknik yang diajarkan agar dapat memberikan contoh bagi siswa lain.
4. Dalam penyampaian materi, instruksi yang diberikan sebaiknya menggunakan bahasa yang lebih sederhana dan mudah dipahami siswa agar mereka tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti arahan.
5. Media pembelajaran yang digunakan dalam model PITA perlu dikembangkan lebih lanjut dengan memperjelas visualisasi gerakan dalam video agar siswa dapat lebih mudah menirukan teknik 10 model pita.

Berdasarkan saran dan komentar dari guru seperti yang telah diuraikan di atas, dilakukan revisi dan penyempurnaan model pembelajaran berbasis PITA. Revisi yang dilakukan meliputi penyempurnaan instruksi dalam materi ajar, perbaikan media visual dalam video pembelajaran, serta penyesuaian strategi pengajaran agar lebih interaktif dan mendorong partisipasi siswa. Model pembelajaran yang telah disempurnakan selanjutnya akan diuji coba pada kelompok besar untuk menguji efektivitasnya dalam cakupan yang lebih luas.\

2. Uji Coba Skala Besar

Uji coba kelompok besar terhadap produk model pembelajaran berbasis PITA (Interaktif, Tematik, dan Aktif) dalam pembelajaran bola voli dilaksanakan di dua sekolah dasar, yaitu SDN 3 Kikim Timur dan SDN 2 Kikim Timur, Kabupaten Lahat. Uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas dan kepraktisan model pembelajaran dalam skala yang lebih luas setelah melalui tahap revisi berdasarkan hasil uji coba skala kecil.

Responden dalam uji coba kelompok besar terdiri dari 40 siswa kelas V dari kedua sekolah yang terlibat. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan guru PJOK sebagai praktisi yang bertindak sebagai evaluator terhadap penerapan model pembelajaran berbasis PITA. Guru yang berpartisipasi dalam uji coba ini memberikan penilaian berdasarkan aspek kesesuaian substansi isi, kemudahan implementasi, keterlibatan siswa, serta keamanan dan kenyamanan dalam proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam uji coba ini sama seperti yang digunakan dalam uji coba skala kecil, yaitu lembar penilaian yang telah divalidasi

oleh ahli. Hasil pelaksanaan model pembelajaran berbasis PITA oleh praktisi/guru dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6. Hasil Uji Coba Skala Besar oleh Guru/Praktisi

No	Aspek Penilaian	Skor Rata-rata
1	Kesesuaian substansi isi dan ketepatan materi	4,6
2	Kemudahan dalam implementasi	4,5
3	Peningkatan keterlibatan dan motivasi siswa	4,7
4	Aspek keamanan dan kenyamanan	4,6
Rata-rata		4,6

Berdasarkan tabel hasil uji coba skala besar oleh guru/praktisi, model pembelajaran berbasis PITA memperoleh skor rata-rata **4,6**, yang termasuk dalam kategori "**Sangat Baik**". Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis PITA tidak hanya valid dan praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran 10 model pita di sekolah dasar, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman serta partisipasi aktif siswa.

3. Hasil Analisis Keefektifan Materi 10 Model Pembelajaran PITA Kelas V SD

Skala Kecil

Instrumen yang digunakan untuk menilai keefektifan model pembelajaran berbasis PITA (Interaktif, Tematik, dan Aktif) dalam uji coba skala kecil berupa angket dan tes unjuk kerja. Instrumen ini dirancang untuk mengukur efektivitas model dalam meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan gerak dasar, serta motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran 10 model pita di kelas V SD. Data yang diperoleh mencakup aspek isi/materi, aspek tampilan, dan aspek proses

pembelajaran yang terdiri dari 15 item pertanyaan.

Hasil analisis uji perbedaan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran berbasis PITA menunjukkan bahwa nilai rata-rata uji coba kedua lebih tinggi dibandingkan uji coba pertama. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh bahwa model ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap teknik dasar permainan pita lintas berliku, pita warna perintah, tari kreasi dengan pita, estafet pita, tangkap pita terbang, lompat garis pita, jaring pita, perang pita ekspresi, jalur huruf dan angka, dan pita tunggu gerak. Selain itu, peningkatan keterampilan gerak siswa juga terlihat signifikan berdasarkan hasil tes unjuk kerja yang dilakukan setelah penerapan model ini.

Lebih lanjut, hasil uji keefektifan menunjukkan bahwa persentase rata-rata respons positif siswa terhadap model pembelajaran ini mencapai **82%**, yang berarti model ini termasuk dalam kategori **sangat praktis dan efektif**. Nilai z-hitung yang diperoleh juga lebih besar dibandingkan nilai z-tabel, sehingga perbedaannya signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis PITA efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan gerak dasar, serta motivasi dan fokus perhatian siswa dalam pembelajaran 10 Model pita di kelas V SD. Hasil analisis keefektifan model pembelajaran berbasis Pita dalam uji coba skala kecil secara lengkap dapat dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 4. 7 Hasil Analisis Keefektifan Model Pembelajaran Berbasis PITA Uji Coba Skala Kecil

No.	Pernyataan	Skor	Persentase
1.	Saya berpendapat bahwa desain model pembelajaran ini menarik	100	89
2.	Saya mampu mempraktekan teknik dasar permainan 10 model pita	90	80
3.	Saya lebih senang belajar dengan pembelajaran ini dari pada hanya mendengarkan penjelasan guru	95	85

4.	Model pembelajaran ini memberikan motivasi pada saya untuk Belajar	92	82
5.	Penyajian materi dalam media sangat lengkap	94	84
6.	Dengan model pembelajaran ini saya mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam tentang materi 10 model pita	105	94
7.	Saya bisa belajar aktif dengan Model pembelajaran seperti ini	80	71
8.	Saya menjadi tahu informasi tambahan tentang materi Permainan 10 model pita	89	79
9.	Saya dapat membaca teks dengan mudah karena jenis dan ukuran huruf yang dipilih variatif	80	71
10.	Saya suka tampilan setiap halaman media karena memiliki komposisi warna yang menarik	100	89
11.	Saya dapat memahami materi dengan bantuan gambar-gambar, dan audio yang tertera dalam media	95	85
12.	Cetakan gambar mudah dipahami dan warna sangat menarik	84	75
13.	Gambar yang disajikan sesuai dan mendukung kejelasan konsep Materi	89	79
14.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami	90	80
15.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan interaktif	95	85
Rerata			82%

Berdasarkan tabel yang disajikan, secara keseluruhan responden memberikan penilaian positif terhadap model pembelajaran yang diimplementasikan. Desain model pembelajaran dinilai menarik dengan skor dan persentase yang tinggi, yaitu 100 dan 89%. Responden merasa lebih senang metode belajar interaktif dibandingkan dengan metode tradisional berupa penjelasan dari guru, serta merasa termotivasi untuk belajar lebih giat melalui model ini. Penyajian materi melalui media dinilai sangat lengkap, dengan skor 94 dan persentase 84%. Metode pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan mendalam mengenai materi 10 model pita tetapi juga membuat pembelajaran aktif lebih memungkinkan. Meskipun beberapa aspek seperti variasi

jenis dan ukuran huruf serta kekomunikatifan bahasa perlu terus dipertahankan dan ditingkatkan, sebagian besar aspek visual dan linguistik mendapatkan penilaian yang baik di sekitar angka 80 hingga 95 dengan persentase yang bersesuaian. Rerata dari semua penilaian yang diberikan adalah **82%**, dan menempatkan pada kategori **sangat praktis**.

4. Hasil Analisis Keefektifan Materi 10 Model Pembelajaran PITA Kelas V SD Skala Besar

Instrumen yang digunakan untuk menilai keterlaksanaan model pada uji coba kelompok besar oleh siswa berupa lembar penilaian (tes unjuk kerja) yang sama dengan uji coba kelompok kecil. Hasil uji pelaksanaan model pembelajaran berbasis PITA oleh siswa dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4. 8 Hasil Analisis Kefektifan Model Pembelajaran Berbasis PITA Uji Coba Skala Besar

No.	Pernyataan	Skor	Persentase
1.	Saya berpendapat bahwa desain model pembelajaran ini menarik	135	91
2.	Saya mampu mempraktekan teknik dasar permainan 10 model pita	115	78
3.	Saya lebih senang belajar dengan pembelajaran ini dari pada hanya mendengarkan penjelasan guru	110	74
4.	Model pembelajaran ini memberikan motivasi pada saya untuk Belajar	138	93
5.	Penyajian materi dalam media sangat lengkap	129	87
6.	Dengan model pembelajaran ini saya mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam tentang materi 10 model pita	130	88
7.	Saya bisa belajar aktif dengan Model pembelajaran seperti ini	125	84
8.	Saya menjadi tahu informasi tambahan tentang materi Permainan 10 model pita	139	94

9.	Saya dapat membaca teks dengan mudah karena jenis dan ukuran huruf yang dipilih variatif	130	88
10.	Saya suka tampilan setiap halaman media karena memiliki komposisi warna yang menarik	127	86
11.	Saya dapat memahami materi dengan bantuan gambar-gambar, dan audio yang tertera dalam media	122	82
12.	Cetakan gambar mudah dipahami dan warna sangat menarik	137	93
13.	Gambar yang disajikan sesuai dan mendukung kejelasan konsep Materi	130	88
14.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami	128	86
15.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan interaktif	119	80
Rerata			86 %

Berdasarkan tabel yang disajikan, terdapat 15 item soal dengan masing-masing skor yang diperoleh dan persentase dari skor tertinggi. Skor tertinggi dari setiap item adalah 148. Dari penilaian ini, item ke-8 memiliki persentase tertinggi dengan 94%, diikuti oleh item ke-4 dan ke-12 yang sama-sama memiliki persentase 93%. Item dengan persentase terendah adalah item ke-3 dengan 74%. Rata-rata persentase dari keseluruhan item adalah 86%, yang menunjukkan performa keseluruhan yang sangat praktis dari penilaian ini.

4.1.5 Evaluasi

Produk akhir hasil pengembangan dalam penelitian ini berupa model pembelajaran berbasis PITA(Interaktif, Tematik dan Aktif) untuk pembelajaran 10 model pita di kelas V SD. Model ini terdiri dari tiga komponen utama, yaitu:

1. Modul Pembelajaran: Berisi materi pembelajaran pita, termasuk teknik dasar 10 model pita yang dikemas dalam format teks, gambar, dan instruksi audio.

2. Media Pembelajaran Interaktif: Produk ini dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dan CapCut, menghasilkan materi berbentuk video pembelajaran yang berisi visualisasi teknik pita dengan narasi pendukung.
3. Lembar Evaluasi dan Tes Unjuk Kerja: Digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan serta keterampilan gerak dasar yang telah mereka kuasai.

Pengembangan model ini berlandaskan pada teori pembelajaran multimodal, yang menyatakan bahwa kombinasi elemen visual, auditori, dan praktik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Nieveen (Trianto, 2007:8) yang menyatakan bahwa model pembelajaran yang baik harus memiliki validitas teoritis yang logis. Selain itu, menurut Rahmadi Widdiharto (2004:3), model pembelajaran yang efektif harus memiliki rasional teoritis yang jelas serta tujuan pembelajaran yang terarah.

Produk akhir dari penelitian ini dikemas dalam bentuk modul digital dan video pembelajaran, yang dapat digunakan sebagai panduan bagi guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran berbasis PITA di kelas V SD. Produk ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman, keterampilan, serta motivasi siswa dalam mempelajari 10 model pita secara lebih interaktif dan efektif.

4.2 Pembahasan

1. Secara Materi:

- 1) Model ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan motorik siswa dalam permainan 10 model pita.
- 2) Materi yang disajikan berbasis multimodal (interaktif, tematik, dan aktif) sehingga lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep.

2. Sarana dan Prasarana:

- 1) Menggunakan media dan alat yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar.
- 2) Media pembelajaran dibuat dengan bahan yang aman dan mudah diakses oleh siswa.
- 3) Penyajian visual dan audio yang menarik membantu siswa lebih fokus dalam pembelajaran.

3. Pelaksanaan Model:

- 1) Model ini dilengkapi dengan modul pedoman pelaksanaan bagi guru sehingga mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran berbasis video memberikan fleksibilitas dalam penggunaannya di berbagai kondisi kelas.
- 3) Evaluasi pembelajaran dilakukan melalui tes unjuk kerja yang terstruktur untuk mengukur pencapaian siswa.

Keterbatasan Model Ajar

1. Ketergantungan pada Media Digital

Model pembelajaran berbasis PITA menggunakan media gambar, audio, dan praktik yang sebagian besar dibuat melalui aplikasi seperti Canva dan CapCut. Keterbatasan ini dapat menjadi kendala jika fasilitas digital di sekolah tidak memadai atau jika guru kurang familiar dengan teknologi.

2. Memerlukan Waktu dan Sumber Daya Tambahan

Proses pengembangan dan implementasi model PITA memerlukan waktu tambahan bagi guru dalam menyiapkan materi ajar yang interaktif, terutama dalam pembuatan media visual dan audio. Hal ini bisa menjadi hambatan di sekolah dengan keterbatasan waktu ajar.

3. Variasi Respons Siswa terhadap Model Pembelajaran

Meskipun model PITA dirancang untuk memenuhi kebutuhan berbagai gaya belajar (visual, auditori, dan kinestetik), terdapat kemungkinan bahwa tidak semua siswa dapat beradaptasi dengan baik terhadap model ini. Beberapa siswa mungkin masih memerlukan pendekatan tambahan untuk memahami materi secara lebih efektif.

4. Efektivitas yang Bergantung pada Keterampilan Guru

Keberhasilan penerapan model PITA sangat bergantung pada keterampilan guru dalam mengelola kelas dan mengintegrasikan media pembelajaran dengan baik. Jika guru tidak memiliki keterampilan pedagogis yang cukup dalam penggunaan teknologi, efektivitas model

ini dapat berkurang.

5. Kendala dalam Evaluasi Hasil Belajar

Model PITA lebih menekankan pada pengalaman belajar aktif, tetapi belum sepenuhnya mengeksplorasi metode evaluasi yang dapat mengukur secara menyeluruh pencapaian belajar siswa, terutama dalam aspek teoritis.

6. Terbatas pada Konteks dan Subjek Tertentu

Model PITA dirancang khusus untuk pembelajaran 10 model pita di tingkat sekolah dasar. Efektivitasnya untuk mata pelajaran lain atau tingkat pendidikan yang lebih tinggi masih perlu diuji lebih lanjut.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran berbasis PITA (Interaktif, Tematik Dan Aktif) pada materi Pita untuk siswa kelas 5 SD menunjukkan validitas dan efektivitas yang tinggi. Model ini mampu memenuhi kriteria validitas dari segi isi, media, penyajian, dan keterkaitan dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, model ini juga efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran model pita.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah agar model pembelajaran berbasis PITA terus dikembangkan dan diimplementasikan dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Guru-guru PJOK diharapkan dapat memanfaatkan model ini untuk memperkaya metode pembelajaran mereka dan meningkatkan kualitas pembelajaran olahraga di sekolah. Selain itu, penelitian lebih lanjut juga dapat dilakukan untuk mengukur dampak jangka panjang dari penggunaan model ini terhadap pemahaman konsep dan keterampilan siswa dalam bermain pita.

DAFTAR PUSTAKA

- Gallahue, D. L., dkk. (2012).** *Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, Adults*. New York: McGraw-Hill.
- Lutan, Rusli. (2011).** *Pendidikan Jasmani dan Olahraga: Sebuah Pengantar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pangrazi, R. P., & Beighle, A. (2019).** *Dynamic Physical Education for Elementary School Children*. USA: Human Kinetics.
- Piaget, J. (1952).** *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press.
- Siedentop, D., & Tannehill, D. (2017).** *Developing Teaching Skills in Physical Education*. New York: McGraw-Hill Education.
- Sugiyono. (2019).** *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Baharuddin, & Wahyuni, E. N. (2015).** *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Husdarta, J. S. (2011).** *Psikologi Olahraga*. Bandung: Alfabeta.
- Lutan, R. (2001).** *Asas-asas Pendidikan Jasmani: Pendekatan Pendidikan Gerak di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Pangrazi, R. P., & Beighle, A. (2019).** *Dynamic Physical Education for Elementary School Children*. Human Kinetics.
- Samsudin. (2008).** *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI*. Jakarta: Litera.
- Sugiyono. (2017).** *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, A. (2000).** *Dasar-dasar Psikosomatik: Peranan Pendidikan Jasmani dalam Pembentukan Karakter*. Jakarta: Depdiknas.
- Winarno, M. E. (2011).** *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan Jasmani*. Malang: Media Cakrawala Utama Press.

Buku & Jurnal Internasional

- Aarseth, E. (2003). Playing research: Methodological approaches to game analysis. *Proceedings of DiGRA 2003 Level Up*.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row. (Landasan Teori Flow)
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan. (Landasan Game-Based Learning)
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. (Relevan dengan Desain Interaktif)
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. Norton. (Landasan Pembelajaran Aktif dan Bermain)
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press. (Landasan Konstruktivisme Sosial)
- Wiggins, G. P., & McTighe, J. (2005). *Understanding by Design*. Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD). (Relevan dengan Desain Tematik/Kurikulum)

Jurnal dan Publikasi Nasional/Regional

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. (Relevan dengan Interaktif)
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta. (Relevan dengan Pembelajaran Aktif)
- Kosasih, A., & Sumarna, U. (2020). Desain Permainan Edukasi Digital sebagai Penguatan Karakter pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(2), 123-135.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT Raja Grafindo Persada. (Relevan dengan Model Pembelajaran Aktif)
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.

- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. Norton.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT Raja Grafindo Persada.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wiggins, G. P., & McTighe, J. (2005). *Understanding by Design*. Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD).
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. Norton.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT Raja Grafindo Persada.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wiggins, G. P., & McTighe, J. (2005). *Understanding by Design*. Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD).
- Beaty, J. J. (2013). *Observing Development of the Young Child*. New Jersey: Pearson Education. (Membahas perkembangan motorik dan bahasa anak).
- Gardner, H. (2011). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books. (Dasar pengembangan aktivitas yang melibatkan fisik dan bahasa).
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Buku Panduan Guru Capaian Pembelajaran Elemen Jati Diri untuk PAUD*. Jakarta: Kemendikbudristek.

- Nurani, Y. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks. (Teori tentang pembelajaran tematik dan bermakna).
- Sujiono, B. (2010). *Mengajar dengan Senang: Strategi Pembelajaran Aktif*. Jakarta: PT Indeks. (Panduan menciptakan suasana belajar aktif).
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press. (Teori interaksi sosial dalam pemerolehan bahasa).
- Zubaidah, E. (2004). *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UNY Press.
- Hildayah, D. (2019). Penggunaan Media Visual, Auditif, dan Kinestik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 137–146.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>
- Sari, A. K. (2019). Analisis Karakteristik Gaya Belajar Vak (Visual , Auditorial , Kinestetik) Mahasiswa Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 1(1), 1–12.
- Brown, L. (2019). The Impact of Physical Education on Student Character Development. *Education Quarterly*, 74(2).
- Smith, J. (2020). The Critical Role of Physical Education in Promoting Health and Well-Being. *Journal of Physical Education and Sport*, 20(3).
- Winataputra, U. S. (2018). Landasan pendidikan sekolah dasar. *Universitas Terbuka*, 1-1.
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan anak usia dini teori dan praktik pembelajaran*. Prenada Media
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar*. [Skripsi/Jurnal, sesuaikan dengan sumber aslinya].
- Lubis. (2018). *Metode Pembelajaran dan Peran Pendidik sebagai Fasilitator di Sekolah Dasar*. [Nama Penerbit/Jurnal].

Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.

Suryana. (2021). *Karakteristik Peserta Didik dan Perkembangan Kognitif Operasional Konkret di Sekolah Dasar*. [Nama Penerbit/Jurnal].

Winaputra. (2018). *Tujuan dan Strategi Pendidikan Dasar di Indonesia*. [Nama Penerbit/Jurnal].



Active Thematic Interactive Game Models In Physical Education Learning

**Lydia Puspita^{1abcde}*, Dewi Septaliza^{2abc}, Noviria Sukmawati^{3cde},
Bayu Hardiyono^{4abc}, I Bagus Endrawan^{5cde}**

¹Department of Physical Education, Postgraduate, Bina Darma University, Indonesia

²³⁴Department of Sports Education, Faculty of Social Humanities, Bina Darma University, Indonesia

⁵Department of Physical Education, Postgraduate, Bina Darma University, Indonesia

ABSTRACT

Physical Education learning in elementary schools requires a model that can increase student engagement, motivation, and overall activity. The Interactive, Thematic, and Active learning model was developed as a learning innovation through 10 game models that integrate students' motor, cognitive, affective, and social aspects. This study aims to develop and test the feasibility of the PJOK learning model for fifth-grade elementary school students. The research method used was research and development. The research subjects consisted of three experts/validators, a physical education teacher, and 40 fifth-grade elementary school students. The research instruments consisted of an expert validation sheet, a teacher response questionnaire, and a student response questionnaire. Data analysis was conducted using descriptive quantitative and qualitative methods. The results showed that all instrument items were declared valid with a CVR value range between - 0.33 to 1.00, an average CVR of 0.22, and an average expert assessment of 3.58. Small-scale and large-scale trials by teachers obtained a very good category with an average score of 4.45 and 4.6. Student responses also showed positive results with an average of 82% on a small scale and 86% on a large scale. The conclusion is that the game-based learning model is declared feasible, interesting, and effective for use in learning Physical Education (PJOK) for grade V elementary school. Further research recommendations are to test the effectiveness of the model on a wider scale and examine its impact quantitatively on student learning outcomes and fitness.

Keywords: model; interactive games; active thematic; learning; physical education



Received: xxxx; Accepted xxxx; Published xxxx

Copyright © 2025 Lydia Puspita, Dewi Septaliza, Noviria Sukmawati, Bayu Hardiyono, I Bagus Endrawan

Corresponding Author: Lydia Puspita, Department of Physical Education, Postgraduate of Bina Darma University, Indonesia

 e-mail: lydiapuspita59@guru.sd.belajar.id

How to Cite: Puspita L., Septaliza D., Sukmawati N., Hardiyono B., Endrawan IB (2026). Active Thematic Interactive Game Models In Physical Education Learning, **6(1)**, xxx-xxx.
<https://doi.org/10.32665/citius.v5i2.xxxx>

Authors' Contribution: a – Study Design; b – Data Collection; c – Statistical Analysis; d – Manuscript

INTRODUCTION

21st-century education demands student-centered learning and strengthening of the 4C skills (critical thinking, creativity, collaboration, and communication). Physical Education learning should not only focus on movement, but also cognitive, affective, and social aspects. However, at State Elementary School 3 Kikim Timur, Lahat Regency, Physical Education learning is still conventional, monotonous, and lacks active student involvement, resulting in low student motivation and participation, including in the ribbon game material. This condition demands more engaging, thematic, and interactive learning innovations. Game-Based Learning is considered effective because it can increase student motivation, involvement, creativity, and active roles through elements of play, challenges, and problem-solving.(Anggraini, 2023; Chen et al., 2024; Gusnani et al., 2020).

StudyFernando, (2022); Saputri et al., (2023) proves that the use of interactive game-based learning models can increase students' learning motivation.Pradira et al., (2024); Syamsudin, (2022)found that interactive games in thematic learning were able to increase the activities and learning outcomes of elementary school students.Putri, (2021); Wijayanti & Setiana, (2022)also stated that interactive multimedia effectively enhances conceptual understanding because it involves visuals, audio, and hands-on activities. However, most of this research still focuses on a single aspect, such as interactive, thematic, or active. Few studies have simultaneously integrated all three aspects into a single integrated learning model, particularly in the context of PE and ribbon games in elementary schools.

The Interactive, Thematic, and Active Games (PITA) learning model is supported by Vygotsky's constructivism theory which emphasizes learning through social interaction and direct experience, as well as Csikszentmihalyi's flow theory which explains the importance of balance between challenges and students' abilities.(Kusuma et al., 2022). The Game-Based Learning concept from Gee and Piaget reinforces that playing is a serious and meaningful cognitive activity.(Camacho-Sánchez et al., 2023; Eliasni et al., 2022)Wiggins and McTighe's thematic learning approach emphasizes the integration of various concepts within a single theme. Furthermore, Rusman and Djamarah's active learning theory supports the importance of students' physical, mental, and emotional involvement, all of which are accommodated in the game model.

This research has the novelty of integrating interactive learning into a single integrated learning model (Interactive, Thematic, and Active Games). The integration of these three pillars is a key characteristic and a strong differentiator, as learning requires not only physical student involvement, but also cognitive and social involvement within a single game activity.

Furthermore, the novelty of this research lies in its specific context, namely the teaching of ribbon games in elementary schools. Most previous research has been conducted on general subjects such as Science, Mathematics, and Language, while studies on the development of game-based learning models for ribbon games in PJOK are still very limited. This research also produces tangible products in the form of learning modules, interactive video media, and validated evaluation instruments and performance tests, so it does not stop at the conceptual level, but provides practical solutions that can be directly used by teachers in the field.

The urgency of this research is the development of an innovative, interesting, and meaningful PJOK learning model in Elementary Schools on ribbon game material, in order to improve students' motor skills, learning motivation, creativity, cooperation, and social skills that have not been optimally accommodated through conventional learning. In addition, the limited number of game-based learning models that are integrated interactively, thematically, and actively and empirically validated in the Lahat area further strengthens the importance of developing the PITA model as an applicable,

contextual, and relevant learning solution to the demands of 21st-century education.

The main objective of this research is to produce a valid, practical, and effective PITA (Interactive, Thematic, and Active) Game learning model for PE teaching ribbon game material in Elementary Schools. Through the development of this model, it is hoped that teachers will have alternative learning strategies that are more interesting, meaningful, and appropriate to the characteristics of elementary school students. In addition, this research aims to test the effectiveness of the PITA model in increasing student learning motivation, active involvement, and motor skills. Another objective is to provide innovative learning products in the form of learning modules, interactive media, and evaluation instruments that can be used by PJOK teachers as a guide in implementing ribbon game learning in a more structured, enjoyable, and holistic way, oriented towards developing students' potential.

METHOD

This research uses a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)(Fitriyah et al., 2021; Mawarni et al., 2024; Ranuharja et al., 2021; Siregar & Rhamayanti, 2025) This model was chosen because it provides systematic stages in developing, testing, and refining learning products. The purpose of this research is to develop a PITA Game (Interactive, Thematic, and Active) learning model for ribbon game material in Elementary School Physical Education learning and to test its validity, practicality, and effectiveness. This research is descriptive-evaluative and limited experimental through small-scale and large-scale trials.

The study population was all elementary school students in Kikim Timur District, Lahat Regency. The sample was taken using a total sampling technique, namely all fifth-grade students at SD Negeri 3 Kikim Timur and SD Negeri 2 Kikim Timur. A small-scale trial was conducted at SD Negeri 3 Kikim Timur, while a large-scale trial was conducted at both schools. Participants were 10–11 years old, accustomed to conventional physical education learning, and had never used the PITA model before.

Table 1. Practicality Questionnaire

No.	Statement	Score			
		4	3	2	1
1.	I think that the design of this learning model is interesting.				
2.	I am able to practice the basic techniques of ribbon playing.				
3.	I prefer to learn with this learning rather than just listen to the teacher's explanation				
4.	This learning model gives me motivation to learn				
5.	The presentation of material in the media is very complete				
6.	With this learning model I gained deeper knowledge about the Ribbon material.				
7.	I can learn actively with this kind of learning model.				
8.	I got to know additional information about the Ribbon Game material.				
9.	I can read the text easily because of the font type and size. the selected ones vary				
10.	I love the look of each page of the Module media. because it has an attractive color composition				
11.	I can understand the material with the help of pictures, and audio contained in the media				
12.	The printed images are easy to understand and the colors are very attractive.				

-
13. The images presented are appropriate and support the clarity of the material concept.
 14. The sentences used are easy to understand
 15. The language used is communicative and interactive
-

The research instruments included an expert validation sheet, a student practicality questionnaire, a teacher response questionnaire, a performance test, and an observation sheet. The validation sheet was used to assess the appropriateness of the content, media, language, and presentation. Student and teacher questionnaires were used to measure the practicality and ease of use of the model. The performance test was used to measure motor skills and mastery of ribbon playing techniques, while the observation sheet was used to observe student activity and interaction during the learning process.

The research procedure followed the ADDIE stages. The analysis stage was conducted through literature studies and field observations to identify problems in physical education learning. The design stage included formulating learning objectives, designing game scenarios, and developing modules and media. The development stage involved developing the initial product, validating it with experts, and revising it based on feedback. The implementation stage involved small-scale and large-scale trials. The evaluation stage was conducted to assess effectiveness, identify weaknesses, and refine the final product. Data were analyzed descriptively and quantitatively. Product validity was assessed using the Content Validity Ratio (CVR). Practicality was assessed using the percentage of achievement from student questionnaires. Effectiveness was analyzed based on the results of performance tests, observations of student activity, and improvements in motor skills after implementing the PITA model. (Rahmat et al., 2024).

RESULTS

The results of the study indicate that the developed PITA product model has a good level of content validity based on expert assessment. Validity testing was conducted using the Content Validity Index (CVI) and Content Validity Ratio (CVR) techniques to determine the suitability of each component and item of the instrument with the learning objectives of Physical Education (PJOK) in elementary schools. A summary of the results of the CVI and CVR tests on the 12 instrument items is presented in Table 2 below.

Table 2. CVI and CVR test of product model experts

Component	Results
Number of Items	12
Number of Experts (SME)	3
CVR Value Range	-0.33 – 1.00
Average CVR	0.22
Average Expert Assessment	3.58
Criteria	All items are valid
Conclusion	Instruments fit for use

Table 3. Results of Small-Scale Trials by Teachers/Practitioners

No	Assessment Aspects	Average	
		Small Scale	Large Scale
1	Suitability of content substance and accuracy of material	4.5	4.6
2	Ease of implementation	4.3	4.5
3	Increased engagement and student motivation	4.6	4.7
4	Safety and comfort aspects	4.4	4.6
	Average	4.45	4.6

Based on Table 3, the results of small-scale and large-scale trials by teachers/practitioners indicate that the PITA-based learning model received excellent ratings across all aspects. The average score increased from 4.45 on the small scale to 4.6 on the large scale. This indicates that the PITA model is substantively appropriate, easy to implement, capable of increasing student motivation, and safe and comfortable for use in physical education (PJOK) learning in elementary schools.

The final product of the development in this research is a PITA-based learning model (Interactive, Thematic, and Active) for learning 10 ribbon models in grade V of elementary school. This model consists of three main components, namely a learning module containing ribbon material including basic techniques of 10 ribbon models packaged in text, image, and audio instruction formats; interactive learning media developed using the Canva and CapCut applications in the form of learning videos containing volleyball technique visualizations with supporting narratives; as well as evaluation sheets and performance tests used to measure students' understanding of the material and basic movement skills that have been mastered.

Table 4. Ribbon Model Products

No	Model Name PITA	Short Description	The main purpose
1	Cross-winding Ribbon	Students walk/run along a zig-zag or circular ribbon path on the floor.	Agility, balance, concentration
2	Command Color Ribbon	Students perform movements according to the color of the ribbon they are instructed to perform.	Quick reaction, concentration, coordination
3	Creative Dance with Ribbons	Students dance freely using ribbons to the rhythm of the music.	Creativity, self-expression, coordination
4	Ribbon Relay	Team games involve carrying ribbons with various movements (running, crawling, jumping).	Speed, teamwork, stamina
5	Catch the Flying Ribbon	Students catch the thrown ribbon before it falls to the ground.	Quick reaction, eye-hand coordination
6	Ribbon Line Jump	Students jump over the ribbon line with a variety of jumps.	Leg strength, agility, balance
7	Ribbon Net	Students pass through the ribbon net without touching it.	Agility, strategy, concentration
8	Expression Ribbon War	Students express emotions/words through ribbon movements, the other team guesses.	Nonverbal communication, creativity, collaboration
9	Letter and Number Path	Students move following the shape of letters and numbers from the ribbon on the floor.	Literacy, numeracy, gross motor skills
10	Motion Waiting Tape	Students move only when given a command.	Focus, discipline, self-control

The development of this model is based on multimodal learning theory which states that the combination of visual, auditory, and practical elements can increase the effectiveness of learning. This is in line with Nieveen's opinion (in Trianto, 2007:8) which states that a good learning model must have logical theoretical validity, and is supported by Rahmadi Widdiharto (2004:3) who emphasized that an effective learning model must have a clear theoretical rationale and directed learning objectives. The final product of this research is packaged in the form of a digital module and learning video that can be used as a guide for teachers in implementing the PITA-based learning model in grade V of

elementary school, and is expected to be able to improve students' understanding, skills, and motivation in learning 10 ribbon models more interactively and effectively.

Based on the results of the student response questionnaire in the small-scale and large-scale trials, the average percentage was 82% on the small scale and increased to 86% on the large scale. This indicates that students gave a very positive response to the PITA-based learning model. Students considered this model interesting, easy to understand, motivating, and helped them learn more actively and understand the material of the 10 ribbon models better. Thus, the PITA model was considered interesting, effective, and preferred by students in PJOK learning

Table 5. Results of the Analysis of the Effectiveness of the PITA Model in Small and Large Scale Trials

No.	Statement	Small Scale		Large Scale	
		Score	%	Score	%
1.	I think that the design of this learning model is interesting.	100	89	135	91
2.	I am able to practice the basic techniques of playing 10 ribbon models.	90	80	115	78
3.	I prefer to learn with this learning rather than just listen to the teacher's explanation	95	85	110	74
4.	This learning model gives me motivation to Study	92	82	138	93
5.	The presentation of material in the media is very complete	94	84	129	87
6.	With this learning model I gain knowledge more in-depth about the material of 10 ribbon models	105	94	130	88
7.	I can learn actively with this kind of learning model.	80	71	125	84
8.	I got to know additional information about the Game material. 10 ribbon models	89	79	139	94
9.	I can read the text easily because of the type and size. the selected letters vary	80	71	130	88
10.	I like the look of each media page because it has attractive color composition	100	89	127	86
11.	I can understand the material with the help of pictures, and audio contained in the media	95	85	122	82
12.	The printed images are easy to understand and the colors are very attractive.	84	75	137	93
13.	The images presented are appropriate and support the clarity of the concept. Material	89	79	130	88
14.	The sentences used are easy to understand	90	80	128	86
15.	The language used is communicative and interactive	95	85	119	80
Average		82%		86%	

DISCUSSION

The results of the development of the PITA (Interactive, Thematic, and Active)-based learning model show that this approach is able to present a variety of interesting, contextual, and appropriate

physical education (PJOK) learning activities for fifth-grade elementary school students. The ten developed ribbon game models are designed to integrate movement, cognitive, affective, and social elements into a fun learning environment. This aligns with the characteristics of elementary school students who tend to learn more effectively through play and hands-on experience (learning by doing). (Lestari, 2021; Muhammad et al., 2024).

The Ribbon Crossing, Ribbon Line Jump, and Ribbon Net models specifically contribute to improving students' gross motor skills, balance, agility, and motor coordination. These activities require students to control body movements, regulate rhythm, and adjust body position to the environment, thus helping to develop body awareness and motor control. These findings align with motor development theory, which states that repeated movement practice in various situations can accelerate children's motor maturity. (Hidayatullah & Hasbi, 2021; Suryadin & Wahyuningsih, 2023; Wahidah et al., 2021).

Meanwhile, the Color Ribbon Command, Catch the Flying Ribbon, and Wait for Motion Ribbon models emphasize quick reactions, concentration, and self-control. These three games train students to respond appropriately to visual and verbal stimuli, wait for cues, and control motor impulses. This is crucial for developing student discipline, focus, and readiness to learn. From an educational psychology perspective, the ability to control oneself and focus attention is a crucial foundation for successful learning in the classroom.

The Ribbon Dance Creation and Ribbon War Expression models strengthen students' affective and creative aspects. Both models provide space for students to express emotions, ideas, and imagination through body movements and ribbons. These activities not only develop coordination and flexibility of movement but also build self-confidence, courage to perform, and aesthetic sensitivity. (Suwitri et al., 2021; Tursina et al., 2022; Wahyuni & Muazimah, 2020) This supports the view that physical education focuses not only on physical fitness, but also on the development of students' personalities and self-expression.

The Ribbon Relay and Letter and Number Track models show excellence in the aspects of cooperation, communication and cross-subject integration. The Ribbon Relay fosters sportsmanship, responsibility and team solidarity, while the Letter and Number Track integrates PE learning with literacy and numeracy. This integration strengthens the thematic approach emphasized in the Elementary School Curriculum, where learning does not stand alone, but is interconnected between fields of study.

Overall, the development of 10 PITA game models provides an innovative alternative for physical education teachers in presenting more varied, enjoyable, and meaningful learning. This model is able to meet the needs of 21st-century learning, which emphasizes activity, creativity, collaboration, and active student involvement. With its flexible and easily modified characteristics, the PITA model has the potential to be applied not only in fifth grade but also can be adapted to other grade levels by adjusting the level of difficulty and complexity of the movements.

CONCLUSION

The ten PITA game models have been proven to accommodate the development of various aspects, including agility, balance, coordination, strength, quick reaction, concentration, creativity, cooperation, and the integration of literacy and numeracy. Thus, the PITA model not only contributes to improving physical fitness, but also supports character building, self-control, and student learning motivation. Overall, the PITA-based learning model can be used as an innovative alternative for Physical Education (PJOK) teachers in creating more interactive, thematic, active, and enjoyable learning. This model is also flexible for further development according to school conditions, student characteristics, and learning needs. Therefore, the implementation of the PITA model is expected to

improve the quality of PJOK learning and provide a more meaningful learning experience for students. Recommendations for further research suggest that the PITA model be tested on a wider scale, involving more schools and different grade levels to determine the consistency of its effectiveness. Further research can also focus on measuring the impact of the PITA model on learning outcomes quantitatively, such as improvements in physical fitness, motor skills, and students' cognitive learning outcomes. In addition, the development of digital-based supporting media and the integration of interactive technology in the PITA model also presents an interesting research opportunity to adapt PJOK learning to the demands of the digital era.

ACKNOWLEDGEMENTS

The author would like to express his deepest gratitude to the principal, PJOK teacher, Validator and fifth grade elementary school students who participated in this research for their cooperation, support and openness during the development and trial process of the PITA-based learning model.

CONFLICT OF INTEREST

The authors declare that there is no conflict of interest regarding the publication of this article.

REFERENCES

- Anggraini, WN (2023). Increase Interest in Learning Mathematics for 5th Grade Students Using Android Game-Based Learning Media. In *International Journal of Elementary Education* (Vol. 7, Issue 4, pp. 637–645). Ganesha University of Education. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i4.64937>
- Camacho-Sánchez, R., León, A.M., Rodríguez-Ferrer, J.M., Serna, J., & Burgués, P.L. (2023). Game-Based Learning and Gamification in Physical Education: A Systematic Review. *Education Sciences*, 13(2), 183. <https://doi.org/10.3390/educsci13020183>
- Chen, S., Huang, P., Deng, S., Xie, Y., Liu, P., & Zheng, Y. (2024). Effects of digital game-based learning on students' digital commerce literacy and learning engagement. In *2024 International Symposium on Educational Technology (ISET)* (Vol. 32, pp. 463–467). IEEE. <https://doi.org/10.1109/iset61814.2024.00097>
- Eliyasni, R., Habibi, M., & Nurfaifah, N. (2022). Designing Mobile Game-Based Integrated Thematic Learning for Elementary School Students. In *Proceedings of the 3rd Progress in Social Science, Humanities and Education Research Symposium (PSSHRS 2021)* (pp. 71–88). Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-494069-33-6_9
- Fernando, J. (2022). Android-Based Interactive Volleyball Learning Media. In *Indonesian Journal of Sports and Health* (Vol. 2, Issue 2, pp. 94–99). Bina Guna College of Sports and Health. <https://doi.org/10.55081/joki.v2i2.587>
- Fitriyah, I., Wiyokusumo, I., & Leksono, IP (2021). Development of Prezi learning media using the ADDIE simulation and digital communication model. *Journal of Technology Innovation....* <http://jurnal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/42221>
- Gusnani, Zalfendi, Erizal, N., & Ihsan, N. (2020). Development of Game-Based Basic Motion Learning Models for Elementary School Students. In *Proceedings of the 1st International Conference of Physical Education (ICPE 2019)*. Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200805.080>
- Hidayatullah, MR, & Hasbi, H. (2021). (Development of a Motor Learning Model with Modified Traditional Games to Improve Gross Motor Skills in Lower Elementary School Children). In *Mandala Education Scientific Journal* (Vol. 7, Issue 4). Mandala Research and Education Institute (LPP). <https://doi.org/10.36312/jime.v7i4.2486>

- Kusuma, Wening Sekar, Sukmono, ND, & Tanto, OD (2022). Stimulating Children's Cognitive Development Through Traditional Dakon Games, Vygotsky vs. Piaget Perspective. *Raudhatul Athfal Journal of Early Childhood Islamic Education*, 6(2), 67–81. <https://doi.org/10.19109/ra.v6i2.14881>
- Lestari, DF (2021). Developing a Physical Activity Learning Model Through Traditional Games for Elementary School Students. *Undiksha Journal of Physical Education, Sports, and Health*, 8(1), 7–12. <https://doi.org/10.23887/jjp.v8i1.33742>
- Mawarni, GR, Nurhidayah, I., Maharani, EP, Nugroho, F., & Karami, AF (2024). Application of the ADDIE Method in the Development of an Islamic Labyrinth Game for Interactive Learning. In *Journal of Information Technology Management* (Vol. 2, Issue 3, pp. 468–477). Informatics Management Study Program, Ekasakti University. <https://doi.org/10.70038/jentik.v2i3.135>
- Muhammad, K., Rahmat, A., & Carsiwan, C. (2024). Traditional Games on Students' Learning Interest in Physical Education Learning Activities: Systematic Literature Review. In *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga (JPJO)* (Vol. 7, Issue 2, pp. 260–269). IPM2KPE. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v7i2.8037>
- Pradira, DA, Sari, AW, & Harianty, SS (2024). Implementation of the Kahoot Interactive Game in Improving Literacy of Second-Grade Elementary School Students. In *Mimbar Kampus: Journal of Education and Islamic Religion* (Vol. 23, Issue 3, pp. 1281–1285). Laa Roiba National Islamic Institute, Bogor. <https://doi.org/10.47467/mk.v23i3.5165>
- PUTRI, DPEKA (2021). Development Of Android-Based Interactive Chemistry Learning Multimedia. Center for Open Science. <https://doi.org/10.31237/osf.io/5xkbn>
- Rahmat, RA, Saidi, SB, & Nasir, NSM (2024). Content Validity of Digital Knowledge using CVI Method. In *Environment-Behavior Proceedings Journal* (Vol. 9, pp. 21–28). e-IPH Ltd. <https://doi.org/10.21834/e-bpj.v9isi20.6092>
- Ranuharja, F., Ganefri, G., Fajri, BR, Prasetya, F., & Samala, AD (2021). Development of Interactive Learning Media Edugame Using the Addie Model. *Journal of Information Technology and Education*, 14(1), 53–59. <https://doi.org/10.24036/tip.v14i1.412>
- Saputri, IRE, Putri, SER, Wulandari, R., Fajriani, SF, & Hajron, KH (2023). Implementation of the Wordwall Interactive Learning Game. In *Sultan Agung Education Journal* (Vol. 3, Issue 2, p. 101). Sultan Agung Islamic University. <https://doi.org/10.30659/jp-sa.3.2.101-112>
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementation of the ADDIE model development in the world of education. *Journal of Research Results and....* <https://jurnalcendekia.id/index.php/jhpp/article/view/561>
- Suryadin, A., & Wahyuningsih, ET (2023). Early Childhood Motor Development. In *SALIHA: Journal of Islamic Education & Religion* (Vol. 6, Issue 1, pp. 44–60). Yogyakarta Integrated Islamic College. <https://doi.org/10.54396/saliha.v6i1.523>
- Suwitri, R., Novitasari, A., & Effendi, R. (2021). The Influence of Audio-Visual Media on Elementary School Students' Dance Movement Skills. In *EDUKATIF: JOURNAL OF EDUCATIONAL SCIENCE* (Vol. 3, Issue 6, pp. 4700–4707). Pahlawan Tuanku Tambusai University. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1539>
- Syamsudin, AS (2022). Designing an Interactive Augmented Reality Game as a Medium to Introduce Wayang Painter Subandi Giyanto. In *Journal of Animation and Games Studies* (Vol. 8, Issue 1, pp. 27–48). Indonesian Institute of the Arts Yogyakarta. <https://doi.org/10.24821/jags.v8i1.5889>
- Tursina, A., Mahriza, R., & Ramaida, A. (2022). Ranup Lampuan Dance: Improving Early Childhood Gross Motor Physical Development. In *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Belajar Anak Usia Dini* (Vol. 9, Issue 2, pp. 69–78). University of Trunojoyo Madura. <https://doi.org/10.21107/pgpaultrunojoyo.v9i2.16478>
- Wahidah, I., Nurlaela, W., Cahyana, C., Nurwahidah, N., & Rahman, FN (2021). Traditional Games: Motor

Skills and Strategy Accuracy. *Journal of Education, Humanities, and Social Sciences (JEHSS)*, 3(3), 1238–1245. <https://doi.org/10.34007/jehss.v3i3.530>

Wahyuni, IW, & Muazimah, A. (2020). Development of Children's Gross Motor Skills through the Traditional Game "Tarik Upih" Based on Local Wisdom. *Journal of Early Childhood Education*.... <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/24307>

Wijayanti, N., & Setiana, DS (2022). Development of Interactive Multimedia on Contextual Set Material to Support Online Learning. In *Journal of Mathematics Learning Innovation* (Vol. 1, Issue 1, pp. 23–32). Rafandha Press. <https://doi.org/10.56587/jipm.v1i1.30>



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Data Pribadi

Nama : Lydia Puspita
Nim : 242330007
Tempat/tanggal lahir : Lahat/05-09-1986
Alamat : Desa.Gunung Kembang
Umur : 40
No. HP/Rumah : 082176712598
Agama : Islam
E-mail : lydiapuspita59@guru.sd.belajar.id

2. Data Pendidikam

a. Formal.

SD : SD 3 Bungamas : 1993 s/d 1998
SMP : SLTP N 1 Kikim : 1998 s/d 2001
SMA : SMA N 1 Kikim Timur : 2001 s/d 2004
D2 : Universitas Bengkulu : 2004 s/d 2006
Strata Satu : Universitas Bina Darma : 2009 s/d 2011

b. Informasi

Pelatihan : Pelatihan Struktur Program Pengembangan Kompetensi Guru PJOK

Tahun : 2024

Pelatihan : Struktur Program Diseminasi Pengembangan Kompetensi Guru PJOK

Tahun : 2024

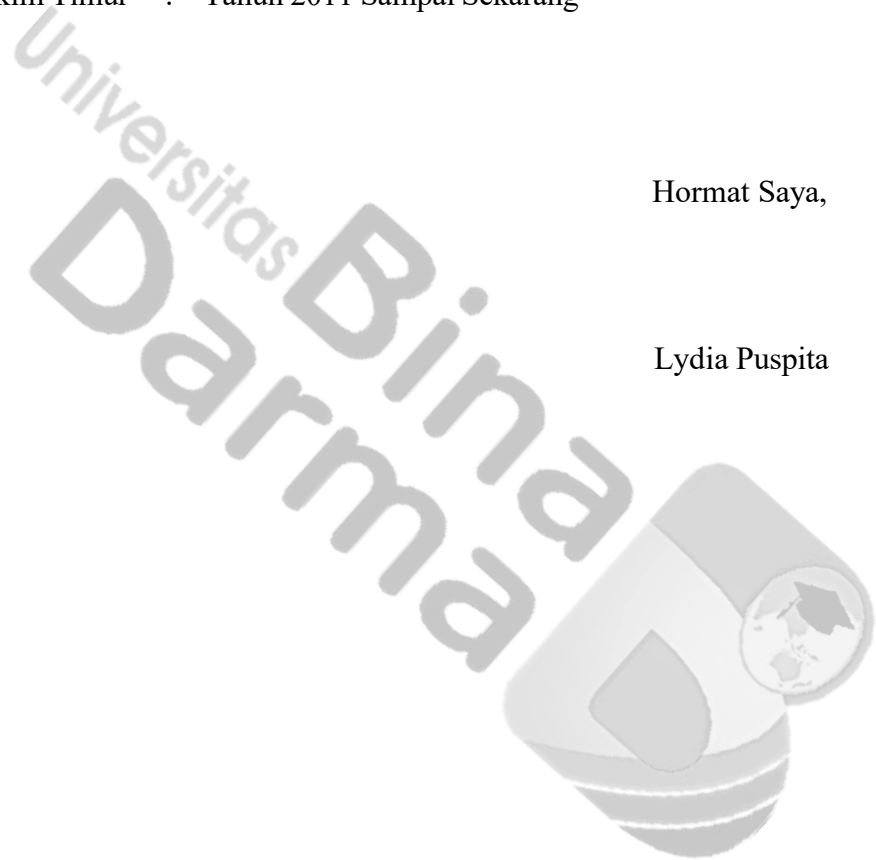
3. Data Pekerjaan

SD N 5 PSEKSU : Tahun 2009

SD N 3 Kikim Timur : Tahun 2011 Sampai Sekarang

Hormat Saya,

Lydia Puspita



LAMPIRAN

SURAT KEPUTUSAN
DIREKTUR PROGRAM PASCASARJANA
NOMOR: 338/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 Dharma;
7. Surat Keputusan Rektor Universitas Bina Dharma Nomor: 078/SK/Univ-BD/V1/2009 tanggal 1 Juni 2009;
8. Surat Keputusan Rektor Universitas Bina Dharma Nomor: 0001/SK/Univ-BD/1/2019 tanggal 10 Januari 2019.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan saudara:

Dr. Dewi Septaliza, M.Pd.

sebagai Pembimbing dalam penyusunan TESIS bagi mahasiswa dibawah ini:

Nama : LYDIA PUSPITA
NIM : 242330007
Judul Tesis : MODEL PITA DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR LAHAT

- 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 diundahkan sebagaimana mestinya.

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

Universitas Bina Dharma
PROGRAM PASCASARJANA

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

- Tembusan:
1. Pembimbing
2. Arsip

	FORMULIR PERSETUJUAN Pembimbing dan Judul Tesis	NomorDok. :	
		NomorRevisi :	
		TanggalBerlaku :	
		Klausa ISO :	

Nama : Lydia Puspita
 NIM : 242330007
 Program Studi : Pendidikan Jasmani-S2
 Konsentrasi : Olahraga Pendidikan
 Kelas : Reguler A

Tema yang Disetujui oleh Ketua Program Studi :

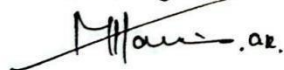
Model Pita (Permainan Interaktif Tematik Aktif)

Judul Tesis yang disetujui oleh Pembimbing :

Model Pita Dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Lahat

DosenPendamping	TandaTangan	Tanggal
Dr. Dewi Septaliza.M.Pd		16 Januari 2025

Palembang, 16 Januari 2025
 Menyetujui,
 Ketua Program Studi



Dr. M. Haris Satria, M.Pd.

Catatan:

1. JUDUL TESIS TERLEBIH DAHULU DIKONSULTASIKAN DENGAN MASING-MASING DOSEN PEMBIMBING
2. DOSEN PEMBIMBING WAJIB MEMASTIKAN OBJEK PENELITIAN (LIHAT SURAT BALASAN PERSETUJUAN DARI PERUSAHAAN / INSTANSI / LEMBAGA PENDIDIKAN / PERBANKAN / ORGANISASI / RUMAH SAKIT / KONSULTAN/DAN LAIN-LAIN.
3. LEMBAR PERSETUJUAN PENGAJUAN JUDUL TERLEBIH DAHULU DI TANDA TANGAI MASING-MASING DOSEN PEMBIMBING BARU DITANDA TANGANI OLEH KETUA PROGRAM STUDI.

LEMBAR KONSULTASI TESIS

Nama : Lydia Puspita
NIM : 242330007
Konsentrasi : Pendidikan Jasmani
Judul : MODEL PITA Dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Lahat
Nama Pembimbing : Dr. Dewi Septaliza, M.Pd

No	Tanggal	Uraian Materi Konsultasi	Paraf
1.	16 Januari 2025	Judul	(de)
2.	17 Maret 2025	Masalah dan bentuk permasalahan	(de)
3.	22 Maret 2025	Latar Belakang Masalah Pemilihan model yang dikembangkan	(de)
4.	17 April 2025	Metodologi penelitian yang akan digunakan	(de)
5.	19 Mei 2025	BAB I. Latar Belakang masalah, rumusan Tesis, manfaat, EYD. Kutipan	(de)
6.	21 Mei 2025	BAB II Kajian Teori terkait variabel penelitian, kerangka Berpikir	(de)
7.	24 Mei 2025	BAB III Penulisan. EYD.	(de)

LEMBAR KONSULTASI TESIS

Nama : Lydia Puspita
NIM : 242330007
Konsentrasi : Pendidikan Jasmani
Judul : MODEL PITA Dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar
Lahat
Nama Pembimbing : Dr. Dewi Septaliza, M.Pd

No	Tanggal	Uraian Materi Konsultasi	Paraf
	19 Juni 2025	Acc Ujian Proposal.	

Halaman Persetujuan Ujian Proposal Tesis

Judul Tesis :MODEL PITA DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH
DASAR LAHAT

Oleh LYDIA PUSPITA NIM 242330007 Proposal Tesis ini telah disetujui untuk diseminarkan di
hadapan Tim Penguji Program Studi Pendidikan Jasmani – S2 Konsentrasi ILMU PENDIDIKAN
JASMANI Pascasarjana Universitas Bina Darma.

Palembang, 14 Juni 2025
Mengetahui,
Ketua Program Studi

Pembimbing,



Dr. Aprizal Fikri, M.Pd



Dr. Dewi Septaliza.M.Pd

 ISO 9001 : 2000	FORMULIR Perbaikan Proposal Tesis	NomorDok :
		NomorRevisi :
		Tgl. Berlaku :
		Klausa ISO :

Nama : LYDIA PUSPITA

NIM : 242330007

Judul Tesis : Model Pita Dalam Pembelajaran Penjasorkes
Disekolah Dasar Lahat.

(Kepada mahasiswa harap di isi sesuai dengan hasil ujian proposal tesis).

Dosen Pembimbing : Dr. Dewi Septaliza, M.Pd.

Tanggal Seminar : 13 Agustus 2025

Telah diperbaiki dan dikonsultasikan dengan Pembimbing/Penguji Proposal Tesis.

No.	Nama Dosen pembimbing/Penguji	Tanggal	Tanda Persetujuan
1.	Dr. Dewi Septaliza, M.Pd.		1. 
2.	Dr. Noviria Sukmawati, M.Pd.		2. 
3.	Dr. Bayu Hardiyono, M. Pd.		3. 

Palembang, 2025
Program Studi Pendidikan Jasmani – S2
Ketua,


Dr. Aprizal Fikri, M.Pd.

NB.

Harap segera menyerahkan foto copi formulir perbaikan proposal tesis sebanyak 2 lembar ke Sekretariat Pascasarjana, apabila telah di tanda tangan oleh penguji dan disahkan oleh Ketua Program Studi untuk proses pembuatan SK Pembimbing

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

Nama : LYDIA PUSPITA
 NIM : 242330007
 Konsentrasi : OLAHRAGA PENDIDIKAN
 Judul Tesis : MODEL PITA DALAM PEMBELAJARAN
 PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR LAHAT
 Dosen Pembimbing : **Dr. Dewi Septaliza, M.Pd**
 Tanggal Ujian : **05 Februari 2026**

Telah diperbaiki dan dikonsultasikan dengan Pembimbing/Penguji Tesis.

No.	Nama Dosen Penguji	Tanggal	Tanda Persetujuan
1.	Dr. Dewi Septaliza, M.Pd		1. 
2.	Dr. Noviria Sukmawati, M.Pd		2. 
3.	Dr. Bayu Hardiyono, M.Pd		3. 

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

Palembang, 05 Februari 2026
 Program Studi Pendidikan Jasmani – S2
 Ketua,


 Dr. Aprizal Fikri, M.Pd

**INSTRUMEN PENDAPAT AHLI TENTANG MODEL
PITA(INTERAKTIF,TEMATIK,AKTIF) DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI
SEKOLAH DASAR LAHAT**

Nama Ahli : Dr. Selvi Melianty, M.Pd
Profesi : Dosen Pendidikan Jasmani
Bidang Keahlian : Ahli Media Pembelajaran
Tanggal Penilaian :

Mohon kesediaan Bapak/ Ibu sebagai Ahli yang akan memberikan tanggapan terhadap Model Pita (Permainan Tematik, Interaktif, Aktif) Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Lahat. 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, ahli gerak, 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 Model Pita Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Lahat

Tabel 1. Draft Model Pita Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Lahat

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A.	Aspek Desain dan Kontruksi				
1.	Kesesuain Ukuran dengan Peserta Didik Fase C Kelas V. Apakah dimensi alat sesuai karakteristik fisik siswa Fase C Kelas V.			✓	
2.	Kekuatan & Stabilitas Material Apakah bahan (Pita)cukup kuat,kokoh,dan tidak mudah rusak saat digunakan?			✓	
3.	Kemudahan Penggunaan Alat Apakah alat mudah digunakan dan dibawah kelokasi lain?				✓
4.	Estetika Desain Apakah tampilan menarik, rapi, dan sesuai dengan karakter ekstrakurikuler olahraga?			✓	
B.	Aspek Fungsi Gerak				
5.	Keselamatan Gerak Apakah alat aman digunakan, tidak ada sudut tajam, atau risiko cedera?			✓	
6.	Kesesuaian dengan Prinsip Gerak Dasar Apakah alat membantu Siswa Untuk lebih Mudah Memahami Gerak Dasar Lokomotor,Nonlokomotor dan Manipulatif?			✓	
7.	Variasi Penggunaan Apakah alat dapat digunakan untuk variasi latihan (Gerak Dasar Lokomotor,Nonlokomotor dan Manifulatif)?			✓	
8.	Adaptabilitas untuk Berbagai Tingkat Kemampuan Apakah alat bisa digunakan untuk pemula hingga mahir (misalnya dengan Variasi Gerak Lokomotor,Nonlokomotor Dan Manifulatif)?			✓	

C.	Aspek Implementasi dalam Latihan				
9.	Keterpaduan dengan Program Latihan Apakah alat mendukung latihan teknik Teknik Dasar Gerak Lokomotor, Nonlokomotor Dan Manipulatif ?			✓	
10.	Efektivitas Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar Apakah alat terbukti membantu meningkatkan teknik gerak dasar?			✓	
11.	Kemudahan Penggunaan oleh Pelatih dan Siswa Apakah penggunaannya praktis tanpa memerlukan bantuan teknis?			✓	
12.	Daya Tahan dan Perawatan Apakah alat tahan lama dan mudah perawatannya?			✓	

B. Saran untuk Perbaikan Model Pita (Interaktif, Tematik, Aktif) Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Lahat.

Petunjuk :

1. Apabila diperlukan revisi pada Model PITA (Interaktif, Tematik, Aktif) Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Lahat, 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 2 . Kolom Pengisian Saran untuk Model PITA (Interaktif, Tematik, AKtif) Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Lahat.

No.	Nama Permainan	Bagian yang Direvisi	Alasan Direvisi	Saran Perbaikan
1	2	3	4	5
		pita yang digunakan harus sesuai, berikan perbedaan untuk tari yang dipakan	pita untuk model belum ada variasi	Pengulas untuk instruksi koreografi siapkan musik agar terdapat

		Untuk memudahkan siswa melakukan model game dasar		Interaksi, dan keaktifan siswa

C. Komentar dan Saran Umum

Media atau model pembelajaran sudah baik tapi harus sesuai dengan karakter siswa/peserta didik.

Buat variasi dan warna PITA yang digunakan.

Pengelas gambar dan ilustrasi karya setiap model pembelajaran.

Palembang, 20 September 2025

Evaluator



DR. Selvi Melianty, M.Pd.

**INSTRUMEN PENDAPAT AHLI TENTANG MODEL
PITA (INTERAKTIF, TEMATIK, AKTIF) DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI
SEKOLAH DASAR LAHAT**

Nama Ahli : Dr. Selvi Atesya, M.Pd.

Profesi : Dosen Pendidikan Jasmani

Bidang Keahlian : Ahli Pembelajaran Gerak

Tanggal Penilaian :

Mohon kesediaan Bapak/ Ibu sebagai Ahli yang akan memberikan tanggapan terhadap Model Pita (Permainan Tematik, Interaktif, Aktif) Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Lahat. 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, ahli gerak, ahli praktisi/ pelatih voli.

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 Model Pita Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Lahat

Tabel 1. Draft Model Pita Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Lahat

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A.	Aspek Desain dan Kontruksi				
1.	Kesesuain Ukuran dengan Peserta Didik Fase C Kelas V. Apakah dimensi alat sesuai karakteristik fisik siswa Fase C Kelas V.			✓	
2.	Kekuatan & Stabilitas Material Apakah bahan (Pita)cukup kuat,kokoh,dan tidak mudah rusak saat digunakan?				✓
3.	Kemudahan Penggunaan Alat Apakah alat mudah digunakan dan dibawah kelokasi lain?				✓
4.	Estetika Desain Apakah tampilan menarik, rapi, dan sesuai dengan karakter ekstrakurikuler olahraga?				✓
B.	Aspek Fungsi Gerak				
5.	Keselamatan Gerak Apakah alat aman digunakan, tidak ada sudut tajam, atau risiko cedera?				✓
6.	Kesesuaian dengan Prinsip Gerak Dasar Apakah alat membantu Siswa Untuk lebih Mudah Memahami Gerak Dasar Lokomotor,Nonlokomotor dan Manipulatif?			✓	
7.	Variasi Penggunaan Apakah alat dapat digunakan untuk variasi latihan (Gerak Dasar Lokomotor,Nonlokomotor dan Manipulatif)?			✓	
8.	Adaptabilitas untuk Berbagai Tingkat Kemampuan Apakah alat bisa digunakan untuk pemula hingga mahir (misalnya dengan Variasi Gerak Lokomotor,Nonlokomotor Dan Manipulatif)?				✓

C.	Aspek Implementasi dalam Latihan				
9.	Keterpaduan dengan Program Latihan Apakah alat mendukung latihan teknik Teknik Dasar Gerak Lokomotor, Nonlokomotor Dan Manipulatif ?				✓
10.	Efektivitas Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar Apakah alat terbukti membantu meningkatkan teknik gerak dasar?				✓
11.	Kemudahan Penggunaan oleh Pelatih dan Siswa Apakah penggunaannya praktis tanpa memerlukan bantuan teknis?				✓
12.	Daya Tahan dan Perawatan Apakah alat tahan lama dan mudah perawatannya?				✓

B. Saran untuk Perbaikan Model Pita (Interaktif, Tematik, Aktif) Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Lahat.

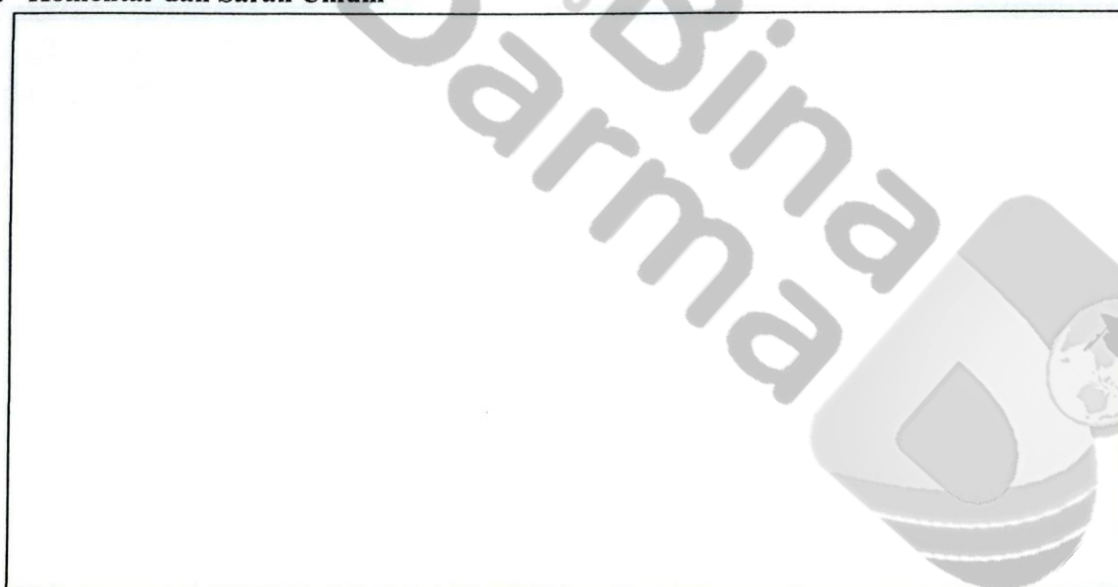
Petunjuk :

1. Apabila diperlukan revisi pada Model PITA (Interaktif, Tematik, Aktif) Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Lahat, 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 2 . Kolom Pengisian Saran untuk Model PITA (Interaktif, Tematik, Aktif) Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Lahat.

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

C. Komentari dan Saran Umum



Palembang, 20 September 2025

Evaluator



DR. Selvi Atesya, M.Pd.

**INSTRUMEN PENDAPAT AHLI TENTANG MODEL PITA (INTERAKTIF, TEMATIK, AKTIF)
DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR LAHAT**

Nama Ahli : Dirsan Hadi, S.Pd, M.M.
Profesi : Guru PJOK
Bidang Keahlian : Ahli PJOK/Guru Senior
Tanggal Penilaian :

Mohon kesediaan Bapak/ Ibu sebagai Ahli yang akan memberikan tanggapan terhadap Model Pita (Permainan Tematik, Interaktif, Aktif) Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Lahat 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, ahli gerak, ahli praktisi/ pelatih voli.
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 Model Pita Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Lahat

Tabel 1. Draft Model Pita Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Lahat

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A.	Aspek Desain dan Kontruksi				
1.	Kesesuaian Ukuran dengan Peserta Didik Fase C Kelas V. Apakah dimensi alat sesuai karakteristik fisik siswa Fase C Kelas V.				✓
2.	Kekuatan & Stabilitas Material Apakah bahan (Pita) cukup kuat, kokoh, dan tidak mudah rusak saat digunakan?				✓
3.	Kemudahan Penggunaan Alat Apakah alat mudah digunakan dan dibawah kelokasi lain?				✓
4.	Estetika Desain Apakah tampilan menarik, rapi, dan sesuai dengan karakter ekstrakurikuler olahraga?			✓	
B.	Aspek Fungsi Gerak				
5.	Keselamatan Gerak Apakah alat aman digunakan, tidak ada sudut tajam, atau risiko cedera?				✓
6.	Kesesuaian dengan Prinsip Gerak Dasar Apakah alat membantu Siswa Untuk lebih Mudah Memahami Gerak Dasar Lokomotor, Nonlokomotor dan Manipulatif?				✓
7.	Variasi Penggunaan Apakah alat dapat digunakan untuk variasi latihan (Gerak Dasar Lokomotor, Nonlokomotor dan Manipulatif)?				✓
8.	Adaptabilitas untuk Berbagai Tingkat Kemampuan Apakah alat bisa digunakan untuk pemula hingga mahir (misalnya dengan Variasi Gerak Lokomotor, Nonlokomotor Dan Manipulatif)?				✓

C. Aspek Implementasi dalam Latihan					
9.	Keterpaduan dengan Program Latihan Apakah alat mendukung latihan teknik Teknik Dasar Gerak Lokomotor, Nonlokomotor Dan Manipulatif ?				✓
10.	Efektivitas Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar Apakah alat terbukti membantu meningkatkan teknik gerak dasar?				✓
11.	Kemudahan Penggunaan oleh Pelatih dan Siswa Apakah penggunaannya praktis tanpa memerlukan bantuan teknis?				✓
12.	Daya Tahan dan Perawatan Apakah alat tahan lama dan mudah perawatannya?				✓

B. Saran untuk Perbaikan Model Pita (Interaktif,Tematik,Aktif) Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Lahat.

Petunjuk :

1. Apabila diperlukan revisi pada Model PITA(Interaktif,Tematik,Aktif) Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Lahat, 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 2 . Kolom Pengisian Saran untuk Model PITA (Interaktif,Tematik,AKtif) Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Lahat.

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

C. Komentar dan Saran Umum



Palembang, 20 September 2025

Evaluatur



Dirsan Hadi, S.Pd, M.M.

REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC002026016940, 27 Januari 2026

Pencipta

Nama : Lydia Puspita, S.Pd., Dr. Dewi Septaliza, M.Pd. dkk

Alamat : Desa Gunung Kembang, Kikim Timur, Kab. Lahat, Sumatera Selatan, 31458

Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : Universitas Bina Darma, Lydia Puspita, S.Pd. dkk

Alamat : Jl. Jenderal A. Yani No. 3 Plaju, Jakabaring, Kota Palembang, Sumatera Selatan, 30264

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : Buku Panduan/Petunjuk

Judul Ciptaan : Petunjuk Penggunaan Model PITA (Permainan Interaktif, Tematik, Aktif)

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 13 Agustus 2025, di Kab. Lahat

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Nomor Pencatatan : 001097976

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Agung Damarsasongko, SH, MH.
NIP. 196912261994031001



Disclaimer:

1. Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.
2. Surat Pencatatan ini telah disegel secara elektronik menggunakan segel elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara.
3. Surat Pencatatan ini dapat dibuktikan kebenarannya dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.

REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC002026016940, 27 Januari 2026

Pencipta
Nama : Lydia Puspita, S.Pd., Dr. Dewi Septaliza, M.Pd. dkk
Alamat : Desa Gunung Kembang, Kikim Timur, Kab. Lahat, Sumatera Selatan, 31458
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta
Nama : Universitas Bina Darma, Lydia Puspita, S.Pd. dkk
Alamat : Jl. Jenderal A. Yani No. 3 Plaju, Jakabaring, Kota Palembang, Sumatera Selatan, 30264
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : Buku Panduan/Petunjuk
Judul Ciptaan : Petunjuk Penggunaan Model PITA (Permainan Interaktif, Tematik, Aktif)

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 13 Agustus 2025, di Kab. Lahat

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Nomor Pencatatan : 001097976

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Agung Damarsasongko, SH, MH.
NIP. 196912261994031001



Disclaimer:

1. Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk membatalkan surat pencatatan permohonan.
2. Surat Pencatatan ini telah disegel secara elektronik menggunakan segel elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara.
3. Surat Pencatatan ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.

	
8	Dirsan Hadi, S.Pd, M.M.
Desa Gunung Kembang Kikim Timur, Kab. Lahat	







Dislaimer:

1. Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.
2. Surat Pencatatan ini telah disegel secara elektronik menggunakan segel elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara.

Palembang, 20 September 2025

Nomor : 349/PPs-UBD/MPJ/IX/2025
Perihal : Izin Penelitian
Lamp. : -

Kepada Yth.
Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan
Kabupaten Lahat

Dengan hormat,

Sesuai dengan Kurikulum Program Pascasarjana Universitas Bina Darma, setiap mahasiswa diwajibkan melaksanakan penyusunan Laporan Tesis. Sehubungan dengan ini, kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan kesempatan dan izin kepada mahasiswa:

Nama	: Lydia Puspita
Nim	: 242330007
Program Studi	: Pendidikan Jasmani – S2
Judul	: MODEL PITA (INTERAKTIF TEMATIK AKTIF) DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR LAHAT

akan mengadakan penelitian dalam lingkungan perusahaan/instansi pemerintahan yang Bapak/Ibu pimpin. Hasil penelitian tersebut dipergunakan sebagai bahan kajian laporan dalam bentuk Laporan Tesis. Sehubungan dengan ini, mohon kiranya Bapak/Ibu pimpinan dapat menunjuk 1 (satu) orang Pendamping Lapangan selama mahasiswa tersebut melakukan penelitian di perusahaan/instansi/pemerintahan Bapak/Ibu pimpin.

Demikian kami sampaikan. Atas kerja sama dan bantuannya, kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami,
Program Pascasarjana
Direktur



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

Cc. Arsip



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: 3335/800/DIKBUD/2025

Sehubungan surat Direktur Prodi [redacted] sarja Universitas Bina Darma Nomor :
349/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 : **LYDIA PUSPITA**
NIM : 242330007
Program Studi : Pendidikan Jasmani – S2
Judul Tesis : Model PITA (Permainan Interaktif, Tematik, Aktif) dalam Pembelajaran PENJASORKES di Sekolah Dasar Lahat

untuk melaksanakan Penelitian dalam rangka Penyusunan Laporan Tesis yang akan dilaksanakan di **SDN 3 Kikim Timur, SDN 2 Kikim Timur.**

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



PEMERINTAH KABUPATEN LAHAT
SD NEGERI 3 KIKIM TIMUR
Jl. Hbr. Motik Desa Bungomas Kec. Kilim Timur Kode Pos 31452
PROVINSI SUMATERA SELATAN

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/ 46 /SDN.3/KT/DISDIKBUD/2025

Berdasarkan surat Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Lahat Nomor : 3335/800/DIKBUD/2025 tanggal 20 September 2025 tentang izin penelitian, dengan ini Kepala SD Negeri 3 Kikim Timur menerangkan bahwa :

Nama : Lydia Puspita
NIM : 242330007
Program Studi : Pendidikan Jasmani – S2

benar telah selesai mengadakan penelitian di SD Negeri 3 Kikim Timur, mulai tanggal 3 November s.d 24 November 2025 dengan judul penelitian :

“Model Pita Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Lahat ”

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bungamas, 27 November 2025

Kepala Sekolah,



HAJIDIN, S.Pd.I

NIP. 196811101992081001



PEMERINTAH KABUPATEN LAHAT
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 KIKIM TIMUR
Alamat : Jl. Lintas Sumatera Desa Tanda Raja Kec.Kikim Timur Kab.Lahat Kode Pos 31452
PROVINSI SUMATERA SELATAN

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/154/SDN.2/KT/DISDIKBUD/2025

Berdasarkan Surat Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Lahat Nomor: 3335/800/DIKBUD/2025 tanggal 20 September 2025 tentang izin penelitian, dengan ini Kepala SD Negeri 2 Kikim Timur menerangkan bahwa :

Nama : Lydia Puspita

NIM : 242330007

Program Studi : Pendidikan Jasmani – S2

Benar telah selesai mengadakan penelitian di SD Negeri 2 Kikim Timur, mulai tanggal 3 Desember s.d 17 Desember 2025 dengan judul penelitian :

“Model Pita Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Lahat”

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.



Tanda Raja, 19 Desember 2025
Kepala Sekolah

ELY HERYANI, S.Pd.SD
NIP:196902221992082002

LEMBAR KONSULTASI TESIS

Nama : Lydia Puspita
NIM : 242330007
Konsentrasi : Pendidikan Jasmani
Judul : Model Pita Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Lahat
Nama Pembimbing : Dr. Dewi Septaliza, M.Pd

No	Tanggal	Uraian Materi Konsultasi	Paraf
1	14-09-2025	Revisi Model	AG
2	19-09-2025	Validasi Ahli	AG
3	21-10-2025	Bab IV. Hasil dan Pembahasan	AG
4	18-11-2025	Bab V. Kesimpulan dan Saran	AG
5	2-12-2025	Lampiran di lengkapi Foto dan video penelitian	AG
6	14-12-2025	Tesis. - Kutipan - Daftar Pustaka - ETD. - Daftar isi, gambar	AG
7	24-12-2025	Teori yang mendukung hasil penelitian	AG

8 10/1-2026 Acc Uraian. Kompre



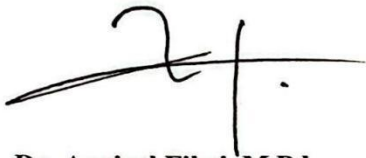
Halaman Persetujuan Ujian Tesis

Judul Tesis : Model Pita Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Lahat

Oleh LYDIA PUSPITA NIM 242330007 Tesis ini telah disetujui untuk diseminarkan di hadapan
Tim Penguji Program Studi Pendidikan Jasmani – S2 Konsentrasi ILMU PENDIDIKAN JASMANI
Pascasarjana Universitas Bina Darma.

Palembang, 10 JANUARI 2026
Mengetahui,
Ketua Program Studi

Pembimbing,



Dr. Aprizal Fikri, M.Pd



Dr. Dewi Septaliza, M.Pd

Model PITA 1

Pertanyaan	E1	E2	E3	ne	N	N/2	Ne-(N/2)	CVR	Kriteria
1	3	3	4	1	3	1.5	-0.5	-0.33	Valid
2	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.33	Valid
3	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
4	3	4	3	1	3	1.5	-0.5	-0,33	Valid
5	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0,33	Valid
6	3	3	4	1	3	1,5	-0.5	-0,33	Valid
7	3	3	4	1	3	1,5	-0.5	0,33	Valid
8	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.33	Valid
9	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.33	Valid
10	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0,33	Valid
11	3	4	4	2	3	1.5	0.5		
12	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.33	Valid
Jumlah	37	45	47	Jumlah				2.65	
Rata-rata	3.0 8	3.75	3.9 1	Rata-rata				0.22	Valid
Rerata	3.58								

Model PITA 2

Pertanyaan	E1	E2	E3	ne	N	N/2	Ne-(N/2)	CVR	Kriteria
1	3	3	4	1	3	1.5	-0.5	-0.33	Valid
2	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.33	Valid
3	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
4	3	4	3	1	3	1.5	-0.5	-0.33	Valid
5	3	4	4	2	3	1.5	0,5	0,33	Valid
6	3	3	4	1	4	2	-0.5	-0.33	Valid
7	3	3	4	1	3	1.5	-0.5	0.33	Valid
8	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.33	Valid
9	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0,33	Valid
10	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.33	Valid
11	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0,33	Valid
12	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0,33	Valid
Jumlah	37	45	47	Jumlah				2.65	
Rata-rata	3.08	3.75	3.91	Rata-rata				0.22	Valid
Rerata	3.58								

CVR scores on each item ranged 1 to -1 Information :

Ne : Total Essential Subject Matter Expert (SME) N : Total of Subject Matter Expert

V : Valid

Model PITA 3

Pertanyaan	E1	E2	E3	ne	N	N/2	Ne-(N/2)	CVR	Kriteria
1	3	3	4	1	3	1.5	-0.5	-0.33	Valid
2	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.33	Valid
3	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
4	3	4	3	1	3	1.5	-0.5	-0.33	Valid
5	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.33	Valid
6	3	3	4	1	3	1.5	-0.5	-0.33	Valid
7	3	3	4	1	3	1.5	-0.5	0.33	Valid
8	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.33	Valid
9	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.33	Valid
10	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.33	Valid
11	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.33	
12	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.33	
Jumlah	37	45	47	Jumlah				2.65	
Rata-rata	3.08	3.75	3.91	Rata-rata				0.22	Valid
Rerata	3.58								

CVR scores on each item ranged 1 to -1 Information :

Ne : Total Essential

Subject Matter Expert

(SME) N : Total of

Subject Matter Expert

V : Valid

Rekap Hasil Uji Coba Kecil SDN 3 Kikim Timur

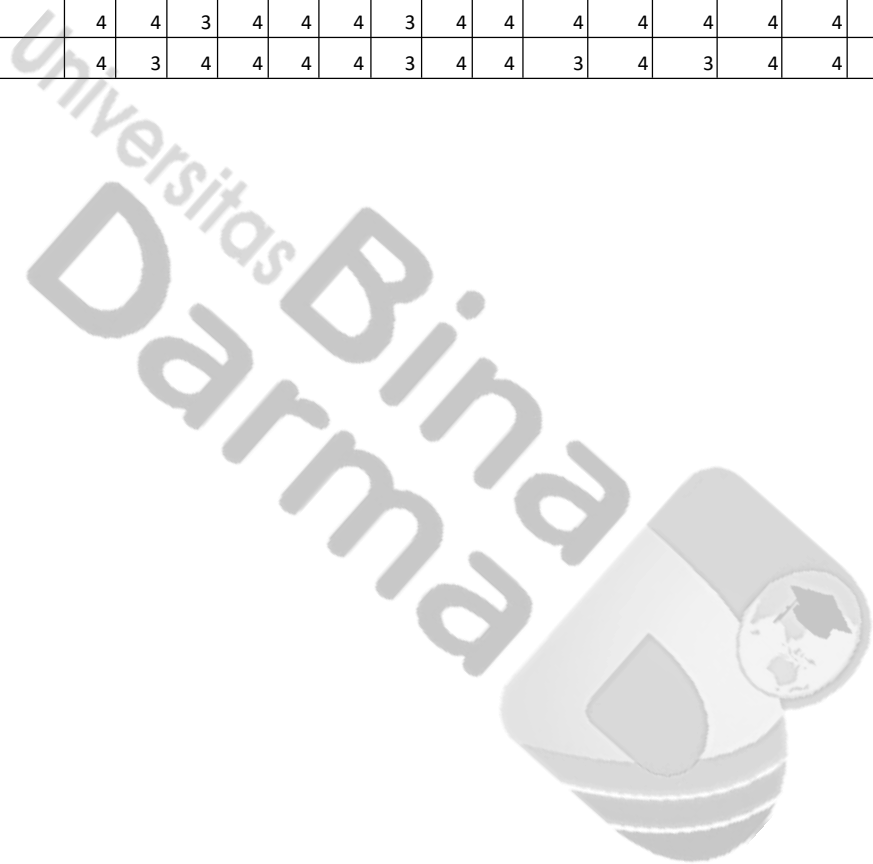
NO .	Nama	No item soal														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	A.S	3	4	2	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4
2	A.K	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4		4	4	4	4
3	A.A	3	2	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4
4	D.A	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3
5	G.A.K	3	4	2	3	3	3	4	2	2	3	3	2	4	4	3
6	K.D	4	3	2	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3
7	L.R	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
8	M.P	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3
9	M.A	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4
10	M.I	1	3	3	3	4	4	2	4	3	2	3	3	2	3	3
11	M.R	3	4	4	4	2	2	2	3	4	3	3	2	4	4	3
12	M.A	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	2	4	3	4
13	N.S	3	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3
14	R.M	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4
15	Z.E	2	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4
16	Yi.R	3	4	3	4	4	3	3	2	4	3	4	3	3	3	4
17	N.P	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3
18	A.R	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4
19	C.L	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	2	3	3	4
20	D.T	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4

Rekap Hasil Uji Coba Besar

SD N 2 Kikim Timur

No.	Nama	No item soal														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	A.A	3	4	2	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4
2	A.F	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3
3	A.Z	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3
4	A.M	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4
5	A.N	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3
6	AM.A	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3
7	A.Z	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
8	D.D.A	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4
9	D.A	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4
10	D.S	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
11	G.P	4	4	1	4	4	3	4	2	4	1	3	4	2	1	3
12	I.K	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4
13	M.L	3	3	4	4	4	3	2	4	3	2	3	4	2	4	1
14	M.S	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3
15	M.F	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3
16	M.F.P	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3
17	M.A	3	3	4	4	2	4	3	2	2	2	2	3	4	1	4
18	M.J	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4
19	M.Z	4	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3
20	N.S	1	1	1	2	4	1	3	4	1	1	4	2	3	4	3
21	N.Z	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4
22	N.T	4	1	2	4	3	3	4	4	3	3	1	1	1	3	3
23	N.P	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3
24	P.H	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3
25	R.R	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4
26	R.M	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
27	R.R.A	2	3	4	4	4	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3
28	S.M	3	3	4	2	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	4
29	S.L.M	3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	3	4	1	4	4
30	S.Y	1	4	2	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	1
31	U .R	3	3	1	4	4	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3
32	X.F	3	3	4	3	3	3	4	1	1	4	2	3	4	3	3
33	H.Y	3	4	2	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3
34	R.F	4	3	3	4	3	4	4	3	3	1	1	1	3	3	4

35	A.L	3	3	1	4	4	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3
36	S.P	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
37	S.Y	3	3	1	4	4	2	3	3	1	1	1	3	3	3	4
38	R.D	4	3	3	4	3	4	4	3	3	1	1	1	3	3	4
39	G.v	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
40	A.L	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3



MODEL PITA DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR LAHAT



Lydia Puspita
Dewi Septaliza
Noviria Sukmawati
Bayu Hardiyono

HAI ANAK ANAK HEBAT, APA KABAR
HARI INI...??

SEMOGA KITA SEMUA SEHAT SELALU
YA!!!



Ada yang tahu tentang apa
permainan pita?

Menurut anak-anak permainan
pita berbentuk apa ya???

PENGERTIAN PERMAINAN PITA

Permainan pita adalah salah satu bentuk ekspresi artistik dan kegiatan fisik yang paling menarik dan dinamis, yang secara unik menggabungkan keanggunan tari dengan kelincahan senam, sambil memanfaatkan sehelai pita panjang yang mengalir bebas di udara.



PITA LINTASAN BERLIKU



1. Permainan Pita Lintas Berliku

Cara Bermain
Persiapan:

1. Siapkan beberapa gulung pita (bisa pita kain, masking tape, atau pita perekat lainnya) dengan warna yang kontras agar mudah terlihat di lantai.
2. Susun pita di lantai membentuk pola zig-zag, melingkar, atau kombinasi keduanya. Pastikan lebar jalur pita cukup untuk satu kaki siswa agar tantangan keseimbangan tetap ada. Buat jalur yang cukup panjang agar siswa dapat bergerak secara berkelanjutan.

2. Permainan Pita Warna Perintah

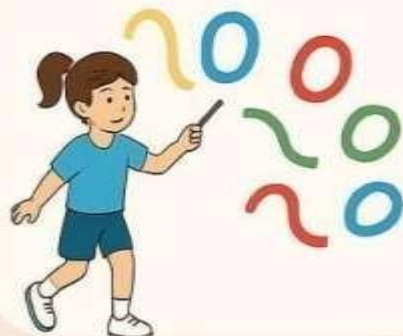
Cara Bermain
Persiapan:

1. Siapkan beberapa pita dengan warna yang berbeda (merah, kuning, biru, hijau, dll.).
2. Tentukan perintah atau gerakan untuk setiap warna pita.

Contoh:

1. Merah: Lompat dua kali
2. Kuning: Jongkok
3. Biru: Berputar
4. Hijau: Tepuk tangan

PITA WARNA PERINTAH



3. Tari Kreasi dengan Pita

Cara atau Aturan Permainan

Meskipun disebut "permainan," tari kreasi dengan pita lebih menekankan pada ekspresi seni daripada kompetisi. Namun, beberapa aturan atau panduan dapat diterapkan:

1. Keselarasan dengan Musik: Gerakan tari dan pola pita harus selaras dengan irama dan tempo musik.
2. Variasi Gerakan: Tarian sebaiknya memiliki variasi gerakan, baik gerakan tubuh maupun gerakan pita, agar tidak monoton.
3. Kerja Sama (Jika Berkelompok): Jika dilakukan dalam kelompok, penari harus bekerja sama dan saling menyesuaikan gerakan agar tercipta harmoni.
4. Ekspresi Wajah dan Tubuh: Penari harus mengekspresikan emosi dan perasaan melalui wajah dan gerakan tubuh mereka.
5. Keamanan: Pastikan gerakan pita tidak membahayakan penari lain.

TARI KREASI DENGAN PITA



ESTAFET PITA



4. Estafet Pita

Cara atau Aturan Permainan

Persiapan:

1. Bagi siswa menjadi beberapa tim dengan jumlah anggota yang sama.
2. Siapkan satu pita untuk setiap tim.
3. Tentukan garis start dan garis finis di ujung lapangan yang berlawanan.
4. Tentukan variasi gerakan yang akan digunakan di setiap segmen jalur (misalnya, segmen pertama berlari, segmen kedua merangkak, segmen ketiga lompat katak). Anda bisa menggunakan penanda di lapangan untuk menunjukkan pergantian gerakan.

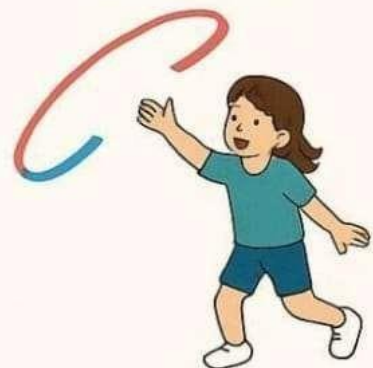
5. Tangkap Pita Terbang

Cara Bermain atau Peraturan

Persiapan:

1. Siapkan beberapa pita berwarna-warni dengan panjang yang cukup (sekitar 30-50 cm).
2. Tentukan area bermain yang cukup luas; bisa di dalam ruangan atau di luar ruangan.
3. Tentukan area tempat guru/pemimpin permainan berdiri untuk melempar pita.
4. Tentukan area tempat siswa berdiri untuk menangkap pita.
5. Tentukan sistem poin (misalnya, setiap pita yang ditangkap bernilai 1 poin). Atau, jika tidak menggunakan poin, tentukan bagaimana giliran melempar akan diberikan (misalnya, siswa yang menangkap pita terbanyak mendapat giliran melempar).

TANGKAP PITA TERBANG



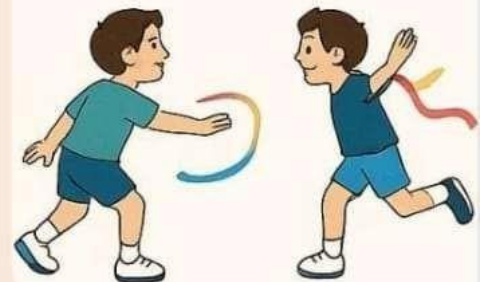
6. Lompat Garis Pita

Cara Bermain

Persiapan:

1. Siapkan beberapa gulungan pita (bisa pita kain, masking tape, atau pita perekat lainnya) dengan warna yang kontras.
2. Rentangkan atau rekatkan pita di lantai/tanah secara sejajar, membentuk garis-garis.
3. Tentukan jarak antar pita. Untuk pemula, bisa dimulai dengan jarak yang tidak terlalu lebar (misalnya, 30-50 cm). Untuk tantangan lebih, jarak bisa diperlebar atau divariasikan.
4. Tentukan jumlah garis pita yang harus dilompati (misalnya, 3, 5, atau 10 garis).
5. Tentukan jenis lompatan yang akan dilakukan (contoh di bawah).

LOMPAT GARIS PITA ANGKA



JARING PITA



7. Jaring Pita

Cara Bermain Jaring Pita

Persiapan:

1. Bentangkan pita-pita secara horizontal dan vertikal di antara dua tiang, papan, atau bahkan pohon, membentuk pola jaring dengan berbagai ukuran lubang. Pastikan pita terpasang cukup kencang agar tidak mudah bergeser. Ketinggian jaring bisa disesuaikan, mulai dari setinggi lutut hingga setinggi dada, tergantung pada kelompok usia dan tingkat kesulitan yang diinginkan.
2. Tentukan area bermain yang aman di sekitar jaring.
3. Bagi pemain menjadi dua tim atau bermain secara individu, tergantung pada tujuan permainan.

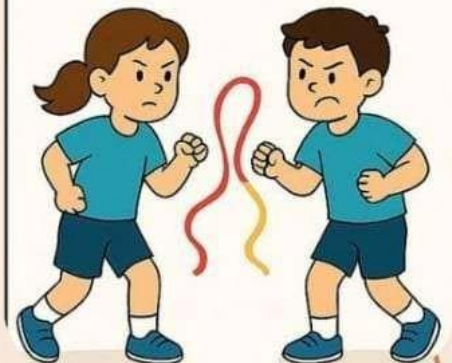
8. Perang Pita Ekspresi

Cara Bermain Perang Pita Ekspresi

Persiapan:

1. Siapkan beberapa potong pita panjang (sekitar 1-2 meter) dengan berbagai warna. Setiap tim atau individu membutuhkan setidaknya satu pita.
2. Bagi pemain menjadi dua tim dengan jumlah anggota yang seimbang.
3. Siapkan daftar kata atau ekspresi (misalnya, gembira, sedih, marah, takut, bingung, bersemangat, ragu-ragu, dll.). Bisa juga berupa aksi seperti "ombak laut," "angin bertiup," "gerakan ular," "kupu-kupu terbang," dan sebagainya.

PERANG PITA EKSPRESI



9. Jalur Huruf dan Angka

Cara Bermain

Persiapan:

1. Slapkan Pita: Gunakan pita perekat (lakban) berwarna cerah untuk membentuk huruf dan angka di lantai. Pastikan huruf dan angka cukup besar agar siswa dapat melintasinya dengan leluasa. Anda bisa membuat beberapa set huruf (A-Z) dan angka (0-9).
2. Tata Letak: Susun huruf dan angka secara acak atau dalam pola tertentu di area bermain yang luas (misalnya, lapangan olahraga, aula, atau ruang kelas yang kosong). Anda bisa membuat jalur melingkar, zigzag, atau menyebar secara bebas.
3. Instruksi: Siapkan kartu instruksi berisi kombinasi huruf dan angka (misalnya, "Lintasi angka 8, lalu huruf A," atau "Mulai dari H, lompat ke 3, lalu lari ke P").



10. Pita Tunggu Gerak

Cara Bermain

Persiapan:

1. Pita: Setiap siswa memegang sepotong pita panjang (sekitar 1-2 meter). Pita ini akan menjadi penanda gerakan siswa.
2. Garis Awal: Buat sebuah garis awal di lantai atau lapangan. Ini bisa berupa garis yang digambar tali atau penanda lainnya.
3. Area Gerak: Tentukan area di depan garis awal tempat siswa akan bergerak maju.

Mekanisme Permainan:

1. Posisi Awal: Semua siswa berdiri di belakang garis awal, memegang pita mereka. Pita dipegang setinggi bahu atau di depan dada, siap digoyangkan.
2. Menunggu Aba-aba: Guru atau pemimpin permainan akan memberikan instruksi untuk bersiap. Siswa harus tetap diam, fokus, dan siap untuk bergerak.
3. Aba-aba Gerak: Ketika guru memberikan aba-aba (misalnya, tiupan peluit, hitungan ketiga '1...2...3...GO!', atau tepuk tangan keras), siswa baru boleh mulai bergerak maju sambil menggoyangkan pita di udara.



Lampiran Dokumentasi Uji Coba Produk:





















