

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memiliki peran penting dalam pendidikan dasar. Mata pelajaran ini tidak hanya berfokus pada perkembangan keterampilan motorik siswa, tetapi juga bertujuan untuk meningkatkan kebugaran fisik serta membangun karakter melalui aktivitas fisik yang menyenangkan. Selain itu, PJOK membantu siswa memahami pentingnya gaya hidup sehat dan aktivitas fisik dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PJOK sering kali menghadapi berbagai tantangan yang dapat menghambat efektivitasnya di sekolah dasar (Yustiyati *et al.*, 2024).

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan dasar. Mata pelajaran ini tidak hanya berfokus pada pengembangan keterampilan motorik peserta didik, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan kebugaran jasmani serta pembentukan karakter melalui aktivitas fisik yang menyenangkan. PJOK juga menanamkan kesadaran akan pentingnya gaya hidup sehat dan aktivitas fisik dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian menunjukkan bahwa pendidikan jasmani di tingkat sekolah dasar dapat menunjang perkembangan sosial dan emosional anak melalui aktivitas fisik terstruktur. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PJOK masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan fasilitas, rendahnya kompetensi guru, dan kurangnya integrasi nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran (Saputra I Wayan Raka, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di tahun pelajaran 2024/2025 pada Sekolah Dasar, ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran PJOK di kelas V Sekolah Dasar. Permasalahan ini berkaitan dengan rendahnya keterlibatan siswa, kurangnya variasi media pembelajaran, serta terbatasnya metode yang dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan motorik siswa, berikut beberapa fenomena yang ditemukan di lapangan. Hasil observasi menunjukkan bahwa banyak siswa kurang antusias saat mengikuti pembelajaran PJOK, terutama dalam sesi teori atau materi yang disampaikan secara konvensional, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar PJOK, seperti aturan permainan olahraga, strategi dalam permainan, dan pentingnya aktivitas fisik bagi kesehatan sehingga membuat nilai siswa dalam kegiatan asesmen tengah semester maupun penilaian akhir semester rendah rata-rata siswa mendapatkan nilai 59,55 yang mengakibatkan nilai PJOK siswa pada raport tidak terlalu tinggi pada nilai teori dibandingkan nilai prakteknya hanya sebatas kriteria ketuntasan minimal 75 yang didapatkan siswa.

Hal ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang mampu menghubungkan teori dengan praktik secara konkret dan menyenangkan. Sering kali pembelajaran PJOK hanya menekankan pada aktivitas fisik tanpa penguatan pemahaman teoretis yang memadai. Akibatnya, siswa hanya menjalankan aktivitas gerak tanpa memahami prinsip atau manfaat yang mendasarinya, yang dapat berdampak pada kurangnya pemahaman jangka panjang mengenai pentingnya olahraga dan kesehatan. Salah satu kendala utama dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar adalah kurangnya variasi metode pengajaran. Banyak guru masih menerapkan pendekatan instruksi langsung yang cenderung monoton dan kurang interaktif. Akibatnya, siswa menjadi kurang termotivasi dan partisipasi dalam pembelajaran menurun.

Selain itu, keterbatasan fasilitas olahraga di beberapa sekolah juga menjadi faktor penghambat yang menyebabkan siswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang optimal (I Wayan, 2023).

Sebagai salah satu solusi inovatif, pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam PJOK. Permainan memiliki daya tarik tersendiri bagi anak-anak karena sifatnya yang menyenangkan dan interaktif. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran PJOK mampu meningkatkan keterampilan motorik dasar siswa serta membangun interaksi sosial yang lebih baik dalam lingkungan belajar (Trinovitasari, 2015). Namun, hingga saat ini, masih sedikit penelitian yang secara spesifik mengembangkan media pembelajaran PJOK yang mengintegrasikan permainan edukatif berbasis strategi seperti Unopoli (Faradila et al., 2024).

Permainan Unopoli sebagai media pembelajaran memiliki potensi besar dalam membantu siswa memahami konsep-konsep PJOK secara lebih menyenangkan. Model pembelajaran berbasis permainan ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman bermain, sehingga mereka lebih mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan. Selain itu, permainan Unopoli juga dapat melatih siswa dalam mengambil keputusan, bekerja sama, dan berpikir strategis, yang merupakan keterampilan penting dalam kehidupan sehari-hari (Aulia et al., 2024). Oleh karena itu, integrasi konsep permainan Monopoli dalam pembelajaran PJOK diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta memperbaiki kendala yang selama ini dihadapi (Azhar et al., 2025).

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Misalnya, penelitian Kurniawati,

(2021) mengembangkan video tutorial berbasis permainan dalam PJOK, yang terbukti mampu meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa. Meskipun demikian, penelitian ini masih berfokus pada penggunaan media digital dan belum mengintegrasikan permainan strategi seperti Monopoli dalam pembelajaran PJOK. Dengan demikian, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan Monopoli yang lebih fleksibel dan dapat diterapkan dalam berbagai kondisi pembelajaran (Azhar et al., 2025).

Selain berdampak pada keterampilan motorik, pembelajaran berbasis permainan juga memiliki manfaat kognitif dan sosial bagi siswa. Menurut Marmaini et al., (2023) bahwa permainan edukatif dalam PJOK mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama antar siswa. Permainan Unopoli sebagai media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dengan skenario yang memungkinkan siswa berlatih keterampilan berpikir strategis dan interaksi sosial. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis Unopoli tidak hanya memberikan manfaat dalam aspek fisik, tetapi juga berkontribusi dalam perkembangan kognitif dan sosial siswa.

Meskipun berbagai inovasi dalam pembelajaran berbasis permainan telah dikembangkan, penelitian terkait penggunaan permainan Unopoli dalam PJOK masih terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menitik beratkan pada permainan fisik tradisional atau media digital berbasis aplikasi (Fitria Surya & Maisaroh, 2022). Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang dapat diisi dengan pengembangan media pembelajaran berbasis Monopoli sebagai alternatif baru dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar (Wynne et al., 2024).

Dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis Unopoli, diharapkan guru dapat lebih mudah menyampaikan materi PJOK secara lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa juga dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep PJOK (Nirmala et al., 2023). Penelitian Setiawan & Prasetyo, (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Oleh karena itu, inovasi ini berpotensi menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi berbagai tantangan dalam pembelajaran PJOK (Sansabila, 2020).

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (RnD) untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran berbasis permainan Unopoli dalam PJOK. Proses pengembangan mencakup analisis kebutuhan, desain media, validasi ahli, uji coba lapangan, serta evaluasi efektivitas produk. Dengan pendekatan ini, diharapkan media pembelajaran yang dihasilkan dapat menjadi solusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK di sekolah dasar (Ahyar & Wiratama, 2024).

Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi dalam mengembangkan wawasan mengenai strategi pembelajaran berbasis permainan dalam PJOK. Sementara itu, secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran alternatif yang efektif dan menarik bagi siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menawarkan inovasi dalam metode pengajaran, tetapi juga membantu meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK secara menyeluruh (Ningsih, 2024).

Penelitian ini memiliki urgensi dan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan media pembelajaran PJOK yang tidak hanya inovatif secara bentuk, tetapi juga relevan dengan kebutuhan kurikulum dan karakteristik peserta didik di tingkat sekolah dasar. Kurikulum

Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan berpusat pada siswa. Beberapa penelitian telah mengkaji dan mengembangkan berbagai bentuk media permainan edukatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar menurut Badriyah et al., (2024) bahwa media Unopoli mampu meningkatkan pemahaman konsep dalam mata pelajaran IPS, sedangkan menurut Rustianti & Asih, (2025) mereka berhasil mengembangkan *Diversity Monopoly* untuk IPAS dengan hasil positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Namun, keduanya masih berfokus pada penguatan aspek kognitif dan belum mengintegrasikan dimensi psikomotorik yang menjadi ciri khas pembelajaran PJOK

Penelitian oleh Aqila et al., (2024) juga menunjukkan efektivitas permainan edukatif berbasis simulasi (misalnya *Monopoly First Aid*) dalam meningkatkan pengetahuan pertolongan pertama. Meskipun menarik, jenis media ini belum diarahkan untuk mendorong aktivitas fisik secara langsung. Sebaliknya, mengembangkan media permainan tradisional *ular tangga* untuk PJOK yang terbukti meningkatkan motivasi belajar, namun pendekatannya masih belum sistematis, serta tidak menyentuh aspek desain permainan modern yang dapat memberikan tantangan terstruktur dan kompetisi sehat di antara siswa (Firmantomo et al., 2025). Media berbasis papan seperti *Smart Board* juga telah terbukti meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa SD, namun penggunaannya masih terbatas pada pelajaran seperti matematika dan literasi (Dwijayanti & Sari, 2025). Demikian pula dengan media seperti PHIBAR Almada et al., (2020) dan *Edu Qur'an Ladder Snake* yang meskipun berbasis permainan, tidak diarahkan untuk pembelajaran berbasis aktivitas gerak atau keterampilan jasmani (Zahro, 2024). Maka dari itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan (gap) yang belum disentuh secara mendalam oleh (Sari, 2018) penelitian-penelitian terdahulu, yaitu mengembangkan media pembelajaran PJOK berbasis permainan

Unopoli yang didesain secara khusus untuk mengintegrasikan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Media ini mengadaptasi mekanisme permainan papan Unopoli yang telah dikenal luas oleh siswa, kemudian disisipkan dengan berbagai konten PJOK seperti pengetahuan gerak dasar, nilai sportivitas, kebugaran jasmani, serta tantangan gerakan yang harus dilakukan secara langsung oleh pemain. Inovasi ini menjadikan media tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga aplikatif dan transformatif. Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *game-based learning* dan *active learning* yang menjembatani konsep dengan praktik, serta menekankan pentingnya pendekatan holistik dalam pendidikan jasmani. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh guru PJOK sebagai alternatif media pembelajaran yang menyenangkan, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar yang bermuatan gerak dan nilai. Dengan demikian, signifikansi penelitian ini tidak hanya terletak pada aspek kebaruan bentuk media, tetapi juga pada kontribusi terhadap upaya mendidik anak secara utuh melalui aktivitas bermain yang terarah, bermakna, dan edukatif.

Berdasarkan dari berbagai penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan Unopoli dalam pembelajaran PJOK belum pernah diterapkan dan penulis tertarik untuk melakukan penelitian tersebut yang dianggap memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Namun, hingga saat ini, belum banyak penelitian yang secara khusus mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas model pembelajaran ini dalam konteks PJOK di sekolah dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan utama yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam pembelajaran PJOK peserta didik kelas V sekolah dasar, menyebabkan rendahnya keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar sehingga nilai assesmen ujian akhir semester teori siswa pada raport mendapatkan nilai cukup rendah.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis permainan Unopoli untuk peserta didik kelas V sekolah dasar?
2. Apakah media pembelajaran PJOK berbasis permainan Unopoli efektif dalam meningkatkan pembelajaran PJOK peserta didik kelas V sekolah dasar?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu sesuai rumusan masalah di atas :

1. Menghasilkan media pembelajaran PJOK berbasis permainan Unopoli untuk peserta didik kelas V sekolah dasar.
2. Mengetahui efektivitas media pembelajaran PJOK berbasis permainan Unopoli dalam pembelajaran PJOK peserta didik kelas V sekolah dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian tentang Media Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Unopoli bagi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar diharapkan dapat bermanfaat:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian tentang Media Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Unopoli bagi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar ini dapat berkontribusi dalam pengembangan konsep dan literatur terkait model pembelajaran inovatif berbasis permainan dalam PJOK. Manfaat teoritis yang diharapkan, memperkaya kajian tentang pembelajaran berbasis permainan dalam PJOK, mengembangkan pendekatan inovatif dalam pembelajaran PJOK dan menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian Media Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Unopoli bagi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar ini dapat diterapkan dalam dunia pendidikan, terutama bagi guru, siswa, dan pengembang kurikulum. Beberapa manfaat praktisnya meliputi:

3. Bagi Guru PJOK

Hasil penelitian ini dapat memberikan alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam mata pelajaran PJOK.

4. Bagi Siswa Sekolah Dasar

Hasil penelitian ini dapat Meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, dan pemahaman terhadap konsep olahraga melalui pengalaman bermain yang menyenangkan.

5. Bagi Pengembang Kurikulum dan Lembaga Pendidikan

Hasil penelitian ini dapat Menjadi referensi dalam pengembangan kurikulum PJOK yang lebih inovatif dengan memasukkan elemen pembelajaran berbasis permainan.

6. Bagi Peneliti dan Pengembang Media Pembelajaran

Hasil penelitian ini dapat Menyediakan model media pembelajaran berbasis permainan yang dapat dikembangkan lebih lanjut, baik dalam bentuk board game maupun platform digital.

1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi Produk Media Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Unopoli yang akan dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 1.1. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Aspek	Spesifikasi
Nama Produk	Unopoli Edukasi PJOK untuk Siswa Kelas V SD
Jenis Media	Permainan papan berbasis Unopoli dengan kombinasi aspek kognitif dan aktivitas fisik
Spesifikasi Media	1. Papan Unopoli yang terbuat dari Bahan Banner berukuran 200 cm x 200 cm 2. Dadu terbuat dari kertas yang dibentuk datu dengan ukuran 15 x 15 cm 3. Pion yang terbuat dari kertas bergambar para atlet yang dibentuk seperti akrilik

	4. Kartu Soal yang terbuat dari kertas yang berukuran 9x9 cm dan dilaminating
Tujuan Pengembangan	Meningkatkan pemahaman siswa tentang materi PJOK melalui pendekatan permainan yang interaktif dan menyenangkan
Komponen Utama	1. Papan Permainan: Desain mirip Unopoli dengan kotak-kotak yang berisi tantangan fisik, pertanyaan teori PJOK, dan bonus Kesehatan. 2. Kartu Soal & Tantangan: Berisi pertanyaan teori PJOK dan instruksi untuk melakukan aktivitas fisik sederhana. 3. Bidak Pemain: Representasi karakter olahraga (misalnya atlet sepak bola, pelari, pebulutangkis, dsb.). 4. Dadu: Untuk menentukan langkah pemain dalam permainan
Materi yang Dicakup	1. Konsep dasar kebugaran jasmani 2. Teknik dasar dalam berbagai cabang olahraga (lari, lompat, lempar, permainan bola kecil dan besar) 3. Kesehatan jasmani dan manfaat olahraga 4. Gerakan motorik dasar dan koordinasi tubuh
Metode Permainan	1. Pemain melempar dadu dan berpindah sesuai angka yang diperoleh. 2. Setiap kotak memiliki instruksi seperti menjawab pertanyaan teori atau melakukan gerakan fisik

	3. Pemain dapat memperoleh poin berdasarkan jawaban yang benar atau berhasil menyelesaikan tantangan fisik 4. Pemenang adalah pemain dengan akumulasi poin tertinggi di akhir permainan
Target Pengguna	Siswa kelas V SD dalam mata pelajaran PJOK
Keunggulan Produk	1. Interaktif dan menyenangkan bagi siswa 2. Menggabungkan unsur permainan dengan pembelajaran 3. Memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pelajaran PJOK 4. Dapat dimainkan secara kelompok sehingga meningkatkan interaksi sosial
Media Pendukung	1. Buku panduan permainan untuk guru dan siswa 2. Aplikasi pendamping (opsional) untuk soal tambahan dan rekap nilai
Bahan Pembuatan	1. Papan permainan dari karton tebal/lapis plastik agar tahan lama 2. Kartu pertanyaan dan tantangan dengan desain menarik- Bidak dan dadu dari plastik berkualitas tinggi