

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Permainan merupakan aktivitas dengan aturan tertentu yang dimainkan untuk hiburan, rekreasi, atau untuk memperoleh keterampilan. Permainan biasanya membutuhkan keterlibatan aktif dari satu atau lebih individu atau tim. Berbagai jenis permainan ada di sana, mulai dari permainan tradisional seperti catur dan sepak bola hingga permainan video kontemporer. Permainan telah menjadi bagian dari kehidupan manusia sejak zaman dahulu dan terus berkembang seiring waktu, bahkan dengan munculnya teknologi baru. Permainan memiliki peran penting dalam budaya dan sosial masyarakat, terutama dalam konteks permainan tradisional.

Permainan tradisional sebagai alat pembelajaran masih kurang diminati dan jarang digunakan untuk meningkatkan pembelajaran. Menurut Kartika dkk., (2023), permainan tradisional dipercaya memiliki peran positif dalam mengembangkan keterampilan sosial anak. Anak-anak zaman sekarang sangat-sangat minim akan pengetahuan kearifan lokal dan permainan-permainan tradisional yang ada dilingkungan sekitar mereka, maka dengan adanya pengembangan media dengan menggunakan permainan tradisional ini, tujuannya agar mereka juga dapat mengetahui beberapa permainan tradisional yang tidak kalah menyenangkan dengan game online yang sering sekali mereka mainkan.

Hingga kini, permainan tradisional ular tangga tetap menjadi hiburan yang digemari. Permainan papan ini dapat dimainkan oleh minimal dua orang peserta. Tujuannya adalah mencapai kotak terakhir, biasanya 100 kotak, dengan memindahkan

tion sesuai dengan angka yang dihasilkan dari lemparan dadu. Sejarah dan Asal Usul Permainan ini disebut "Moksha Patam" atau "Paramapadam" di India kuno, permainan ini awalnya digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai moral dan spiritual, ini mencerminkan filosofi Hindu tentang karma dan reinkarnasi. Perkembangan Kolonialis Inggris membawa permainan ini ke Inggris dari India, dan kemudian menyebar ke seluruh dunia, versi Inggris yang lebih modern dikenal sebagai "Snakes and Ladders."

Permainan tradisional ini dapat dijadikan model dalam rancangan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik, sebagai seorang pendidik untuk mencapai tujuan suatu pendidikan diperlukannya ide yang kreatif pada saat melakukan kegiatan pembelajaran. Minat belajar siswa dapat ditumbuhkan dengan menyusun kegiatan pembelajaran yang relevan dengan sifat dan kebutuhan siswa. Hal ini penting, karena pada usia sekolah dasar (7-11 tahun) merupakan fase di mana perkembangan pengetahuan anak terjadi secara signifikan. Zega, R. F. W. (2023) berpendapat bahwa aktivitas bermain terbukti menjadi metode efektif dalam menunjang perkembangan kognitif anak, sebab melalui permainan anak biasanya menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif. Perkembangan pengetahuan ini disebut dengan fase operasi konkret, anak-anak pada tahap ini tidak memiliki kemampuan berpikir abstrak, oleh karena itu mereka membutuhkan interaksi nyata agar pengetahuannya dapat berkembang. Dengan demikian, alat penunjang pembelajaran sangat diperlukan bagi guru dan siswa agar dapat mencapai pengetahuan yang lebih optimal.

Alat yang sangat cocok sebagai penunjang pembelajaran adalah Media pembelajaran, dikarenakan media pembelajaran berfungsi sebagai alat penunjang bagi

guru. Saat diterapkan dalam pembelajaran, hal tersebut berpotensi menumbuhkan minat belajar siswa sekaligus meningkatkan partisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran, dengan penyampaian materi yang jelas, pemahaman siswa akan meningkat dan daya ingat mereka terhadap materi dapat bertahan lebih lama. Secara lebih rinci, media diartikan sebagai "sarana yang menyalurkan informasi dari pihak pengirim menuju penerima" (Marisa dalam Nurfadhillah dkk., 2021). Optimalisasi perkembangan anak usia dini, meliputi aspek moral, agama, bahasa, kognitif, sosial-emosional, motorik, dan seni, menuntut adanya penggunaan media pembelajaran yang variatif. Hal ini bertujuan untuk memberikan stimulasi yang optimal sehingga perkembangan anak dapat maksimal (Zaini, H & Dewi, K., 2017). Untuk menumbuhkan minat belajar siswa, para pendapat sebelumnya menekankan pentingnya guru dalam menghadirkan media pembelajaran yang bervariasi, mengacu pada karakteristik anak kelas IV yang masih senang bermain maka media yang dirancang dengan mengkaitkan permainan lebih tepat digunakan dalam pembelajaran peserta didik Kelas IV.

SDN 01 Beji 01 akan menjadi tempat penerapan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, karena di SDN tersebut dikarenakan memerlukan suatu media dalam penerapan permainan tradisional kedalam pembelajaran, apalagi mata Pelajaran PJOK sangat memerlukan media pembelajaran, Dibandingkan dengan sekolah sekolah yang sudah peneliti survei. Peneliti membuat media pembelajaran guna mendorong minat belajar peserta didik dan membantu mereka memahami materi dari pengajar dengan lebih mudah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang saya lakukan di SDN Beji 01 Kota Batu pada tanggal 15 Oktober 2024. Adapun hasil wawancara tersebut bahwa dalam proses pembelajaran penggunaan media sangat kurang. Guru masih menggunakan media sederhana untuk proses pembelajaran yang telah disiapkan. Dalam pembelajaran, beberapa peserta didik menunjukkan antusiasme, sementara sebagian lainnya kurang aktif mengikuti materi PJOK. Meskipun guru telah menggunakan media, ketersediaannya yang kurang bervariasi menyebabkan siswa cepat bosan dan minat belajarnya menurun.

Berdasarkan observasi tersebut, dibutuhkan pengembangan media sebagai penunjang mata pelajaran PJOK sehingga menyenangkan bagi siswa yang dikemas dalam bentuk permainan tradisional. Selain itu guru belum pernah mengkaitkan pembelajaran dengan permainan tradisional, beberapa peserta didik belum mengetahui mengenai permainan tradisional ular tangga, peserta didik Kelas IV sebagian besar belum pernah memainkannya. Maka dari itu, dibutuhkan media yang bisa membuat peserta didik lebih terlibat dengan menghubungkan kegiatan belajar dan permainan. Peneliti kemudian menciptakan media pembelajaran yang ditujukan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih sederhana dan menarik bagi peserta didik. Dengan adanya media ini, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dalam pembelajaran dan tetap termotivasi tanpa merasa bosan saat mempelajari materi kombinasi gerak dasar lokomotor. Media yang dikembangkan adalah ULTASI (Ular Tangga Modifikasi), yang berfokus pada kombinasi gerak berjalan, berlari, dan meloncat.

Media ULTASI (Ular Tangga Modifikasi) adalah media konkret yang dikembangkan oleh peneliti, sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media ultasi dibuat oleh peneliti dengan gaya yang semenarik mungkin mengkombinasikan media dengan permainan tradisional ular tangga, media ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi gerak lokomotor berjalan, berlari, dan melompat pada materi pjok kelas IV setelah peserta didik melakukan permainan pada media utasi sesuai langkah yang ada pada media ultasi peserta didik mampu mengkombinasikan gerak dasar berjalan, berlari, dan melompat dari media yang telah disediakan. Media ultasi ini dirancang lebih modern berbentuk seperti alas karpet yang didalamnya terdapat gambar rancangan ular tangga yang dirasa lebih menarik. Media yang menarik dapat memberikan dampak positif yaitu pengalaman baru yang didapat peserta didik akan lebih bermakna jangka panjang dan dapat memotivasi minat peserta didik (Nurfadillah dkk., 2021).

Penelitian sebelumnya dilakukan Kholidah & Fitriah (2024), dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Thoriqoh Hidayah” adapun perbedaan dan persamaan media yang telah dikembangkan yaitu persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama mengkaitkan permainan tradisional ular tangga dan media yang dikembangkan oleh peneliti ini akan dikembangkan dengan invoasi yang lebih baru. Adapun perbedaan dari penelitian ini yaitu media ular tangganya berupa digital sedangkan penelitian kali ini membuat media ular tangga yang konkret yang mana media yang dibuat oleh peneliti kali ini memiliki keunikan tersendiri yang mana terdapat gambar yang sudah dibuat dengan mendesain

ulang permainan dan membuat inovasi baru kedalam permainan ular tangga ini, yaitu didalam permainan ditambah beberapa intruksi dan rintangan agar membuat permainan ular tangga dapat menarik peserta didik untuk mencoba permainan tersebut, dari desain mediapun peneliti membuat medianya dengan memperbanyak elemen-elemen gambar hewan dan corak yang berwarna-warni agar tampilan media ini lebih mencolok, pada ukuran juga dibuat dengan ukuran yang lebih besar yaitu 400 x 300 cm dan peserta didik dapat langsung menjadi bidaknya dalam permainan ular tangga ini. media ini disebut dengan media ULTASI (Ular tagga modifikasi), sedangkan penelitian yang terdahulu hanya menggunakan ular tangga biasa.

Berdasarkan analisis kebutuhan latar belakang yang telah dijabarkan diatas maka diperlukannya penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran ULTASI (Ular Tangga Modifikasi) Untuk Materi PJOK Kelas IV Sekolah Dasar”. Dalam penelitian ini, peneliti memodifikasi permainan tradisional ular tangga dengan menambahkan dan mengubah beberapa aturan agar permainan menjadi lebih bervariasi. Penelitian ini diharapkan dapat mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik dan guru, khususnya dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran PJOK.

## **B. Rumusan Masalah**

Berlandaskan penjelasan pada bagian latar belakang, penelitian dan pengembangan ini dirumuskan dengan pertanyaan utama: "Bagaimana pengembangan media ULTASI (Ular Tangga Modifikasi) bagi mata pelajaran PJOK kelas IV di tingkat sekolah dasar?".

### C. Tujuan Penelitian

Dengan merujuk pada rumusan masalah yang telah dijelaskan, penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan media ULTASI (Ular Tangga Modifikasi) yang dapat dimanfaatkan pada pembelajaran PJOK di kelas IV Sekolah Dasar.

### D. Spesifikasi Produk

Berikut ini merupakan spesifikasi produk yang akan dikembangkan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Konten Isi Media Ultasi
2. Pada media ultasi ini mempelajari mengenai mata pelajaran PJOK pada Kelas IV dengan KD dan Indikator.

**Tabel 1. 1** Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran dan Indikator

| Capaian Pembelajaran   | Tujuan Pembelajaran  | Indikator   |
|--|--|---|
| Siswa memperlihatkan kecakapan beragam berpaduan dan keterampilan secara mandiri, mencontoh, permainan, senam, maupun kondisional. | memperlihatkan mengaplikasikan variasi serta pola gerak dasar motorik tanpa kegiatan olahraga air yang | Kemampuan siswa ditunjukkan melalui penguasaan gerak lokomotor berupa berjalan, berlari, dan melompat. (C3) |
|  |  | Peserta didik dapat menjelaskan macam-macam Gerak dasar lokomotor.(C2)                                      |
|  |  | Peserta didik dapat menentukan apa saja macam-macam Gerak dasar lokomotor.(C3)                              |
|  |  | Siswa mampu menguraikan gerakan dasar lokomotor seperti berjalan, berlari, serta melompat. (C4)             |
|  |  | Peserta didik dapat memainkan media ULTASI (P5)   |

Sumber : Olahan Peneliti

3. Permainan ular tangga klasik diubah sedemikian rupa agar aktivitasnya mencakup kombinasi gerakan lokomotor berjalan, berlari, dan melompat.

4. Proses belajar-mengajar di sekolah dasar dalam mata pelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan) menekankan keterlibatan guru dan murid sebagai bagian utama dari kegiatan pembelajaran.
5. Model penelitian ini adalah model ADDIE
6. Tampilan Bentuk Produk

Media ultasi yang akan dikembangkan oleh peneliti ini merupakan media dua dimensi berbentuk alas yang berukuran 400 x 300 cm yang nantinya dalam media ultasi ini terdapat gambar permainan ular tangga yang di setiap angka yang ada di ular tangga tersebut diberikan beberapa intruksi apabila menginjak angka yang didapat setelah melempar dadu. Dibeberapa angka yang ada pada permainan terdapat intruksi dari berbagai kombinasi gerak lokomotor yang sudah di tuliskan oleh guru, siswa yang menginjak angka yang dibawahnya terdapat intruksi maka siswa tersebut harus melakukan sesuai intruksi yang didapat. Media ultasi dibuat seoptimal mungkin dengan memanfaatkan warna-warna terang dan visual yang sesuai dengan ciri khas peserta.

7. Konsep Produk Media Ultasi

Media yang dikembangkan ini digunakan dengan cara bergantian 3-4 orang, setiap peserta didik yang bermain bergantian melempar dadu untuk bergerak sesuai angka yang didapat. Instruksi pada permainan ular tangga digunakan untuk melatih peserta didik dalam mengombinasikan gerak lokomotor berjalan, berlari, dan melompat, media ini dikemas dengan semenarik mungkin agar menambah Daya tarik peserta didik. Media ini dapat melatih disiplin dan

kerjasama peserta didik. Media Ultasi bisa digunakan di dalam ruangan maupun diluar ruangan bergantung pada situasi dan kondisi cuaca.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Urgensi penelitian dan pengembangan ini terletak pada pijakannya terhadap kondisi faktual di lapangan. Data pendukung diperoleh melalui observasi dan wawancara yang dilaksanakan peneliti, disekolah tersebut guru sangat jarang sekali menggunakan media pembelajaran dan sekalipun media yang digunakan hanya sebatas media sederhana saja dan media yang digunakan pun masih belum melibatkan permainan tradisional. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media ULTASI (Ular Tangga Modifikasi) dalam kegiatan belajar yang menggabungkan gerakan dasar lokomotor seperti berjalan, berlari, dan melompat, hal ini bertujuan agar tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai sekaligus menghadirkan variasi serta perbedaan dalam proses belajar.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan**

Berikut ini merupakan pentingnya dilakukan dan pengembangan media ultasi yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. Asumsi Prasyarat Pengembangan Media Ultasi
  - a. Peserta didik mengetahui apa itu gerak dasar sebelum melakukan kombinasi gerak dasar.

- b. Peserta didik mengetahui apasaja gerakan gerak dasar yang ada sebelum melakukan kombinasi dari gerak dasar tersebut.
- c. Kemampuan dasar lokomotor seperti berjalan, berlari, dan melompat dapat dilakukan oleh peserta didik.

## 2. Keterbatasan

Media ultasi memiliki keterbatasan-keterbatasan yang dijabarkan sebagai berikut:

- a. Siswa akan agak lambat memahami peraturan pada permainan.
- b. Media ini hanya dapat digunakan secara bergantian 2-5 orang saja.
- c. Media ultasi ini hanya berfokus pada satu materi kelas IV KD 3.1 Mata pelajaran PJOK dengan materi kombinasi gerak lokomotor berjalan, berlari, dan melompat.

## G. Defenisi Operasional

Adapun defenisi istilah dari penelitian ini diuraikan sebagai berikut :

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk mentransfer pengetahuan atau informasi, dengan tujuan membantu siswa memahami materi serta mengurangi hambatan yang muncul dalam proses belajar.

### 2. Media Ultasi

Media ultasi merupakan media yang dirancang khusus sesuai dengan kebutuhan peserta didik, berbentuk persegi dengan ukuran 400 x 300 cm , media ini dikembangkan dengan mengkaitkan pembelajaran dengan permainan tradisional

ular tangga dengan mata pelajaran PJOK materi kombinasi gerak dasar berjalan, berlari, dan melompat.

### 3. Permainan Ular Tangga

Permainan sederhana bernama ular tangga dimainkan dengan memanfaatkan papan permainan berbentuk kotak. Papan tersebut menampilkan gambar-gambar yang dihubungkan oleh gambar ular dan tangga, serta angka-angka dari satu hingga seratus.

### 4. Kombinasi gerak lokomotor

Kombinasi gerak dasar lokomotor adalah gabungan dari beberapa gerakan lokomotor. Jenis gerak lokomotor ditandai dengan perpindahan posisi tubuh, seperti saat seseorang berjalan, berlari, melompat, atau berguling.

### 5. Gerak dasar berjalan

Dalam gerakan berjalan, langkah kaki dilakukan secara bergantian, diawali dari kaki kiri yang maju seiring gerakan tangan kanan. Setelah itu, kaki kanan maju ke depan diikuti ayunan tangan kiri, sedangkan arah pandangan tidak berubah dan tetap ke depan. Selama gerakan ini, salah satu kaki tetap berada di tanah.

### 6. Gerak dasar berlari

Aktivitas berlari dilakukan dengan menggerakkan tubuh secara cepat dari satu lokasi ke lokasi lain, dengan laju yang lebih besar dibandingkan berjalan. Ciri khasnya adalah adanya momen di mana seluruh tubuh, termasuk kedua kaki, melayang di udara dan tidak menapak tanah.

## 7. Gerak dasar Melompat

Melompat adalah gerakan tubuh yang menolak dengan satu kaki. Melompat biasanya ke depan, tetapi juga bisa ke kiri atau kanan. Jadi, saat Anda mulai melompat, Anda dapat menggerakkan salah satu kaki Anda, baik itu kaki kanan atau kiri.

