

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media secara *etimologi* bersumber dari bahasa Latin sebagai bentuk jamak dari *medium* yang mengandung arti perantara atau penghubung. Karena itu, media pembelajaran diartikan sebagai saluran yang mengantarkan pesan dari pihak pengirim (*komunikator atau sumber*) kepada pihak penerima (*komunikasikan atau audience/receiver*).

Menurut (Junaidi, 2019), menjelaskan bahwa media pembelajaran berperan penting sebagai pendukung proses mengajar yang dapat membentuk iklim dan kondisi belajar yang dikendalikan guru. Hal ini menjadikan media sebagai sarana yang mempermudah penyampaian materi. Media pembelajaran pada dasarnya mencakup berbagai bentuk alat atau bahan yang dirancang guna menyampaikan informasi secara jelas sekaligus meningkatkan pemahaman dan ingatan terhadap konsep-konsep. Hal ini sejalan dengan pendapat Zahwa & Syafi'i, (2022), yang menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai wahana penyaluran informasi dan pesan dalam aktivitas pembelajaran, berfungsi sebagai perantara yang membantu guru dan mempermudah siswa dalam menerima pesan..

Uraian sebelumnya menegaskan bahwa media pembelajaran berperan sebagai perantara dalam penyampaian informasi dan ilmu. Tujuannya adalah membantu guru dalam mengajarkan materi serta memfasilitasi siswa agar lebih mudah memahami pelajaran.

## 2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran diartikan sebagai instrumen atau pendekatan yang dipakai untuk mengajarkan materi kepada siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih sederhana. Media ini sangat penting karena mereka dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Menurut Fikri & Madona (2018) dalam (Pipit Muliyah dkk, 2020) jenis-jenis media pembelajaran diantaranya yaitu:

### a) Perangkat Visual

Media yang berbasis visual memanfaatkan kemampuan penglihatan untuk menyampaikan pesan. Umumnya, penyampaian dilakukan melalui proyektor atau alat proyeksi lainnya. Secara umum, media visual terbagi menjadi dua jenis, yaitu yang diam dan yang bergerak. Berikut Adalah contoh media visual :

#### 1) Gambar dan Ilustrasi:

Gambar statis digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa dan memperjelas konsep.

#### 2) Diagram dan grafik:

Representasi visual data dan informasi yang membantu dalam analisis dan pemahaman konsep yang kompleks.

### 3) Poster Edukasi:

Media berbasis visual dirancang untuk menarik fokus audiens dan menyampaikan informasi dengan cara yang jelas dan mudah diterima.

### b) Media Elektronik dan Interaktif

Media interaktif merupakan platform yang memberi kesempatan bagi pengguna untuk berinteraksi secara aktif dengan materi yang disediakan. Media jenis ini mengintegrasikan teks, grafik, video, animasi, dan suara. Tujuannya adalah untuk menyampaikan pesan dan informasi menggunakan perangkat elektronik, seperti komputer atau perangkat lainnya. Contoh media interaktif meliputi aplikasi web, permainan komputer, buku elektronik interaktif, dan video interaktif. Contoh media elektronik dan interaktif:

#### a. Multimedia:

Kombinasi teks, gambar, audio, dan video yang disajikan secara interaktif. Contohnya termasuk presentasi multimedia dan tutorial interaktif.

#### b. Aplikasi Pembelajaran:

Aplikasi digital yang menyediakan latihan interaktif, kuis, dan permainan edukatif untuk menguji dan memperkuat pemahaman siswa.

#### c. Simulasi dan Game Edukatif:

Lingkungan virtual yang memungkinkan siswa berinteraksi dan belajar melalui pengalaman simulatif.

#### d. Media Audio

Media audio adalah perangkat yang berfungsi untuk mengirimkan getaran suara agar informasi dapat tersampaikan dengan baik. Peran utamanya adalah sebagai

sarana komunikasi yang efektif dan menarik. Berikut beberapa hal terkait media audio:

1) Podcast:

Rekaman audio yang dapat diunduh dan didengarkan siswa kapan saja untuk mendalami materi pelajaran.

2) Rekaman Audio Pembelajaran:

Rekaman suara yang menyampaikan materi pelajaran secara mendalam.

3) Media Cetak

Media cetak adalah sarana penyampaian informasi yang dicetak pada kertas atau bahan sejenis. Perbedaan utamanya dengan media elektronik terletak pada bentuk penyampaian. Pada media elektronik, pesan disalurkan melalui perangkat seperti radio dan televisi, sementara pada media cetak, informasi disampaikan melalui publikasi cetak. Berikut adalah beberapa jenis media cetak:

a) Buku Teks:

Sumber informasi utama yang digunakan sebagai referensi dan bahan bacaan siswa.

b) Jurnal dan Artikel:

Publikasi ilmiah yang menyediakan wawasan dan informasi terbaru dalam bidang tertentu.

c) Media Proyeksi

Media proyeksi adalah media visual yang digunakan untuk memproyeksikan pesan. Ciri khasnya adalah hasil proyeksinya yang statis

atau minim gerakan. Media ini memanfaatkan alat proyeksi, seperti proyektor, untuk menampilkan gambar atau teks pada layar. Berikut adalah contoh media proyeksi.

(1) Video Pembelajaran:

Rekaman video yang digunakan untuk menjelaskan konsep atau proses tertentu. Video dapat diakses melalui platform online seperti YouTube atau situs pembelajaran khusus.

(2) Presentasi Slide:

Materi pembelajaran yang dipresentasikan dalam format slide, biasanya menggunakan software seperti Microsoft PowerPoint atau Google Slides.

### 3. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang baik adalah media yang memiliki manfaat dan fungsi yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan, untuk menjelaskan fungsi media pembelajaran, yang mencakup beberapa komponen penting dalam proses pendidikan, berikut adalah deskripsi dari berbagai fungsi dan manfaat media pembelajaran:

1. Fungsi media pembelajaran

Rowntree (Rohani, 1997: 7-8) dalam Miftah, M. (2013) menyatakan bahwa terdapat enam fungsi utama media pembelajaran, yaitu:

a. Membangkitkan motivasi belajar.

Membangkitkan motivasi adalah elemen penting bagi setiap individu siswa, yang mendorong individu untuk berpartisipasi dalam proses belajar, mencapai

tujuan, dan mengembangkan diri. Tanpa motivasi, proses belajar akan terasa berat, membosankan, dan tidak efektif.

b. Membantu proses pengulangan materi yang telah dipelajari.

Secara sederhana, media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan materi yang telah dipelajari dengan memori, sehingga materi tersebut tidak mudah dilupakan. Media ini mengubah cara belajar yang semula pasif (misalnya, hanya membaca ulang buku) menjadi lebih aktif dan interaktif.

c. Menyediakan stimulus yang memicu proses belajar.

Media yang berfungsi sebagai penyedia stimulus merupakan platform yang digunakan untuk menarik perhatian dan membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap suatu topik. Tujuan utamanya adalah menjadikan materi terasa relevan dan menarik, sehingga peserta didik termotivasi untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

d. Mengaktifkan respons peserta didik.

Media pembelajaran dikembangkan sedemikian rupa sehingga peserta didik tidak hanya menjadi penerima pasif, tetapi juga ikut aktif dalam proses belajar. Dengan kata lain, media ini berperan lebih dari sekadar sarana penyampaian informasi; ia juga berfungsi sebagai pemicu bagi peserta didik untuk berpikir kritis, berinteraksi, dan berpartisipasi secara langsung dalam pembelajaran.

e. Memberikan umpan balik secara langsung.

Media tersebut mampu memberikan tanggapan atau respons seketika terhadap tindakan atau jawaban peserta didik. Umpan balik ini tidak hanya menyatakan

"benar" atau "salah", tetapi juga memberikan informasi yang spesifik dan relevan segera setelah peserta didik berinteraksi.

- f. Menggalakkan latihan yang terstruktur dan sesuai.

Media pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk menyajikan informasi, tetapi juga menyediakan serangkaian aktivitas atau latihan yang dirancang secara sistematis untuk memperkuat pemahaman dan keterampilan peserta didik.

Berdasarkan berbagai fungsi media pembelajaran, dapat diketahui bahwa alat pembelajaran yang praktis dan efektif dapat membantu siswa dengan meningkatkan kemampuan kognitif dan menumbuhkan semangat belajar mereka di kelas.

## 2. Manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting dalam proses belajar-mengajar, yang mana beberapa manfaat media pembelajaran yang didefinisikan oleh Kemp dan Dayton (1985) dalam (Silfia, 2020) yaitu:

- a. Merubah Peran Guru ke Arah yang Lebih Produktif dan Positif

Dengan menggunakan media pembelajaran, peran guru tidak hanya sebagai penyampai materi, melainkan juga sebagai fasilitator yang membimbing siswa menuju pembelajaran mandiri. Hal ini memungkinkan guru untuk fokus pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa.

- b. Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar

Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan menarik, yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa.

c. Penyampaian Materi Pembelajaran Dapat di Seragamkan

Dengan menggunakan media yang sama, materi pembelajaran dapat disampaikan secara konsisten kepada semua siswa, mengurangi ketidakmerataan dalam pemahaman.

d. Proses Pembelajaran Menjadi Lebih Jelas dan Menarik

Video, animasi, dan gambar sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi yang kompleks dengan lebih mudah dan meningkatkan ketertarikan mereka.

e. Proses Pembelajaran Menjadi Interaktif

Dengan media interaktif, siswa dapat ikut serta secara aktif dalam pembelajaran, sehingga pemahaman materi meningkat.

f. Efisien dalam Waktu dan Tenaga

Dengan memanfaatkan media pembelajaran, guru dapat mengurangi beban waktu dan tenaga dalam penyampaian materi, sementara siswa memperoleh pemahaman lebih cepat.

g. Dapat Menumbuhkan Sikap Positif Siswa terhadap Proses Pembelajaran

Minat dan motivasi belajar siswa meningkat ketika mereka menggunakan media yang menarik dan beragam, yang juga berkontribusi pada perkembangan sikap positif dalam pembelajaran

h. Pembelajaran Dapat Dilakukan Kapan Saja dan Di Mana Saja

Melalui penggunaan video atau materi pembelajaran online, peserta didik memiliki fleksibilitas untuk belajar kapan dan di mana saja, menyesuaikan dengan preferensi serta kebutuhan pribadi mereka.

Agar pembelajaran berjalan efektif, guru dan pendidik harus menyesuaikan media yang digunakan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa, sambil mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media yang dipilih dengan tepat akan mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.

#### 4. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran pasti memiliki ciri-ciri di dalamnya, dan ada beberapa ciri-ciri yang harus dimiliki setiap media yang akan dibuat sebagaimana menurut Arsyad (2017) dalam (Pipit Mulyah dkk,2020) adalah sebagai berikut:

- a. Dari sisi fisik, media pembelajaran merujuk pada hardware, berupa objek-objek yang bisa diamati, didengar, atau disentuh melalui indera manusia.
- b. Dalam bentuk non-fisik, media pendidikan dapat dianggap sebagai perangkat lunak. Maksudnya adalah konten pesan yang terdapat pada perangkat keras, yang berfungsi menyampaikan materi kepada siswa.
- c. Media pembelajaran diarahkan pada materi yang bersifat visual dan audio.
- d. Media pendidikan berfungsi sebagai alat penunjang pembelajaran di dalam maupun di luar kelas.
- e. Sebagai alat bantu, media pembelajaran memungkinkan terjadinya komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa.
- f. Media pendidikan dapat digunakan secara fleksibel untuk berbagai skala audiens, seperti audiens massal, kelompok besar, kelompok kecil, maupun secara individual.

- g. Pandangan, tindakan, organisasi, strategi, dan manajemen yang terkait dengan penerapan suatu disiplin ilmu.

Ciri-ciri media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar karena memiliki banyak manfaat yang berdampak langsung pada efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Penerapan dan pemahaman sifat-sifat media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik, interaktivitas, dan efektivitas proses belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat diraih dengan lebih baik.

## **5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Kriteria pemilihan media pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli umumnya berfokus pada efektivitas dan efisiensi dalam mendukung proses belajar mengajar. Salah satu ahli media Menurut Ramli (2012) dalam (Fitrah, 2021), setidaknya ada beberapa kriteria yang bisa menjadi pedoman dalam memilih media pembelajaran, diantaranya yaitu:

- a. Menganalisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Sebelum memilih media, penting bagi guru untuk memahami kebutuhan dan karakteristik setiap siswa. Kebutuhan dan karakteristik ini termasuk usia, tingkat pengetahuan, gaya belajar, minat, dan kondisi sosial-ekonomi. Dengan memahami karakteristik siswa, guru dapat memilih media yang paling efektif untuk meningkatkan pembelajaran mereka.

- b. Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran

Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mampu membantu siswa mencapai kompetensi yang telah ditetapkan.

c. Dukungan terhadap Isi Bahan Pembelajaran

Media harus membantu menyajikan materi pelajaran dengan baik. Ini termasuk kemampuan media untuk menyampaikan konsep, informasi, dan ide dengan cara yang mudah dipahami siswa.

d. Kemampuan dan Keterampilan Guru Menggunakan Media

Guru harus dapat menggunakan media dengan efektif. Media yang rumit atau memerlukan pelatihan khusus mungkin tidak sesuai jika guru tidak memiliki waktu atau kesempatan untuk menguasainya.

e. Waktu Tersedia untuk Menggunakan

Media harus sesuai dengan waktu yang tersedia selama proses pembelajaran. Media yang membutuhkan waktu lama untuk disiapkan atau digunakan mungkin tidak efektif dalam situasi di mana waktu pembelajaran terbatas.

f. Media harus sesuai dengan tingkat pemikiran dan pemahaman siswa

media yang terlalu sulit atau terlalu mudah dapat menghambat proses belajar siswa; dan media harus menantang logika siswa, tetapi tetap di bawah kemampuan mereka.

g. Mengadakan Tes dan Revisi

Setelah memilih dan menggunakan media, sangat penting untuk melakukan tes dan revisi. Tujuannya adalah untuk menilai efektivitas

Kesimpulan mengenai kriteria pemilihan media pembelajaran adalah bahwa media tersebut harus dipilih berdasarkan berbagai faktor guna mendukung efektivitas dan efisiensi proses belajar-mengajar. Dengan mempertimbangkan kriteria ini, pendidik dapat memilih media pembelajaran yang paling sesuai dan

bermanfaat untuk mendukung proses belajar mengajar. Mereka juga dapat memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dengan cara yang efektif dan menarik bagi siswa.

## 6. Permainan Ular Tangga

### a. Pengertian Permainan/Bermain

Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain (sebuah mainan), barang, atau aktivitas yang umumnya bertujuan sebagai hiburan atau kesenangan, dan terkadang juga dapat berfungsi sebagai alat pendidikan. Permainan dapat diartikan sebagai suatu aktivitas yang dilakukan dengan mengikuti aturan tertentu, memiliki tujuan khusus, serta memberikan tantangan dan kesenangan bagi para pemainnya.

Permainan umumnya memiliki struktur yang terorganisir dan aturan yang jelas, serta sering kali melibatkan kompetisi antar pemain. Jenisnya pun bervariasi, mulai dari permainan tradisional hingga permainan modern yang memanfaatkan teknologi canggih. Sebagai salah satu pakar ahli permainan yaitu Darmadi (2018:22) dalam (Pipit Mulyah dkk, 2020c) menyatakan alam bukunya, permainan didefinisikan sebagai aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak untuk mencari kesenangan. Aktivitas ini dapat membantu membentuk proses kepribadian anak serta mendukung perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional mereka. Menurut Hayati & Putro (2021), bermain dapat merangsang anak untuk melakukan berbagai tugas perkembangannya. Selain itu, bermain juga dapat menjadi dasar yang kuat bagi anak untuk menemukan solusi atas masalah di masa depan. Menurut para ahli pendidikan,

bermain merupakan metode yang sangat baik untuk membantu anak-anak mengenal diri dan mengembangkan berbagai keterampilan. Bermain juga dianggap penting dalam kehidupan sosial manusia karena dapat membantu seseorang untuk belajar bekerja sama dalam tim, berkomunikasi dengan efektif, dan berinteraksi dengan orang lain.

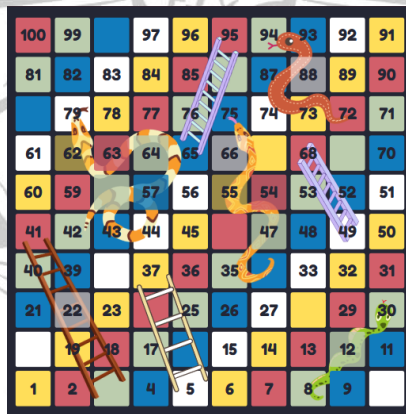
#### **b. Permainan Tradisional Ular Tangga**

Ular tangga merupakan permainan tradisional yang sudah mendunia. Ular Tangga adalah permainan papan klasik di mana para pemain berlomba untuk menjadi yang pertama mencapai kotak terakhir di papan, biasanya bernomor 100, dengan cara menggerakkan bidak mereka sesuai dengan angka yang diperoleh dari lemparan dadu. Permainan ini diperkirakan berasal dari sekitar abad ke-2 SM hingga abad ke-2 M. Permainan tersebut kemudian diperkenalkan ke Inggris pada akhir abad ke-19 oleh kolonis Inggris dan diadaptasi menjadi "Snakes and Ladders" dengan beberapa perubahan dalam simbolisme dan papan permainannya.

Permainan tradisional ular tangga ini juga dapat mendidik anak untuk menanamkan pendidikan moral yang mencerminkan nilai-nilai budaya dan spiritual. Salah satu pendapat ahli mengenai permainan ular tangga adalah Rane (2013:22-23) dalam (Ariyanto dkk., 2020) Permainan ular tangga dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan dan mengajarkan nilai moral dan agama, khususnya pada anak-anak. Jadi pada permainan ular tangga ini juga dapat memberikan mereka pembelajaran moral yang sangat penting didalamnya dan dapat mereka praktekkan kedalam lingkungan sekitar.

### c. Cara Bermain Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga dimulai dengan meletakkan semua pemain di kotak pertama di papan dengan angka satu. Kemudian, pemain bergiliran melempar dadu dan memindahkan bidak sesuai dengan angka yang muncul di dadu. Dalam permainan ini, jika bidak berhenti di kotak kepala ular, pemain harus turun ke kotak ekornya. Sebaliknya, jika bidak berhenti di kotak yang memiliki tangga, pemain dapat naik ke kotak puncak tangga. Pemenang adalah pemain pertama yang berhasil mencapai atau melewati kotak terakhir, yang umumnya adalah kotak bernomor 100. Permainan ini menggabungkan elemen keberuntungan dari dadu dengan teknik dasar untuk menghindari ular dan memanfaatkan tangga untuk mencapai tujuan akhir. Berikut contoh gambar permainan ular tangga.



Gambar 2.1 Contoh permainan ular tangga  
Sumber: Olahan peneliti

### d. Manfaat Permainan Tradisional Ular Tangga

Setiap permainan pasti memiliki manfaat hanya saja kita yang memainkannya tidak sadar bahwa permainan yang kita mainkan itu memiliki manfaat. Menurut Bile, R. & Desi, A. (2021) Permainan tradisional turut andil

secara penting dalam pengembangan kecakapan motorik, baik kasar maupun halus, bagi peserta didik, seperti berjalan, berlari, melempar, dan melompat. Selain itu, permainan tradisional juga memberikan manfaat besar terhadap komponen kebugaran jasmani, termasuk kelenturan, kelincahan, keseimbangan, kecepatan, dan daya tahan jantung paru. Permainan tradisional ular tangga memiliki berbagai manfaat, baik dari segi pendidikan, sosial, maupun emosional. Berikut beberapa manfaatnya:

1. Mengajarkan Kesabaran dan Ketekunan

Dalam permainan ular tangga, pemain harus menunggu giliran dan menjalani perjalanan permainan yang penuh dengan naik turun. Ini mengajarkan pemain untuk bersabar dan tekun.

2. Memperkenalkan Konsep Angka dan Hitungan

Permainan ini melibatkan penggunaan dadu dan penjumlahan langkah, sehingga dapat membantu anak-anak belajar tentang angka dan keterampilan berhitung dasar.

3. Mengembangkan Kemampuan Sosial

Bermain ular tangga sering kali melibatkan interaksi dengan pemain lain, yang dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja sama.

4. Melatih Pengambilan Keputusan

Pemain harus memutuskan langkah-langkah yang akan diambil berdasarkan hasil gulungan dadu, yang membantu dalam pengambilan keputusan dan pemecahan masalah.

#### 5. Mengajarkan Nilai Kehidupan

Permainan ini mencerminkan kehidupan yang penuh dengan rintangan dan keberhasilan. Anak-anak dapat belajar untuk menerima kekalahan dan merayakan kemenangan dengan cara yang sehat.

#### 6. Mengurangi Stres

Seperti permainan pada umumnya, ular tangga dapat menjadi cara yang menyenangkan untuk mengurangi stres dan menghabiskan waktu dengan cara yang positif.

#### 7. Meningkatkan Konsentrasi

Pemain harus fokus pada permainan, menghitung langkah, dan memperhatikan pergerakan lawan, yang semuanya membantu meningkatkan konsentrasi dan perhatian terhadap detail.

Dengan berbagai manfaat tersebut, permainan ular tangga bukan hanya menjadi hiburan, tetapi juga alat pendidikan yang berharga.

### **7. Pengertian Gerak Dasar**

Pada dasarnya perkembangan gerak dasar dimulai sejak usia 2 sampai 7 tahun yang pada usia ini merupakan tahapan gerak dasar yang dimulai dari berkembangnya gerak awal pada usia 2-3 tahun, sedangkan tingkatan gerak dasar pada usia 4-5 tahun dan perkembangan kematangan gerak dasar terjadi pada usia 6-7 tahun. Perubahan kondisi atau perpindahan suatu benda dari satu tempat ke tempat lain disebut gerakan. Menurut Saputra & Firdaus (2019) Gerak dasar lokomotor adalah fondasi dari berbagai keterampilan yang membutuhkan bimbingan, latihan, dan pengembangan yang

terstruktur. Langkah ini diperlukan agar anak-anak dapat melakukannya dengan benar dan sesuai prosedur.

Gerak dasar menjadi pijakan utama bagi berbagai keterampilan gerakan, terdiri atas tiga jenis utama: gerak lokomotor, gerak non-lokomotor, dan gerak manipulatif, Pangkey & Mahfud, (2020) dalam (Kurniawan Didit, 2023).

#### **a. Macam-macam Gerak Dasar**

Gerak dasar dapat dibagi ke dalam beberapa segmen. Menurut Pangkey & Mahfud (2020), dalam Kurniawan (2023), tiga tipe gerak dasar pada individu meliputi lokomotor, non-lokomotor, serta manipulatif. Tiga gerakan di atas akan dijabarkan dibawah ini:

##### 1) Gerak Locomotor

Gerakan lokomotor merupakan Gerak perpindahan tubuh dari suatu tempat ketempat lain, seperti berlari, berjalan, melompat, dan lain-lain.

##### 2) Gerak Non Locomotor

Dan sebaliknya gerakan non-lokomotor merupakan gerakan yang dilakukan tanpa berpindah tempat, seperti mengayun, membungkuk, memutar, dan masih banyak lagi.

##### 3) Gerak Manipulatif

Gerakan yang melibatkan penggunaan objek, seperti melempar, menangkap, dan menendang.

Gerak dasar sangat penting dalam perkembangan motorik anak, karena menjadi dasar bagi perkembangan keterampilan yang lebih kompleks.

Menguasai gerak dasar dengan baik akan membantu anak-anak dalam berbagai aktivitas fisik dan olahraga di kemudian hari.

### **b. Gerak Dasar Berjalan**

Gerak dasar berjalan adalah keterampilan yang paling mendasar dan diperlukan untuk menjalankan berbagai aktivitas. Ma'mun, S., & Asroriyah, A. (2022) berpendapat bahwa berjalan adalah aktivitas memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain. Dalam gerakannya, salah satu kaki selalu menapak pada permukaan pijakan. Berjalan membantu meningkatkan kekuatan pada kaki dan paha serta meningkatkan keseimbangan dan koordinasi.

Berjalan adalah gerak dasar yang esensial dan salah satu keterampilan motorik pertama yang dikuasai oleh anak-anak. Ia menyatakan bahwa:

#### 1) Berjalan sebagai Proses Pembelajaran Motorik

Berjalan adalah salah satu tahap pertama dalam proses pembelajaran motorik pada anak-anak. Ini mencakup koordinasi otot, pengendalian keseimbangan, dan pengembangan ritme gerakan yang semuanya penting untuk perkembangan motorik selanjutnya.

#### 2) Keseimbangan dan Koordinasi

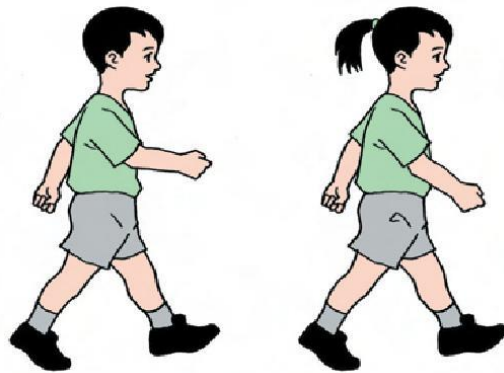
Kemampuan untuk berjalan dengan baik sangat bergantung pada keseimbangan dan koordinasi. Anak-anak harus mengembangkan otot inti yang kuat dan kemampuan untuk mengkoordinasikan gerakan tangan dan kaki mereka untuk berjalan dengan efektif.

### 3) Dampak Terhadap Kesehatan dan Aktivitas Fisik

Kemampuan berjalan yang baik pada usia dini terkait erat dengan tingkat aktivitas fisik yang lebih tinggi sepanjang hidup. Anak-anak yang dapat berjalan dengan baik cenderung lebih aktif secara fisik, yang berkontribusi pada kesehatan dan kesejahteraan mereka secara keseluruhan.

### 4) Pentingnya Intervensi Dini

Intervensi dini melalui program pendidikan jasmani yang terstruktur dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan berjalan yang optimal. Aktivitas seperti permainan dan latihan keseimbangan sangat penting untuk memperbaiki teknik berjalan dan mencegah masalah postur dan motorik di kemudian hari. Berikut adalah contoh gerak dasar berjalan :



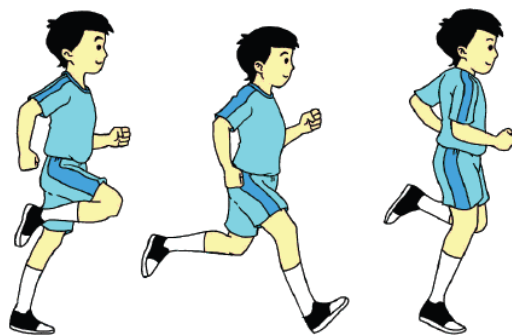
Gambar 2.2 Gerak dasar berjalan  
Sumber: [blogspot.com](http://blogspot.com)

### c. Gerak Dasar Berlari

Gerak dasar lari adalah serangkaian gerakan yang dilakukan oleh tubuh saat berlari. Menurut Dike & Wandik, (2023) Berlari adalah aktivitas memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain. Ciri khas gerakan ini adalah adanya momen saat kedua kaki melayang di udara saat terjadi pergantian langkah. Gerak dasar lari

melibatkan beberapa teknik penting, seperti posisi tubuh yang benar, pengayunan lengan yang tepat, dan pengaturan napas yang baik.

Berlari adalah merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan sehari-hari, gerak dasar berlari ini sangat dibutuhkan dalam berbagai cabang olahraga dan permainan, banyak sekali cabang olahraga yang menggunakan teknik berlari didalamnya salah-satunya adalah olahraga lari. Berikut adalah contoh gambar gerak dasar berlari.



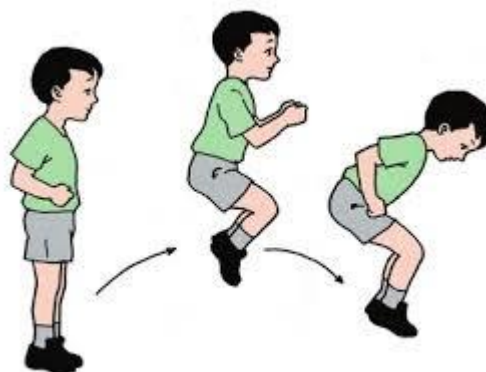
Gambar 2.3 Gerak dasar berlari  
Sumber: [mikirbae.com](http://mikirbae.com)

#### d. Gerak Dasar Melompat

Melompat adalah salah satu gerakan dasar alam olahraga atletik. Gerakan melompat sangat membutuhkan kekuatan otot, koordinasi tubuh, dan keseimbangan dinamis. Melompat dilakukan dengan mengangkat kaki ke depan (baik ke bawah maupun ke atas) dengan cepat, di mana gerakan ini bermula dari titik tolakan pada kaki. Gerakan ini juga dapat diartikan sebagai gerakan melangkah atau berjalan dari tempat yang lebih tinggi menuju tempat yang lebih rendah.

Menurut Yudaparmita (2022), Gerakan melompat melibatkan perpindahan tubuh dari titik awal ke titik tujuan, baik untuk menempuh jarak lebih jauh maupun

mencapai ketinggian tambahan. Gerakan tersebut dimulai dengan lari baik secara cepat maupun lambat, dilanjutkan dengan tumpuan pada salah satu kaki, dan diakhiri dengan pendaratan menggunakan kaki atau bagian tubuh lain sambil mempertahankan keseimbangan. Berikut adalah contoh gambar gerak dasar melompat.



Gambar 2.4 Gerak dasar melompat

Sumber: [blogspot.com](http://blogspot.com)

## 8. Pengembangan Model Permainan Ular Tangga Menggunakan Media Ultasi

### Materi Kombinasi Gerak Dasar Lokomotor

#### a. Media Ultasi

Media ultasi merupakan media yang dirancang khusus oleh peneliti berbentuk persegi panjang dengan ukuran 400 x 300 cm . Media ultasi ini dirancang dengan gambar yang menarik dan berwarna-warni supaya memperindah bentuknya. Media ultasi ini digunakan untuk membantu guru dalam kegiatan dalam kegiatan pembelajaran peserta didik Kelas IV dengan Memfokuskan mata pelajaran PJOK melalui pembelajaran kombinasi gerak lokomotor dasar, termasuk berjalan,



tubuh, ruang, tenaga, dan keterkaitan antar gerakan dalam permainan tradisional maupun sederhana. Dibawah ini cara menggunakan media ultasi:

1. Siapkan dan letakan media ultasi pada tempat yang telah disiapkan baik di dalam ruangan maupun diluar ruangan.
2. Siapkan peserta didik dalam bentuk individu yang terdiri dari dua sampai empat orang, yang selanjutnya melempar dadu yang telah disiapkan untuk bergerak sesuai dengan angka dadu yang didapat
3. Ketika peserta didik berhenti pas di kotak yang terdapat intruksi untuk melakukan gerak kombinasi lokomotor maka peserta didik tersebut harus melakukan gerakan yang diintruksikan di tempat yang sudah ditentukan
4. Didalam kotak ultasi ini juga terdapat kartu misterius yang akan didapat oleh peserta didik ketika mereka berhenti pas di kotak yang terdapat kartu misteriusnya, didalam kartu misterius itu terdapat 3 pilihan yaitu dapat perlindungan ketika dimakan ular, mendapat kesempatan melempar dadu 1 kali, dan dapat mengintruksikan teman lawanya untuk bergerak maksimal 6 langkah mundur maupun maju
5. Ketika peserta didik berhenti tepat di tangga yang terdapat gambar tangga maka peserta didik tersebut naik sesuai arah tangga yang ada pada media ultasi
6. Dan ketika peserta didik berhenti di kotak yang bergambar kepala ular maka mereka akan turun sesuai gambar ekor ular berada
7. Ketika salah satu peserta didik telah mencapai kotak yang ke 36 maka permainan selesai dan peserta didik tersebut memenangkan permainan

8. Kegiatan tersebut dilakukan secara berulang-ulang sampai semua peserta didik memainkan permainan ulasi tersebut.

## B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Karya penelitian sebelumnya yang dijadikan pedoman dalam penelitian ini untuk mengembangkan model permainan ular tangga dengan menggunakan media. Berikut ini merupakan uraian dari penelitian terdahulu:

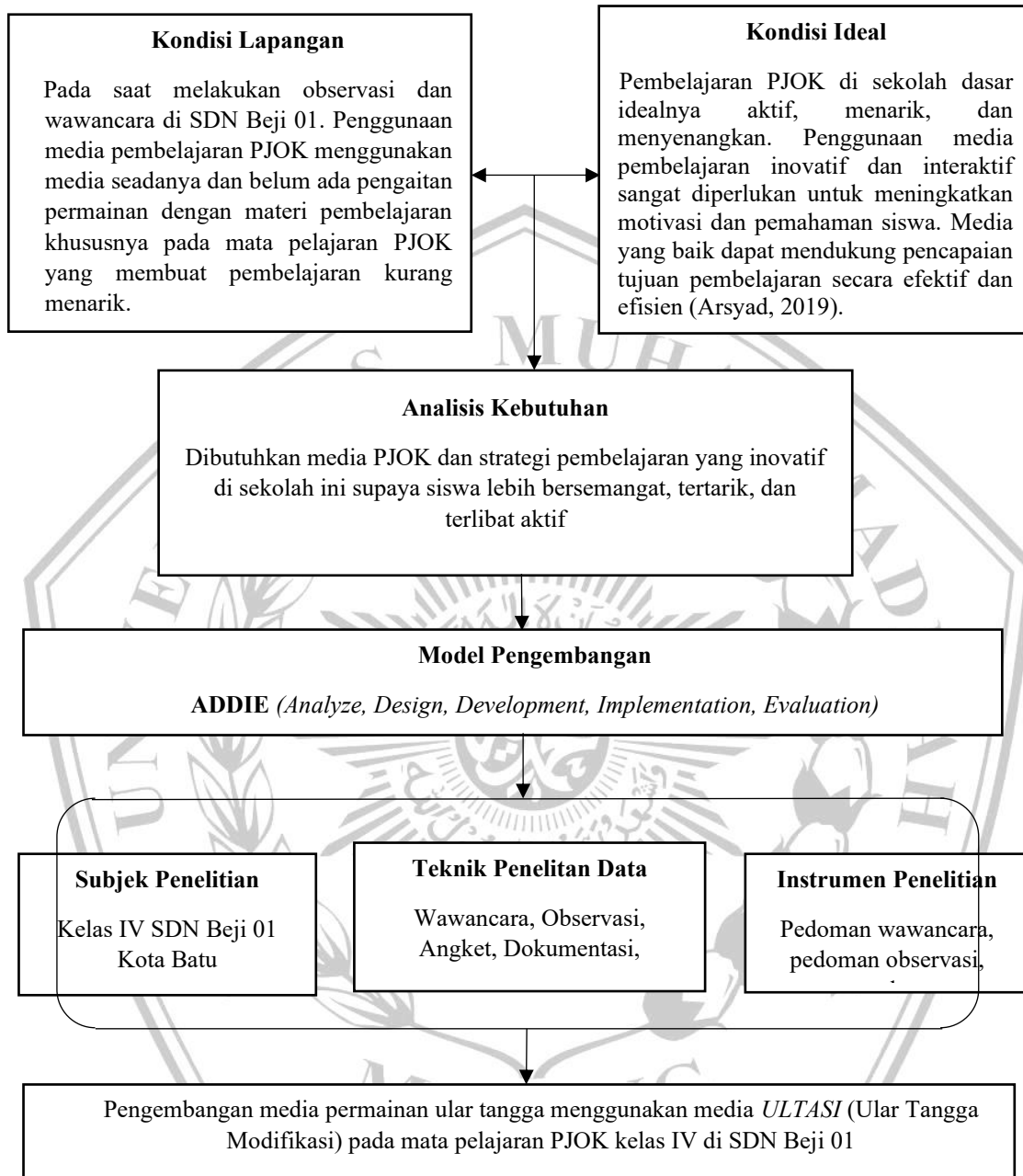
**Tabel 2.1** Kajian Penelitian Relevan

No	Judul	Hasil penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	“Pengembangan Media Ular Tanggapada Pembelajaran Tematik Kelas IVSD NegeriSungai Jauh” Oleh Rahayu,A.R dkk (2020)	Dari penelitian yang dilakukan oleh Rahayu, A. R. D.dkk (2022) Berdasarkan hasil analisis, media ular tangga untuk pembelajaran tematik kelas IV dinyatakan valid dan praktis. Penilaian dari validator bahasa, materi, dan media memperoleh skor rata-rata 0,84 (kategori cukup tinggi), yang memenuhi kriteria valid. Sementara itu, hasil analisis kepraktisan dari siswa dan guru menunjukkan skor rata-rata 94,6%, yang memenuhi kriteria sangat praktis.	Sama-sama mengaitkan permainan tradisonal ular tangga dan media yang dikembangkan oleh peneliti ini akan dikembangkan lebih menarik lagi.	Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian relevan terletak pada bentuk dan materi. Penelitian relevan tersebut berfokus pada pembelajaran tematik, sedangkan penelitian ini khusus berfokus pada mata pelajaran PJOK, khususnya materi kombinasi gerak dasar berjalan, berlari, dan melompat.
2.	“Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar” Oleh Arianto, (2020)	Berdasarkan penelitian Budi Arianto (2020), validasi terhadap media ular tangga menunjukkan skor 90% untuk media, 90% untuk materi pertama, dan 92% untuk materi kedua, yang menegaskan bahwa media ini efektif dan sesuai untuk digunakan dalam mengajarkan pecahan sederhana pada siswa Sekolah Dasar.	Sama-sama mengaitkan permainan tradisonal ular tangga dan media yang dikembangkan oleh peneliti ini akan dikembangkan lebih menarik lagi.	Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada bentuk dan materi. Penelitian sebelumnya berfokus pada pembelajaran Matematika dengan materi pecahan sederhana untuk peserta didik Kelas IV.
3.	penelitian yang dilakukan oleh Halidah, F. dkk (2024) dengan	Dari penelitian yang dilakukan oleh Halidah, F. dkk (2024) Penulis memilih 20 siswa sebagai uji coba keefektifan,	Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian relevan lainnya adalah sama-	Perbedaan penelitian relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian

No	Judul	Hasil penelitian	Persamaan	Perbedaan
	judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa".	ahli media, dan ahli materi untuk pengembangan media ular tangga. Dalam matematika materi penjumlahan, media ular tangga dianggap berhasil dan efektif. Hasil dari medi ular tangga menunjukkan 86% hasil penilaian ahli materie dan 90% hasil penilaian ahli media.	sama menggunakan permainan ular tangga sebagai media dalam pembelajaran.	relevan fokus pada mata Pelajaran matematika yang ada pada materi kelas 1 Sd, sedangkan peneliti fokus kepada peserta didik kelas 4 Sd Pelajaran PJOK materi kombinasi Gerak dasar lokomotor,perbedaan selanjutnya ada pada tampilan media yang dibuat oleh peneliti akan lebih menarik dan unik dari media-media sebelumnya.



### C. Kerangka Pikir



**Gambar 2.6** Kerangka Pikir