

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada Sekolah Dasar, Pendidikan Jasmani dan Olahraga (PJOK) adalah pelajaran yang wajib diberikan. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, olahraga didefinisikan sebagai pendidikan jasmani dan olahraga yang dilakukan sebagai bagian dari proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani. Menurut UNESCO, pendidikan jasmani adalah proses pendidikan manusia secara sistematis dan sadar melalui berbagai kegiatan fisik untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan fisik, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembangunan watak.

Ada banyak definisi berbeda terkait pendidikan jasmani dan olahraga. Misalnya mata pelajaran pendidikan jasmani olah raga dan kesehatan merupakan bagian dari pendidikan umum di sekolah yang mengembangkan aspek jasmani, motorik, kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, dan lain-lain. sosialisasi, penalaran, kestabilan emosi, etika bertindak, aspek hidup sehat dan pengakuan. Mata pelajaran pendidikan jasmani yang berhubungan dengan olahraga dan kesehatan diajarkan di semua tingkatan (Syaban Arham, 2019).

Pendidikan jasmani dan olahraga dapat berperan sebagai intervensi psikososial dan spiritual. Pendidikan jasmani dan olahraga merupakan mata pelajaran kurikulum sekolah yang membahas masalah-masalah yang berkaitan dengan kesehatan fisik dan psikologis siswa (Curelaru, Abalasei dan Cristea, 2011). Simulasi pengalaman traumatis juga dapat terjadi selama bermain (Kar,

2009). Konsep spiritual seperti pemikiran kritis, kesadaran, dan toleransi, serta peran penting tubuh, pikiran, dan jiwa dalam menjaga kesehatan secara keseluruhan, dapat dimasukkan ke dalam program pendidikan jasmani dan olahraga (Lodewyk, Lu dan Kentel, 2009). Pendidikan jasmani bagi anak prasekolah merupakan awal dari upaya mengorientasikan, membina dan mengembangkan potensi jasmani dan kepribadian anak secara sistematis dan teratur guna mewujudkan cita-cita pembangunan manusia Enish Yudha sehat dan kuat. , 2014).

Pemberian pendidikan jasmani bagi anak tidak jauh dari kata “media pembelajaran”. Pembelajaran PJOK akan masuk akal apabila guru memperhatikan tahapan kemampuan berpikir siswa (Firdayati Delfiani, 2016). Biasanya pada usia sekolah dasar, siswa cenderung berada pada tahap kapasitas tertentu, kemampuan ini bermula dari salah satu bidang dimana siswa masih memerlukan bantuan suatu benda atau benda tertentu sebagai sumber sumber belajar. Mengingat kemampuan siswa masih pada tahap tertentu, maka guru perlu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu cara untuk menciptakan proses tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pendidikan hendaknya memberikan berbagai manfaat dan pengalaman dunia nyata agar materi yang disampaikan mudah dipahami dan dipahami. Gerlach dan Ely (Arsyad, 2014) berpendapat bahwa media adalah orang, benda atau peristiwa yang menciptakan situasi bagi siswa untuk mengakumulasi pengalaman belajar.

Setelah dilakukannya wawancara dengan pengawas SD KORWIL Purbalingga terkait dengan penggunaan media pembelajaran bahwa banyak sekolah dasar yang berada di wilayah tersebut sudah menerapkan penggunaan media dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Media yang digunakan oleh guru biasanya berbentuk alat peraga 3D yang disesuaikan dengan jenis pembelajaran yang dilakukan. Kebanyakan media yang ada adalah jenis media

pembelajaran PJOK dimana mata pembelajaran ini adalah salah satu Mulok yang banyak menggunakan beragam media dalam pelaksanaannya.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di SDN 1 Mewek pada 4 Januari 2023 diperoleh keterangan bahwa pelaksanaan pembelajaran PJOK guru menggunakan media permainan dalam memberikan materi pembelajaran, akan tetapi belum ada pengembangan yang dilakukan dikarenakan keterbatasan pada pikiran, tenaga, waktu maupun biaya yang dibutuhkan dalam melakukan pengembangan media permainan. Diketahui data analisis kebutuhan media permainan di SDN 1 Mewek sebagai berikut:

Tabel 1.1 Analisis Kebutuhan Media Permainan di SDN 1 Mewek

NO	Kondisi Pembelajaran	Keterangan
1	Ketersediaan media permainan di sekolah	Media permainan yang digunakan, merupakan media 3D yang telah tersedia di SDN 1 Mewek, seperti POA (Peraga Olahraga Anak)
2	Metode pembelajaran yang digunakan	Metode pembelajaran yang digunakan adalah <i>Problem Based Learning</i> , yang berpusat pada siswa.
3	Materi pembelajaran yang memiliki tingkat kesulitan pada penggunaan media permainan	Mata pembelajaran yang memiliki tingkat kesulitan menggunakan media permainan adalah materi PHBS (Perilaku Hidup Bersih dan Sehat) pada mulok PJOK. Karena dalam pembelajaran PHBS guru menggunakan LKS/Buku sebagai

		media dan belum ada pengembangan media permainan tersebut.
5	Pengembangan media permainan yang dilakukan	Belum ada pengembangan media permainan yang dilakukan dikarenakan keterbatasan pikiran, tenaga, waktu, dan biaya.

Penggunaan media permainan yang digunakan saat pelaksanaan pembelajaran yaitu menggunakan media yang disediakan oleh sekolah. Guru masih memiliki kendala pada materi PHBS (Penerapan Hidup Bersih dan Sehat) dikarenakan dalam memberikan materi tersebut guru lebih berpusat pada LKS ataupun Buku yang disediakan sekolah sebagai bahan ajar yang digunakan. Dalam mengajarkan pembelajaran PJOK materi PHBS guru belum mengembangkan atau menggunakan media pembelajaran yang ada.

Media permainan yang akan dikembangkan berupa media permainan Snake Board yang dikembangkan menjadi media permainan ular tangga berbasis PHBS, yang menjadi pembeda dari pengembangan snake board lainnya adalah papan media permainan yang terbuat dari banner berukuran besar dan media permainan yang bersifat edukasi bagi siswa. Pengembangan media permainan ini diharapkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam materi yang disampaikan.

Materi yang akan menjadi tema dalam media permainan ini adalah PHBS (Penerapan Hidup Bersih dan Sehat). Materi PHBS sangatlah penting untuk dipahami oleh siswa sekolah dasar. Peneliti mengambil tema ini dalam pengembangan media permainan ular tangga dapat memberikan pemahaman kepada siswa untuk mendalami pentingnya menjaga kehidupan maupun lingkungan yang bersih dan juga sehat.

Kesimpulan dari hasil studi pendahuluan adalah penerapan media permainan memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai hasil belajar siswa dan meningkatkan kualitas belajar yang lebih efisien. Peneliti menjadi tertarik untuk melakukan pengembangan media permainan, dimana media tersebut selain menyenangkan juga memiliki sifat edukasi untuk siswa dalam pembelajaran PJOK tema PHBS. Peneliti memilih mengembangkan media permainan dalam bentuk Snake Board atau disebut papan ular tangga dimana media ini disesuaikan dengan materi pembelajaran yang ada dan tentunya sesuai dengan karakteristik siswa. Media ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dari berbagai ahli maupun respon berbagai pihak. Oleh karena itu diperlukan pengembangan media permainan Ular Tangga berbasis PHBS dalam pembelajaran PJOK kelas V SDN 1 Mewek, Kalimanah, Purbalingga.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Tidak adanya pengembangan media permainan yang dikembangkan oleh guru karena keterbatasan tenaga, pikiran, waktu, maupun biaya.
2. Media permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran di SD N 1 Mewek kelas V adalah media yang disediakan oleh sekolah yang masih terbatas jumlah maupun jenisnya.
3. Guru mengalami kesulitan dalam penyampaian materi pembelajaran PJOK pada tema Penerapan Hidup Bersih dan Sehat, kepada siswa dikarenakan keterbatasan media

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah atau kebutuhan media diatas, peneliti mengkerucutkan permasalahan agar lebih terarah untuk mempermudah memecahkan masalah agar mendapatkan hasil yang optimal:

1. Tidak adanya pengembangan media permainan yang dikembangkan oleh guru karena keterbatasan tenaga, pikiran, waktu, maupun biaya yang diperlukan untuk memenuhi fasilitas sarana dan prasarana.
2. Keterbatasan media permainan yang hanya berpuat pada media buku maupun LKS dimana siswa belum dapat memahami maksud dari materi tersebut.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan, maka dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk dari pengembangan media permainan ular tangga berbasis PHBS pada pembelajaran PJOK siswa kelas V SDN 1 Mewek?
2. Bagaimana kelayakan dari media permainan ular tangga berbasis PHBS pada pembelajaran PJOK kelas V SDN 1 Mewek menurut ahli media dan materi?
3. Bagaimana respon Guru dan siswa terhadap pengembangan media permainan ular tangga berbasis PHBS pada pembelajaran PJOK kelas V SDN 1 Mewek?

E. Tujuan Pengembangan

1. Mengetahui bagaimana bentuk pengembangan media permainan ular tangga berbasis PHBS pada pembelajaran PJOK siswa kelas V SDN 1 Mewek.
2. Mengetahui bagaimana kelayakan media permainan ular tangga berbasis PHBS pada pembelajaran PJOK kelas V SDN 1 Mewek menurut ahli media dan materi.

3. Mengetahui Bagaimana respon Guru dan Siswa terhadap pengembangan media permainan ular tangga berbasis PHBS pada pembelajaran PJOK kelas V SDN 1 Mewek.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan yaitu media permainan ular tangga berbasis PHBS pada pembelajaran PJOK sekolah dasar. Pembelajaran PJOK di kelas V semester 2, bab 9 materi pokok pemeliharaan diri dan orang lain dari penyakit. Untuk menghasilkan media permainan Ular Tangga yang menarik, maka perancangan media memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Media permainan Ular Tangga
 - a. Media Interaktif (Ular Tangga)

Desain papan ular tangga ini dibuat menggunakan aplikasi Microsoft Office (Power Point) dengan bentuk persegi, lalu dicetak dengan atau diprint out dengan bahan polyester dengan ukuran 350cm×350cm. Dalam pembuatan desain ini juga memasukan unsur warna yang menarik dan juga gambar yang menyesuaikan dengan kebutuhan desain Ular Tangga.
 - b. Dadu

Dadu dalam kelengkapan media pengembangan ini terbuat dari kayu yang dipotong bentuk persegi dengan ukuran 5cm, lalu di lapis kertas karton putih dan diberi mata dadu menggunakan spidol hitam. Bahan ini digunakan Karena lebih ringan dan aman untuk siswa serta memudahkan siswa saat menggulir dadu. Ukuran dadu berukuran 15cmx15cm.
 - c. *Quiz Card*/kartu pembelajaran

Quiz Card merupakan alat kelengkapan pada media yang akan dikembangkan, media ini terbuat dari kertas Print Out yang dihias

dengan berbagai warna yang menarik. Dan berisikan soal dan jawaban yang menyesuaikan dengan materi PHBS.

2. Media permainan Ular Tangga disesuaikan dengan kebutuhan media yang diperlukan oleh Guru dan materi yang dibutuhkan untuk menyesuaikan keperluan dan pengembangan media yang telah dibuat yaitu terkait materi Penerapan Hidup Bersih dan Sehat (PHBS). Penciptaan media ini diharapkan dapat meningkatkan fokus siswa dan mengubah gaya belajar mereka yang biasanya mempelajari materi PHBS melalui buku, menjadi media yang menggugah minat belajar siswa.
3. Alat peraga permainan Ular Tangga dapat digunakan secara mandiri maupun berkelompok dan dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran keterampilan. Dukungan ini tidak memerlukan perawatan khusus dan memiliki beberapa keunggulan.
4. Petunjuk penggunaan permainan Ular Tangga perlu memperhatikan prinsip yaitu menciptakan kondisi agar siswa tetap tenang. Dalam menafsirkan materi PHBS, guru dapat menjelaskan pembelajaran dengan memahami dan mempraktikkan wahana permainan. Jika siswa diberikan kesempatan untuk menggunakan media tersebut diharapkan dapat diawasi agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan seperti kerusakan pada media.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, manfaat yang dapat diambil antara lain:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menentukan cara baru dalam mengembangkan media permainan berbasis PHBS pada pembelajaran PJOK.
 - b. Menambah pengetahuan pengembangan media permainan berbasis PHBS pada pembelajaran PJOK.
2. Manfaat Praktis

Manfaat yang dapat diperoleh dari pihak-pihak yang terkait yaitu:

 - a. Siswa

- 1) Media permainan dapat menarik perhatian siswa, membuat siswa tetap tertarik dan aktif dalam belajar, serta dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diperlukan untuk menjalani Hidup Bersih dan Sehat (PHBS).
 - 2) Melalui permainan pendukung ini dapat meningkatkan prestasi akademik siswa dalam penerapan pola hidup bersih dan sehat (PHBS).
- b. Guru
- Guru dapat memperoleh materi pembelajaran PJOK yang baru dan bervariasi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi terkait penerapan Pola Hidup Bersih dan Sehat (PHBS).
- c. Sekolah
- Menambah tersedianya salah satu media pembelajaran PJOK yang dapat digunakan dalam KBM.
- d. Peneliti
- 1) Mendapatkan pengetahuan dan pengalaman dalam mengembangkan media permainan pada materi Penerapan Hidup Bersih dan Sehat (PHBS).
 - 2) Menerapkan ilmu yang sudah diperoleh peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran PJOK materi Penerapan Hidup Bersih dan Sehat (PHBS).

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian media permainan Ular Tangga berorientasi dengan model ADDIE pada muatan pembelajaran PJOK kelas V ini sebagai berikut:

1. Media permainan ini mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik sehingga memberikan pengalaman belajar yang menarik sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.
2. Media permainan Ular Tangga mampu membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran PJOK materi Penerapan Hidup Bersih dan Sehat

(PHBS) sehingga mampu memberikan pengalaman tersendiri untuk mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Adapun keterbatasan penelitian media permainan Ular Tangga berorientasi dengan model ADDIE pada muatan pelajaran PJOK Kelas V ini adalah sebagai berikut:

1. Materi pada media permainan Ular Tangga dibatasi pada pembelajaran Penerapan Hidup Bersih dan Sehat (PHBS).
2. Media permainan Ular Tangga diproduksi dalam jumlah terbatas karena biaya pembuatan cukup besar serta waktu pembuatannya cukup lama.
3. Media permainan Ular Tangga hanya dapat dimainkan oleh 3-5 kelompok yang terdiri dari 3-5 siswa.
4. Dalam pembuatan media Ular Tangga ini memerlukan keterampilan desain grafis dalam pembuatan model media Ular Tangga yang diperlukan.