

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah usaha sadar dan terencana, bukan suatu aktivitas yang diselenggarakan secara rutin tanpa memiliki tujuan dan perencanaan yang matang. (Mustadi *et.al*,2020: 1).Dalam pelaksanaannya, pendidikan diarahkan untuk membantu siswa berkembang sesuai potensi yang dimiliki, sehingga setiap proses yang dilakukan harus memiliki dasar yang jelas dan tujuan yang ingin dicapai. Perubahan kebutuhan masyarakat, perkembangan pengetahuan, serta tantangan zaman menuntut pelaksanaan pendidikan yang lebih efektif dan bermakna. Oleh sebab itu, berbagai aspek dalam proses pendidikan perlu dirancang dengan baik agar mampu memberikan pengalaman belajar yang berkualitas dan relevan bagi siswa. Dengan perencanaan yang tepat, pendidikan diharapkan dapat menjadi sarana yang mampu membentuk individu yang berpengetahuan, berkarakter, dan siap menghadapi perkembangan kehidupan.

Kurikulum adalah bagian penting dalam proses pembelajaran. Kurikulum menjadi panduan dalam semua aktivitas kegiatan pendidikan. (Ayudia *et.al*,2023:3) Melalui kurikulum, arah pembelajaran ditetapkan agar tujuan yang ingin dicapai dapat terwujud dengan jelas dan terstruktur. Kurikulum juga berfungsi sebagai dasar bagi pendidik dalam merancang materi , metode, dan bentuk evaluasi sehingga proses belajar dapat berjalan lebih terarah.

Dengan adanya kurikulum yang tersusun baik, kegiatan pendidikan dapat dilaksanakan secara sistematis, terukur, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa. Kurikulum yang dikelola dengan tepat diharapkan mampu mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi seluruh siswa.

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang memfasilitasi pendidik dengan kebebasan penciptaan lingkungan pembelajaran berkualitas berdasarkan perkembangan siswa (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, (2018:9). Keistimewaan dari kurikulum ini adalah adanya pengembangan karakter dan soft skill berdasarkan Pancasila, pemusatan materi terhadap materi yang esensial dan relevan, serta fleksibilitas bagi tenaga pendidik dalam pengembangan pembelajaran

Proses belajar yang efektif hanya dapat tercapai apabila guru mampu menyampaikan materi dengan jelas kepada siswa. Pemilihan media yang tepat menjadi bagian penting dalam mendukung kelancaran kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara dari guru kepada siswa, dengan tujuan menstimulus motivasi belajar serta membantu mereka mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna (Hasan et al., 2021:27). Keberadaan media tersebut menjadikan materi lebih mudah dipahami karena informasi disajikan secara konkret, menarik, dan terarah.

Selain itu, penggunaan media yang sesuai juga berperan dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Dengan adanya media, suasana kelas dapat berubah menjadi lebih aktif dan interaktif, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga

terlibat dalam proses belajar. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih berkualitas, di mana siswa dapat memahami materi dengan lebih mendalam sekaligus merasakan pembelajaran sebagai aktivitas yang menyenangkan dan bermakna.

Penggunaan media berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, misalnya pengembangan permainan sepatu batok yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sepak bola (Aguss & Fahrizqi, 2020), serta media berbasis teknologi dan informasi yang memudahkan guru dalam kegiatan belajar mengajar karena cakupannya luas dan mudah dijangkau siswa melalui perangkat seperti hp, laptop, maupun internet (Zahwa & Syafi'i, 2022) berangkat dari temuan tersebut, diperlukan inovasi media lain yang lebih interaktif dan mudah diterapkan di kelas, salah satunya permainan ular tangga yang memiliki visual menarik, aturan sederhana, serta fleksibilitas untuk disesuaikan dengan materi ajar.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk kebugaran jasmani, keterampilan motorik, serta sikap sosial siswa sekolah dasar. Melalui PJOK, siswa tidak hanya diajak untuk bergerak dan berolahraga, tetapi juga dilatih untuk memahami konsep kesehatan, kerja sama, dan sportivitas. Salah satu materi yang cukup diminati oleh siswa adalah bola sepak bola dan bola voli, karena selain menyenangkan, juga melatih koordinasi, ketangkasan, serta kemampuan berpikir kritis.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada hari Kamis tanggal 13 November 2025 di UPTD SD Negeri Demangan I, Kecamatan Bangkalan, Kabupaten Bangkalan. Narasumber ibu Ayu Lukytasari, S.Pd. selaku guru PJOK di kelas III yang mengatakan bahwasanya kurikulum yang digunakan yakni Kurikulum Merdeka. Hambatan yang dihadapi Ibu Ayu dalam mengimplementasikannya adalah penilaian ranah kognitif. Siswa lebih fokus pada praktik sehingga pemahaman teori kurang maksimal. Waktu belajar yang singkat juga membuat pengembangan karakter dan kemampuan kognitif belum optimal. Selain itu, capaian pembelajaran PJOK menuntut hasil yang menyeluruh, namun belum tercapai karena kemampuan gerak tiap siswa berbeda-beda. Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang bisa membantu guru sekaligus memudahkan siswa memahami materi, baik teori maupun praktik.

Guru menjelaskan bahwa penyajian teori pembelajaran PJOK dilaksanakan di dalam kelas, termasuk pada materi bola besar. Namun pada materi tersebut guru tidak menggunakan media pembelajaran. Ketersediaan media yang digunakan masih terbatas, yakni hanya berupa video. Keterbatasan media pembelajaran tersebut berdampak pada hasil belajar siswa, khususnya dalam penilaian ranah kognitif yang belum menunjukkan capaian optimal. Walaupun cukup membantu meningkatkan minat dan

motivasi siswa, media tersebut belum mampu menjelaskan materi secara mendalam, terutama variasi gerak dasar dan konsep permainan bola besar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada hari Kamis tanggal 20 November 2025 di UPTD SD Negeri Demangan I, Kecamatan Bangkalan, Kabupaten Bangkalan. Narasumber ibu Ayu Lukytasari, S.Pd. selaku guru PJOK di kelas III. Dalam proses pembelajaran PJOK terlihat bahwa metode ceramah masih mendominasi, di mana guru menyampaikan materi secara langsung tanpa menggunakan media pembelajaran dan menggunakan buku pegangan guru sebagai bahan ajar. Penyampaian dilakukan dengan bahasa yang baik dan benar, terlihat dari 30 siswa terdapat 28 siswa yang tampak bosan, kurang semangat, tidak menikmati proses belajar, serta menunjukkan sikap yang tidak antusias dan kurang aktif.

Selain itu, pemahaman siswa terhadap materi juga masih rendah. Hal ini terlihat saat guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan materi, namun banyak dari mereka tidak mampu menjawab dengan benar. Bahkan dari seluruh siswa yang hadir, tidak ada satu pun yang aktif bertanya selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil belajar dari penilaian Sumatif Tengah Semester (STS), dari keseluruhan 30 siswa terdapat 16 siswa atau 53% yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KTTP) dari 16 peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi, sehingga diperlukan pengembangan

media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam proses tersebut, guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mandiri. Akibatnya, pembelajaran cenderung berpusat pada guru, sehingga siswa kurang memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan pemahaman mereka sendiri. Kondisi ini membuat sebagian siswa merasa kesulitan dalam memahami materi, terutama ketika harus menghubungkan antara teori dan praktik.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam mendukung proses belajar PJOK. Media yang tepat dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, dan terstruktur. Selain itu, media juga memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri, sehingga mereka tidak hanya bergantung pada penjelasan guru. Dengan adanya media pembelajaran, siswa dapat lebih mudah memahami konsep, mengingat materi, dan menghubungkan teori dengan praktik yang dilakukan di lapangan.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa kelas III yang berjumlah 30 siswa pada tanggal 22 November 2015 mendapatkan hasil bahwa siswa menyukai pelajaran PJOK sebanyak 26 siswa dengan persentase 87%. siswa suka dengan gambar yang memiliki warna cerah, unik dan menarik sebanyak 25 siswa dengan persentase 83%, Data angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki ketertarikan tinggi terhadap pembelajaran

PJOK apabila menggunakan media pendukung yang interaktif, tercatat sebanyak 25 siswa atau 83%. Temuan ini menegaskan bahwa siswa lebih menyukai media pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar atau visual menarik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki kebutuhan yang kuat terhadap media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih jelas, menarik, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman mereka dalam mengikuti proses pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan angket, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PJOK masih dominan berfokus pada praktik lapangan tanpa diimbangi penguasaan teori, sehingga siswa belum sepenuhnya memahami konsep materi. Ketidakseimbangan ini berdampak pada rendahnya capaian kognitif yang dituntut dalam ujian tulis, dengan tingkat ketuntasan klasikal hanya mencapai 53%, serta diperburuk oleh minimnya pemanfaatan media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengambil media permainan ular tangga karena aturannya sederhana, mudah dipahami, memiliki alur linear dari start hingga finish, serta durasi permainan yang singkat sehingga sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran PJOK di kelas. Dibandingkan dengan media yang lain, ular tangga lebih efisien, cocok untuk siswa kelas III, dan memudahkan guru mengontrol jalannya pembelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bola besar sekaligus menyelaraskan proses pembelajaran dengan tuntutan penilaian kognitif.

Media pembelajaran ini ditujukan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup dan menyenangkan dibandingkan metode konvensional. Dalam konteks PJOK, khususnya materi bola besar, siswa membutuhkan media yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu menumbuhkan minat serta keterlibatan mereka. Permainan ular tangga tidak hanya menyajikan materi secara visual, melainkan juga diperkaya dengan kuis dan aktivitas interaktif, sehingga siswa dapat memahami konsep dasar bola besar, seperti teknik dasar, aturan permainan, dan strategi sederhana dengan cara yang lebih menarik. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran ular tangga pada materi bola besar dipandang sebagai solusi yang tepat untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian Azzahroh, N. F. (2024). menyatakan bahwa media Permainan ular tangga sebagai media pembelajaran memiliki sejumlah keunggulan. Media ini sederhana, praktis, dan ekonomis. Selain itu, permainan mampu menumbuhkan antusiasme serta semangat belajar siswa. Dengan pendekatan belajar sambil bermain, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa.

Pengembangan media pembelajaran ular tangga materi bola besar ini juga didukung dengan penelitian yang relevan, sejalan dengan hasil penelitian dari Anjelina Wati (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Permainan *Ular Tangga* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD”

Menunjukkan bahwa media ular tangga terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Sebelum diterapkan hanya 55% siswa mencapai nilai di atas KKM, setelah diterapkan meningkat menjadi 100% (kenaikan 45%)

Hasil penelitian dari Rasmawati (2020) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan *Ular Tangga* pada Pembelajaran Tematik Kelas II-D SDN 024 Tarakan”. Menunjukkan bahwa media ular tangga dinyatakan sangat layak dan praktis berdasarkan validasi ahli (materi 91,67%, media 82,85%, bahasa 98%, praktisi 96%) serta respon positif siswa (97,22% uji coba terbatas, 98,41% uji coba lapangan) dan guru (96%).

Penelitian yang dilakukan oleh Setiani, Agustiana, dan Handayani (2022) yang berjudul “Permainan *Ular Tangga* Media Pembelajaran Siswa Kelas V SD”. Menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki validitas sangat tinggi (skor $4,21 \leq V_a < 5,00$), kelayakan lebih dari 90%, dan kepraktisan 92,2% berdasarkan respon siswa. Media ini dinyatakan sangat valid, layak, dan praktis untuk pembelajaran IPS kelas V SD dengan topik Lingkungan Sahabat Kita.

Menurut Asiah, Shawmi, Megantara, dan Wibowo (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Ular Tangga* terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep siswa Kelas V pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI”. Menunjukkan bahwa media ular tangga dinyatakan layak dan menarik berdasarkan validasi ahli (materi 90%, media 75%, bahasa 80,55%, pendidik 86%) serta respon positif siswa (88,85% uji coba kecil, 91,57% uji coba besar).

Hasil penelitian terdahulu yang relevan menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses belajar. Media yang dikembangkan terbukti valid, layak, praktis, dan menarik, serta mampu mendukung pemahaman materi secara optimal apabila disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Temuan tersebut sejalan dengan hasil angket kebutuhan siswa yang menekankan perlunya media yang jelas, bergambar menarik, dan mudah dipahami. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, yaitu media permainan ular tangga pada materi bola besar dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga PJOK Pada Kelas III Materi Bola Besar di UPTD SD Negeri Demangan I"

1.2 Rumusan Masalah

Dari permasalahan diatas, maka peneliti dapat menjabarkan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana kevalidan media ular tangga PJOK pada kelas III materi bola besar di UPTD SD Negeri Demangan I ditinjau dari hasil validasi ahli?
2. Bagaimana keefektifan media ular tangga PJOK pada kelas III materi bola besar di UPTD SD Negeri Demangan I ditinjau dari hasil belajar siswa serta di dukung oleh observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas siswa?

3. Bagaimana kemenarikan media ular tangga PJOK pada kelas III materi bola besar di UPTD SD Negeri Demangan I ditinjau dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Bedasarkan dari rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian pengembangan media pembelajaran yaitu:

1. Mengembangkan media ular tangga PJOK pada kelas III materi bola besar di UPTD SD Negeri Demangan I yang valid ditinjau dari hasil validasi ahli.
2. Mengembangkan media ular tangga PJOK pada kelas III materi bola besar di UPTD SD Negeri Demangan I yang efektif ditinjau dari hasil belajar siswa serta di dukung oleh observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas siswa.
3. Mengembangkan media ular tangga PJOK pada kelas III materi bola besar di UPTD SD Negeri Demangan I yang menarik ditinjau dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa.

1.4 Spesifikasi produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang disusun guna menunjukkan gambaran tentang ciri produk yang diharapkan. Ciri produk meliputi bukti diri yang membedakan produk yang dikembangkan dengan produk lainnya. Ciri khas produk yang dikembangkan periset sebagai berikut.

1. Media ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti dikhususkan untuk siswa kelas III mata pelajaran PJOK pada materi bola besar (bola voli dan

sepak bola)

2. Media pembelajaran permainan ular tangga ini dibuat dari bahan akrilik kaca berbentuk persegi dengan ukuran 50×50 cm. Pada papan permainan terdapat 50 kotak, masing-masing berukuran $4,5 \times 8,8$ cm. Media ini dilengkapi dengan gambar tangga, ular, serta ilustrasi anak kecil yang sedang bermain bola. Selain itu, pada kotak bernomor 1 sampai 10 telah dicantumkan materi pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
3. Media pembelajaran permainan ular tangga ini dilengkapi dengan kartu bom (quiz) dan kartu jackpot (materi) yang terbuat dari bahan kertas hvs yang sudah dilaminating. Font pada kartu bom dan kartu jackpot menggunakan font monotype corsiva. Kartu bom yang akan disediakan sebanyak 6 buah disetiap kotak yang menunjukkan kepala ular sedangkan yang kartu jackpot disediakan sebanyak 6 buah disetiap kotak yang menunjukkan tangga.
4. Desain media ular tangga memiliki warna dan gambar dengan menggunakan canva.
5. Kombinasi yang ada di dalamnya diantaranya, gambar dan teks.

1.5 Batasan Penelitian pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Media ular tangga diuji cobakan pada kelas III di UPTD SD Negeri Demangan I. Dikarenakan media pembelajaran ini terkhusus pada PJOK materi bola besar pada kelas III, sehingga media pembelajaran hanya digunakan pada kelas III.

2. Media ular tangga terbatas hanya pada materi bola besar kelas III. Peneliti ingin fokus pada satu topik atau satu materi agar dapat merancang media ular tangga dengan efektif pada ranah kognitif.

1.6 Pentingnya Penelitian pengembangan

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka hasil penelitian pengembangan media ular tangga diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran PJOK. Media ular tangga yang dikembangkan pada materi bola besar kelas III sekolah dasar diharapkan mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Adapun pentingnya penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Pengembangan media ular tangga PJOK ini diharapkan dapat membantu dalam menyusun dan menggunakan bahan ajar yang lebih kreatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, media ini dapat meningkatkan kesadaran guru dalam melaksanakan pembelajaran PJOK secara efektif sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Media ular tangga juga dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran lain yang berbasis permainan edukatif untuk materi PJOK yang berbeda.

b. Bagi Siswa

ular tangga PJOK ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman terhadap materi bola besar, baik dari segi teknik dasar maupun aturan permainan. Melalui media ini, siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual sehingga lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, media ular tangga dapat membantu siswa belajar secara mandiri maupun berkelompok dalam menyelesaikan permasalahan yang muncul selama permainan, sekaligus melatih sportivitas dan kerja sama.

c. Bagi Sekolah

Pengembangan media ular tangga PJOK ini dapat menjadi pertimbangan sebagai inovasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media ini memberikan kontribusi nyata dalam menciptakan suasana belajar yang lebih variatif, kreatif, dan sesuai dengan kurikulum merdeka. Dengan demikian, sekolah dapat menunjukkan dukungan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang relevan dengan kebutuhan siswa

d. Bagi Peneliti (Pengembang)

Penelitian ini memberikan pengalaman dan pengetahuan baru dalam merancang serta mengimplementasikan media pembelajaran berbasis permainan. Peneliti memperoleh kesempatan untuk menguji efektivitas media ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi bola besar. Selain itu, penelitian ini menambah wawasan mengenai strategi pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan

Karakteristik siswa sekolah dasar

e. Bagi Peneliti (Pengembang)

Penelitian ini memberikan pengalaman dan pengetahuan baru dalam merancang serta mengimplementasikan media pembelajaran berbasis permainan. Peneliti memperoleh kesempatan untuk menguji efektivitas media ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi bola besar. Selain itu, penelitian ini menambah wawasan mengenai strategi pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

f. Bagi Pengembang lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran PJOK. Penelitian ini juga memberikan inspirasi untuk menciptakan media yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi acuan dalam memperluas pengembangan media pembelajaran di bidang lain yang memiliki tantangan serupa.

1.7 Definisi Istilah

Istilah-istilah yang dipergunakan oleh penulis dalam penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para

siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

2. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.
3. Bola besar merupakan Permainan bola besar termasuk salah satu cabang olahraga yang banyak diminati oleh masyarakat, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sek