

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan salah satu bagian penting dalam proses pendidikan di sekolah dasar karena memiliki peran dalam mengembangkan kemampuan fisik, motorik, sosial, emosional, dan mental siswa. Dalam konteks pendidikan, pendidikan jasmani memiliki peran yang penting dalam mengembangkan keterampilan motorik, kesehatan fisik dan mental, serta nilai-nilai sosial dan etika (Malik et al, 2019:2539). Melalui pendidikan jasmani, siswa tidak hanya diajarkan mengenai aktivitas olahraga semata, tetapi juga dibimbing untuk mengembangkan kemampuan motorik yang dapat menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal. Pembelajaran pendidikan jasmani dirancang agar siswa mampu memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas fisik yang menyenangkan, aktif, dan edukatif sehingga dapat membantu perkembangan siswa secara menyeluruh.

Motorik kasar merupakan kemampuan melakukan gerakan yang melibatkan otot-otot besar tubuh, seperti berjalan, berlari, melompat, dan menjaga keseimbangan. Kemampuan motorik kasar yang berkembang dengan baik dapat mendukung aktivitas belajar siswa, meningkatkan kebugaran jasmani, serta menunjang perkembangan fisik dan sosial anak. Oleh karena itu, pengembangan motorik kasar perlu mendapat perhatian khusus dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Di

lembaga pendidikan, perlu dikembangkan program pendidikan jasmani yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini, dengan memperhatikan keterampilan motorik yang perlu dikembangkan pada setiap tahapan perkembangan (Mashuri et al, 2022:2543). Hal ini penting karena setiap anak memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda sesuai dengan usianya. Anak sekolah dasar adalah anak pada usia 6 sampai 12 tahun yang artinya sekolah menjadi pengalaman inti (Wong dalam Ramadan Lubis et al, 2024:684).

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa adalah dengan menghadirkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran yang berbentuk permainan dapat meningkatkan partisipasi siswa karena sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar yang senang bermain dan bergerak. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Permainan telapak kaki merupakan salah satu bentuk permainan gerak yang menggunakan pola jejak kaki serta kombinasi tangan sebagai lintasan aktivitas. Dalam permainan ini, siswa melakukan berbagai gerakan seperti berjalan, berlari, melompat, serta menjaga keseimbangan sesuai pola yang telah ditentukan. Aktivitas tersebut diyakini dapat membantu mengembangkan kemampuan motorik kasar siswa secara lebih optimal.

Pengembangan model permainan telapak kaki perlu dilakukan agar permainan yang digunakan lebih bervariasi, menyenangkan, aman, dan sesuai

dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, pengembangan model permainan juga dapat memberikan alternatif media pembelajaran PJOK yang inovatif sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Model Permainan Telapak Kaki Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Siswa SD Inpres Oesapa Kecil 1.”** Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media permainan yang layak, menyenangkan, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam meningkatkan motorik kasar siswa sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Kemampuan motorik kasar siswa kelas IV SD Inpres Oesapa Kecil 1 masih perlu ditingkatkan.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran PJOK masih terbatas.
3. Belum tersedia model permainan telapak kaki yang dikembangkan secara sistematis untuk meningkatkan motorik kasar siswa.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan tidak meluas, maka peneliti membatasi masalah pada pengembangan model permainan telapak kaki sebagai media

pembelajaran untuk meningkatkan motorik kasar siswa SD Inpres Oesapa Kecil 1.

D. Rumusan Masalah

Dari uraian batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan model permainan telapak kaki sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motorik kasar siswa SD Inpres Oesapa Kecil 1.

E. Tujuan Pengembangan

Merujuk pada rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk model permainan telapak kaki sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motorik kasar serta mengetahui efektivitas model permainan telapak kaki dalam meningkatkan motorik kasar siswa.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa model permainan telapak kaki yang digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan motorik kasar siswa sekolah dasar. Produk terdiri atas beberapa pola jejak kaki dengan kombinasi tangan yang dibuat untuk melatih kemampuan berjalan, berlari, melompat, keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi gerak siswa kelas IV sekolah dasar. Produk dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, aturan permainan, dan langkah-

langkah pelaksanaan permainan sehingga mudah digunakan oleh guru maupun siswa.

Model permainan telapak kaki yang dikembangkan memiliki karakteristik di antaranya memiliki 26 pola, variasi gerakan yang komplit, mengombinasikan gerakan melompat, keseimbangan, kelincahan, koordinasi, serta desain yang menarik agar dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Produk yang dikembangkan ini diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan koordinasi gerak, keseimbangan tubuh, kelincahan, dan keaktifan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Selain itu, permainan telapak kaki diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang layak, menyenangkan, praktis dan efektif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan tidak membosankan bagi siswa sekolah dasar.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan model permainan telapak kaki penting dilakukan karena kemampuan motorik kasar merupakan salah satu aspek perkembangan yang harus dimiliki siswa sekolah dasar. Motorik kasar yang baik dapat membantu siswa dalam melakukan berbagai aktivitas fisik seperti berjalan, melompat, berlari, menjaga keseimbangan, dan melakukan koordinasi gerak tubuh dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu membantu siswa mengembangkan kemampuan motorik secara efektif dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar.

Pengembangan produk ini memiliki peranan penting bagi berbagai pihak, di antaranya:

1. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran pendidikan jasmani yang inovatif dan kreatif serta menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Bagi siswa

Untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui aktivitas permainan yang menyenangkan dan menarik sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

3. Bagi guru penjas

Produk yang dikembangkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi guru pendidikan jasmani dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah. Model permainan telapak kaki diharapkan dapat membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan bagi siswa.

4. Bagi Universitas kristen artha wacana

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap bidang pendidikan jasmani dan pengembangan media pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi mahasiswa dan peneliti lainnya yang ingin mengkaji masalah serupa.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

I. Asumsi

Pengembangan model permainan telapak kaki dalam penelitian ini didasarkan pada asumsi bahwa penggunaan permainan edukatif dapat membantu meningkatkan motorik kasar siswa sekolah dasar. Permainan yang melibatkan aktivitas fisik secara langsung diyakini mampu melatih koordinasi gerak, keseimbangan, kelincahan, dan konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Selain itu, penggunaan media permainan yang menarik diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Asumsi lain dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar lebih mudah memahami pembelajaran melalui aktivitas bermain dibandingkan dengan metode pembelajaran yang monoton. Oleh karena itu, model permainan telapak kaki dikembangkan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Produk yang dikembangkan juga diasumsikan dapat digunakan dengan mudah oleh guru pendidikan jasmani karena memiliki aturan permainan dan langkah penggunaan yang sederhana.

Gall et al, (2003) menyatakan bahwa R&D merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Ade Rahayu, 2025:461). Oleh sebab itu, suatu produk pembelajaran yang dikembangkan melalui tahapan penelitian dapat menghasilkan media yang layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Model permainan telapak kaki yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motorik kasar siswa sekolah dasar.

2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan yang dapat mempengaruhi hasil penelitian. Keterbatasan pertama adalah produk yang dikembangkan hanya diterapkan pada siswa kelas IV SD, uji coba produk dilakukan pada siswa SD Inpres Oesapa Kecil 1, pengembangan hanya difokuskan pada peningkatan kemampuan motorik kasar, serta waktu penelitian yang terbatas sehingga proses uji coba produk belum dilakukan dalam jangka waktu yang panjang.

Penelitian ini juga memiliki keterbatasan pada sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses pengembangan produk sehingga bentuk permainan yang dikembangkan masih sederhana. Meskipun demikian, produk yang dikembangkan tetap diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan membantu meningkatkan aktivitas gerak siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

I. Definisi Operasional Konsep

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan proses menghasilkan atau menyempurnakan suatu produk melalui tahapan penelitian dan pengujian sehingga produk tersebut layak digunakan dalam pembelajaran.

2. Model permainan telapak kaki

Model permainan telapak kaki adalah permainan berbasis gerak yang menggunakan pola jejak kaki serta kombinasi tangan sebagai lintasan aktivitas untuk melatih kemampuan motorik kasar siswa.

3. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk membantu proses penyampaian materi pembelajaran agar lebih efektif dan menarik.

4. Motorik kasar

Motorik kasar merupakan kemampuan dalam melakukan gerakan yang melibatkan otot-otot besar, seperti berjalan, berlari, melompat, menjaga keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi gerak.

5. Siswa sekolah dasar

Siswa sekolah dasar adalah yang berada pada jenjang pendidikan dasar dengan rentang usia sekitar 6–12 tahun.