

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan Jasmani (PJOK) adalah proses pendidikan melalui aktifitas jasmani, tujuan yang dicapai adalah bersifat menyeluruh, mencakup domain psikomotor, kognitif, dan afektif. Dengan kata lain melalui aktifitas Jasmani anak diarahkan untuk belajar sesuai dengan perkembangan dan pertumbuhan anak, sehingga terjadi perubahan perilaku tidak hanya menyangkut fisik saja tetapi juga intelektual, emosional, sosial dan moral.

Penjaskes merupakan salah satu mata pelajaran formal yang telah diberikan mulai di tingkat dasar yang memiliki peranan penting untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam beragam pengalaman belajar dan juga komponen penting dari pendidikan yang komprehensif (Satrio & Irsyada, 2023). Ini berusaha untuk meningkatkan kebugaran fisik siswa, keterampilan gerakan, keterampilan sosial, kemampuan penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, dan sudut pandang tentang gaya hidup sehat. disiapkan dengan cermat. Latihan adalah komponen penting dari pendidikan umum, yang bertujuan untuk mendorong perkembangan kemampuan sosial, emosional, moral, dan kognitif serta kebugaran mental dan fisik (Iswanto & Widayati, 2021).

Pendidikan Jasmani erat kaitannya dengan latihan ketangkasan dalam kegiatan dan untuk itu dibutuhkan alat untuk menunjang kegiatan latihan jasmani bisa seperti media, alat permainan edukatif (APE) maupun *game* edukasi. Menurut Mirta Haryani (DAN & ABAD, 2020) dalam jurnalnya menjelaskan bahwa Alat permainan edukatif merupakan salah satu alat permainan yang dirancang sebagai sarana alat bantu untuk memperjelas materi juga menstimulus perkembangan dan kemampuan anak sehingga menimbulkan rasa sukacita dan memiliki nilai Pendidikan didalamnya. Jadi alat permainan edukatif merupakan alat yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik.

Pada hakikatnya *game* dalam suatu permainan akan mudah dipelajari dan dipahami oleh siswa dengan menggunakan media atau alat yang menarik bagi siswa (Amalia et al., 2023). Melalui penggunaan Alat Permainan Edukatif pembelajaran diharapkan dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa, memberikan kemudahan bagi guru dalam melakukan proses pembelajaran (Affandi et al., 2023). Pada hakikatnya *game* dalam suatu permainan akan mudah dipelajari dan dipahami oleh siswa dengan menggunakan media atau alat yang menarik bagi siswa (Amalia et al., 2023). Melalui penggunaan Alat Permainan Edukatif pembelajaran diharapkan dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa, memberikan kemudahan bagi guru dalam melakukan proses pembelajaran (Affandi et al., 2023).

Berdasarkan hasil Observasi PLP 2 yang peneliti lakukan pada tanggal 30 Agustus 2023 di SD Negeri Balirejo dengan guru wali kelas I, ibu Afi, dan guru PJOK Bapak Agung Prasetyo . Peneliti menemukan beberapa informasi:

- 1) Pada umumnya pembelajaran Olahraga masih kurang aktif saat pembelajaran,
- 2) ada siswa yang tidak mau mengikuti pembelajaran PJOK,
- 3) siswa merasa bosan dan tidak berminat dalam mata pelajaran PJOK di sekolah dasar,
- 4) guru hanya menggunakan penyampaian materi secara sederhana dalam pembelajaran khususnya untuk materi yang melatih motorik,
- 5) kurangnya kreativitas dan inovasi guru dalam membuat Alat Permainan Edukatif pembelajaran,
- 6) sekolah belum memfasilitasi untuk media maupun Alat Permainan Edukatif sebagai penunjang pembelajaran olahraga khususnya untuk melatih motorik siswa disekolah dasar,
- 7) pada dasarnya siswa di SD Negeri Balirejo mempunyai potensi yang cukup baik dalam hal psikomotorik dibuktikan dengan aktifnya siswa pada saat guru memberikan intruksi terdapat siswa yang lari kesana-kesini dan juga perkembangan motorik fisik SD kelas I sangat penting untuk dikembangkan karena merupakan titik awal untuk menentukan pertumbuhan dan perkembangan anak. Pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal, salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan menciptakan pengembangan media maupun Alat Permainan Edukatif pembelajaran, dimana fungsi Alat Permainan Edukatif yang dikembangkan harus berfokus pada siswa (student centered), menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Guru hendaknya memiliki media atau alat penunjang saat

melakukan proses kegiatan belajar mengajar sebagai salah satu sarana agar siswa mudah memahami konsep pembelajaran yang disampaikan oleh guru pada saat kegiatan belajar dan siswa lebih tertarik dan tidak merasa jenuh saat proses pembelajaran. Alat Permainan Edukatif *Smart Ball* yang peneliti buat dapat membantu siswa dalam melatih motorik khususnya pada siswa kelas I sekolah dasar, pengembangan media ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar berdasarkan aspek kognitif siswa karena dalam aspek kognitif yaitu siswa mulai belajar untuk membentuk sebuah konsep dan dalam pengembangan alat Permainan Edukatif ini juga guru dapat melatih kerjasama antar siswa seperti kerjasama dalam tim. Memecahkan masalah dalam situasi yang melibatkan objek secara jelas, anak juga mulai memiliki pemikiran dalam memahami persoalan sebab akibat (L. D. Lestari, 2020).

Melalui penggunaan Alat Permainan Edukatif *Smart Ball* diharapkan dapat menjadi solusi atas permasalahan-permasalahan yang telah dipaparkan diatas. Pada elemen subbab akhir fase A (Pengembangan Karakter dan Internalisasi Nilai – nilai Gerak) Peserta didik menunjukkan perilaku bertanggung jawab dengan menyimak instruksi dan umpan balik yang guru berikan, belajar menghormati orang lain, dan menerima keriang yang dihasilkan dari berolahraga khususnya untuk melatih motorik siswa sekolah dasar (Yuniastuti et al., 2021). Alat Permainan Edukatif ini dapat digunakan untuk memudahkan melatih motorik anak SD khususnya pada siswa kelas 1 sekolah dasar. Keunggulan Alat Permainan Edukatif ini yaitu Alat Permainan Edukatif yang baru dikembangkan di tingkat sekolah dasar, dan juga menarik

perhatian siswa untuk memainkan gamenya. Penggunaan Alat Permainan Edukatif ini dilakukan dengan cara siswa melempar bola ke dalam ring dengan tingkat jarak yang berbeda-beda. Dengan demikian dikembangkan Alat Permainan Edukatif Smart Ball sebagai sarana pembelajaran serta melatih motorik siswa kelas I di SD Negeri Balirejo.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, Alat Permainan Edukatif *Smart Ball* dikembangkan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Maka penulis melakukan penelitian dengan judul Model Permainan Edukatif *Smart Ball* Untuk Melatih Motorik Siswa Kelas I SD Balirejo Yogyakarta, dan dikarenakan Alat Permainan Edukatif ini relatif belum banyak dikembangkan.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Siswa belum terlibat aktif dalam proses pembelajaran khususnya untuk melatih motorik siswa kelas 1 di SD Negeri Balirejo.
2. Guru PJOK menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai latihan siswa kelas 1 SD Negeri Balirejo.
3. Kurangnya kreativitas guru dalam membuat media atau Alat Permainan Edukatif sebagai penunjang pembelajaran untuk melatih motorik siswa kelas 1 di SD Negeri Balirejo.
4. Belum adanya pengembangan Alat Permainan Edukatif game sebagai sarana pembelajaran untuk melatih motorik siswa kelas I di SD Negeri Balirejo.

5. Pengembangan motorik pada mata Pelajaran PJOK masih belum diterapkan secara maksimal padahal siswa di SD tersebut memiliki potensi yang baik.

### **C. Pembatasan Masalah**

Perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, sempurna, maka pembatasan masalahnya yaitu belum adanya pengembangan Alat Permainan Edukatif *Smart Ball* sebagai sarana pembelajaran khususnya untuk melatih motorik siswa kelas 1 disekolah dasar.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, rumusan penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan Alat Permainan Edukatif sebagai sarana pembelajaran untuk siswa kelas I di sekolah dasar ?
2. Bagaimana uji kualitas Alat Permainan Edukatif sebagai sarana pembelajaran untuk melatih motorik siswa kelas I di sekolah dasar ?
3. Bagaimana uji kelayakan Alat Permainan Edukatif sebagai sarana pembelajaran untuk melatih motorik siswa kelas I disekolah dasar ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini tujuannya sebagai berikut :

1. Menjelaskan proses pengembangan Alat Permainan Edukatif *Smart Ball* sebagai sarana pembelajaran untuk melatih motorik siswa di kelas I SD Negeri Balirejo.
2. Mendeskripsikan hasil uji kualitas Alat Permainan Edukatif *Smart Ball* sebagai sarana pembelajaran Olahraga untuk siswa kelas I disekolah dasar
3. Mendeskripsikan hasil uji kelayakan Alat Permainan Edukatif *Smart Ball* game sebagai sarana pembelajaran untuk melatih motorik siswa kelas I di sekolah dasar.

### **F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan**

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini berupa Alat Permainan Edukatif *Smart Ball*. Alat Permainan Edukatif *Smart Ball* yang dibuat diharapkan mampu menarik minat dan memotivasi belajar khususnya untuk melatih motorik pada siswa kelas 1 sekolah dasar. Adapun spesifikasi produk yang terdiri dari dua bagian, yaitu :

1. Konten/isi :

Alat Permainan Edukatif ini dapat membantu siswa agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dan Alat Permainan Edukatif

*Smart Ball* ini juga dapat memudahkan siswa dalam melatih motorik siswa kelas I di SD N Balirejo. Alat Permainan Edukatif *Smart ball* ini juga terdiri dari beberapa perangkat :

- 1) Alat Permainan Edukatifnya yaitu *smart ball*,
- 2) Buku Panduan (Buku Petunjuk Penggunaan Permainan Edukatif Smart Ball) yang terdiri dari beberapa halaman diantaranya :

- Halaman Judul
- Kata Pengantar
- Daftar Isi
- Definisi Smart Ball
- Capaian dan Tujuan Pembelajaran
- Manfaat Alat Permainan Edukatif Smart Ball
- Aturan Bermain
- Cara/Langkah Permainan
- Materi Olahraga Kelas I SD
- Lampiran

- 3) Medali penghargaan

## 2. Tampilan Produk

- a. Alat Permainan Edukatif yang akan dibuat dari bahan kardus yang dimodifikasi berbentuk kotak dengan tinggi 50 cm.
- b. Terdapat sisi alas, sisi samping kanan dan kiri, terdapat ring bola kurang dan lebihnya 8 buah kemudia pada alas dirancang agar

sisi alas menurun seperti perosotan supaya bola dapat meluncur kebawah, dan juga disediakan bola sekurang-kurangnya 5 buah.

- c. Sisi alas dibuat dengan ukuran kurang lebih 35x20.
- d. Sisi samping kanan kiri dengan ukuran 30x15.
- e. Bola yang digunakan berupa bola pingpong.



**Gambar 1. Media Smart Ball**

## **G. Manfaat Pengembangan**

Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Smart Ball* ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk melatih motorik di sekolah dasar, adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

### **1. Manfaat teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut :

- a. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu Pendidikan dengan inovasi Alat Permainan Edukatif pembelajaran PJOK yang dapat digunakan untuk siswa.
  - b. Sebagai referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan Alat Permainan Edukatif *Smart Ball* sebagai sarana melatih motorik kasar dan motorik halus siswa disekolah dasar.
2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

- a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan mampu membantu peserta didik untuk meningkatkan motorik dengan cara melempar bola kedalam ring dan dalam game atau permainan ini dilakukan secara berkelompok agar melatih kerja sama siswa. Dengan penggunaan Alat Permainan Edukatif ini siswa diharapkan juga dapat mempraktikkan secara langsung Permainan *Smart Ball* permainan edukatif ini.

- b. Bagi Guru

Memudahkan guru dalam menyampaikan materi khususnya untuk melatih motorik juga diharapkan dapat memberikan alternatif untuk memanfaatkan Alat Permainan Edukatif *Smart Ball* di kelas I. Dengan penggunaan Permainan Edukatif ini guru

dapat membantu pemahaman siswa dalam pembelajaran serta untuk melatih motorik siswa disekolah dasar.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan data dan rujukan dalam pengambilan keputusan pada proses pembelajaran PJOK di masa yang akan datang.

d. Bagi Umum

Alat Permainan edukatif dapat merangsang pikiran anak dan kreativitas dalam pengembangan pola pikirnya. Alat Permainan edukatif mampu menciptakan lingkungan bermain yang menarik bagi anak, aman dan menyenangkan tidak membuat anak bosan serta dapat meningkatkan kualitas belajar anak. Alat Permainan edukatif meningkatkan logika dan pemahaman pemain tentang informasi yang diperolehnya saat menggunakan alat permainan tersebut.

e. Bagi orangtua

Orangtua merasa senang jika anaknya terasah keterampilan memecahkan masalah atau *problem solving* disekolah tingkat dasar melalui salah satu game edukatif *smart ball*, jadi berguna untuk motorik kasar bahkan motorik halusnya dikarenakan game salah satu alat yang bisa dimanfaatkan orangtua untuk melatih perkembangan anak.

## H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1. Asumsi pengembangan

Asumsi dalam pengembangan untuk menemukan karakteristik produk yang dihasilkan, maka asumsi pengembangan ini meliputi :

- a. Alat Permainan Edukatif *Smart Ball* sebagai sarana pembelajaran khususnya untuk melatih motorik siswa kelas 1 SD.
- b. Alat Permainan Edukatif ditujukan untuk siswa kelas 1 SD.
- c. Fungsi Alat Permainan Edukatif yaitu untuk memudahkan siswa dalam melatih motorik.

### 2. Keterbatasan pengembangan

Keterbatasan pengembangan dari produk yang dihasilkan untuk memecahkan masalah yang dihadapi, maka keterbatasan pengembangan ini meliputi :

- a. Keterbatasan waktu, tenaga, kemampuan, kesempatan penelitian disekolah dan biaya yang dimiliki oleh peneliti sehingga penelitian ini kurang berjalan maksimal sesuai dengan langkah penelitian pengembangan 4D menurut Thiagarajan (1974) yakni (*define, design, development dan dissemination*) .
- b. Alat Permainan Edukatif hanya membahas tentang melatih motorik untuk siswa kelas I disekolah dasar.
- c. Alat Permainan Edukatif hanya terbatas pada siswa kelas bawah khususnya kelas I di sekolah dasar.

d. Alat Permainan Edukatif hanya pada tahap *Development* atau pengembangan yaitu terbatas sampai ditahap uji praktisi/guru mata Pelajaran PJOK.