

**PENGEMBANGAN SARANA *BOARD GAME* DALAM PENERAPAN
NILAI-NILAI KARAKTER PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SD
KELAS 1 DAN 2**



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Magister Pendidikan
Program Studi S2-Pendidikan Jasmani

Oleh:

BAYU IRAWAN

NIM 20733251037

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2024

**PENGEMBANGAN SARANA *BOARD GAME* DALAM PENERAPAN
NILAI-NILAI KARAKTER PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SD
KELAS 1 DAN 2**



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Magister Pendidikan
Program Studi S2-Pendidikan Jasmani

Oleh:

BAYU IRAWAN

NIM. 20733251037

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2024

ABSTRAK

BAYU IRAWAN: Pengembangan Sarana *Board Game* Dalam Penerapan Nilai-Nilai Karakter Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di SD Kelas 1 dan 2. **Tesis. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2024**

Pendidikan jasmani harus menangani gaya hidup tidak aktif dengan mendorong anak-anak dan remaja untuk lebih aktif melalui berbagai kegiatan yang menarik dan mendidik. Oleh karena itu, diperlukan Sarana yang inovatif dan efektif untuk memotivasi siswa berpartisipasi dalam aktivitas fisik secara rutin dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan: 1) mengembangkan Sarana pembelajaran yang membuat siswa SD lebih aktif melalui kegiatan menarik dan mendidik; 2) mengukur kelayakan Sarana tersebut dalam mendorong aktivitas fisik siswa SD; 3) menilai kepraktisan Sarana dalam memotivasi siswa SD untuk beraktivitas fisik.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Borg & Gall dengan 9 langkah modifikasi yang dilakukan oleh peneliti. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dan lembar observasi. Subjek yang dilibatkan dalam penelitian ini sejumlah 23 orang. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Sarana boardgame yang dikembangkan harus menekankan relevansi materi, interaktivitas, visual dan instruksi yang jelas, serta fleksibilitas dan adaptabilitas. Elemen fisik dan keseruan juga penting, dengan permainan yang mendorong gerakan aktif dan motivasi siswa melalui poin, tantangan, dan hadiah. Proses pengembangannya meliputi penelitian, perencanaan, pengembangan, pengujian, dan revisi secara bertahap. Kelayakan Sarana board game dalam menerapkan nilai-nilai karakter pada pelajaran penjas di SD kelas rendah dinilai oleh ahli Sarana dan ahli materi. Berdasarkan validasi oleh ahli Sarana, Sarana ini mendapatkan penilaian sedang hingga tinggi dalam aspek desain visual, kualitas materi, instruksi, dan keterlibatan pemain, dengan skor rata-rata 4.55, menunjukkan sangat layak untuk uji coba utama. Ahli materi juga menilai Sarana ini memenuhi kriteria relevansi materi, interaktivitas, visual dan instruksi yang jelas, fleksibilitas dan adaptabilitas, aspek fisik, serta keseruan dan motivasi. Kepraktisan Sarana board game dalam menerapkan nilai-nilai karakter pada pelajaran penjas di SD kelas rendah dinilai sangat tinggi oleh guru. Sarana ini dianggap sangat praktis dan user-friendly, dengan desain visual, kualitas materi, instruksi, edukasi, kemudahan penggunaan, serta gerak lokomotor dan non-lokomotor mendapatkan penilaian tinggi. Hasil uji coba utama dan operasional lapangan menunjukkan bahwa Sarana ini mendukung pembelajaran aktif dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Kata kunci: *board game*, Sarana pembelajaran, PJOK.

ABSTRACT

BAYU IRAWAN: Developing of Board Game Facility for Implementing Character Values in Physical Education and Health Subjects in Elementary Schools. Thesis. Yogyakarta: Faculty of Sports and Health Sciences, Universitas Negeri Yogyakarta, 2024.

Physical education must address sedentary lifestyles by encouraging children and adolescents to be more active through various engaging and educational activities. Therefore, innovative and effective Sarana is needed to motivate students to participate in physical activities regularly in Physical Education and Health (PJOK) subjects. Based on this, the objectives of this research are: 1) to develop learning Sarana that make elementary school students more active through engaging and educational activities; 2) to measure the feasibility of the Sarana in encouraging elementary school students' physical activity; 3) to assess the practicality of the Sarana in motivating elementary school students to engage in physical activity.

The research method used in this study is the Borg & Gall method with 9 modified steps conducted by the researcher. The data collection techniques used are questionnaires and observation sheets. The subjects involved in this study amounted to 23 people. The data analysis technique used in this research is quantitative analysis.

The research results show that the developed board game Sarana should emphasize material relevance, interactivity, clear visuals and instructions, as well as flexibility and adaptability. Physical elements and fun are also important, with games encouraging active movement and student motivation through points, challenges, and rewards. The development process includes research, planning, development, testing, and gradual revisions. The feasibility of the board game Sarana in implementing character values in physical education for lower-grade elementary students was assessed by Sarana and material experts. Based on validation by Sarana experts, this Sarana received medium to high ratings in visual design, material quality, instructions, and player engagement, with an average score of 4.55, indicating it is very feasible for main trials. Material experts also rated this Sarana as meeting the criteria of material relevance, interactivity, clear visuals and instructions, flexibility and adaptability, physical aspects, and fun and motivation. The practicality of the board game Sarana in implementing character values in physical education for lower-grade elementary students was rated very highly by teachers. This Sarana is considered very practical and user-friendly, with high ratings in visual design, material quality, instructions, education, ease of use, and locomotor and non-locomotor movement. The results of the main trials and field operations show that this Sarana supports active learning and is effective for use in daily learning activities.

Keywords: board game, learning Sarana, PJOK

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Bayu Irawan
Nomor Mahasiswa : 20733251037
Program Studi : Program Studi S-2 Pendidikan Jasmani
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali tertulis diacu dalam naskah inidan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 18 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,

A handwritten signature in black ink is written over a yellow rectangular stamp that reads '10000' and a red circular official seal. The stamp also contains the text 'METERAI TEMPEL' and a serial number '85ALX258200496'.

Bayu Irawan

NIM. 20733251037

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN SARANA *BOARD GAME* DALAM PENERAPAN NILAI-NILAI KARAKTER PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SD KELAS 1 DAN 2

BAYU IRAWAN
NIM. 20733251037

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Hasil Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Tanggal: 18 Juli 2024

Koordinator Program Studi



Dr. Drs. Ahmad Komari., M.Si.
NIP. 198107022005011001

Dosen Pembimbing



Prof. Dr. Erwin Setyo Kriswanto, S.Pd., M.Kes
NIP. 197510182005011002

LEMBAR PENGESAHAN


PENGEMBANGAN SARANA *BOARD GAME* DALAM PENERAPAN NILAI-NILAI KARAKTER PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKANJASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SD KELAS 1 DAN 2

TESIS

BAYU IRAWAN
NIM. 20733251037

Telah di pertahankan di depan Dewan Penguji Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal : 29 Juli 2024

DEWAN PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Drs. Ngatman, M.Pd. (Ketua/Penguji)		8/8 2024
Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd. (Sekretaris/Penguji)		8/8 2024
Prof. Soni Nopembri, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (Penguji I)		5/8/2024
Prof. Dr. Erwin Setyo Kriswanto, S.Pd., M.Kes. (Penguji II/Pembimbing)		7-8-2024

Yogyakarta
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan



Dr. Hedi Ardianto Hermawan, S.Pd., M.Or
NIP : 197702182008011002

KATA PENGANTAR

Puji Syukur selalu kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul “Pengembangan Sarana *board game* dalam penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SD” dengan baik. Tesis ini disusun guna memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan kesehatan, Program Magister, Universitas Negeri Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa tesis ini tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa adanya bimbingan dan bantuan serta dukungan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Lantip Diat Prasajo, S.T., M.Pd. selaku Wakil Rektor Bidang Perencana Keuangan di Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Orselaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan kesehatan yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Tesis.
4. Dr. Drs. Amat Komari, M.Si.. selaku Koorprodi S-2 Pendidikan Jamani serta staff yang telah memberikan bantuan serta fasilitas selama proses penyusunan proposal sampai dengan selesainya tesis ini.

5. Prof. Dr. Erwin Setyo Kriswanto, S.Pd., M.Kes. Selaku dosen pembimbing tesis yang telah membimbing, memberikan saran dan masukan sehingga tesis ini dapat terselesaikan.
6. Penguji dan sekretaris penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap tugas akhir tesis ini.
7. Lailatul Khodar Selaku Kepala SD Islam As Salam Bendo Magetan yang telah memberikan dukungan dan fasilitas di SD Islam As Salam.
8. Keluargaku tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan lancar.

Semoga semua pihak yang telah membantu mendapat pahala dari Allah SWT. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan tesis ini, bahkan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi perbaikan di masa datang. Penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi para pembaca. Aamiin.

Yogyakarta, 8 Agustus 2024

Penulis



Bayu Irawan

NIM. 20733251037

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
SURAT PERNYATAAN	v
LEMBAR PERSETUJUAN	vi
LEMBAR PENGESAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	25
C. Pembatasan Masalah	27
D. Rumusan Masalah	28
E. Tujuan Pengembangan	28
F. Spesifikasi Produk.....	29
G. Manfaat Pengembangan	29
H. Asumsi Pengembangan	31
BAB II KAJIAN PUSTAKA	33
A. Kajian Teori	33
1. Pendidikan Jasmani dan Kesehatan.....	58

2. Pendidikan Karakter dalam PenjasKes	64
3. Sarana Pembelajaran	71
4. Sarana <i>Board Game</i>	94
B. Kajian Penelitian Relevan	97
C. Kerangka Pikir.....	102
D. Pertanyaan Penelitian	103
BAB III METODE PENELITIAN	105
A. Metode Pengembangan	105
B. Prosedur Pengembangan	107
C. Desain Uji Coba Produk.....	114
D. Teknik Pengumpulan Data	115
E. Instrumen Pengumpulan Data	117
F. Teknik Analisis Data Penelitian	119
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	122
A. Hasil Pengembangan.....	122
B. Pembahasan.....	140
C. Keterbatasan Penelitian.....	148
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	150
A. Simpulan tentang Produk	150
B. Saran Pemanfaatan Produk	151
DAFTAR PUSTAKA	153
DAFTAR LAMPIRAN	166

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Spesifikasi Sarana yang Dikembangkan	29
Tabel 2. Tahapan Kerja Motorik	37
Tabel 3. Tipe gerak dasar yang berhubungan dengan Keterampilan Gerak.....	38
Tabel 4. Perkembangan motorik anak usia sekolah dasar.....	62
Tabel 5. Subjek Uji Coba	114
Tabel 6. Rangkuman Metode Analisis Data per Tahap R & D.....	116
Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Observasi.....	117
Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Observasi.....	118
Tabel 9. Kategori skor kelayakan Sarana <i>Board Game</i> yang dikembangkan	120
Tabel 10. Kategori skor kepraktisan Sarana <i>Board Game</i> yang dikembangkan.	120
Tabel 11. Hasil uji coba ahli Sarana.....	130
Tabel 12. Hasil uji coba ahli Sarana.....	132
Tabel 13. Hasil uji coba utama.....	135
Tabel 14. Hasil uji coba operasional lapangan.....	139

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerucut Pengalaman Dale, Daryanto (2013: 15)	86
Gambar 2. Model Pemrosesan Informasi, Suprihatiningrum (2014: 52).....	92
Gambar 3. Kerangka Pikir.....	103
Gambar 4. Model Pengembangan	106
Gambar 5. <i>Draft Sarana Board Game</i>	127
Gambar 6. Visualisasi Pengembangan Sarana berdasarkan Draft yang ada	128
Gambar 7. Uji coba utama melibatkan 4 orang siswa.....	136

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Uji Instrumen Penelitian	166
Lampiran 2. Surat Izin Observasi.....	168
Lampiran 3. Foto-foto Kegiatan Penelitian.....	169
Lampiran 5. Lembar Kuesioner Kelayakan Sarana.....	170
Lampiran 6. Instrumen Kuesioner Uji Kepraktisan Sarana	172

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan dan pemerataan mutu pendidikan merupakan tantangan utama dalam pembangunan pendidikan di Indonesia. Untuk mengatasi tantangan ini, sejak 2009, Pemerintah telah memenuhi kewajiban anggaran pendidikan sebesar 20% dari APBN dan terus meningkatkan alokasi anggaran tersebut, dari Rp 332,4 triliun pada 2013 menjadi Rp 550 triliun pada 2021 (Suryana, 2020). Peningkatan anggaran ini telah memberikan kontribusi positif terhadap berbagai aspek pendidikan, seperti perbaikan tingkat kesejahteraan guru, penurunan rasio guru-siswa, serta perbaikan sarana dan prasarana pendidikan (Beatty et al., 2021; Muttaqin, 2018). Meskipun demikian, berbagai indikator hasil belajar siswa masih belum menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pengukuran hasil belajar siswa menunjukkan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih relatif rendah. Bahkan, dalam beberapa tahun terakhir, tidak terjadi peningkatan kualitas pembelajaran yang berarti. Hal ini menunjukkan bahwa Indonesia saat ini tengah mengalami krisis pembelajaran. Jika tidak segera ditangani, krisis ini akan memperkuat pernyataan Pritchett mengenai "*schooling ain't learning*" yang berarti siswa bersekolah tetapi tidak benar-benar belajar (Pritchett & Beatty, 2015). Tantangan ini membutuhkan pendekatan yang lebih holistik dan inovatif dalam kebijakan pendidikan untuk memastikan bahwa peningkatan anggaran benar-benar berdampak pada peningkatan kualitas belajar siswa.

Krisis pembelajaran yang telah terjadi sekian lama tersebut, diperburuk dengan Pandemi Covid-19 yang seketika membawa perubahan pada wajah pendidikan di Indonesia. Perubahan yang paling nyata tampak pada proses pembelajaran yang awalnya bertumpu pada metode tatap muka beralih menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ). Intensitas belajar mengajar juga mengalami penurunan yang signifikan, baik jumlah hari belajar dalam seminggu maupun rata-rata jumlah jam belajar dalam sehari (Astarina et al., 2020). Selama PJJ, umumnya siswa belajar 2-4 hari dalam seminggu terutama siswa pada tingkat SMP, SMA, dan SMK (Puslitjak, 2020). Di DKI Jakarta, rata-rata waktu yang digunakan untuk pembelajaran jarak jauh hanya 3.5 jam/ hari, sementara di luar Jawa lebih pendek lagi yaitu hanya 2,2 jam/ hari (UNICEF, 2020). Keterbatasan akses internet, perangkat digital serta kapasitas baik guru, orang tua, maupun siswa dipandang menjadi tantangan terbesar dalam menyelenggarakan PJJ (Afriansyah, 2020; UNICEF, 2020). Di tengah keterbatasan yang ada, berbagai strategi dilakukan sekolah untuk menyelenggarakan PJJ. Pratiwi dan Utama (2020) mengidentifikasi setidaknya enam strategi yang dilakukan sekolah. Pertama, di wilayah dengan akses internet dan perangkat digital memadai, serta didukung oleh guru dan siswa yang melek digital pembelajaran dapat berjalan relatif baik dengan kelas di ruang maya (*interactive virtual classroom*) dan mengoptimalkan aplikasi belajar daring. Kedua, di sekolah-sekolah dengan akses internet dan perangkat digital yang memadai namun tidak didukung dengan keterampilan digital guru/siswa, PJJ dilakukan secara terbatas dimana penugasan dan pembimbingan oleh guru umumnya dilakukan melalui aplikasi Sarana sosial *WhatsApp*. Ketiga, beberapa sekolah

dengan akses internet terbatas melaksanakan proses belajar dalam kelompok-kelompok kecil rumah guru atau siswa. Keempat, beberapa sekolah yang juga tanpa jaringan internet memanfaatkan radio lokal/ radio amatir untuk menyebarkan penugasan. Kelima, terdapat sekolah yang menggunakan pesan berantai ("*mouth to mouth*" *massage*) untuk menyampaikan tugas ke siswa. Terakhir, beberapa sekolah bahkan terpaksa harus meliburkan siswanya.

Studi-studi lebih lanjut memberi perhatian pada dampak-dampak yang terjadi dalam perubahan radikal dalam proses pembelajaran selama pandemi. Temuan studi-studi tersebut antara lain menunjukkan terjadinya ketertinggalan pembelajaran (*learning loss*) yaitu ketika siswa kehilangan kompetensi yang telah dipelajari sebelumnya, tidak mampu menuntaskan pembelajaran di jenjang kelas maupun mengalami efek majemuk karena tidak menguasai pembelajaran pada setiap jenjang (Astarina et al., 2020). Studi Indrawati, Prihadi dan Siantoro (2020) di sembilan provinsi di Indonesia menunjukkan bahwa pada awal PJJ, hanya 68% anak yang mendapatkan akses pembelajaran dari rumah. Kondisi ini diperburuk dengan siswa yang melaksanakan PJJ pun tidak mendapatkan kualitas pembelajaran yang sama sebagaimana sebelum pandemi. Banyak siswa hanya menerima instruksi, umpan balik, dan interaksi yang terbatas dari gurunya (Indrawati et al., 2020). Kondisi ini berkontribusi pada menurunnya kemampuan siswa, ketidaktercapaian pembelajaran, ketimpangan pengetahuan yang semakin lebar, perkembangan emosi dan kesehatan psikologis yang terganggu, kerentanan putus sekolah, serta potensi penurunan pendapatan siswa di kemudian hari (*The SMERU Research Institute-The RISE Programme in Indonesia*, 2020). Temuan

serupa juga dihasilkan dari kajian Puslitjak dan INOVASI yang menunjukkan bahwa pada kelas awal, hilangnya kemampuan belajar siswa dalam hal literasi dan numerasi sebelum dan selama pandemi setara dengan 5-6 bulan setelah 12 bulan belajar dari rumah (Puslitjak dan INOVASI, 2020).

Studi yang sama juga menunjukkan bahwa ketika siswa tidak menguasai hal-hal yang seharusnya dipelajari pada satu tahun akan memiliki efek majemuk pada apa yang bisa dipelajari siswa pada jenjang berikutnya (Puslitjak dan INOVASI, 2020). Dampak lain adalah menguatnya kesenjangan pembelajaran (*learning gap*) selama pembelajaran jarak jauh. Di Indonesia, kesenjangan pendidikan terjadi jauh sebelum pandemi (Muttaqin, 2018) dan semakin menguat ketika pandemi. Indikasi penguatan kesenjangan pembelajaran sebenarnya telah tampak dari pola keberagaman proses pembelajaran selama pandemi. Survei Kemendikbud (2020) memperlihatkan adanya kesenjangan dalam penggunaan platform pembelajaran antara sekolah di daerah 3T dan kawasan non-3T. Hasil serupa juga ditunjukkan dari studi *The SMERU Research Institute-The RISE Programme in Indonesia* (2020) yang memperlihatkan adanya kesenjangan penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran antara daerah perkotaan dan pedesaan terutama di luar Pulau Jawa.

Kesenjangan ini tidak hanya berakar pada keterbatasan akses terhadap teknologi, tetapi juga pada kualitas infrastruktur pendidikan yang berbeda antara wilayah perkotaan dan pedesaan. Di daerah 3T (Terdepan, Terluar, dan Tertinggal), keterbatasan akses internet dan perangkat belajar yang memadai menjadi penghalang utama, mengakibatkan siswa di daerah tersebut tertinggal dalam hal

penguasaan materi dibandingkan dengan siswa di kawasan non-3T. Selain itu, kualitas guru dan tenaga pendidik yang tidak merata turut memperparah kesenjangan ini (Martono, 2017; Mof et al., 2020; Widodo et al., 2023). Guru-guru di daerah terpencil seringkali tidak mendapatkan pelatihan yang memadai untuk mengajar secara daring, sehingga siswa kurang siap menghadapi tantangan pembelajaran jarak jauh. Kurangnya fasilitas pendukung seperti perpustakaan, laboratorium, dan ruang kelas yang layak juga menjadi faktor yang memperburuk situasi. Pemerintah dan pihak terkait perlu mengambil langkah-langkah konkret untuk meningkatkan infrastruktur pendidikan di daerah-daerah tersebut, seperti memperluas akses internet, menyediakan perangkat belajar yang memadai, serta meningkatkan pelatihan dan kesejahteraan guru agar kesenjangan ini dapat diatasi. Tanpa intervensi yang tepat, ketimpangan dalam pendidikan akan terus berlanjut dan menghambat perkembangan sumber daya manusia di Indonesia.

Pandemi juga memperlihatkan bahwa ketergantungan pada teknologi dalam proses pembelajaran dapat memperburuk ketimpangan yang ada. Di satu sisi, sekolah-sekolah di perkotaan yang memiliki akses internet cepat dan perangkat teknologi yang memadai dapat menjalankan pembelajaran daring dengan relatif lebih efektif. Sementara itu, sekolah-sekolah di daerah pedesaan dan 3T yang kurang memiliki fasilitas tersebut harus mencari alternatif lain, yang seringkali kurang optimal. Hal ini mengakibatkan siswa di daerah tersebut tidak mendapatkan pengalaman belajar yang setara. Dalam jangka panjang, kesenjangan ini dapat berdampak pada kualitas sumber daya manusia di Indonesia (Martono, 2017). Siswa yang tertinggal dalam penguasaan materi pada jenjang pendidikan dasar

kemungkinan besar akan menghadapi kesulitan di jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Hal ini juga berpotensi mengurangi kesempatan untuk bersaing di pasar kerja yang semakin kompetitif. Oleh karena itu, penting bagi pemerintah dan pemangku kepentingan lainnya untuk segera mengambil langkah-langkah strategis untuk mengatasi kesenjangan ini, misalnya dengan meningkatkan infrastruktur pendidikan di daerah 3T, memberikan pelatihan yang memadai bagi guru, dan memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang setara terhadap teknologi dan sumber belajar.

Pola keberagaman dalam proses pembelajaran ini selanjutnya memberi pengaruh pada semakin melebarnya kesenjangan hasil pembelajaran siswa selama pandemi. Temuan dari *The SMERU Research Institute* (2020) menunjukkan dua hal utama. Pertama, analisis ketimpangan belajar di dalam kelas mengungkap bahwa siswa yang memiliki akses terhadap perangkat digital, didukung oleh guru yang adaptif, berasal dari kondisi sosial ekonomi yang lebih tinggi, serta memiliki orang tua yang aktif berkomunikasi dengan guru, cenderung menunjukkan kemampuan di atas rata-rata. Kedua, ketimpangan hasil belajar antar siswa dalam satu kelas diprediksi akan semakin lebar. Jika tidak ada intervensi yang mendorong guru untuk menyusun pembelajaran yang memperhatikan keragaman kemampuan belajar siswa, siswa dengan kemampuan rendah akan semakin tertinggal dari yang lain. Studi INOVASI dan Puslitjak (2020) juga menyoroti risiko besar dari melebarnya kesenjangan pembelajaran ini. Menurut studi tersebut, pembelajaran selama COVID-19 berdampak lebih besar pada beberapa kelompok siswa, terutama siswa dari keluarga dengan latar belakang sosial ekonomi yang lebih rendah.

siswa lebih berisiko untuk tidak terdaftar lagi atau tidak berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa ketidaksetaraan akses dan dukungan dalam pembelajaran dapat memperparah ketimpangan yang sudah ada, menjadikan siswa-siswa dari kelompok rentan semakin sulit untuk mengejar ketertinggalannya. Oleh karena itu, penting bagi pembuat kebijakan dan praktisi pendidikan untuk memperhatikan keberagaman kebutuhan siswa dan mengembangkan strategi yang inklusif, sehingga semua siswa dapat memperoleh kesempatan belajar yang setara dan merata.

Dari hasil evaluasi yang dilaksanakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di beberapa daerah di Indonesia, ditemukan bahwa beban pelajaran yang harus ditanggung oleh siswa terlalu banyak (Puskurbuk, 2019). Lebih lanjut, hasil paparan evaluasi pengimplementasian Kurikulum 2013 menemukan adanya kekeliruan pemahaman guru tentang konsep *mastery learning*. Banyak guru yang masih beranggapan bahwa *mastery learning* berarti menuntaskan seluruh materi pembelajaran, sehingga mengesampingkan pemahaman siswa. Padahal, yang diharapkan oleh Kurikulum 2013 adalah ketuntasan pemahaman siswa (Balitbang Kemdikbud, 2019). Akibatnya, peserta didik dan orang tua mengeluhkan beban pelajaran yang begitu berat. Terutama pada saat ujian, siswa SD harus memahami pelajaran IPS, IPA, dan Matematika untuk satu ujian saja (Maharani, 2014). Selain itu, peserta didik PAUD meskipun pada Kurikulum 2013 tidak diwajibkan untuk bisa membaca dan menulis sebagai syarat kelulusan, ketika masuk SD, siswa diharapkan sudah bisa membaca karena materi di jenjang SD sudah cukup tinggi. Beban pelajaran juga terlihat dari banyaknya buku pelajaran yang harus dibawa

oleh siswa setiap harinya, terutama siswa SD (Telaumbanua, 2018). Di SMK, beban belajar siswa meningkat dari 46 jam menjadi 50 jam per minggu (Djaelani et al., 2019). Akibatnya, alih-alih satuan pendidikan fokus pada penyaluran ke dunia usaha dan industri, SMK malah terjebak dalam pemenuhan kurikulum.

Kondisi ini memicu berbagai dampak negatif bagi siswa, termasuk meningkatnya tingkat stres dan kelelahan. Beban belajar yang terlalu berat tidak hanya mengganggu keseimbangan waktu belajar dan istirahat, tetapi juga mengurangi minat siswa terhadap proses pembelajaran itu sendiri. Terlebih lagi, tekanan untuk menuntaskan materi pembelajaran secara cepat sering kali membuat siswa kehilangan kesempatan untuk benar-benar memahami konsep yang diajarkan. Hal ini menjadi perhatian serius karena tujuan utama pendidikan adalah menciptakan pembelajaran yang bermakna dan berdampak jangka panjang. Oleh karena itu, perlu adanya peninjauan kembali terhadap kurikulum dan beban belajar yang diberikan kepada siswa (Triwiyanto, 2022). Pendekatan yang lebih holistik dan terintegrasi diperlukan untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya menguasai materi pelajaran, tetapi juga dapat menikmati proses belajar dengan cara yang sehat dan seimbang (Mustafa, 2020). Penyesuaian beban belajar dan pemahaman yang lebih baik tentang konsep *mastery learning* di kalangan guru sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik dan inklusif.

Menurut kajian Pritchett dan Beatty (2015), kurikulum di banyak negara dirancang terlalu ambisius dan berorientasi pada standar yang tinggi, namun tidak memberikan cukup kesempatan kepada siswa untuk benar-benar memahami materi yang diajarkan. siswa menggunakan data PISA sebagai dasar argumen bahwa

tingginya proporsi siswa Indonesia serta negara berkembang lainnya yang tidak dapat mencapai standar minimum menunjukkan bahwa masalah kurikulum ini bukan hanya dihadapi oleh sebagian kecil siswa, tetapi oleh mayoritas siswa. Oleh karena itu, perubahan yang diperlukan adalah perubahan sistemik, bukan hanya intervensi di sekolah atau wilayah tertentu saja. Peserta didik diharapkan untuk dapat mempelajari materi-materi yang esensial agar dapat mengejar ketertinggalan akibat penutupan sekolah dan pembelajaran *online*. Untuk mengatasi *learning loss*, kualitas pembelajaran harus lebih diutamakan daripada kuantitasnya. Hal ini berarti fokus pada pemahaman yang mendalam atas konsep-konsep utama dan memastikan bahwa siswa benar-benar menguasai materi yang diajarkan, bukan sekadar menyelesaikan seluruh kurikulum tanpa pemahaman yang memadai.

Pritchett dan Beatty menekankan bahwa pendekatan ini akan membantu dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan efektif. Penekanan pada kualitas pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai cara, termasuk pengembangan metode pengajaran yang lebih interaktif dan berbasis pada kebutuhan siswa. Guru perlu diberikan pelatihan yang cukup untuk memahami dan mengimplementasikan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemahaman mendalam. Selain itu, evaluasi belajar siswa harus disesuaikan untuk mengukur sejauh mana pemahamannya terhadap materi, bukan hanya kemampuan siswa untuk mengingat informasi. Secara keseluruhan, peninjauan kembali dan penyesuaian kurikulum untuk lebih menekankan pada kualitas daripada kuantitas dapat membawa perubahan signifikan dalam sistem pendidikan. Langkah ini tidak hanya akan membantu mengurangi ketertinggalan belajar yang terjadi selama

pandemi, tetapi juga akan meningkatkan kemampuan siswa dalam jangka panjang, menjadikanya lebih siap untuk menghadapi tantangan masa depan.

Kajian Puskurbuk (2019) menemukan bahwa pada umumnya, guru di Indonesia masih terkonsentrasi pada penyiapan dokumen administratif. Sebagai contoh, penelitian kualitatif di satu sekolah di Magelang oleh Khurotulaeni (2019) menemukan bahwa banyak guru tidak termotivasi untuk membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Bagi peserta didik, aksi di kelas dianggap lebih penting daripada pembuatan naskah berlembar-lembar yang rumit dan kompleks. Kritik dari Horn dan Banerjee (2009) juga menyoroti praktik guru di negara berkembang yang cenderung fokus pada pemenuhan kebutuhan administrasi pengajaran dan mengesampingkan pengajaran siswa yang sebenarnya membutuhkan persiapan yang lebih mendalam. Penyederhanaan dan penyempurnaan kurikulum sangat diperlukan untuk mengatasi *learning loss* dan *learning gap* yang diakibatkan oleh pandemi. Selain itu, sistem pengajaran juga perlu disesuaikan dengan perubahan yang terjadi akibat pemberlakuan pembelajaran online serta perkembangan situasi dan kebutuhan terkini. Dengan demikian, kurikulum yang lebih sederhana dan relevan dapat membantu guru lebih fokus pada pengajaran yang bermakna, yang benar-benar membantu siswa memahami materi dengan baik.

Selain menyederhanakan kurikulum, penting juga untuk mengurangi beban administratif guru sehingga peserta didik dapat lebih banyak waktu dan energi untuk fokus pada pengajaran yang efektif. Pelatihan dan dukungan bagi guru untuk mengembangkan keterampilan pedagogis yang adaptif dan responsif

terhadap kebutuhan siswa sangatlah penting. Hal ini mencakup penggunaan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran serta penerapan metode pengajaran yang lebih interaktif dan berbasis pada pemahaman konsep. Dengan memberikan guru lebih banyak waktu untuk berfokus pada pengajaran daripada administratif, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan mengurangi ketimpangan hasil belajar antar siswa. Perubahan sistemik ini, jika diterapkan dengan baik, dapat menjadi langkah signifikan dalam menciptakan sistem pendidikan yang lebih adil dan efektif, terutama dalam konteks pasca-pandemi. Ini juga akan membantu memastikan bahwa setiap siswa, terlepas dari latar belakang sosial ekonomi, memiliki kesempatan yang sama untuk meraih sukses dalam pendidikan.

Penggunaan kurikulum yang lebih fleksibel dengan menyempurnakan dan menyesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan terkini, terbukti efektif dalam mendongkrak capaian pembelajaran peserta didik (Paparan Kemendibudristek, 2021b). Tentu dalam pelaksanaannya, implementasi kurikulum harus diiringi dengan support sistem untuk mempermudah ketercapainnya. Adanya pilot project dalam pengimplementasian kurikulum alternatif pada sekolah-sekolah penggerak dan SMK pusat keunggulan yang telah dilakukan oleh pemerintah tentu dapat menghapus stigma perubahan kurikulum terjadi secara mendadak. Pemberian kebebasan kepada satuan pendidikan untuk menerapkan kurikulum baik itu Kurikulum K-13, Kurikulum darurat; Kurikulum yang disederhanakan secara mandiri; dan Kurikulum Merdeka (Paparan Kemdikbudristek, 2021a), lebih memberi keleluasaan bagi satuan pendidikan dalam menentukan kurikulum mana yang lebih sesuai dengan kondisi dan situasi masing-masing sekolah. Pemberian

pilihan kurikulum dapat juga memberikan waktu kepada pemerintah dalam memberikan sosialisasi dan pelatihan kepada guru, kepala sekolah, dan pengawas sekolah. Karena dengan pemahaman yang holistik tentang mengapa kurikulum dapat selalu disempurnakan untuk menyesuaikan dengan kondisi dan situasi, akan dapat berpengaruh pula terhadap keberhasilan ketercapaiannya. Plate (2012) mengungkapkan kegagalan suatu pendidikan, salah satunya dipengaruhi oleh kurikulum yang tidak mampu memenuhi tuntutan zaman. Oleh karenanya, kurikulum harus selalu dievaluasi untuk kemudian disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, kemajuan teknologi, dan tuntutan pasar. Termasuk *learning loss* akibat Covid-19, kurikulum harus pula disempurnakan untuk dapat menyesuaikan dengan kondisi sistem dan cara pembelajaran pasca pandemi. Oleh karena itu untuk menjawab beberapa tantangan di atas, diperlukan kurikulum yang: (1) sederhana, mudah dipahami dan diimplementasikan; (2) fokus pada kompetensi dan karakter semua peserta didik; (3) fleksibel; (4) selaras; (5) bergotong royong; dan (6) memperhatikan hasil kajian dan umpan balik.

Kurikulum Merdeka merupakan terobosan yang baik untuk mengubah paradigma proses sampai kepada hasil pembelajaran yang ada. Beberapa karakteristik utama dari Kurikulum Merdeka yang mendukung pemulihan pembelajaran adalah: Pembelajaran berbasis proyek untuk pengembangan aktivitas *soft skills* dan karakter siswa sesuai Profil Pelajar Pancasila, fokus pada materi esensial sehingga ada waktu cukup untuk pembelajaran yang mendalam bagi kompetensi dasar seperti literasi dan numerasi, fleksibilitas bagi guru untuk melakukan pembelajaran yang terdiferensiasi sesuai dengan kemampuan peserta

didik dan melakukan penyesuaian dengan konteks dan muatan lokal. Desain pembelajaran telah dilakukan penyesuaian dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Profil Pelajar Pancasila mencakup beberapa hal di antaranya: 1) Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, 2) Berakhlak Mulia, 3) Berkebinekaan Global, 4) Gotong Royong, 5) Mandiri, 6) Bernalar Kritis, dan 7) Kreatif. Profil pelajar mahasiswa yang mencakup: Profil Pelajar Pancasila terus dilakukan sosialisasi dan diseminasi, sehingga partisipasi semua pihak untuk mendukung pencapaian hal tersebut sangat strategis dan kolaboratif.

Penerapan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar diharapkan dapat mendorong penguatan karakter siswa. Proses penguatan karakter ini dapat dilakukan melalui pembelajaran berbasis proyek yang berfokus pada penguatan profil pelajar Pancasila. Dengan pendekatan ini, siswa didorong untuk mengembangkan karakter yang baik dan nilai-nilai Pancasila. Seluruh kegiatan pembelajaran dirancang untuk membentuk karakter siswa, membuat pembelajaran menjadi lebih kolaboratif. Melalui metode pembelajaran ini, siswa akan didorong untuk bekerja sama dan berkolaborasi, tidak hanya dalam mata pelajaran akademik tetapi juga dalam mata pelajaran seperti pendidikan jasmani dan kesehatan, seni musik, seni tari, dan lain sebagainya. Pembelajaran berbasis proyek memungkinkan siswa untuk terlibat dalam kegiatan yang menuntut pemecahan masalah secara kolektif dan berbagi tanggung jawab. Dengan demikian, metode pembelajaran diharapkan dapat menjadi stimulan bagi kolaborasi siswa, memperkuat interaksi sosial dan keterampilan kerja sama yang penting untuk perkembangan karakternya. Metode ini juga memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses

pembelajaran, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kemandirian. Pembelajaran berbasis proyek memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi minat dan bakat mereka melalui kegiatan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan tantangan nyata yang mereka hadapi. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga keterampilan hidup yang berguna untuk masa depannya. Selain itu, penguatan karakter melalui Kurikulum Merdeka juga melibatkan peran serta komunitas sekolah dan orang tua. Kolaborasi antara guru, siswa, dan orang tua sangat penting untuk memastikan bahwa nilai-nilai Pancasila terinternalisasi dalam setiap aspek kehidupan siswa. Dengan dukungan yang kuat dari seluruh ekosistem pendidikan, penerapan Kurikulum Merdeka diharapkan dapat menciptakan generasi muda yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga memiliki karakter yang kuat dan nilai-nilai moral yang luhur.

Muncul pertanyaan penelitian mengenai bagaimana menanamkan karakter pada mata pelajaran seperti Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Siedentop (1991), seorang pakar pendidikan jasmani dari Amerika Serikat, menyatakan bahwa pendidikan jasmani dapat diterima secara luas sebagai model "pendidikan melalui aktivitas jasmani". Model ini berkembang sebagai akibat dari meningkatnya kajian pendidikan gerak pada akhir abad ke-20 dan menekankan pada kebugaran jasmani, penguasaan keterampilan, pengetahuan, dan perkembangan sosial. Dengan demikian, pendidikan jasmani adalah pendidikan dari, tentang, dan melalui aktivitas jasmani. Menanamkan karakter dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan dapat dilakukan dengan beberapa cara. Pertama, melalui aktivitas

fisik, siswa belajar tentang disiplin, kerja sama, dan kepemimpinan. Misalnya, dalam permainan tim, siswa belajar untuk bekerja sama dengan orang lain, menghargai peran setiap anggota tim, dan memahami pentingnya kerjasama untuk mencapai tujuan bersama. Kedua, pendidikan jasmani juga dapat menjadi sarana untuk mengajarkan nilai-nilai seperti sportivitas, kejujuran, dan tanggung jawab. Misalnya, dengan mengikuti aturan permainan dan menunjukkan sportivitas dalam kemenangan maupun kekalahan, siswa belajar tentang pentingnya integritas dan etika. Ketiga, aktivitas jasmani dapat membantu mengembangkan keterampilan sosial dan emosional siswa. Misalnya, melalui kegiatan yang menantang fisik dan mental, siswa belajar tentang ketekunan, keberanian, dan bagaimana mengelola emosinya dalam situasi yang menegangkan atau kompetitif. Secara keseluruhan, pendidikan jasmani menawarkan banyak kesempatan untuk mengintegrasikan pengembangan karakter dalam kurikulumnya, menjadikannya bagian penting dari pendidikan holistik yang mempersiapkan siswa tidak hanya secara akademis tetapi juga sebagai individu yang berkarakter dan beretika.

Sebagai contoh konkret, guru pendidikan jasmani dapat merancang aktivitas yang secara eksplisit menargetkan pengembangan karakter. Dalam permainan sepak bola, misalnya, siswa dapat diajarkan untuk menerima kekalahan dengan lapang dada dan menghormati keputusan wasit, menanamkan nilai-nilai sportivitas dan kejujuran. Dalam latihan lari estafet, siswa dapat belajar tentang pentingnya kepercayaan dan tanggung jawab, karena keberhasilan tim bergantung pada setiap anggota yang menjalankan perannya dengan baik. Aktivitas seperti yoga atau senam juga dapat digunakan untuk mengajarkan kesabaran dan konsentrasi,

sementara olahraga bela diri dapat mengajarkan kontrol diri dan penghormatan terhadap orang lain. Dengan mendesain kurikulum pendidikan jasmani yang mencakup berbagai aktivitas ini, guru dapat secara efektif menanamkan nilai-nilai karakter yang penting bagi perkembangan holistik siswa. Melalui pendekatan ini, pendidikan jasmani tidak hanya berkontribusi pada kesehatan fisik siswa tetapi juga pada pengembangan moral dan karakternya, menjadikannya komponen vital dalam sistem pendidikan yang holistik dan komprehensif.

Pendidikan jasmani tidak hanya mengembangkan fisik seseorang, tetapi juga mencakup semua aspek yang terkait dengan kesejahteraan total manusia. Konsep "kebugaran jasmani sepanjang hayat" menekankan pentingnya kesejahteraan fisik yang berkelanjutan. Dimensi hubungan tubuh dan pikiran dalam pendidikan jasmani menekankan tiga domain pendidikan utama, yaitu: psikomotor, afektif, dan kognitif. Beberapa ahli dalam bidang pendidikan jasmani dan olahraga seperti Syer & Connally (1984), Clancy (2006), dan Begley (2007), menyebutkan bahwa "tubuh adalah tempat bersemayamnya pikiran". Ini menekankan adanya kesatuan pemahaman antara tubuh dan pikiran, menunjukkan bahwa kesehatan fisik dan mental saling terkait dan tidak dapat dipisahkan. Dengan mengintegrasikan ketiga domain ini, pendidikan jasmani berfungsi sebagai sarana untuk mencapai kesejahteraan holistik. Pada domain psikomotor, siswa mengembangkan keterampilan motorik dan kebugaran fisik. Misalnya, melalui latihan dan permainan, mereka belajar keterampilan dasar seperti berlari, melompat, dan melempar, yang semuanya penting untuk perkembangan motorik yang baik. Selain

itu, kebugaran fisik ditingkatkan melalui aktivitas yang dirancang untuk meningkatkan kekuatan, fleksibilitas, dan daya tahan.

Pada domain afektif, pendidikan jasmani membantu siswa mengelola emosi, membangun kepercayaan diri, dan mengembangkan nilai-nilai sosial seperti kerjasama dan sportivitas. Misalnya, partisipasi dalam permainan tim mengajarkan siswa untuk bekerja sama, menghargai peran setiap anggota tim, dan menunjukkan sportivitas baik dalam kemenangan maupun kekalahan. Kegiatan ini juga membantu siswa mengembangkan empati, penghargaan terhadap orang lain, dan keterampilan komunikasi yang efektif. Pada domain kognitif, siswa memperoleh pengetahuan tentang kesehatan, kebugaran, dan pentingnya aktivitas fisik. Peserta didik belajar tentang anatomi tubuh manusia, cara kerja sistem otot dan kardiovaskular, serta pentingnya nutrisi dan gaya hidup sehat. Pengetahuan ini membantunya membuat keputusan yang lebih baik terkait kesehatannya sendiri dan memahami mengapa aktivitas fisik penting untuk kesejahteraan jangka panjang. Dengan demikian, pendidikan jasmani memainkan peran penting dalam membentuk individu yang seimbang dan sehat, baik secara fisik maupun mental. Ini juga membantu dalam pengembangan karakter dan keterampilan hidup yang esensial untuk kesejahteraan total manusia. Pendidikan jasmani tidak hanya berfokus pada kebugaran fisik tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan hidup dengan kepercayaan diri, ketahanan, dan kesadaran diri yang lebih baik. Melalui pendekatan holistik ini, pendidikan jasmani dapat membantu menciptakan generasi yang lebih sehat, bahagia, dan produktif.

Permasalahan utama yang dihadapi pendidikan jasmani dewasa ini adalah perubahan nilai-nilai budaya, khususnya dalam kultur gerak. Menurut Bart Crum (1994) dalam Rusli Lutan (2003:101), terjadi perubahan kebiasaan aktif bergerak menjadi kebiasaan kurang gerak atau bahkan fenomena gaya hidup diam. Pergeseran gaya hidup ini dipicu oleh berbagai kemudahan dalam kehidupan sehari-hari yang didukung oleh perubahan taraf hidup, penggunaan teknologi komunikasi, dan transportasi serba otomatis. Akibatnya, anak-anak yang secara alami adalah makhluk bermain (*homo luden*), sangat berkurang aktivitas fisiknya dan cenderung menghilangkan aktivitas fisik dalam berbagai kegiatannya. Dalam kehidupan sehari-hari, banyak anak-anak menghabiskan waktu menyaksikan program televisi, video, dan menggunakan internet seperti Facebook dan Sarana sosial lainnya. Aktivitas fisik yang sebelumnya menjadi bagian dari rutinitas harian kini tergantikan oleh kegiatan yang lebih pasif. Misalnya, mereka pergi ke sekolah atau kampus menggunakan kendaraan sebagai alat transportasi, sehingga kesempatan untuk berjalan kaki atau bersepeda semakin berkurang. Di tempat-tempat umum seperti toko swalayan, orang lebih memilih menggunakan lift dan eskalator daripada naik tangga dengan alasan lebih cepat, nyaman, dan menghemat tenaga. Perubahan ini mengarah pada gaya hidup yang kurang aktif, yang berdampak negatif pada kesehatan fisik dan kesejahteraan umum. Pendidikan jasmani menghadapi tantangan besar untuk mengatasi fenomena ini dan perlu mencari cara-cara inovatif untuk mendorong anak-anak dan remaja agar lebih aktif secara fisik. Salah satu solusinya adalah dengan mengintegrasikan aktivitas fisik ke dalam rutinitas harinya, menciptakan program-program yang menarik dan

menyenangkan, serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya aktivitas fisik untuk kesehatan dan kesejahteraan jangka panjang.

Beberapa siswa kurang antusias terhadap pelajaran pendidikan jasmani (penjas) karena kurangnya motivasi dalam dirinya. Siswa-siswa tersebut cenderung pasif, tidak memperhatikan, mengabaikan penjelasan guru, serta enggan bertanya karena takut dan malu. Peserta didik lebih memilih diam jika ada sesuatu yang tidak mereka ketahui atau pahami daripada bertanya kepada guru. Kondisi ini juga terlihat di SDI As Salam, yang baru saja mulai mengadakan pelajaran penjas dan menghadapi kendala minimnya Sarana atau alat untuk mendukung pelajaran tersebut. Untuk mengatasi masalah ini, beberapa langkah dapat diambil, antara lain meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa melalui metode pembelajaran interaktif dan penghargaan bagi siswa yang aktif. Selain itu, menciptakan lingkungan yang mendukung dan menggunakan pendekatan personal dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa. Penggunaan Sarana dan alat pembelajaran yang memadai, meskipun terbatas, serta kreativitas dalam penggunaan alat sederhana dapat membuat pelajaran lebih menarik. Pelatihan dan pengembangan guru juga penting untuk meningkatkan efektivitas pengajaran. Dengan menerapkan langkah-langkah ini, diharapkan siswa dapat lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran penjas, sehingga tujuan pendidikan jasmani untuk mengembangkan kebugaran fisik dan karakter siswa dapat tercapai dengan lebih baik.

Dalam pembelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan), guru dituntut untuk lebih inovatif agar siswa tidak merasa bosan saat

mempelajari materi. Salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah dengan memberikan variasi gerakan melalui permainan kecil. Permainan kecil tidak hanya mengurangi rasa bosan siswa, tetapi juga mengandung nilai-nilai karakter yang dapat diambil melalui aktivitas tersebut. Dengan menggunakan permainan kecil dalam pembelajaran PJOK, diharapkan dapat terjadi perubahan positif pada nilai-nilai karakter siswa, yang nantinya akan dibuktikan melalui penelitian. Menurut Hartati, dkk (2013:1), bermain atau permainan adalah suatu kegiatan yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia. Melalui permainan, siswa dapat belajar berbagai keterampilan sosial, seperti kerjasama, sportivitas, dan kepemimpinan. Selain itu, permainan juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan motorik dan kebugaran fisik. Permainan kecil dalam pembelajaran PJOK memiliki banyak manfaat, di antaranya mengurangi rasa bosan karena aktivitas pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, mengajarkan nilai-nilai penting seperti kerjasama, disiplin, kejujuran, dan sportivitas, serta memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran baik secara fisik maupun mental.

Selain itu, permainan mengembangkan keterampilan sosial siswa melalui interaksi dalam permainan, di mana peserta didik belajar berkomunikasi, bekerja sama, dan memecahkan masalah bersama. Permainan juga membantu meningkatkan keterampilan motorik seperti koordinasi, keseimbangan, dan kekuatan fisik siswa. Dalam penerapan permainan kecil, guru dapat merancang berbagai jenis permainan yang sesuai dengan materi pembelajaran dan kemampuan siswa. Misalnya, permainan yang melibatkan lari, lompat, dan lempar untuk meningkatkan kebugaran fisik, atau permainan yang melibatkan strategi dan kerjasama untuk

mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif. Dengan demikian, inovasi dalam pembelajaran PJOK melalui permainan kecil tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu mengembangkan karakter dan keterampilan siswa secara menyeluruh.

Setiap insan manusia pada dasarnya membutuhkan aktivitas bermain tidak hanya untuk meningkatkan perkembangan fisik, tetapi juga untuk perkembangan sosial, intelektual, dan emosional. Dari definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa melalui bermain, seseorang akan mendapatkan berbagai manfaat bagi dirinya sendiri dalam aspek sosial, lingkungan, dan emosional. Manfaat permainan kecil antara lain: pertama, bermain dan belajar. Melalui permainan, siswa dapat belajar sambil bermain, membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan interaktif. Kedua, melatih dan meningkatkan kedisiplinan. Permainan yang memiliki aturan membantu siswa belajar tentang pentingnya disiplin. Ketiga, melatih interaksi sosial. Permainan mengharuskan siswa untuk berinteraksi dengan teman-temannya, mengembangkan keterampilan sosial yang penting. Keempat, melatih emosional. Permainan membantu siswa mengelola emosinya, baik dalam situasi menang maupun kalah. Kelima, meningkatkan kepercayaan diri. Keterlibatan dalam permainan dan pencapaian dalam aktivitas fisik meningkatkan rasa percaya diri siswa. Keenam, melatih berpikir kritis. Beberapa permainan menuntut siswa untuk berpikir kritis dan membuat keputusan cepat. Ketujuh, meningkatkan kerjasama. Permainan tim mengajarkan pentingnya kerja sama dan kolaborasi. Kedelapan, melatih kejujuran. Permainan yang adil mengajarkan nilai kejujuran kepada siswa. Kesembilan, melatih kebiasaan sportif. Melalui permainan,

siswa belajar tentang sportivitas dan bagaimana bersikap baik dalam setiap situasi. Kesepuluh, membiasakan tanggung jawab. Siswa belajar untuk bertanggung jawab atas tindakanya dalam permainan. Kesebelas, melatih kebugaran jasmani. Aktivitas fisik dalam permainan membantu meningkatkan kebugaran jasmani siswa.

Menurut Kurniawan & Hayudi (2018), permainan kecil merupakan salah satu strategi dalam memberikan pembelajaran penjas secara baik. Tujuan dari permainan kecil adalah agar siswa mengenali berbagai jenis permainan tradisional dan dapat memodifikasi bentuk-bentuk permainan olahraga untuk menunjang aktivitas fisik dan kebugaran jasmaninya. Permainan kecil adalah permainan yang berbentuk olahraga yang telah dimodifikasi dari permainan tradisional dengan tujuan agar siswa tetap semangat dan mendapatkan kepuasan dalam pembelajaran PJOK, sekaligus meningkatkan kebugaran fisiknya. Dengan demikian, permainan kecil tidak hanya membuat pembelajaran PJOK lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga memberikan berbagai manfaat yang penting bagi perkembangan fisik, sosial, intelektual, dan emosional siswa.

Menurut Pala (2011:23), pendidikan karakter merupakan gerakan nasional yang bertujuan untuk menciptakan sekolah yang mengembangkan etika, tanggung jawab, dan kepedulian pada pemuda melalui penerapan dan pengajaran nilai-nilai universal yang baik. Marini (2017:177) menambahkan bahwa pendidikan karakter harus terintegrasi dalam kurikulum dan tidak berdiri sendiri. Prinsip-prinsip karakter yang baik harus menjadi dasar aturan kelas di sekolah. Guru juga harus menjadi teladan karakter yang baik bagi siswa. Pendidikan karakter harus diajarkan

melalui kegiatan langsung yang berkontribusi pada sekolah dan masyarakat, sehingga dapat meningkatkan perilaku siswa. Sudrajat (2011:48) berpendapat bahwa penurunan kualitas moral dalam kehidupan manusia saat ini, terutama di kalangan siswa, menuntut adanya pendidikan karakter yang kuat. Pendidikan karakter tidak hanya terbatas pada penyampaian nilai-nilai moral dalam bentuk teori, tetapi juga harus diwujudkan dalam praktik nyata yang melibatkan siswa secara aktif. Melalui pendekatan ini, siswa dapat belajar dan menginternalisasi nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan kepedulian melalui pengalaman langsung. Guru sebagai teladan memiliki peran penting dalam proses ini, karena perilaku dan sikapnya akan menjadi contoh nyata bagi siswa.

Integrasi pendidikan karakter dalam kurikulum berarti setiap mata pelajaran dan aktivitas sekolah harus mencerminkan nilai-nilai karakter yang diinginkan. Misalnya, dalam pelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan), nilai-nilai seperti sportivitas, kerja sama, dan disiplin dapat diajarkan melalui aktivitas fisik dan permainan. Selain itu, kegiatan ekstrakurikuler dan proyek sosial juga dapat menjadi sarana efektif untuk mengembangkan karakter siswa. Dalam praktiknya, pendidikan karakter yang efektif memerlukan dukungan dari seluruh komunitas sekolah, termasuk guru, siswa, orang tua, dan masyarakat. Kolaborasi ini memastikan bahwa nilai-nilai karakter tidak hanya diajarkan di sekolah, tetapi juga diterapkan dan dihargai di luar lingkungan sekolah. Dengan demikian, pendidikan karakter dapat membantu mengatasi penurunan kualitas moral di kalangan siswa dan membentuk generasi muda yang beretika, bertanggung jawab, dan peduli terhadap sesama.

Sekolah memiliki peran dan tanggung jawab penting dalam menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai baik serta membantu siswa membangun karakter yang positif. Namun, terdapat faktor-faktor yang menyebabkan penurunan kualitas moral siswa. Menurut Nur (2013), kecanduan *game online* pada anak-anak di Indonesia telah menimbulkan berbagai dampak negatif, mulai dari siswa SD dan SMP yang bolos sekolah untuk bermain game online di warnet, hingga prestasi belajar yang menurun, perilaku agresif, serta terlibat dalam tindak kriminal seperti pencurian dan pemerkosaan. Dampak kecanduan game online ini adalah masalah serius yang harus segera diatasi karena mempengaruhi pembentukan karakter anak, yang pada gilirannya mempengaruhi karakter bangsa. Pendidikan karakter seharusnya dimulai sejak dini sebagai pondasi dasar kehidupan yang bermanfaat bagi lingkungan dan masyarakat. Pendidikan karakter dapat dimulai dari usia dini, bahkan sebelum anak memasuki pendidikan formal, melalui peran aktif keluarga yang memberikan contoh perilaku baik yang dapat ditiru oleh anak. Harun (2013) menegaskan bahwa orang tua adalah guru dalam pendidikan karakter yang memiliki pengaruh besar dan bertahan lama karena hubungan antara orang tua dan anak berlangsung sepanjang hayat.

Pendidikan karakter sangat penting untuk ditumbuhkan sebagai bagian dari gerakan nasional yang bertujuan memajukan pendidikan nasional dan membentuk karakter siswa di lingkungan sekolah. Karakter ini dapat dibentuk sejak dini melalui pengamatan perilaku dan contoh yang diberikan oleh guru, serta kegiatan langsung yang mencerminkan karakter baik. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), guru sering menghadapi berbagai

hambatan. Oleh karena itu, guru harus kreatif dan inovatif untuk menciptakan pembelajaran PJOK yang mengandung nilai-nilai karakter, sehingga pesan atau nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan kecil dapat disampaikan kepada siswa. Nilai-nilai karakter ini diharapkan dapat diterapkan dan diamalkan siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Diperlukan pengembangan Sarana pembelajaran yang mampu menerapkan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan diantaranya sebagai berikut:

1. Meskipun anggaran pendidikan telah meningkat secara signifikan sejak 2009, hasil belajar siswa masih belum menunjukkan peningkatan yang signifikan. Ada ketimpangan antara peningkatan anggaran dan kualitas pembelajaran yang dihasilkan.
2. Indikator hasil belajar siswa menunjukkan bahwa Indonesia mengalami krisis pembelajaran, dimana siswa tidak benar-benar belajar meskipun bersekolah.
3. Pandemi Covid-19 memperburuk krisis pembelajaran dengan beralihnya metode pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ). PJJ menghadapi berbagai tantangan, termasuk keterbatasan akses internet, perangkat digital, serta kapasitas guru, orang tua, dan siswa. Terdapat penurunan intensitas belajar dan ketimpangan dalam kualitas pembelajaran selama PJJ.

4. Pembelajaran selama pandemi menyebabkan *learning loss*, yaitu kehilangan kompetensi yang telah dipelajari sebelumnya. Ketimpangan hasil belajar semakin lebar antara siswa dari kondisi sosial ekonomi yang berbeda, serta antara daerah perkotaan dan pedesaan.
5. Beban pelajaran yang harus ditanggung oleh siswa terlalu banyak, menyebabkan stres dan kelelahan. Kurikulum yang terlalu ambisius mengesampingkan pemahaman siswa dan hanya fokus pada penuntasan materi.
6. Kurikulum perlu disederhanakan dan lebih fleksibel untuk menyesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan terkini, termasuk dampak pandemi. Kurikulum Merdeka merupakan upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan relevan.
7. Perubahan nilai-nilai budaya dan gaya hidup yang kurang aktif berdampak pada kebugaran fisik dan kesejahteraan umum. Pendidikan jasmani perlu mengatasi fenomena gaya hidup diam dengan mendorong anak-anak dan remaja agar lebih aktif secara fisik.
8. Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani karena minimnya Sarana atau alat pendukung. Guru perlu inovatif untuk membuat pembelajaran pendidikan jasmani lebih menarik melalui permainan kecil dan aktivitas interaktif.
9. Pendidikan karakter harus terintegrasi dalam kurikulum dan melibatkan semua pihak, termasuk keluarga dan masyarakat. Pendidikan karakter penting

untuk mengatasi penurunan kualitas moral dan perilaku negatif di kalangan siswa.

10. Ketergantungan pada teknologi dalam proses pembelajaran dapat memperburuk ketimpangan yang ada. Pentingnya peningkatan infrastruktur pendidikan dan pelatihan bagi guru untuk mengajar secara daring.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan oleh peneliti, Oleh karena itu, diperlukan pengembangan Sarana yang inovatif dan efektif yang dapat memotivasi para siswa untuk terlibat dalam aktivitas fisik secara rutin dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Sarana ini harus dirancang sedemikian rupa sehingga mampu menarik minat siswa, memfasilitasi partisipasi aktif mereka, dan pada akhirnya, meningkatkan kebugaran fisik dan kesejahteraannya secara keseluruhan.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian pengembangan Sarana *board game* dalam penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran penjas di SD kelas rendah ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan Sarana pembelajaran yang mendorong siswa SD agar lebih aktif secara fisik melalui berbagai kegiatan yang menarik dan mendidik?
2. Bagaimana tingkat kelayakan Sarana yang dikembangkan dalam mendorong siswa SD agar lebih aktif secara fisik melalui berbagai kegiatan yang menarik dan mendidik?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan Sarana yang dikembangkan dalam mendorong siswa SD agar lebih aktif secara fisik melalui berbagai kegiatan yang menarik dan mendidik?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Mengembangkan Sarana pembelajaran yang mendorong siswa SD agar lebih aktif secara fisik melalui berbagai kegiatan yang menarik dan mendidik.
2. Mengukur tingkat kelayakan Sarana yang dikembangkan dalam mendorong siswa SD agar lebih aktif secara fisik melalui berbagai kegiatan yang menarik dan mendidik.

3. Mengukur tingkat kepraktisan Sarana yang dikembangkan dalam mendorong siswa SD agar lebih aktif secara fisik melalui berbagai kegiatan yang menarik dan mendidik.

F. Spesifikasi Produk

Kajian penelitian dilakukan untuk mengidentifikasi Sarana pembelajaran PJOK yang mampu membuat siswa aktif secara fisik melalui berbagai kegiatan yang menarik dan mendidik. Sarana *boardgame* dipilih oleh peneliti untuk dikembangkan lebih lanjut pada mata pelajaran PJOK. Sarana yang dikembangkan juga diperuntukan untuk siswa SD kelas rendah (1-3). Adapun spesifikasi produk Sarana boardgame dalam mata pelajaran PJOK dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 1. Spesifikasi Sarana yang Dikembangkan

Kategori	Deskripsi
Nama Produk	Lompat Ceria <i>Board Game</i>
Tujuan Pembelajaran	Mengembangkan kemampuan gerak lokomotor lompat dan loncat pada siswa SD kelas rendah melalui kegiatan yang menyenangkan dan mendidik.
Komponen <i>Boardgame</i>	Berukuran 30 cm x 30 cm dengan desain menarik, penuh warna, berisi berbagai rute dan tantangan terkait lompat dan loncat
Manfaat	Membantu siswa mengembangkan kemampuan gerak lokomotor lompat dan loncat.

G. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat pengembangan pengembangan Sarana *board game* yang mampu membuat siswa aktif secara fisik melalui berbagai kegiatan yang menarik dan mendidik di SD kelas rendah dengan menerapkan nilai-nilai karakter adalah:

1. Manfaat Teoritik

Manfaat penelitian ini secara umum berorientasi pada pengembangan keilmuan di kalangan para akademisi dan praktisi pendidikan di setiap satuan pendidikan. Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan.

2. Manfaat Praktis

Manfaat penelitian ini secara umum berorientasi pada pengembangan keilmuan di kalangan para akademisi dan praktisi pendidikan di setiap satuan dan lembaga pendidikan. Secara praktis manfaat penelitian ini antara lain:

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan mengenai Sarana *board game* dalam penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SD kelas rendah dengan kegiatan yang aktif dan menarik.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat dalam membentuk karakter siswa melalui Sarana yang dikembangkan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan dengan kegiatan yang aktif dan menarik.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan untuk memperluas wacana maupun menjadi rujukan dalam bidang pengembangan Sarana *board game* dalam penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SD kelas rendah dengan kegiatan yang aktif dan menarik.

H. Asumsi Pengembangan

Pengembangan Sarana boardgame untuk penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SD kelas rendah memerlukan beberapa asumsi yang mendasar. Pertama, Sarana boardgame harus dirancang kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa agar mereka lebih mudah memahami dan mengaitkan nilai-nilai karakter yang diajarkan. Kedua, setiap elemen dalam permainan harus mengandung pesan moral dan nilai-nilai karakter yang diinginkan, seperti kerjasama tim, kejujuran, tanggung jawab, dan disiplin. Ketiga, permainan harus interaktif dan menyenangkan, dengan aktivitas fisik yang menarik dan menantang untuk memotivasi siswa agar terlibat secara aktif. Keempat, permainan harus memungkinkan siswa untuk mengamati situasi moral dan mengaplikasikan solusi yang mencerminkan nilai-nilai karakter melalui skenario yang menantang keputusan berdasarkan nilai-nilai tersebut. Kelima, kombinasi elemen kolaboratif dan kompetitif dalam permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mengajarkan nilai-nilai seperti kerjasama dan sportivitas. Keenam, Sarana boardgame harus mudah diakses dan digunakan oleh siswa dan guru, dengan instruksi yang jelas dan komponen permainan yang sederhana. Ketujuh, dukungan dari sekolah dan masyarakat sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung penerapan nilai-nilai karakter, sehingga guru, orang

tua, dan komunitas perlu dilibatkan dalam proses ini. Terakhir, evaluasi berkala dan umpan balik dari siswa dan guru sangat penting untuk terus memperbaiki dan mengembangkan Sarana pembelajaran ini agar tetap sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa. Dengan asumsi-asumsi ini, Sarana boardgame diharapkan dapat menjadi alat yang efektif dalam menerapkan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SD kelas rendah, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritik

1. Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

Pendidikan jasmani pada dasarnya adalah proses pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, mencakup aspek fisik, mental, dan emosional. Pendidikan ini memandang anak sebagai satu kesatuan utuh, bukan hanya sebagai individu dengan kualitas fisik dan mental yang terpisah. Pendidikan jasmani merupakan bidang yang luas dengan fokus pada peningkatan gerak manusia dan kaitannya dengan bidang pendidikan lain, termasuk perkembangan fisik yang mempengaruhi pikiran dan jiwa. Uniknya, pendidikan jasmani mengembangkan keutuhan manusia melalui aktivitas fisik, sehingga aspek mental dan emosional turut berkembang dengan penekanan yang mendalam. Berbeda dengan bidang lain seperti pendidikan moral yang fokus pada perkembangan moral tanpa melibatkan aspek fisik, pendidikan jasmani mencakup proses pembentukan kualitas pikiran dan tubuh. Pendekatan holistik ini mencakup tiga domain pendidikan: psikomotor, kognitif, dan afektif. Pendidikan jasmani berarti program pendidikan melalui gerak, permainan, dan olahraga. Dalam hal ini, gerakan, permainan, atau olahraga tertentu hanya digunakan sebagai alat untuk mendidik, dengan fokus pada keterampilan anak. Keterampilan ini bisa berupa keterampilan fisik dan motorik, keterampilan berpikir dan memecahkan masalah, serta keterampilan emosional dan sosial. Pendidikan olahraga lebih spesifik dalam membina anak agar menguasai cabang olahraga tertentu.

dengan penekanan pada hasil pembelajaran. Metode pengajaran dan cara anak belajar disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai.

Pendidikan jasmani pada dasarnya adalah proses pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik fisik, mental, maupun emosional. Pendidikan ini memperlakukan anak sebagai kesatuan utuh, bukan hanya sebagai entitas dengan kualitas fisik dan mental yang terpisah. Dalam Agenda Berlin, pendidikan jasmani digambarkan sebagai proses sosialisasi melalui aktivitas fisik, bermain, dan olahraga yang selektif untuk mencapai tujuan pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan di mana aktivitas fisik digunakan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan umum. Bucher (1960) mendefinisikan pendidikan jasmani sebagai bagian integral dari pendidikan total yang bertujuan mengembangkan kebugaran fisik, mental, sosial, dan emosional melalui aktivitas fisik. Ini menunjukkan bahwa aktivitas fisik tidak hanya alat untuk mencapai tujuan kebugaran fisik tetapi juga untuk pengembangan keseluruhan individu. Secara sederhana, pendidikan jasmani adalah proses belajar untuk bergerak dan belajar melalui gerak. Anak-anak diajarkan untuk bergerak dengan tujuan pengajaran, yang melalui pengalaman tersebut akan membentuk perubahan dalam aspek fisik dan rohaninya . Pelaksanaan pendidikan jasmani diarahkan untuk memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk bergerak, dengan harapan peserta didik dapat aktif dan pada akhirnya membantu perkembangan kebugaran fisiknya. Proses ini mencakup latihan atau tugas-tugas pembelajaran yang dilakukan secara berulang-ulang. Dengan demikian, anak-anak akan mampu menggunakan tubuhnya

secara efisien berdasarkan pemahaman. Dampak lanjutannya adalah anak-anak akan memiliki kebiasaan dan keterampilan untuk mengisi waktu luang mereka dengan aktivitas fisik, dan keterampilan ini diharapkan dapat mereka gunakan sepanjang hidupnya.

Agenda Berlin menekankan bahwa Pendidikan Jasmani memiliki peran penting dalam kurikulum sekolah dengan fokus utama pada tubuh, aktivitas fisik, dan perkembangan fisik siswa. Ini adalah satu-satunya mata pelajaran yang secara khusus menitikberatkan pada hal-hal tersebut. Pendidikan Jasmani membantu anak-anak untuk mengembangkan respek terhadap tubuhnya sendiri serta tubuh orang lain, membentuk kebiasaan aktif yang krusial untuk kesehatan jangka panjang, dan menanamkan dasar untuk gaya hidup sehat di masa dewasa. Selain itu, Pendidikan Jasmani juga mengembangkan pemahaman tentang pentingnya aktivitas jasmani aerobik dan anaerobik dalam meningkatkan kesehatan. Pendidikan Jasmani berkontribusi terhadap peningkatan kepercayaan diri dan harga diri anak, serta mendorong perkembangan kognitif dan sosial. Mata pelajaran ini juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan keterampilan dasar pendidikan seperti membaca, menulis, dan prestasi akademik. Pendidikan Jasmani menyediakan kesempatan bagi semua anak, tanpa memandang kemampuan, jenis kelamin, usia, budaya, agama, atau latar belakang sosial, untuk memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan pemahaman yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam aktivitas fisik dan olahraga sepanjang hidupnya. Selain itu, Pendidikan Jasmani mempersiapkan anak-anak untuk menghadapi kompetisi, kemenangan atau kekalahan, serta mendorong kerjasama dan kolaborasi. Lebih jauh lagi, mata

pelajaran ini memberikan kontribusi yang berarti bagi pengembangan keterampilan sosial, perkembangan moral, dan estetika. Pendidikan Jasmani juga membekali anak-anak dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mengembangkan kemampuan profesional di bidang olahraga, aktivitas fisik, rekreasi, dan waktu senggang, yang merupakan area kesempatan vokasional yang semakin berkembang.

Menurut Lutan (2001), tujuan pembelajaran pendidikan jasmani dapat dikelompokkan menjadi beberapa aspek, salah satunya adalah perkembangan keterampilan gerak. Aspek ini merupakan inti dari program pendidikan jasmani, terutama bagi anak-anak di tingkat pendidikan dasar. Perkembangan keterampilan gerak mencakup pengembangan dan penghalusan berbagai keterampilan gerak dasar serta keterampilan yang berhubungan dengan olahraga. Keterampilan tersebut dikembangkan dan diperhalus hingga mencapai tingkat tertentu yang memungkinkan anak melaksanakannya dengan efisien, sesuai dengan kondisi lingkungan dan tujuan yang dimaksud. Keterampilan gerak dasar meliputi berbagai gerakan seperti berlari, melompat, melempar, dan menangkap, yang merupakan fondasi penting bagi aktivitas fisik lebih lanjut. Penguasaan keterampilan ini memungkinkan anak-anak untuk bergerak dengan lebih percaya diri dan efektif dalam berbagai situasi. Setelah anak memiliki keterampilan gerak dasar yang matang, peserta didik dapat menerapkannya dalam berbagai permainan, olahraga, dan aktivitas fisik sehari-hari. Proses ini tentu saja memerlukan berbagai tahapan perkembangan sebelum keterampilan gerak yang diinginkan dapat dicapai. Setiap tahap perkembangan memerlukan pendekatan yang berbeda, mulai dari pengenalan

gerakan dasar hingga penguasaan teknik yang lebih kompleks. Pembelajaran yang sistematis dan terstruktur sangat penting dalam mengembangkan keterampilan gerak anak-anak. Guru pendidikan jasmani harus merancang program yang dapat menstimulasi dan menantang kemampuan motorik siswa, sambil memberikan dukungan dan bimbingan yang diperlukan. Dengan demikian, anak-anak tidak hanya berkembang secara fisik tetapi juga mendapatkan pengalaman yang menyenangkan dan memotivasi untuk terus berpartisipasi dalam aktivitas fisik sepanjang hidupnya. Gabbard, LeBlanc, dan Lowy (1987) mengutarakan tahapan kerja motorik sebagai berikut:

Tabel 2. Tahapan Kerja Motorik

Terminal	Tahapan gerak	Aktivitas karakteristik
0-2 th, masa kanak-kanak	Gerak tak sempurna	Berguling, duduk, meratap, merangkak, berdiri, berjalan dan memegang
2-7 th, masa anak-anak awal	Gerak dasar dan pemahaman efisien	Kesadaran gerak lokomotor, nirlokomotor dan manipulasif
8-12 th, masa anak-anak	Khusus (khas)	Penghalusan keterampilan dan kesadaran gerak, menggunakan gerak dasar, dalam tari, permainan/olahraga, senam dan olahraga air
12- dewasa, masa remaja dan masa dewasa	Spesialisasi	Bersifat kompetisi dan rekreasi

Dengan demikian, dapat dilihat pada umur berapakah anak dimulai masuk sekolah dasar, jenis kemampuan motorik apakah yang telah dikuasai anak, dan jenis kemampuan motorik apakah yang harus dikembangkan oleh guru pendidikan jasmani. Anak-anak biasanya memulai sekolah dasar pada usia sekitar 6-7 tahun.

Pada usia ini, peserta didik umumnya telah menguasai berbagai kemampuan motorik dasar seperti berjalan, berlari, melompat, dan menangkap. Kemampuan motorik dasar ini penting karena menjadi fondasi bagi pengembangan keterampilan motorik yang lebih kompleks. Jenis kemampuan motorik yang harus dikembangkan oleh guru pendidikan jasmani meliputi keterampilan gerak dasar yang lebih spesifik dan kompleks, yang mencakup koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, dan kekuatan. Misalnya, dalam aktivitas olahraga, anak-anak perlu belajar teknik yang benar dalam melempar, menendang, atau memukul bola, serta mengembangkanketerampilan yang berkaitan dengan strategi permainan dan kerja sama tim. Oleh sebab itu, maka harus terlebih dahulu mengetahui tipe gerak dasar yang berhubungan dengan keterampilan gerak menurut Lutan (2001) sebagai berikut:

Tabel 3. Tipe gerak dasar yang berhubungan dengan Keterampilan Gerak

Lokomotor	Manipulasi	Stabilitas (non lokomotor)
Dasar (satu elemen) - Jalan, - Lari, - Jingkat – Loncat	Melempar/meluncurkan objek: - melempar - menendang - memukul - memantul - memvoli - menggelundung	Bergerak dalam poros - membungkuk - meregang - memutar - melintir - mengayun
Kombinasi (lebih dari Satu elemen) - meluncur – memanjat	Menyerap daya merangkap	Poros tubuh statis & dinamis - keseimbangan tegak - keseimbangan sikap tubuh sungsang - berkelok-kelok - berguling - berhenti - bergerak cepat

Perkembangan kebugaran jasmani merupakan tujuan penting dalam program pendidikan jasmani di Sekolah Dasar. Istilah kebugaran di sini mencakup bukan hanya kebugaran jasmani yang mendukung kesehatan, tetapi juga kebugaran

yang mendukung performa. Lutan (2001) membagi perkembangan kebugaran

jasmani ke dalam dua kategori utama. Pertama, kebugaran terkait dengan kesehatan yang meliputi kekuatan otot, daya tahan otot, daya tahan aerobik, dan fleksibilitas. Kebugaran ini mendukung kemampuan seseorang untuk melaksanakan tugas sehari-hari tanpa kelelahan berlebihan, sehingga masih memiliki energi untuk melakukan aktivitas berikutnya. Kedua, kebugaran terkait dengan performa atau kebugaran motorik yang melibatkan kecepatan, koordinasi, agilitas, power, dan keseimbangan. Kebugaran motorik ini penting untuk kemampuan melakukan tugas gerak yang memerlukan keterampilan khusus dan kompleks, terutama dalam konteks aktivitas fisik dan olahraga. Oleh karena itu, program pendidikan jasmani di Sekolah Dasar harus dirancang untuk mengembangkan kedua jenis kebugaran ini secara seimbang. Guru pendidikan jasmani perlu memberikan perhatian yang sama terhadap peningkatan kebugaran kesehatan dan kebugaran performa, sehingga anak-anak dapat mencapai kesejahteraan fisik yang optimal serta kemampuan berprestasi dalam aktivitas fisik.

Gerak perseptual menunjukkan kepada proses gerak yang dihasilkan melalui penerimaan dan pemilihan rangsangan. Proses penerimaan dan seleksi rangsangan ini menghasilkan jawaban berupa gerak yang disebut persepsi. Pengalaman belajar yang terdiri atas pelaksanaan tugas gerak diarahkan untuk mengembangkan kecerdasan seseorang. Pelaksanaan tugas gerak tersebut dapat merangsang simpul-simpul saraf. Dengan kata lain, rangsangan untuk melaksanakan gerak memacu pertautan antara sinap dengan simpul saraf, atau rangsangan dari lingkungan memperkuat kaitan antara sel-sel saraf dalam otak. Perkembangan gerak perseptual berurusan dengan perkembangan dan penghalusan

kepekaan kinestetik yang mencakup dunia ruang dan dunia waktu. Keterampilan ini penting karena membantu seseorang dalam menavigasi dan berinteraksi dengan lingkungannya secara efektif, serta mengembangkan kemampuan motorik dan koordinasi yang lebih baik. Dengan demikian, pendidikan jasmani yang efektif tidak hanya meningkatkan kebugaran fisik, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif melalui peningkatan kepekaan dan respons motorik terhadap rangsangan lingkungan.

Hal ini sesuai dengan pendapat Lutan (2001) tentang perkembangan gerak perseptual yang mencakup dua kemampuan utama: kemampuan yang berkaitan dengan ruang dan kemampuan yang berkaitan dengan waktu (tempo). Kemampuan yang berkaitan dengan ruang meliputi kesadaran tubuh, kesadaran ruang, dan kesadaran arah. Kesadaran tubuh adalah kemampuan mengenali dan memahami posisi serta gerakan tubuh sendiri. Kesadaran ruang adalah kemampuan untuk menyadari dan memahami lingkungan sekitar serta posisi tubuh di dalamnya. Kesadaran arah adalah kemampuan untuk memahami dan menavigasi arah gerakan dalam ruang. Kemampuan ini sangat penting bagi anak-anak untuk mengembangkan pemahaman yang baik tentang bagaimana mereka bergerak dalam lingkungan sekitarnya. Kemampuan yang berkaitan dengan waktu meliputi sinkronisasi, irama, dan urutan rangkaian gerak.

Sinkronisasi adalah kemampuan untuk mengoordinasikan gerakan tubuh sesuai dengan waktu yang tepat. Irama adalah kemampuan untuk mengikuti pola atau ritme tertentu dalam gerakan. Urutan rangkaian gerak adalah kemampuan untuk melaksanakan serangkaian gerakan dalam urutan yang benar dan efisien.

Dunia ruang dan waktu dimaksudkan bahwa semua gerak berlangsung dalam ruang dan terkait dengan waktu. Bagi anak-anak, untuk lebih mengenal ruang di sekitarnya, harus memperoleh kesempatan yang banyak untuk menjelajahi lingkungan sekitarnya. Pengalaman belajar yang kaya harus merangsang kesadarannya tentang tubuh, arah, dan ruang tempat bergerak. Selain itu, dunia temporal berkaitan dengan tempo pelaksanaan aktivitas jasmani yang ditujukan pada keselarasan (sinkronisasi), irama, dan tata urutan (sekuen). Dengan memberikan kesempatan yang cukup untuk berlatih dan menjelajahi lingkungannya, anak-anak dapat mengembangkan kesadaran ruang dan waktu yang lebih baik. Hal ini penting untuk meningkatkan kemampuan motorik siswa secara keseluruhan, termasuk koordinasi dan keseimbangan dalam berbagai aktivitas fisik. Melalui pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana tubuh siswa bergerak dalam ruang dan waktu, anak-anak dapat meningkatkan kemampuan motorik dan menjadi lebih efisien dalam melakukan berbagai tugas fisik.

Salah satu dampak pembelajaran pendidikan jasmani adalah menumbuhkan rasa percaya diri dan penilaian positif terhadap kemampuan diri. Kesan ini sangat penting untuk ditumbuhkan pada anak-anak guna menguasai tugas belajar dan membangkitkan motivasi, selain memberikan efek psikologis lainnya yang mendukung kesehatan mental atau kesejahteraan batiniah. Di dalamnya tercakup beberapa aspek penting, seperti perasaan positif mengenai citra diri dan kondisi fisik, peningkatan penilaian diri yang membuat anak merasa semakin mampu menyelesaikan tugas dan mencapai prestasi, pengalaman sukses, dan peningkatan rasa percaya diri. Manfaat dari segi sosial juga sangat banyak diperoleh dari

program pendidikan jasmani. Melalui aktivitas jasmani atau kegiatan olahraga, seseorang memperoleh kesempatan untuk bergaul dan berinteraksi dengan orang lain. Sikap dan perilaku yang direspon masyarakat dapat dibentuk melalui lingkungan olahraga. Selain itu, nilai-nilai yang dianggap luhur dan menjadi pedoman perilaku juga dapat ditanamkan melalui olahraga. Dalam konteks ini, banyak nilai yang dapat ditanamkan kepada anak-anak, seperti toleransi antara sesama, gotong royong, menghargai kerja keras, dan mengutamakan mutu. Pengalaman-pengalaman ini membantu anak-anak memahami pentingnya kerja sama, saling menghormati, dan komitmen terhadap kualitas dalam berbagai aspek kehidupan. Dengan demikian, program pendidikan jasmani tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan kebugaran fisik, tetapi juga untuk membentuk karakter dan moral anak-anak, menjadikannya individu yang seimbang secara fisik dan mental, serta siap berkontribusi positif dalam masyarakat.

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan umum. Lewat program pendidikan jasmani (penjas), pendidikan berperan dalam mengembangkan kepribadian individu secara menyeluruh. Tanpa adanya penjas, proses pendidikan di sekolah akan menjadi tidak seimbang. Sumbangan nyata pendidikan jasmani adalah dalam mengembangkan keterampilan psikomotorik. Oleh karena itu, posisi pendidikan jasmani menjadi unik, karena memiliki peluang lebih besar dibandingkan mata pelajaran lainnya untuk membina keterampilan tersebut. Hal ini sekaligus mengungkapkan kelebihan pendidikan jasmani dibandingkan dengan pelajaran-pelajaran lainnya. Jika pelajaran lain lebih menekankan pada pengembangan intelektual, maka pendidikan jasmani membina

sekaligus aspek penalaran, sikap, dan keterampilan. Ada tiga hal penting yang menjadi sumbangan unik dari pendidikan jasmani menurut Dauer dan Pangrazy (1992), yaitu: pertama, meningkatkan kebugaran jasmani dan kesehatan peserta didik; kedua, meningkatkan penguasaan keterampilan fisik yang kaya dan bervariasi; dan ketiga, meningkatkan pemahaman peserta didik tentang prinsip-prinsip gerak serta bagaimana menerapkannya dalam praktik. Dengan meningkatkan kebugaran jasmani dan kesehatan, peserta didik akan lebih siap secara fisik untuk menghadapi tantangan sehari-hari dan menjaga kesehatannya di masa depan. Penguasaan keterampilan fisik yang beragam membantu anak-anak mengembangkan kemampuan motorik yang esensial, yang tidak hanya berguna dalam aktivitas olahraga tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman tentang prinsip-prinsip gerak memungkinkan peserta didik untuk melakukan gerakan dengan efisien dan aman, serta menerapkan pengetahuan ini dalam berbagai situasi praktis, baik dalam olahraga maupun aktivitas fisik lainnya. Dengan demikian, pendidikan jasmani tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan kebugaran fisik, tetapi juga memainkan peran penting dalam pembentukan karakter, pengembangan keterampilan motorik, dan peningkatan pengetahuan tentang gerak. Hal ini menjadikan pendidikan jasmani sebagai komponen vital dalam kurikulum pendidikan yang mendukung perkembangan holistik peserta didik.

Adapun dasar pemikiran yang harus dipertimbangkan dalam pendidikan jasmani dan olahraga sebagai berikut:

1. Kebugaran dan Kesehatan

Kebugaran dan kesehatan dapat dicapai melalui program pendidikan jasmani yang terencana, teratur, dan berkesinambungan. Program yang dirancang dengan baik dan dilaksanakan secara konsisten ini akan memberikan beban kerja yang cukup berat namun sesuai, serta dilakukan dalam jangka waktu yang cukup secara teratur. Aktivitas fisik tersebut akan berpengaruh signifikan terhadap perubahan kemampuan fungsi organ-organ tubuh, seperti jantung dan paru-paru. Sistem peredaran darah dan pernapasan akan meningkat efisiensinya, didukung oleh sistem kerja penunjang lainnya seperti otot dan saraf. Dengan latihan yang teratur, sistem kerja tubuh menjadi lebih baik, sehingga kemampuan tubuh meningkat dalam hal daya tahan, kekuatan, dan kelenturan. Selain itu, beberapa kemampuan motorik seperti kecepatan, kelincahan, dan koordinasi juga akan mengalami peningkatan. Peningkatan ini tidak hanya membantu dalam aktivitas fisik sehari-hari tetapi juga dalam performa olahraga, menjadikan anak-anak lebih siap dan tangguh dalam menghadapi tantangan fisik. Dengan demikian, program pendidikan jasmani yang terstruktur dengan baik memberikan manfaat yang luas, tidak hanya bagi kesehatan fisik tetapi juga bagi perkembangan keterampilan motorik dan kesejahteraan mental peserta didik.

2. Keterampilan fisik

Keterlibatan anak dalam berbagai aktivitas seperti permainan, senam, dan kegiatan bersama merangsang perkembangan gerakan yang efisien, yang berguna untuk menguasai berbagai keterampilan. Keterampilan tersebut dapat berupa keterampilan dasar seperti berlari dan melempar, serta keterampilan khusus seperti senam atau renang. Melalui partisipasi dalam aktivitas ini, anak-anak tidak hanya

mengembangkan kemampuan fisiknya tetapi juga belajar bagaimana mengoordinasikan tubuhnya dengan lebih baik, meningkatkan kelincahan, keseimbangan, dan ketepatan gerakan. Pada akhirnya, keterampilan yang diperoleh dari aktivitas pendidikan jasmani ini bisa diarahkan kepada keterampilan yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, kemampuan berlari yang efisien membantu anak-anak dalam bermain dan berpartisipasi dalam kegiatan olahraga, sementara keterampilan melempar dapat berguna dalam berbagai aktivitas seperti bermain bola atau membantu di rumah. Keterampilan khusus seperti senam mengajarkan disiplin dan fleksibilitas, sedangkan renang memberikan keterampilan bertahan hidup yang penting. Dengan demikian, program pendidikan jasmani yang menyertakan berbagai bentuk aktivitas tidak hanya meningkatkan kesehatan dan kebugaran fisik tetapi juga mempersiapkan anak-anak dengan keterampilan praktis yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas-aktivitas ini juga menanamkan rasa percaya diri dan motivasi, yang pada gilirannya mendukung perkembangan pribadi dan sosial anak-anak.

3. Terkuasainya konsep dan prinsip gerak

Pendidikan jasmani yang baik harus mampu meningkatkan pengetahuan anak tentang konsep dan prinsip gerak. Pengetahuan tersebut akan membuat anak mampu memahami bagaimana suatu keterampilan dipelajari hingga tingkatannya yang lebih tinggi. Dengan demikian, seluruh gerakannya bisa lebih bermakna. Misalnya, anak harus mengerti mengapa kaki harus dibuka dan bahu direndahkan ketika peserta didik berusaha menjaga keseimbangannya.

cedera, dan meningkatkan efektivitas gerakannya. Selain itu, anak-anak juga harus memahami pentingnya pemanasan sebelum berolahraga. Pemanasan membantu mempersiapkan tubuh untuk aktivitas fisik dengan meningkatkan aliran darah ke otot, meningkatkan suhu tubuh, dan meningkatkan fleksibilitas otot serta sendi. Dengan melakukan pemanasan, risiko cedera seperti kram otot atau keseleo dapat dikurangi. Anak-anak juga perlu menyadari dampak dari latihan yang tidak teratur terhadap kebugaran jasmani. Latihan yang tidak teratur dapat mengakibatkan penurunan kebugaran fisik, seperti berkurangnya daya tahan, kekuatan, dan fleksibilitas. Selain itu, tubuh mungkin tidak siap menghadapi aktivitas fisik yang tiba-tiba, meningkatkan risiko cedera dan kelelahan. Dengan pemahaman ini, anak-anak dapat lebih menghargai pentingnya konsistensi dan disiplin dalam berlatih. Peserta didik

juga akan lebih termotivasi untuk menjaga kebugarannya dengan rutin berolahraga dan mempraktikkan teknik yang benar. Oleh karena itu, pendidikan jasmani tidak hanya berfokus pada aktivitas fisik, tetapi juga pada edukasi mengenai prinsip-prinsip dasar gerak dan kesehatan. Pengetahuan ini memberikan fondasi yang kuat bagi anak-anak untuk menjalani gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hidupnya.

4. Kemampuan berpikir

Memang sulit diamati secara langsung bahwa kegiatan yang diikuti oleh anak dalam pendidikan jasmani dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak. Namun demikian, dapat ditegaskan bahwa pendidikan jasmani yang efektif mampu merangsang kemampuan berpikir dan daya analisis anak ketika terlibat dalam

kegiatan-kegiatan fisiknya. Pola-pola permainan yang memerlukan tugas-tugas tertentu menekankan pentingnya kemampuan nalar anak dalam membuat keputusan. Taktik dan strategi yang melekat dalam berbagai permainan perlu dianalisis dengan baik untuk membuat keputusan yang tepat dan cepat. Secara tidak langsung, keterlibatan anak dalam kegiatan pendidikan jasmani merupakan latihan untuk menjadi pemikir dan pengambil keputusan yang mandiri. Dalam kegiatan pendidikan jasmani, banyak sekali adegan pembelajaran yang memerlukan diskusi terbuka yang menantang penalaran anak. Teknik gerak dan prinsip-prinsip yang mendasarinya merupakan topik-topik menarik untuk didiskusikan. Peraturan permainan dan variasi-variasi gerak juga dapat menjadi rangsangan bagi anak untuk memikirkan pemecahannya. Misalnya, anak-anak dapat didorong untuk berpikir tentang cara paling efisien untuk menyelesaikan tugas gerak, atau bagaimana mengatur strategi tim untuk memenangkan permainan. Dengan demikian, pendidikan jasmani tidak hanya mengembangkan kemampuan fisik tetapi juga keterampilan kognitif yang penting. Diskusi terbuka mengenai teknik gerak dan prinsip-prinsip yang mendasarinya mendorong anak-anak untuk memahami konsep-konsep ini secara mendalam. Peserta didik belajar untuk menganalisis situasi, membuat keputusan berdasarkan penalaran yang kuat, dan mengembangkan strategi yang efektif. Hal ini membantu anak-anak menjadi pemikir kritis yang mampu mengambil keputusan yang baik dalam situasi yang dinamis. Selain itu, melalui pendidikan jasmani, anak-anak belajar tentang kerja sama dan komunikasi efektif, yang penting dalam berbagai aspek kehidupan. Peserta didik belajar untuk mendiskusikan ide-idenya, mendengarkan pendapat orang lain, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Semua ini

berkontribusi pada perkembangan kognitif dan sosial anak, menjadikan pendidikan jasmani sebagai bagian integral dari pendidikan yang holistik dan menyeluruh.

5. Kepekaan Rasa

Dalam hal olah rasa, pendidikan jasmani menempati posisi yang sungguh unik. Kegiatannya yang selalu melibatkan anak dalam kelompok kecil maupun besar merupakan wahana yang tepat untuk berkomunikasi dan bergaul dalam lingkup sosial. Dalam kehidupan sosial, setiap individu akan belajar untuk bertanggung jawab melaksanakan peranannya sebagai anggota masyarakat. Di dalam masyarakat, banyak norma yang harus ditaati dan aturan main yang melandasinya. Melalui pendidikan jasmani, norma dan aturan ini juga dipelajari, dihayati, dan diamalkan. Pendidikan jasmani mengajarkan anak-anak untuk memahami dan menghargai peraturan yang ada dalam berbagai permainan dan aktivitas fisik. Peserta didik belajar tentang pentingnya *fair play*, sportivitas, dan kerja sama tim. Dalam proses ini, anak-anak juga mengembangkan rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri dan kelompoknya. Peserta menyadari bahwa untuk dapat berperan aktif dan efektif, peserta didik dan kelompoknya harus menguasai beberapa keterampilan yang diperlukan. Kegiatan pendidikan jasmani juga disebut sebagai ajang nyata untuk melatih keterampilan hidup (*life skills*). Melalui aktivitas fisik dan olahraga, anak-anak belajar keterampilan seperti kepemimpinan, kerja sama, pemecahan masalah, dan komunikasi.

Peserta didik juga belajar bagaimana menghadapi tantangan, mengelola emosi, dan mengembangkan ketahanan diri. Keterampilan- keterampilan ini sangat penting agar seseorang dapat hidup berguna dan tidak menyusahkan masyarakat. Dengan demikian, pendidikan jasmani tidak hanya meningkatkan kebugaran fisik tetapi juga membentuk karakter dan kemampuan sosial anak-anak. Melalui interaksi dalam kelompok, belajar bagaimana menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab dan berkontribusi positif. Pendidikan jasmani memberikan landasan yang kuat bagi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan hidup yang esensial, membantunya menjadi individu yang seimbang, sehat, dan siap menghadapi tantangan kehidupan.

6. Keterampilan sosial

Kecerdasan emosional atau keterampilan hidup bermasyarakat sangat mementingkan kemampuan pengendalian diri. Dengan kemampuan ini, seseorang bisa berhasil mengatasi masalah dengan kerugian sekecil mungkin. Anak yang rendah kemampuan pengendalian dirinya biasanya ingin memecahkan masalah dengan kekerasan dan tidak ragu untuk melanggar berbagai ketentuan. Pendidikan jasmani menyediakan pengalaman nyata untuk melatih keterampilan mengendalikan diri, membina ketekunan, dan motivasi diri. Hal ini diperkuat lagi jika proses pembelajaran direncanakan sebaik-baiknya. Setiap adegan pembelajaran dalam permainan dapat dijadikan arena dialog dan perenungan tentang sisi baik-buruknya suatu keputusan. Ini merupakan cara pembinaan moral yang efektif. Sebagai contoh, jika dalam sebuah proses pendidikan jasmani terjadi pertengkaran antara dua anak, guru bisa segera menghentikan kegiatan seluruh

kelas dan mengundangnya untuk membicarakannya. Guru akan meneliti sebab-sebab pertengkaran dan memancing pendapat anak-anak tentang perlunya pertengkaran tersebut, serta merangsang untuk mencari pemecahan yang paling baik untuk kedua belah pihak. Melalui intervensi seperti ini, anak-anak belajar pentingnya mengendalikan emosi dan mencari solusi damai dalam menyelesaikan konflik. Peserta didik diajak untuk berpikir kritis dan reflektif tentang tindakan dan dampaknya terhadap orang lain. Proses ini membantu anak-anak memahami konsekuensi dari tindakan dan mengembangkan kemampuan untuk berpikir sebelum bertindak. Selain itu, pendidikan jasmani mengajarkan ketekunan dan motivasi diri. Anak-anak belajar untuk tidak mudah menyerah dan terus berusaha mencapai tujuannya meskipun menghadapi kesulitan. Peserta didik juga belajar untuk memotivasi diri sendiri dan menemukan cara untuk tetap bersemangat dalam menghadapi tantangan. Dengan demikian, pendidikan jasmani tidak hanya fokus pada perkembangan fisik tetapi juga pada perkembangan emosional dan sosial anak-anak. Pendidikan jasmani memberikan landasan yang kuat baginya untuk menjadi individu yang mampu mengendalikan diri, berpikir kritis, dan berperilaku dengan cara yang positif dan konstruktif dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan ini penting agar peserta didik dapat hidup berguna dan tidak menyusahkan masyarakat, serta mampu menghadapi berbagai tantangan hidup dengan bijaksana dan tangguh.

7. Kepercayaan diri dan citra diri (*self esteem*)

Melalui pendidikan jasmani, kepercayaan diri dan citra diri (*self-esteem*) anak akan berkembang (Graham, 1993). Secara umum, citra diri diartikan sebagai

cara kita menilai diri kita sendiri. Citra diri ini merupakan dasar bagi perkembangan kepribadian anak. Dengan citra diri yang baik, seseorang merasa aman dan berkeinginan untuk mengeksplorasi dunia. Dia mau dan mampu mengambil risiko, berani berkomunikasi dengan teman dan orang lain, serta mampu menanggulangi stres. Cara membina citra diri ini tidak cukup hanya dengan selalu berucap "saya pasti bisa" atau "saya paling bagus." Pernyataan tersebut perlu diwujudkan dalam usaha nyata dan pembiasaan perilaku positif. Di sinilah pendidikan jasmani menyediakan kesempatan bagi anak untuk membuktikannya. Melalui berbagai aktivitas fisik dan olahraga, anak-anak diberi kesempatan untuk mengatasi tantangan, mencapai tujuan, dan merasakan keberhasilan. Setiap kali peserta didik berhasil mencapai sesuatu yang sulit, citra dirinya semakin menguat. Peserta didik belajar bahwa dengan usaha dan ketekunan, peserta didik dapat mencapai hal-hal yang sebelumnya mungkin terlihat sulit atau tidak mungkin. Aktivitas dalam pendidikan jasmani, seperti permainan tim, latihan individu, dan kompetisi, membantu anak-anak mengembangkan rasa percaya diri. Peserta didik belajar untuk mengatasi rasa takut dan keraguan, serta mengembangkan keberanian untuk mencoba hal-hal baru. Selain itu, pendidikan jasmani juga mendorong anak-anak untuk berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain, yang penting untuk membangun hubungan sosial yang positif dan meningkatkan keterampilan interpersonal. Dengan rutin terlibat dalam aktivitas fisik yang menantang namun terjangkau, anak-anak belajar bahwa kegagalan adalah bagian dari proses belajar. Peserta didik belajar untuk bangkit kembali setelah kegagalan, yang memperkuat ketahanan mentalnya. Pengalaman ini membantu anak-anak mengembangkan sikap positif terhadap

dirinya sendiri dan kehidupan secara umum, serta mempersiapkannya untuk menghadapi tantangan di masa depan dengan lebih percaya diri dan optimisme. Dengan demikian, pendidikan jasmani tidak hanya meningkatkan kebugaran fisik anak-anak tetapi juga memainkan peran penting dalam mengembangkan kepercayaan diri dan citra diri. Melalui pengalaman nyata dan pembiasaan perilaku positif, anak-anak belajar untuk menghargai dirinya sendiri, merasa aman dalam kemampuan nya, dan siap untuk mengeksplorasi dunia dengan penuh percaya diri dan semangat.

Ada kesalahpahaman bahwa pendidikan jasmani sama dengan pendidikan olahraga. Keduanya berbeda, pendidikan jasmani lebih menekankan pada pengembangan keterampilan motorik dasar dan memperkaya perbendaharaan gerak. Pendidikan olahraga menekankan pada pembinaan keterampilan berolahraga dan menghayati nilai-nilai yang diperoleh dari kegiatan berlatih dan bertanding (Jewet, 1994; Jewet et al., 1995). Semua anak dibekali pengalaman nyata untuk berperan dalam pembinaan olahraga, seperti wasit, atlet, atau pelatih. Pendidikan olahraga adalah pendidikan yang membina anak agar menguasai cabang-cabang olahraga tertentu. Kepada peserta didik diperkenalkan berbagai cabang olahraga agar peserta didik menguasai keterampilan berolahraga. Yang ditekankan di sini adalah „ hasil „ dari pembelajaran itu, sehingga metode pengajaran serta bagaimana anak menjalani pembelajarannya didikte oleh tujuan yang ingin dicapai. Ciri-ciri pelatihan olahraga menyusup ke dalam proses pembelajaran. Yang sering terjadi pada pembelajaran „pendidikan olahraga,, adalah bahwa guru kurang memperhatikan kemampuan dan kebutuhan peserta didik. Jika peserta didik harus belajar bermain bola voli, peserta didik belajar keterampilan

Teknik bola voli secara langsung. Teknik-teknik dasar dalam pelajaran demikian lebih ditekankan, sementara tahapan penyajian tugas gerak yang disesuaikan dengan kemampuan anak kurang diperhatikan. Guru demikian akan berkata: “kalau perlu tidak usah ada pentahapan, karena anak akan dapat mempelajarinya secara langsung. Beri peserta didik bola, dan instruksikan anak supaya bermain langsung”. Anak yang sudah terampil biasanya dapat menjadi contoh, dan anak yang belum terampil belajar dari mengamati demonstrasi temannya yang sudah mahir tadi. Untuk pengajaran model seperti ini, ada ungkapan: “Kalau anda ingin anak belajarrenang, lemparkan ke kolam yang paling dalam, dan mereka akan bisa sendiri.

Pendidikan kesehatan adalah suatu proses yang menjembatani kesenjangan antara informasi dan tingkah laku kesehatan. Pendidikan kesehatan memotivasi seseorang untuk menerima informasi kesehatan dan bertindak sesuai dengan informasi tersebut agar peserta didik menjadi lebih tahu dan lebih sehat (Budioro, 1998). Pendidikan kesehatan merupakan proses belajar yang melibatkan perkembangan atau perubahan ke arah yang lebih baik pada diri individu. Pada tingkat masyarakat, proses ini berarti mengubah dari yang tidak tahu tentang nilai-nilai kesehatan menjadi tahu, serta dari tidak mampu mengatasi sendiri masalah-masalah kesehatan menjadi mampu (Purwanto, 1999). Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan kesehatan adalah usaha yang diberikan berupa bimbingan atau tuntunan kepada seseorang atau anak didik tentang kesehatan, yang meliputi aspek pribadi (fisik, mental, dan sosial), agar peserta didik dapat berubah dan berkembang secara harmonis. Pendidikan kesehatan bertujuan untuk memberikan

pengetahuan yang mendalam tentang pentingnya menjaga kesehatan, serta memotivasi individu untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, individu tidak hanya mendapatkan informasi, tetapi juga mengembangkan keterampilan dan kebiasaan yang mendukung kesehatan optimal.

Proses pendidikan kesehatan mencakup berbagai aktivitas dan strategi yang dirancang untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan tentang kesehatan. Misalnya, melalui seminar, *workshop*, kampanye kesehatan, dan program pendidikan di sekolah-sekolah. Melalui pendekatan ini, individu diajarkan tentang pentingnya menjaga kebersihan, pola makan sehat, olahraga teratur, serta bagaimana mengelola stres dan menjaga kesehatan mental. Selain itu, pendidikan kesehatan juga mengajarkan pentingnya pencegahan penyakit melalui vaksinasi, pemeriksaan kesehatan rutin, dan menghindari perilaku berisiko seperti merokok dan konsumsi alkohol berlebihan. Dengan pendidikan kesehatan yang efektif, individu diharapkan mampu membuat keputusan yang lebih baik terkait kesehatan nya, mengadopsi gaya hidup sehat, dan menjadi lebih proaktif dalam menjaga kesejahteraanya sendiri. Pendidikan kesehatan juga bertujuan untuk memberdayakan masyarakat agar dapat mengatasi masalah kesehatan secara mandiri, mengurangi beban pada sistem pelayanan kesehatan, dan meningkatkan kualitas hidup secara keseluruhan. Melalui bimbingan dan tuntunan yang diberikan, pendidikan kesehatan berperan penting dalam menciptakan individu yang sehat secara fisik, mental, dan sosial, yang pada akhirnya berkontribusi pada terciptanya masyarakat yang sehat dan sejahtera.

Dalam proses pendidikan kesehatan terdapat tiga persoalan pokok, yaitu masukan (*input*), proses, dan keluaran (*output*). Masukan (*input*) dalam pendidikan kesehatan menyangkut sasaran belajar, yaitu individu, kelompok, dan masyarakat dengan berbagai latar belakangnya. Setiap sasaran belajar memiliki karakteristik dan kebutuhan yang berbeda, sehingga pendekatan dalam pendidikan kesehatan harus disesuaikan dengan konteks dan kondisi masing-masing kelompok. Proses adalah mekanisme dan interaksi yang terjadi dalam pendidikan kesehatan, yang mengarah pada perubahan kemampuan dan perilaku pada subjek belajar. Dalam proses ini, terjadi timbal balik antara berbagai faktor, seperti pengajar, teknik belajar, dan materi atau bahan pelajaran. Pengajar berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dan dukungan, sedangkan teknik belajar yang digunakan harus efektif dalam menyampaikan materi pelajaran. Materi atau bahan pelajaran harus relevan dan mudah dipahami oleh sasaran belajar. Interaksi yang terjadi dalam proses pendidikan kesehatan bertujuan untuk menanamkan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mencapai perilaku sehat. Sedangkan keluaran (*output*) merupakan kemampuan sebagai hasil perubahan, yaitu perilaku sehat dari sasaran didik melalui pendidikan kesehatan. Keluaran ini mencerminkan keberhasilan proses pendidikan kesehatan dalam mengubah pengetahuan, sikap, dan perilaku individu atau kelompok menuju pola hidup yang lebih sehat. Perilaku sehat ini bisa berupa peningkatan kesadaran akan pentingnya kebersihan, penerapan pola makan sehat, partisipasi dalam aktivitas fisik, pengelolaan stres yang baik, serta tindakan pencegahan penyakit.

Menurut Notoatmodjo (2003), keluaran dari pendidikan kesehatan adalah perilaku sehat yang dihasilkan dari proses pembelajaran yang efektif. Untuk mencapai keluaran yang diinginkan, penting bagi program pendidikan kesehatan untuk dirancang secara komprehensif, dengan memperhatikan semua aspek yang terlibat dalam proses pembelajaran. Evaluasi dan pemantauan juga diperlukan untuk memastikan bahwa sasaran belajar telah mencapai perubahan perilaku yang diharapkan. Dengan demikian, pendidikan kesehatan yang berhasil harus mencakup masukan yang tepat, proses pembelajaran yang efektif, dan keluaran berupa perilaku sehat. Pendekatan yang holistik dan berkelanjutan dalam pendidikan kesehatan akan memastikan bahwa individu, kelompok, dan masyarakat mampu mengadopsi dan mempertahankan gaya hidup sehat, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan secara keseluruhan.

Tujuan pendidikan jasmani diarahkan untuk pengembangan individu anak secara menyeluruh, artinya meliputi aspek organik, motorik, emosional, dan intelektual sedangkan pada olahraga kompetitif terbatas pada pengembangan aspek kinerja motorik yang dikhususkan pada cabang olahraga tertentu saja. Aktivitas yang dilakukan pada pendidikan jasmani bersifat multilateral, artinya seluruh bagian dari tubuh peserta didik dikembangkan secara proporsional mulai dari tubuh bagian atas (*upper body*), bagian tubuh tengah (*torso*), maupun bagian bawah (*lower body*). Pendidikan jasmani berupaya mengembangkan kinerja anggota tubuh bagian kanan maupun kiri secara seimbang dan koordinatif. Pada olahraga kompetitif hanya bagian tubuh tertentu sesuai dengan fungsi kecabangannya yang dikembangkan secara optimal atau secara populer disebut sebagai spesifik.

Child oriented, jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia berarti berorientasi pada anak memiliki makna bahwa penjas dengan segala aktivitasnya diberikan berdasarkan kebutuhan yang diperlukan oleh anak dengan segala perbedaan karakternya. Dengan pertimbangan ini maka kegiatan pendidikan jasmani dirancang sebagai proses dalam pemenuhan kebutuhan anak dalam kehidupan sehari-harinya, kebutuhan kompetitif dalam menghadapi segala tantangan, dan pengisian waktu luangnya. Pada cabang olahraga kompetitif hal tersebut tentu bukan merupakan pertimbangan yang utama, karena yang terpenting pada olahraga kompetitif adalah dikuasainya gerak atau teknik dasar beserta pengembangannya untuk mendukung permainan pada cabang tersebut, sehingga materi disajikan sebagai pemenuhan atas kepentingan itu (materi) atau disebut sebagai *subject/material oriented*. Pada pendidikan jasmani seluruh kegiatan yang ada di alam semesta yang berupa kegiatan dalam kehidupan sehari-hari, baik yang dilakukan oleh manusia, binatang, tumbuhan, atau bahkan mesin yang bergerak. Aktivitas yang dapat digunakan sebagai materi gerak dalam olahraga kompetitif adalah terbatas pada teknik-teknik yang ada pada olah yang bersangkutan, atau pada spesifik pada spesialis kecabangannya. Seluruh anak memiliki tingkat kecepatan yang bervariasi dalam pembelajaran, termasuk di dalamnya pembelajaran penjas. Anak dengan kecepatan pembelajaran yang kurang baik (lamban) harus diperhatikan secara lebih khusus sehingga mampu beradaptasi dengan lingkungan dan pada akhirnya dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pada olahraga kompetitif, anak yang memiliki kelambanan ini akan ditinggalkan karena hanya menghambat proses pembelajaran, dan mengganggu pencapaian prestasi

tinggi yang diinginkan. Aturan yang baku diterapkan pada olahraga kompetitif agar terdapat keadilan bagi tim yang melakukan pertandingan dalam situasi yang sama. Pendidikan jasmani tidak harus dilakukan dengan menggunakan pertandingan, melainkan dengan bermain, dengan pembelajaran berkelompok, demonstrasi, dan lain-lain sehingga tidak diperlukan peraturan yang baku sebagaimana olahraga kompetitif.

2. Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan di sekolah mulai dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan jasmani memiliki peranan penting bagi pengembangan sumber daya manusia, khususnya peserta didik, melalui aktivitas jasmani yang dilaksanakan secara sistematis untuk mengembangkan domain kognitif, afektif, dan psikomotor. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sistematis dan terencana. Pembekalan pendidikan jasmani di sekolah diperlukan untuk memberikan kesempatan siswa dalam membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik. Seperti yang disebutkan oleh Husdarta (2009: 3), pendidikan jasmani melibatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, maupun emosional. Melalui pendidikan jasmani, siswa dapat belajar berbagai keterampilan fisik, memahami pentingnya kesehatan dan kebugaran, serta mengembangkan sikap positif terhadap aktivitas fisik.

Pendidikan jasmani juga berperan dalam mengembangkan keterampilan sosial dan emosional siswa. Aktivitas kelompok dalam pendidikan jasmani membantu siswa belajar bekerja sama, berkomunikasi efektif, dan membangun hubungan yang sehat dengan teman-temannya. Selain itu, melalui berbagai permainan dan olahraga, siswa diajarkan nilai-nilai sportivitas, kerja keras, disiplin, dan fair play, yang sangat penting untuk perkembangan karakter peserta didik. Dalam aspek kognitif, pendidikan jasmani memberikan pengetahuan tentang anatomi tubuh, fisiologi olahraga, dan prinsip-prinsip latihan yang membantu siswa memahami bagaimana menjaga kesehatan. Pengetahuan ini tidak hanya bermanfaat untuk kebugaran fisik tetapi juga untuk pengembangan penalaran kritis dan pemecahan masalah. Pada aspek psikomotor, pendidikan jasmani membantu siswa mengembangkan keterampilan motorik kasar dan halus, meningkatkan koordinasi, keseimbangan, kekuatan, dan fleksibilitas. Aktivitas fisik yang beragam dan menantang juga membantu meningkatkan daya tahan tubuh dan kebugaran kardiovaskular, yang sangat penting untuk kesehatan jangka panjang. Secara keseluruhan, pendidikan jasmani memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk individu yang sehat, seimbang, dan kompeten. Dengan mengintegrasikan aktivitas fisik dalam kurikulum sekolah, pendidikan jasmani membantu menciptakan generasi yang lebih siap secara fisik dan mental untuk menghadapi tantangan kehidupan, serta mendorongnya untuk menjalani gaya hidup sehat yang berkelanjutan.

Menurut BSNP (2006: 648-649) Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1)

mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih; (2) meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik; (3) meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar; (4) meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung didalam Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan; (5) mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis; (6) mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan; (7) memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga dilingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat, kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif. Dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan pendidikan melalui aktivitas fisik yang dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan gerak, dan membentuk karakter peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan pendidikan melalui aktivitas fisik dengan menggunakan kegiatan dalam bentuk aktivitas fisik. Sugiyanto (2012: 4) menyatakan bahwa belajar gerak adalah suatu proses adaptasi perilaku yang berkenaan dengan perilaku gerak yang relatif permanen, sebagai hasil usaha mengembangkan kemampuan melakukan tugas melalui praktik dan pengalaman yang melibatkan faktor-faktor fisik dan psikologis secara terpadu. Aktivitas merupakan kegiatan fisik yang biasanya dilakukan secara cepat, gerak badan, dan sering berulang-ulang, keterlibatannya dalam pengajaran memiliki tujuan yang spesifik.

Adapun karakteristik dari pengajaran praktik pendidikan jasmani pada tingkat sekolah dasar adalah bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain (Rustiadi, 2015: 77). Bermain merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan oleh semua orang, dari anak-anak hingga orang dewasa, termasuk para penyandang cacat. Pada masa anak-anak, bermain merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan dan cenderung merupakan kebutuhan dasar yang hakiki. Bahkan, para ahli pendidikan mengatakan bahwa anak-anak identik dengan bermain, karena hampir seluruh hidupnya tidak lepas dari bermain. Menurut Wiyani & Barnawi (2014:93), istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak. Kegiatan bermain dapat digunakan oleh anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi tantangan di sekitarnya, serta mengembangkan kreativitasnya.

Dalam konteks pendidikan jasmani di sekolah dasar, bermain sambil belajar memberikan pendekatan yang efektif untuk mengajar keterampilan motorik dan konsep kesehatan dengan cara yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. Melalui bermain, anak-anak tidak hanya belajar keterampilan fisik seperti berlari, melompat, dan menangkap, tetapi juga belajar nilai-nilai penting seperti kerjasama, fair play, dan disiplin. Aktivitas bermain juga mendorong anak-anak untuk berpikir kreatif dan mengembangkan imajinasinya. Peserta didik bisa menciptakan permainan baru, mencari solusi untuk tantangan dalam permainan, dan belajar beradaptasi dengan berbagai situasi. Selain itu, bermain memberikan kesempatan

bagi anak-anak untuk berinteraksi sosial dengan teman-temannya, yang penting untuk pengembangan keterampilan sosial dan emosional. Pengajaran pendidikan jasmani yang berbasis bermain juga membantu anak-anak mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya aktivitas fisik untuk kesehatan dan kebugaran. Dengan cara ini, peserta didik dapat belajar bagaimana menjaga tubuh tetap sehat dan aktif sepanjang hidupnya. Secara keseluruhan, pendekatan ini memastikan bahwa anak-anak mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan komprehensif, yang berkontribusi pada perkembangan fisik, mental, dan emosionalnya..

Sajian praktik pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar selain menyesuaikan kompetensi dasar, hendaknya menyesuaikan karakteristik pada setiap tahapan usia. Papalia, Feldman, dan Martorell (2015: 311) menguraikan bahwa perkembangan motorik siswa sekolah dasar sebagai berikut:

Tabel 4. Perkembangan motorik anak usia sekolah dasar

Usia	Perilaku yang dipilih
6	Anak perempuan superior dalam hal gerakan akurasi, sedangkan anak laki-laki dalam aktivitas yang banyak menggunakan tenaga dan tidak terlalu kompleks Meloncat jika memungkinkan Anak mampu memindahkan tubuh dan melompat dengan lincah
7	Keseimbangan satu kaki tanpa melihat menjadi memungkinkan Anak mampu berjalan di atas palang selebar dua inci. Anak mampu melompat dan meloncat secara akurat ke dalam kotak-kotak kecil. Anak mampu melakukan latihan <i>jumping jack</i> secara akurat
8	Anak memiliki genggamannya sebesar 12 pon. Jumlah anak yang bersedia berpartisipasi dalam permainan baik laki-laki maupun perempuan paling besar dalam usia ini Anak-anak mampu melakukan lompatan dalam ritme yang bervariasi dengan pola 2-2, 2-3 atau 3-3. Anak perempuan dapat melempar bola kecil sejauh 40 kaki

9	Anak laki-laki mampu berlari dengan kecepatan 16,5 kaki per detik. Anak laki-laki mampu melempar bola kecil sejauh 70 kaki
10	Anak-anak dapat menangkap dan mencegat bola kecil yang dilempar pada jarak tertentu Anak perempuan dapat berlari dengan kecepatan 17 kaki per detik
11	Lompatan terlebar untuk anak laki-laki adalah 5 kaki dan untuk anak perempuan adalah 4,5 kaki.

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa kemampuan motorik anak terus mengalami peningkatan seiring dengan bertambahnya usia. Pada tingkat usia 8-10 tahun, anak-anak sudah menunjukkan kesiapan untuk bermain dalam sebuah tim olahraga dan sudah dapat mengikuti aturan-aturan permainan olahraga dengan baik. Pada usia ini, koordinasi motorik peserta didik sudah cukup berkembang sehingga peserta didik mampu memahami dan melaksanakan instruksi yang lebih kompleks, serta bekerja sama dengan rekan satu tim. Pada tahap ini, anak-anak juga mulai menunjukkan kemampuan untuk berpikir strategis dan memahami konsep-konsep dasar dalam permainan olahraga, seperti penempatan posisi, peran masing-masing pemain dalam tim, dan pentingnya kerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Kemampuan untuk mematuhi aturan permainan juga menandakan peningkatan dalam aspek disiplin dan pengendalian diri. Selain itu, bermain dalam tim olahraga pada usia ini membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial yang penting, seperti komunikasi, kerja sama, dan empati. Peserta didik belajar untuk menghargai peran dan kontribusi setiap anggota tim, serta bagaimana menangani kemenangan dan kekalahan dengan cara yang sportif. Dengan kata lain, peningkatan kemampuan motorik pada usia 8-10 tahun tidak hanya mencakup aspek fisik, tetapi juga mencakup perkembangan kognitif dan sosial yang penting

untuk pertumbuhan dan perkembangan keseluruhan anak. Pendidikan jasmani yang dirancang dengan baik dan berfokus pada permainan tim dapat membantu memaksimalkan potensi ini, memberikan dasar yang kuat bagi anak-anak untuk berkembang menjadi individu yang sehat, aktif, dan kompeten dalam berbagai aspek kehidupan.

3. Pendidikan Karakter dalam PenjasKes

Karakter atau watak merupakan perpaduan dari segala tabiat manusia yang bersifat tetap sehingga menjadi “tanda” khusus untuk membedakan antara satu orang dengan orang lainnya. Dalam bahasa Yunani, Charasein (karakter) berarti mengukir corak yang tetap dan tidak terhapuskan. Sedangkan Barnadib (1988) mengartikan watak dalam arti psikologis dan etis, yaitu menunjukkan sifat memiliki pendirian yang teguh, baik, terpuji, dan dapat dipercaya. Berwatak berarti memiliki prinsip dalam arti moral. Pembangunan karakter adalah usaha paling penting yang pernah diberikan kepada manusia. Pembangunan karakter adalah tujuan luar biasa dari sistem pendidikan yang benar. Pembinaan watak merupakan tugas utama pendidikan, menyusun harga diri yang kukuh-kuat, pandai, terampil, jujur, tahu kemampuan dan batas kemampuannya, mempunyai kehormatan diri. Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 mengamanatkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri,

dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Ada beberapa karakter manusia menurut motivasinya: (a) *Achievement Motivation*, (b) *Popularity Motivation*, (c) *Power Motivation*.

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam mewujudkan kemajuan dan peningkatan kualitas hidup suatu bangsa. Dalam penyelenggaraan pendidikan, faktor pembentukan karakter dan kecakapan hidup merupakan hal yang perlu diperhatikan. Istilah karakter erat kaitannya dengan istilah akhlak, etika, dan kepribadian. Makna karakter menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang lain. Singkatnya, karakter merupakan sifat dan karakteristik dari diri seseorang yang terbentuk dari berbagai faktor internal maupun eksternal. Kesuma menjelaskan bahwa pendidikan karakter adalah sebuah proses transportasi nilai-nilai kehidupan untuk ditumbuh kembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku kehidupan orang tersebut (Widodo & Lumintuarso, 2017). Secara tidak langsung hal tersebut menunjukkan bahwa karakter seseorang bisa dibentuk melalui pendidikan yang terencana secara sistematis. Dalam ranah pendidikan formal lebih lanjut dijelaskan oleh Rosita bahwa pendidikan karakter adalah segala sesuatu yang dilakukan guru, yang mampu mempengaruhi karakter peserta didik (Rosita, 2018). Basuki menambahkan, karakter tidak bisa dibentuk dan dibangun dalam waktu yang singkat. Pendidikan karakter membutuhkan waktu yang lama dan harus dilakukan secara berkesinambungan (Basuki, 2016). Oleh karena itu, pendidikan karakter yang menjadi bagian dari proses pembentukan akhlak anak bangsa saat ini,

diharapkan mampu menjadi fondasi utama bagi pengembangan kualitas sumber daya manusia masa datang (Alnedral, 2016). Dari beberapa uraian di atas, maka dapat dijelaskan bahwa pembentukan karakter siswa melalui pendidikan karakter dapat dioptimalkan pada jenjang pendidikan dasar karena kelak beberapa puluh tahun kedepan, peserta didik inilah yang akan menjadi generasi penerus kita di masa depan.

Tujuan dari pendidikan berbasis karakter secara umum adalah untuk membentuk karakter seseorang sesuai dengan yang diharapkan. Namun, beberapa referensi memiliki penjelasan masing-masing terkait hal ini. Dikutip dari Rosita (2018), Mantan Presiden RI Susilo Bambang Yudhoyono menjelaskan bahwa pendidikan karakter bertujuan untuk membentuk manusia Indonesia yang bermoral, cerdas dan rasional, inovatif dan suka bekerja keras, optimis dan percaya diri, serta berjiwa patriot. Melengkapi paparan sebelumnya, Nurmaidah menambahkan bahwa tujuan pendidikan karakter adalah membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleransi, bergotong royong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis, dan berorientasi pada ilmu pengetahuan serta teknologi yang dijiwai oleh iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan Pancasila (Nurmaidah, 2018). Pendidikan karakter tidak hanya fokus pada pengembangan moral dan etika, tetapi juga pada pengembangan kognitif dan keterampilan praktis yang dibutuhkan untuk berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat. Dengan membentuk manusia yang bermoral, pendidikan karakter menekankan pentingnya nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan keadilan.

Selain itu, pendidikan karakter juga bertujuan untuk membentuk individu yang inovatif dan suka bekerja keras, mendorong semangat untuk selalu mencari solusi baru dan tidak mudah menyerah. Sifat optimis dan percaya diri sangat penting untuk membangun ketahanan mental dan semangat untuk terus maju meskipun menghadapi rintangan. Jiwa patriotisme juga ditekankan untuk membangun rasa cinta tanah air dan kesadaran akan pentingnya kontribusi positif terhadap bangsa dan negara. Dengan demikian, pendidikan karakter berperan penting dalam membentuk individu yang tidak hanya unggul dalam bidang akademik, tetapi juga memiliki kepribadian yang kuat dan berintegritas, menciptakan generasi yang mampu bersaing di tingkat global namun tetap berpegang teguh pada nilai-nilai luhur yang menjadi landasan bangsa Indonesia.

Pendidikan karakter dari sisi substansi dan tujuannya identik dengan pendidikan budi pekerti, yaitu sebagai sarana untuk mengadakan perubahan mendasar pada individu untuk membentuk perilaku positif yang diharapkan terwujud dalam perbuatan, perkataan, pikiran, sikap, perasaan, dan kepribadian manusia (Nugraha, 2016). Dalam ruang lingkup sekolah, tujuan pendidikan berbasis karakter adalah meningkatkan mutu pendidikan yang mengarah pada pembentukan karakter dan akhlak mulia siswa secara utuh, terpadu, dan seimbang sesuai dengan standar kompetensi lulusan (Samani dkk, 2011). Selain itu, pendidikan karakter bertujuan agar siswa dapat berubah dan memiliki karakter yang lebih baik, yang dapat mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari, bukan hanya di sekolah (Rusmana, 2019). Pada tahun 2016, pemerintah mencanangkan program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dengan tujuan mengembangkan platform

pendidikan nasional yang menempatkan nilai karakter sebagai inti penyelenggaraan pendidikan, membekali Generasi Emas Indonesia 2045 dengan keterampilan abad 21, mengembalikan pendidikan karakter sebagai fondasi pendidikan melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga, serta memperkuat kapasitas ekosistem pendidikan untuk mendukung implementasi pendidikan karakter.

Selain itu, PPK juga bertujuan membangun jejaring pelibatan masyarakat sebagai sumber belajar dan melestarikan kebudayaan serta jati diri bangsa dalam mendukung Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM) (Kemdikbud, 2020). Pendidikan berbasis karakter dapat dilaksanakan di mana saja, mulai dari lingkungan keluarga, pendidikan formal dan nonformal, hingga lingkungan masyarakat yang lebih luas. Hal ini menekankan bahwa pembentukan karakter generasi masa depan bukan hanya tanggung jawab guru, melainkan tanggung jawab semua pihak yang terlibat dalam kehidupan anak. Tujuan pendidikan karakter pada setiap jenjang pendidikan memiliki kesamaan, yang membedakan adalah upaya pendidik dalam merealisasikan tujuan tersebut sesuai dengan jenjang pendidikan yang dimaksud. Pendidikan karakter yang efektif melibatkan semua pihak terkait, menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan moral dan etika, serta mempersiapkan siswa menjadi individu yang kompeten dan berintegritas dalam masyarakat.

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan adalah suatu wahana yang sangat penting untuk mendidik anak baik dari segi jasmani maupun rohani. Melalui pendidikan ini, anak-anak tidak hanya diberikan

latihan fisik, tetapi juga diajarkan nilai-nilai moral dan etika, sehingga peserta didik dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Dengan demikian, peserta didik akan memiliki kepribadian yang baik serta kemampuan fisik yang mumpuni. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penjasorkes pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Ini mencakup pengembangan fisik, mental, emosional, dan sosial yang seimbang. Aktivitas-aktivitas fisik yang dilakukan tidak hanya untuk meningkatkan kebugaran, tetapi juga untuk menanamkan disiplin, kerjasama, dan rasa tanggung jawab. Namun demikian, perolehan keterampilan dan perkembangan lain yang bersifat jasmaniah juga merupakan tujuan utama dalam penjasorkes. Melalui latihan yang terstruktur dan berkelanjutan, siswa dapat mengembangkan keterampilan motorik, meningkatkan kebugaran jasmani, dan memupuk kebiasaan hidup sehat yang akan bermanfaat baginya di masa depan. Sehingga, penjasorkes tidak hanya berfokus pada hasil jangka pendek, tetapi juga memberikan bekal bagi anak-anak untuk menjalani kehidupan yang sehat dan produktif.

Pendidikan jasmani dan olahraga adalah laboratorium bagi pengalaman manusia, oleh sebab itu guru pendidikan jasmani harus mengarah pada kesempatan untuk membentuk karakter anak. Karakter anak didik yang dimaksud tentunya tidak lepas dari karakter bangsa Indonesia serta kepribadian utuh anak, selain harus dilakukan oleh setiap orangtua dalam keluarga, juga dapat diupayakan melainkan pendidikan nilai di sekolah. Menurut Johansyah Lubis (2007) pendidikan nilai di sekolah yang bisa diangkat yaitu: 1. Seluruh suasana dan iklim di sekolah sendiri sebagai lingkungan sosial terdekat yang setiap hari dihadapi, selain di keluarga dan

masyarakat luas. 2. Tindakan nyata dan penghayatan hidup dari para pendidik atau sikap keteladannya dalam menghayati nilai-nilai yang mereka ajarkan akan dapat secara instingtif mengimbas dan efektif berpengaruh pada peserta didik. 3. Semua pendidik di sekolah, terutama para guru pendidikan jasmani perlu jeli melihat peluang-peluang yang ada, baik secara kurikuler maupun non/ekstra kurikuler, untuk menyadarkan pentingnya sikap dan perilaku positif dalam hidup bersama dengan orang lain, baik dalam keluarga, sekolah, maupun dalam masyarakat. 4. Secara kurikuler pendidikan nilai yang membentuk sikap dan perilaku positif juga bisa diberikan sebagai mata pelajaran tersendiri, 5. Melalui pembinaan rohani siswa, melalui kegiatan pramuka, olahraga, organisasi, pelayanan sosial, karya wisata, lomba, kelompok studi, dan teater. Dalam kegiatan-kegiatan tersebut para pembina melihat peluang dan kemampuannya menjalin komunikasi antar pribadi yang cukup mendalam dengan peserta didik (Johansyah Lubis, 2007).

Pendidikan jasmani dan olahraga memiliki peran besar dalam upaya pengembangan karakter, karena kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani melibatkan; kognitif, afektif dan psikomotor. Kegiatan olahraga setiap komponen yang terlibat memiliki fungsi dan peran masing-masing. Ada pemain atau atlet, pelatih, masit, dan penonton. Masing-masing memiliki peran yang berbeda, dan tidak ada yang tumpang tindih, misalnya menjadi pemain sekaligus wasit, atau wasit sekaligus penonton. Karena kejelasan peran tersebut, maka secara ethics, olahraga dapat digunakan sebagai alat dalam membangun karakter bangsa. Pemain, pelatih, masit, dan penonton ketika berada di lapangan mematuhi peraturan yang

berlaku, kesadaran mematuhi aturan tersebut menumbuhkan sikap disiplin, sportif dan bertanggung jawab. Seseorang yang melakukan aktivitas tersebut secara berulang-ulang, maka akan menumbuhkan kesadaran taat pada aturan yang berlaku, dan akhirnya memunculkan kebiasaan untuk hidup disiplin, sportif dan bertanggung jawab terhadap apa yang dia lakukan. Karakter akan kelihatan dari dimensi afektif dan tidak dapat diwakili oleh dimensi afektif. Karakter seseorang akan kelihatan dari kehidupan sehari-hari. Sikap jujur, disiplin, sportif, kerja sama dan bertanggung jawab dibangun melalui perilaku, “bukan teoritik”, sehingga intervensi yang dapat dilakukan adalah merancang kegiatan berupa aktivitas tertentu yang berbentuk pelaksanaan kegiatan, misalnya berbentuk festival, lomba atau pertandingan. Karakter bukan berbentuk teoritik, melainkan penerapan dari pengetahuan “baik” yang sudah dimiliki dalam bentuk kegiatan praktis di lapangan. Pengembangan karakter dapat dilakukan melalui aktivitas tertentu, misalnya: simulasi permainan, bermain, dan aktivitas lain yang dilakukan secara praktis.

4. Sarana Pembelajaran

Sarana pembelajaran memiliki peran yang sangat strategis dalam mengikuti proses pembelajaran, melalui kreatifitas seorang guru Sarana pembelajaran dapat berkembang menjadi sesuatu yang menarik dan memotivasi siswa untuk lebih giat mengikuti pelajaran. Penggunaan Sarana dalam pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkat ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran. Dalam proses pembelajaran, Sarana memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) kepada penerima (siswa) guna mencapai tujuan pembelajaran. menjadi acuan utama untuk dapat memotivasi peserta didik. Analisis karakter pada peserta didik

merupakan langkah awal yang harus dilakukan oleh tenaga pendidik atau guru penjas dalam merancang Sarana pembelajaran pada proses pembelajaran. Sehingga untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran tersebut diperlukan Sarana pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa dan materi pembelajaran tak terkecuali dalam mengajar penjas di sekolah. Berdasarkan pemahaman di atas maka peranan Sarana sangat penting dalam memberikan informasi dan memotivasi pada peserta didik agar tertarik dengan apa yang akan diajarkan seorang guru, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik. Namun pemilihan dan penggunaan Sarana pembelajaran juga harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Sarana pendidikan pada umumnya adalah alat belajar mengajar yang mencakup berbagai elemen yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik, sehingga memperlancar proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mencakup pengertian yang mendalam tentang sumber, lingkungan, manusia, dan metode yang digunakan untuk tujuan pembelajaran atau pelatihan. Menurut Briggs (1977), Sarana pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti buku, film, video, dan berbagai bentuk lainnya yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar. Definisi ini menekankan pentingnya Sarana fisik sebagai alat bantu dalam penyampaian informasi dan materi pembelajaran kepada peserta didik. Sementara itu, National Education Association (1969) mengungkapkan bahwa Sarana pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk tercetak dan pandang dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Pendekatan ini mengakui perkembangan teknologi dan peranannya dalam dunia

pendidikan, di mana Sarana komunikasi seperti buku, televisi, dan alat audiovisual lainnya menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran modern. Secara keseluruhan, Sarana pendidikan tidak hanya terbatas pada alat-alat fisik, tetapi juga mencakup berbagai metode dan strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Perkembangan teknologi terus memperluas definisi Sarana pendidikan, memungkinkan penggunaan perangkat digital dan interaktif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta keterlibatan peserta didik.

Sementara itu, Gerlach dan Ely dalam Bakri (2011:3) membagi Sarana pengajaran ke dalam dua kategori: Sarana dalam arti luas dan Sarana dalam arti sempit. Sarana dalam arti luas mencakup orang, bahan, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap baru. Dalam pengertian ini, guru, buku, dan lingkungan termasuk dalam Sarana. Pendekatan ini menekankan bahwa setiap elemen yang dapat mempengaruhi proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam mencapai tujuan pendidikan dapat dianggap sebagai Sarana. Di sisi lain, Sarana dalam arti sempit merujuk pada grafik, foto, gambar, serta alat-alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk mengungkapkan, mengolah, serta menyampaikan informasi visual dan verbal. Sarana ini lebih spesifik dalam bentuk dan fungsinya, berfokus pada alat bantu visual dan teknologi yang digunakan untuk mendukung penyampaian materi pembelajaran secara efektif. Selain itu, Briggs dalam Aniqotunnisa (2013:10) menyatakan bahwa Sarana pengajaran adalah segala bentuk fisik yang dapat menyampaikan pesan dan dapat merangsang siswa untuk

belajar. Definisi ini memperluas pemahaman tentang Sarana pengajaran, mencakup segala sesuatu yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, konsep Sarana pengajaran mencakup berbagai aspek dan bentuk yang beragam, dari elemen lingkungan dan manusia hingga alat bantu visual dan teknologi. Semua ini berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang komprehensif dan efektif bagi siswa.

Menurut Arsyad (2009:6-7), Sarana pembelajaran memiliki beberapa kriteria dasar, yaitu:

1. Sarana Pengajaran Memiliki Arti Fisik: Sarana pengajaran memiliki bentuk fisik yang disebut perangkat keras. Perangkat keras adalah benda yang dapat dilihat, didengar, dan diraba oleh panca indera, seperti buku, film, atau perangkat elektronik lainnya.
2. Sarana Pengajaran Memiliki Arti Non-Fisik: Sarana pengajaran juga memiliki arti non-fisik, yang kita sebut perangkat lunak, yaitu pesan yang ingin disampaikan kepada siswa melalui perangkat keras. Perangkat lunak ini mencakup konten dan informasi yang disampaikan kepada peserta didik.
3. Penekanan pada Visual dan Audio: Sarana pengajaran menekankan pada penggunaan elemen visual dan audio untuk menyampaikan informasi. Elemen-elemen ini dapat membantu memperjelas materi pembelajaran dan membuatnya lebih menarik bagi peserta didik.
4. Alat untuk Membantu Proses Belajar Mengajar: Sarana pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, baik di dalam

maupun di luar kelas. Dengan menggunakan Sarana, guru dapat menyampaikan materi dengan lebih efektif dan efisien.

5. **Komunikasi dan Interaksi:** Sarana pembelajaran digunakan untuk memfasilitasi komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Sarana ini memungkinkan adanya pertukaran informasi yang lebih dinamis dan interaktif.
6. **Penggunaan yang Fleksibel:** Sarana pengajaran dapat digunakan dalam berbagai konteks, baik secara massal (seperti radio dan televisi), kelompok besar dan kecil (seperti film, slide, video, OHP), maupun perorangan (seperti modul, komputer, perekam video). Fleksibilitas ini memungkinkan Sarana digunakan sesuai dengan kebutuhan dan situasi pembelajaran.
7. **Pengelolaan dan Strategi:** Sarana pengajaran juga mencakup sikap, tindakan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berkaitan dengan penerapan pengetahuan tertentu. Hal ini melibatkan pemilihan dan penggunaan Sarana yang tepat untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.

Berdasarkan kriteria di atas, dapat disimpulkan bahwa Sarana pembelajaran memiliki kaitan yang sangat erat dengan teknik dan metode yang diterapkan dalam proses belajar mengajar. Sarana pembelajaran mencakup berbagai alat bantu atau perangkat yang dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan yang spesifik. Penggunaan Sarana ini bertujuan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan interaktif. Dengan memanfaatkan Sarana pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih bervariasi dan kreatif, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar

siswa. Selain itu, Sarana pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran dengan lebih baik, karena peserta didik dapat melihat, mendengar, dan berinteraksi langsung dengan informasi yang disampaikan. Hal ini pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan pencapaian hasil belajar siswa.

Pentingnya penggunaan Sarana dalam pembelajaran terletak pada kemampuannya untuk membantu siswa dalam proses belajarnya, sehingga membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Dengan menggunakan Sarana, materi pembelajaran menjadi lebih konkret, menarik, dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Menurut Sudjana (2001:64), fungsi Sarana pengajaran dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

1. Fungsi Tersendiri sebagai Alat Bantu: Penggunaan Sarana dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi belajar mengajar yang efektif. Sarana berperan penting dalam memfasilitasi penyampaian informasi dan memperjelas materi pelajaran.
2. Bagian Integral dari Situasi Pembelajaran: Penggunaan Sarana pengajaran merupakan bagian integral dari semua situasi pembelajaran. Ini berarti bahwa Sarana pembelajaran adalah salah satu unsur yang harus dikembangkan dan dimanfaatkan oleh guru untuk mendukung proses belajar mengajar. Sarana tidak hanya sebagai pelengkap, tetapi sebagai komponen penting yang harus diintegrasikan dalam setiap kegiatan pembelajaran.

3. **Mempercepat Proses Belajar Mengajar:** Penggunaan Sarana pengajaran sangat penting untuk mempercepat proses belajar mengajar. Sarana membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan lebih cepat dan lebih baik. Dengan bantuan Sarana, informasi dapat disampaikan dengan lebih jelas dan terstruktur, sehingga siswa dapat lebih mudah menangkap dan mengingat materi pelajaran.

Dengan demikian, penggunaan Sarana dalam pembelajaran bukan hanya sekedar alat bantu, tetapi merupakan elemen esensial yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Sarana membantu menjadikan materi pelajaran lebih konkret dan menarik, serta mempercepat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu, guru harus mampu memilih dan menggunakan Sarana yang tepat untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan.

Selain itu, fungsi Sarana pembelajaran menurut Mulyani dalam Dewi (2012:13) adalah sebagai berikut:

1. **Alat Bantu untuk Menciptakan Situasi Belajar yang Efektif:** Sarana pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang membantu guru menciptakan situasi belajar yang kondusif dan efektif. Sarana ini membantu memperjelas penyampaian materi sehingga siswa dapat lebih mudah memahami apa yang diajarkan.
2. **Bagian Integral dari Semua Situasi Belajar:** Sarana pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari semua situasi belajar. Artinya, Sarana

harus selalu diintegrasikan dalam setiap kegiatan pembelajaran untuk mendukung dan memperkaya proses belajar mengajar.

3. Mengkonkritkan Konsep yang Abstrak: Sarana pembelajaran dapat digunakan untuk mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak, sehingga dapat menurunkan tingkat pemahaman verbal yang cenderung sulit dipahami oleh siswa. Dengan bantuan Sarana, konsep-konsep abstrak dapat dijelaskan dengan cara yang lebih konkret dan visual.
4. Membangun Motivasi Siswa untuk Belajar: Sarana pembelajaran juga berfungsi untuk membangun dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Sarana yang menarik dan interaktif dapat membuat siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran dan aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.

Seperti yang kita ketahui, Sarana pengajaran adalah segala alat atau bantuan yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Sarana pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai komponen penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menarik. Selain itu, Sarana pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa klasifikasi berdasarkan jenis dan fungsinya, seperti Sarana visual, audio, audiovisual, serta Sarana berbasis teknologi digital. Setiap jenis Sarana memiliki keunggulan dan kekhasan tersendiri yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung berbagai strategi pembelajaran. Dengan pemilihan dan penggunaan Sarana yang tepat, proses belajar mengajar dapat menjadi lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.

Menurut Mahajan (2012:6-7), Sarana pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tujuh kategori sebagai berikut:

1. **Sarana Grafis:** Sarana grafis mencakup segala jenis Sarana cetak yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara visual. Contohnya adalah buku, gambar, foto, peta, bagan, poster, grafik, dan diagram. Sarana grafis ini membantu memperjelas konsep dan informasi melalui representasi visual.
2. **Sarana Display:** Sarana display adalah papan yang digunakan untuk menampilkan informasi dalam kelompok kecil. Contoh Sarana display termasuk papan tulis, papan buletin, papan flanel, dan papan pasak. Sarana ini memfasilitasi penyajian informasi secara interaktif dan kolaboratif.
3. **Sarana Tiga Dimensi:** Sarana tiga dimensi mencakup Sarana yang memiliki bentuk tiga dimensi, memberikan pengalaman belajar yang lebih realistis dan konkrit. Contohnya adalah model, benda, spesimen, dan wayang. Sarana ini memungkinkan siswa untuk mengamati dan berinteraksi dengan objek secara langsung.
4. **Projected Sarana:** Projected Sarana adalah jenis Sarana yang membutuhkan proyektor untuk menampilkan pesan. Contohnya termasuk slide, strip film, transparansi, film, kaset video, gramofon, dan rekaman. Sarana ini memungkinkan penyajian informasi secara besar dan detail, cocok untuk pembelajaran di ruang kelas yang lebih besar.
5. **Audio Sarana:** Audio Sarana adalah Sarana yang hanya dapat didengar. Contohnya termasuk radio, kaset audio, gramofon, dan piringan hitam.

Sarana ini efektif dalam menyampaikan informasi verbal dan musik, serta dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh.

6. *Sarana Video*: Sarana video adalah gabungan antara audio dan visual, memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan interaktif. Contohnya termasuk televisi, kaset video, CD, dan komputer. Sarana ini sangat efektif untuk menyajikan informasi yang kompleks dan dinamis.
7. *Sarana Kegiatan*: Sarana kegiatan adalah Sarana yang dapat memerankan suatu kegiatan atau aktivitas. Contohnya termasuk field trip (kunjungan lapangan), dramatisasi, demonstrasi, dan role-playing (bermain peran). Sarana ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dan praktik.

Dengan memahami dan memanfaatkan berbagai jenis Sarana ini, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih beragam, menarik, dan efektif. Sarana pembelajaran yang tepat dapat membantu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih jelas dan menarik, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara lebih efisien.

Berdasarkan Sahid (2010:3), Sarana pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa kategori sebagai berikut:

1. *Sarana Visual*: Sarana yang menampilkan informasi yang hanya dapat dilihat dan dibaca. Contoh-contohnya meliputi gambar, foto, grafik, diagram, poster, kartun, komik, dan buku. Sarana visual sangat berguna dalam membantu siswa memahami konsep dan informasi melalui representasi visual yang jelas dan menarik.

2. *Sarana Audio*: Sarana yang menampilkan informasi yang hanya dapat didengar. Contoh-contohnya termasuk radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan MP3 player. Sarana audio efektif dalam menyampaikan informasi verbal dan musik, serta dalam situasi di mana visual tidak diperlukan.
3. *Projected Sarana*: Sarana yang membutuhkan proyektor untuk menampilkan informasi berupa gambar atau tulisan tanpa gerak. Contoh-contohnya meliputi *slide Power Point* dan film mikro. Sarana ini memungkinkan penyajian informasi secara besar dan terstruktur, cocok untuk presentasi di kelas atau kelompok besar.
4. *Projected Motion Sarana*: Sarana yang membutuhkan proyektor untuk menampilkan informasi berupa gambar bergerak atau tulisan. Contoh-contohnya termasuk film, televisi, video (VCD, DV, VTR), dan komputer. Sarana ini sangat efektif untuk menyajikan informasi yang dinamis dan interaktif, memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan realistis.

Dengan memanfaatkan berbagai jenis Sarana ini, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih beragam dan efektif. Setiap jenis Sarana memiliki keunggulannya masing-masing dan dapat digunakan untuk mendukung berbagai strategi pembelajaran, membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, dan meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar.

Klasifikasi Sarana pembelajaran yang dikemukakan oleh Leshin, dkk dalam Arsyad (2009:36) dan Rusman dalam Kusantati, dkk. (2014:38) menawarkan

berbagai pendekatan dalam memanfaatkan Sarana untuk proses belajar mengajar. Menurut Leshin, dkk, Sarana pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa kategori utama. Pertama, Sarana berbasis manusia, yang melibatkan interaksi langsung antara manusia, seperti guru, instruktur, permainan peran, aktivitas kelompok, dan kunjungan lapangan. Sarana ini menekankan pada komunikasi interpersonal dan pengalaman langsung, sehingga sangat efektif dalam situasi pembelajaran yang memerlukan keterlibatan aktif siswa. Kedua, Sarana berbasis cetak, yang menggunakan bahan-bahan cetak seperti buku, pedoman, buku kerja, dan kertas, sangat berguna untuk memberikan informasi yang dapat diakses secara fisik dan dibaca oleh siswa kapan saja. Ketiga, Sarana berbasis visual, yang menampilkan informasi dalam bentuk visual seperti video, film, program slide-tape, dan televisi, efektif dalam menyampaikan informasi secara audio-visual, membantu siswa memahami konsep dengan lebih jelas melalui gambar dan suara. Keempat, Sarana berbasis komputer, yang menggunakan teknologi komputer seperti video interaktif dan hypertext, memungkinkan interaksi siswa dengan konten digital, memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam.

Selain itu, Rusman mengklasifikasikan Sarana pembelajaran menjadi enam macam. Pertama, Sarana visual, yang hanya menampilkan informasi secara visual, seperti gambar, grafik, diagram, poster, dan buku, membantu siswa memahami materi melalui representasi *visual*. Kedua, Sarana audio, yang hanya menampilkan informasi secara *audio* seperti radio, *tape recorder*, dan *MP3 player*, efektif dalam menyampaikan informasi verbal dan musik. Ketiga, Sarana audio-visual, yang

menggabungkan elemen *audio* dan *visual* seperti televisi, video, dan komputer, memberikan pengalaman belajar yang lebih lengkap dengan menggabungkan suara dan gambar. Keempat, Sarana presentasi kelompok, yang digunakan untuk presentasi dalam kelompok seperti slide *Power Point* dan film mikro, cocok untuk penyajian informasi kepada kelompok besar atau dalam situasi presentasi. Kelima, Sarana objek, yang menggunakan objek nyata atau model untuk pembelajaran seperti spesimen, model tiga dimensi, dan alat peraga, memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan objek fisik. Terakhir, Sarana interaktif berbasis komputer, yang memungkinkan interaksi siswa dengan konten digital melalui komputer seperti video interaktif dan aplikasi pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan personal. Dengan memahami berbagai klasifikasi Sarana pembelajaran ini, guru dapat memilih dan menggunakan Sarana yang paling sesuai dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran, sehingga mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan secara lebih efektif.

Seiring dengan perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, konsepsi penyelenggaraan pembelajaran telah bergeser menuju pembelajaran yang lebih modern. Perkembangan teknologi informasi memungkinkan pengolahan, pengemasan, penampilan, dan penyebaran informasi pembelajaran secara audio, visual, audiovisual, bahkan multiSarana. Jamil (2014:319) menyatakan bahwa Sarana pembelajaran cenderung diklasifikasikan ke dalam alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Sarana pembelajaran grafis

mencakup berbagai bentuk representasi visual seperti gambar, grafik, diagram, dan poster yang membantu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak. Sarana fotografis melibatkan penggunaan foto dan gambar nyata untuk memperjelas materi pembelajaran. Sementara itu, Sarana elektronik melibatkan perangkat seperti komputer, proyektor, dan perangkat digital lainnya yang memungkinkan penyajian materi secara interaktif dan dinamis. Dengan pemanfaatan Sarana pembelajaran yang beragam ini, proses belajar mengajar dapat menjadi lebih efektif dan menarik, memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan mendalam bagi siswa.

Adam dan Syastra (2015) menyatakan bahwa Sarana pembelajaran adalah segala sesuatu, baik berupa fisik maupun teknis, yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Sarana pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan karena digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat peserta didik (Tafonao, 2018: 104). Dengan demikian, Sarana pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Sarana ini membantu peran guru dalam membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, serta mendukung upaya mencapai tujuan pembelajaran. Integrasi Sarana pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar tidak hanya memfasilitasi penyampaian informasi secara lebih efektif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan membantunya memahami materi dengan lebih baik. Dengan berbagai jenis Sarana yang tersedia, guru dapat memilih dan menggunakan

Sarana yang paling sesuai dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih dinamis dan interaktif.

Salah satu tokoh yang menggeluti bidang Sarana pembelajaran adalah Edgar Dale. Dale menyatakan bahwa Sarana pembelajaran disusun dalam hierarki berdasarkan nilai pengalaman, yang dikenal dengan "The Cone of Experience" atau kerucut pengalaman (Jamil, 2014: 321). Tingkatan tertinggi dalam hierarki ini adalah pengalaman konkret, sementara tingkatan terendah adalah pengalaman yang paling abstrak. Konsep ini menggambarkan bahwa semakin konkret pengalaman, semakin besar nilai pembelajaran yang dapat diperoleh siswa. Daryanto (2013: 12) menyatakan bahwa ada beberapa tinjauan landasan penggunaan Sarana pembelajaran, antara lain:

1. Landasan Filosofis: Dengan adanya berbagai Sarana pembelajaran, siswa dapat memiliki banyak pilihan untuk menggunakan Sarana yang lebih sesuai dengan karakteristiknya. Ini berarti Sarana pembelajaran harus beragam untuk memenuhi kebutuhan dan preferensi belajar yang berbeda dari setiap siswa.
2. Landasan Psikologis: Edgar Dale mengembangkan jenjang konkret-abstrak, yang dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian dilanjutkan dengan siswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan melalui Sarana, dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol. Jenjang ini ditunjukkan dengan bagan dalam bentuk kerucut pengalaman, yang mengilustrasikan bahwa pengalaman belajar yang lebih konkret akan lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa.

3. Landasan Teknologis: Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktik perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan, dan penilaian proses dan sumber belajar. Landasan teknologis menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar.
4. Landasan Empiris: Siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan jika mereka belajar dengan menggunakan Sarana yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Sarana yang tepat dapat meningkatkan pemahaman, retensi, dan motivasi belajar siswa.

Dengan memahami dan menerapkan berbagai landasan ini, guru dapat memilih dan menggunakan Sarana pembelajaran yang paling efektif untuk mendukung proses belajar mengajar. Penggunaan Sarana yang sesuai tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, tetapi juga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Gambar 1. Kerucut Pengalaman Dale, Daryanto (2013: 15)



Dapat disimpulkan bahwa sebuah Sarana pembelajaran harus disusun berdasarkan landasan Sarana pembelajaran yang tepat. Menurut konsep kerucut pengalaman Edgar Dale, semakin ke atas puncak kerucut, semakin abstrak Sarana tersebut. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung yang nyata di lingkungan kehidupannya, kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada simbol verbal yang bersifat abstrak. Pengalaman langsung memberikan kesan yang paling utuh dan bermakna karena melibatkan berbagai indera seperti penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Dengan menggunakan Sarana pembelajaran, siswa dapat belajar secara individu, di mana saja dan kapan saja, yang pada akhirnya dapat memberikan manfaat signifikan bagi hasil belajarnya. Sarana yang konkret, seperti benda nyata atau model tiga dimensi, memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan komprehensif. Sementara Sarana yang lebih abstrak, seperti diagram atau teks tertulis, membantu siswa mengembangkan pemahaman konseptual yang lebih tinggi. Oleh karena itu, pemilihan dan penggunaan Sarana pembelajaran yang tepat sesuai dengan jenjang konkret-abstrak sangat penting untuk mendukung proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

Pemilihan Sarana pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi, dan keterbatasan yang ada, karena setiap Sarana memiliki kekhasannya masing-masing. Gambari, Yaki, Gana, et al. (2014: 80) menyatakan bahwa "*Sarana refers to the system used to present instruction, such as a book-based medium, video-based medium or a computer-based medium.*" Maksudnya adalah Sarana mengacu pada sistem yang digunakan untuk menyajikan instruksi, seperti Sarana berbasis buku, Sarana berbasis video, atau Sarana berbasis komputer. Setiap jenis Sarana memiliki keunggulan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan. Sarana berbasis buku, misalnya, cocok untuk materi yang memerlukan pembacaan mendalam dan pemahaman tertulis. Sarana ini mudah diakses dan tidak memerlukan teknologi canggih. Namun, Sarana ini mungkin kurang menarik bagi siswa yang lebih responsif terhadap stimulus visual dan interaktif. Sarana berbasis video dapat menyampaikan informasi secara dinamis dan menarik melalui kombinasi gambar dan suara. Sarana ini sangat efektif untuk memperlihatkan proses atau demonstrasi yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata. Namun, penggunaan Sarana ini memerlukan peralatan pemutaran video dan mungkin tidak selalu mudah diakses oleh semua siswa. Sarana berbasis komputer menawarkan interaktivitas yang tinggi dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar individu siswa. Sarana ini memungkinkan pembelajaran yang lebih personal dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja, asalkan ada akses ke perangkat komputer dan internet. Keterbatasannya adalah ketergantungan pada teknologi dan

kemampuan teknis pengguna. Dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, kondisi, dan keterbatasan yang ada, guru dapat memilih Sarana yang paling sesuai untuk mendukung proses belajar mengajar. Sarana yang dipilih harus mampu menyajikan materi dengan cara yang paling efektif dan efisien, membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik. Integrasi berbagai jenis Sarana juga dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan beragam.

Pemanfaatan Sarana yang relevan dalam pembelajaran dapat mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran. Bagi guru, Sarana pembelajaran membantu mengkonkretkan konsep atau gagasan dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar secara aktif. Sedangkan bagi siswa, Sarana dapat berfungsi sebagai jembatan untuk berpikir kritis. Rasyid dan Rohani (2018: 95) mengungkapkan bahwa manfaat Sarana dalam pembelajaran mencakup beberapa aspek penting:

1. **Penyampaian Materi Pembelajaran Dapat Diseragamkan:** Dengan menggunakan Sarana, guru dapat memastikan bahwa materi pembelajaran disampaikan secara konsisten kepada semua siswa, mengurangi variasi yang mungkin terjadi dalam penyampaian verbal.
2. **Proses Pembelajaran Menjadi Lebih Jelas dan Menarik:** Sarana dapat memperjelas informasi yang disampaikan dan membuat proses pembelajaran lebih menarik melalui visualisasi dan interaktivitas.
3. **Proses Pembelajaran Menjadi Lebih Interaktif:** Sarana memungkinkan interaksi yang lebih dinamis antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan

materi pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa.

4. Efisiensi Waktu dan Tenaga: Penggunaan Sarana dapat menghemat waktu dan tenaga, baik bagi guru dalam menyampaikan materi, maupun bagi siswa dalam memahami dan memproses informasi.
5. Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Siswa: Sarana yang efektif dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan kualitas hasil belajarnya.
6. Proses Belajar Dapat Dilakukan di Mana Saja dan Kapan Saja: Sarana memungkinkan pembelajaran fleksibel yang tidak terbatas oleh waktu dan tempat, mendukung pembelajaran mandiri dan jarak jauh.
7. Menumbuhkan Sikap Positif Siswa terhadap Materi dan Proses Belajar: Sarana yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar.
8. Merubah Peran Guru ke Arah yang Lebih Positif dan Produktif: Dengan menggunakan Sarana, peran guru dapat berubah dari penyampai informasi menjadi fasilitator yang membantu siswa dalam proses belajar, mendorong kreativitas dan kemandirian siswa.

Dengan memanfaatkan Sarana pembelajaran yang relevan dan efektif, proses belajar mengajar dapat menjadi lebih optimal, menarik, dan bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat. Sarana tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa tetapi juga mendukung guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan produktif.

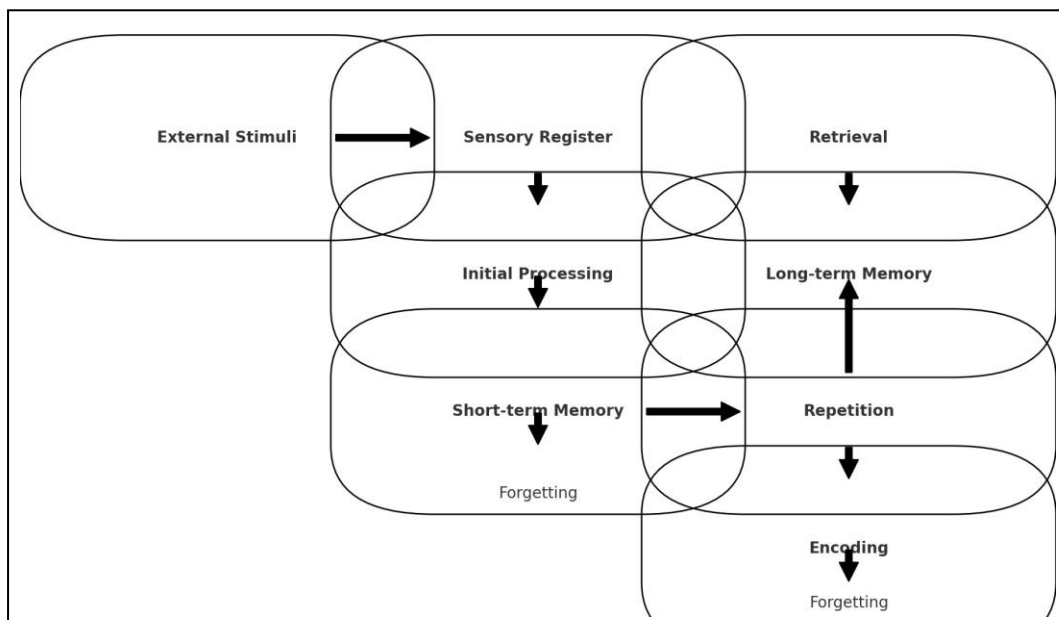
Sarana pembelajaran sebagai strategi belajar mendapat dorongan dari dua sumber teoretik, yaitu dari teori Vygotsky dan psikologi kognitif. Teori Vygotsky menekankan pada tiga ide utama: pertama, intelektual berkembang ketika individu menghadapi ide-ide baru dan sulit serta mengaitkan ide-ide tersebut dengan apa yang telah mereka ketahui. Kedua, interaksi dengan orang lain memperkaya perkembangan intelektual. Ketiga, peran utama guru adalah bertindak sebagai penolong dan Saranator dalam pembelajaran siswa (Arends, 2001: 245). Sementara itu, psikologi kognitif berakar dari teori yang menjelaskan bagaimana otak bekerja dan bagaimana individu memperoleh serta memproses informasi. Urutan pemrosesan informasi dimulai dari informasi yang pertama-tama harus sampai pada indera seseorang, kemudian diterima dan ditransfer dari register penginderaan ke memori jangka pendek. Selanjutnya, informasi diproses lebih lanjut untuk ditransfer ke memori jangka panjang. Berikut adalah gambaran pemrosesan informasi yang menggambarkan tahapan-tahapan tersebut:

1. Stimulus: Informasi dari lingkungan sekitar diterima oleh indera.
2. Register Penginderaan: Informasi yang diterima disimpan sementara di register penginderaan.
3. Memori Jangka Pendek: Informasi yang relevan ditransfer ke memori jangka pendek untuk diproses lebih lanjut.
4. Pemrosesan Informasi: Informasi diproses dan diorganisasikan untuk memudahkan penyimpanan dan pemahaman.

5. **Memori Jangka Panjang:** Informasi yang telah diproses ditransfer ke memori jangka panjang untuk penyimpanan jangka panjang dan pengambilan kembali di masa depan.

Dengan memanfaatkan Sarana pembelajaran yang tepat, proses ini dapat dioptimalkan. Sarana dapat membantu dalam menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, memfasilitasi interaksi yang memperkaya pengalaman belajar, dan mendukung peran guru sebagai Saranator dalam pembelajaran. Sarana yang digunakan dalam pembelajaran tidak hanya membantu dalam transfer informasi tetapi juga dalam proses penyimpanan dan pengambilan informasi, sehingga mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Gambar 2. Model Pemrosesan Informasi, Suprihatiningrum (2014: 52)



Berdasarkan gambar model pemrosesan informasi di atas, diharapkan pengembangan Sarana pembelajaran dapat dimanfaatkan dalam proses kegiatan

pembelajaran pendidikan jasmani sebagai sumber informasi bagi siswa, yang kemudian akan melekat dalam memori jangka panjang. Lee dan Owens (2004: 3) mengungkapkan bahwa tahap pertama dalam mengembangkan produk adalah penilaian kebutuhan, yaitu cara sistematis untuk menentukan kesenjangan yang ada antara kondisi saat ini dan kondisi yang diinginkan. Tahap kedua adalah analisis awal hingga akhir, yang merupakan kumpulan teknik yang dapat digunakan dalam berbagai kombinasi untuk membantu menjembatani kesenjangan dengan menentukan apa yang diperlukan. Dengan kata lain, tahapan pertama dalam pengembangan produk dimulai dari perencanaan yang matang. Dalam proses perencanaan, ada tahap analisis yang dibagi menjadi dua bagian. Pertama, analisis kebutuhan, yang bertujuan untuk menentukan kesenjangan antara realitas yang ada dan tujuan yang ingin dicapai. Kedua, analisis dari awal hingga akhir, yang mencakup teknik-teknik yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan solusi yang diperlukan untuk menjembatani kesenjangan tersebut. Perencanaan yang baik sangat penting untuk kegiatan perkembangan produk, karena memastikan bahwa produk yang dikembangkan akan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang telah ditetapkan. Dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani, pengembangan Sarana pembelajaran yang terencana dengan baik dapat memberikan banyak manfaat. Sarana tersebut dapat menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks, dan memfasilitasi penyimpanan informasi dalam memori jangka panjang. Selain itu, Sarana pembelajaran yang efektif dapat membantu

meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, serta mendukung guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efisien.

5. Sarana *Board Game*

Board game adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, menggunakan papan permainan yang dirancang sesuai dengan jenis permainannya. Dalam bermain *board game*, biasanya digunakan koin, dadu, pion, kartu, atau alat sejenis yang digunakan dengan cara tertentu, sesuai dengan peraturan masing-masing jenis permainan. *Board game* bukanlah penemuan baru. Faktanya, *board game* yang ditemukan di dekat Jordan di situs arkeologis diperkirakan berumur sekitar 7000 tahun. *Board game* awal yang ditemukan sangat mirip dengan *board game* populer seperti Mancala (sejenis permainan congkak atau dakon). Salah satu *board game* tertua adalah Senet, yang memiliki pion mirip dengan catur atau halma. Senet ditemukan di dalam makam yang berumur sekitar 3500 SM. Lebih jauh lagi, ditemukan juga beberapa gambaran artistik yang menunjukkan orang Mesir sedang bermain Senet, menunjukkan bahwa permainan ini memiliki sejarah panjang dan signifikan dalam budayanya. *Board game* telah berevolusi dan berkembang seiring waktu, menjadi bagian integral dari berbagai budaya di seluruh dunia. Mereka tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk pembelajaran, pengembangan strategi, dan interaksi sosial. Berbagai jenis *board game modern* terus muncul, menggabungkan elemen-elemen tradisional dengan inovasi baru, sehingga tetap relevan dan menarik bagi generasi pemain saat ini.

Pada tahun 3000 SM muncullah permainan *Backgammon*. Pada era awal *board game*, kebanyakan permainan hanyalah permainan 2 orang. Permainan

parcheesi atau pachisi yang bisa dimainkan sampai 4 orang belum muncul sampai sekitar tahun 500 SM. Begitu juga dengan catur sampai sekitar 600 SM. Seiring perkembangannya, beberapa variasi *board games* telah dimainkan dan ada beberapa pula telah mencapai kepopulerannya. Pada era victorian, kartu lebih sering dimainkan oleh orang dewasa, dan permainan yang berunsur judi. Sedangkan board game lebih populer di kalangan anak-anak. Pada masa sekarang board game sudah sering dimainkan bahkan sangat terkenal seperti *monopoly*, *risk* dan *scrabble*. Permainan masa lalu seperti *parcheesi* makin populer, beberapa variasi *parcheesi* yang terkenal antara lain *trouble* dan *sorry*. *Board game* modern mengarah pada pengaturan strategi dan kecermatan bahkan keberuntungan. Beberapa *board game* memang ditujukan kepada anak-anak. Seperti *candyland* dan *shoots and ladders*, *snakes and ladders*. *Candyland* diperkenalkan kepada anak-anak untuk mengajarkan konsep memindahkan pion pada papan permainan untuk menuju ke akhir permainan sebagai pemenang. *Snakes and ladders* atau kita lebih kenal dengan permainan ular tangga muncul pada abad ke 19 untuk mengajarkan kepada anak-anak, menghitung dan konsep keberuntungan. Permainan yang cocok bagi anak usia remaja dan dewasa seperti *monopoly* dan *risk*. Kedua permainan ini sangat menantang, *monopoly* untuk mengasah kemampuan matematika sedangkan *risk* untuk mengasah kemampuan anak untuk berstrategi.

Board game memiliki cara bermain yang berbeda-beda dan dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis, yaitu:

1. *Strategy Board Game*: *Board game* yang membutuhkan keahlian dan logika berpikir untuk memenangkan permainan. Contohnya adalah catur, di mana

pemain harus memikirkan langkah-langkah yang akan diambil berikutnya dengan cermat untuk mengalahkan lawan.

2. *German Style Board Game*: Permainan yang mengajak pemain untuk mengolah sumber daya yang dimiliki, menyusun strategi, dan biasanya tidak ada eliminasi pemain. Permainan ini memiliki interaksi langsung antar pemain dan peraturannya cenderung tidak terlalu rumit. Contoh permainannya adalah *Agricola*.
3. *Race Game*: Permainan yang kemenangannya ditentukan dari adu cepat mencapai tujuan dengan menggerakkan pion permainan. Contoh permainannya adalah *Backgammon*.
4. *Roll and Move Game*: Permainan yang mengandalkan dadu atau Sarana lainnya untuk menentukan arah atau jumlah langkah yang diambil oleh pemain, sehingga permainan ini lebih mengandalkan keberuntungan. Contoh permainan dengan tema ini adalah *The Game of Life*.
5. *Trivia Game*: Permainan yang mengajak pemain untuk beradu pengetahuan, di mana pemain yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar akan memenangkan permainan. Contoh permainannya adalah *Trivial Pursuit*.
6. *Word Game*: Permainan yang melatih kecerdasan dan kecepatan otak dalam mengolah kata-kata. Contoh permainannya adalah *Scrabble*.
7. *War Game*: Permainan yang berbentuk simulasi medan perang, sehingga peraturan permainannya bersifat strategi. Contoh permainannya adalah *Risk*: *The Lord of The Rings*.

Setiap kategori board game ini menawarkan pengalaman bermain yang unik, dengan fokus pada aspek-aspek tertentu seperti strategi, kecepatan, pengetahuan, atau keberuntungan. Hal ini membuat board game menjadi sarana hiburan yang bervariasi dan menarik bagi berbagai kalangan pemain, dari yang menyukai tantangan intelektual hingga yang menikmati permainan berbasis keberuntungan atau pengetahuan.

B. Kajian Penelitian Relevan

Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Sarana *Board Games* Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212-4226. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Sarana pembelajaran berupa *board games* berbasis permainan tradisional egrang batok untuk siswa Sekolah Dasar pada pembelajaran matematika materi aproksimasi di kelas IV SD Negeri Sukadana Kabupaten Musi Rawas sesuai dengan kurikulum 2013 dan untuk mengetahui kualitas Sarana *board games* yang dikembangkan dari aspek kevalidan dan kepraktisan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Validitas Sarana *board games* termasuk dalam klasifikasi Tinggi pada aspek kelayakan isi dengan memperoleh skor rata-rata sebesar 0,91 dengan klasifikasi Tinggi, pada aspek kelayakan Sarana memperoleh skor rata-rata sebesar 0,88 dan masuk klasifikasi Tinggi, serta pada aspek kelayakan bahasa memperoleh skor rata-rata sebesar 0,7 dengan klasifikasi Cukup Tinggi. 2) Praktikalitas berdasarkan angket respon guru dan siswa masuk

dalam kriteria sangat praktis dengan skor rata-rata yang diperoleh sebesar 96%. Secara umum Sarana pembelajaran board games berbasis permainan tradisional egrang batok untuk siswa sekolah dasar yang dikembangkan valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

Hidayah, U. (2021). Pengembangan Sarana *Board Game* Ular Tangga Pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu Tema 3 Subtema 2 Kelas IV SDN 169 Pekanbaru. *Qalamuna-Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 13(2), 557-576.

Sarana pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat diperlukan saat melaksanakan pembelajaran, untuk menunjang suatu tujuan pembelajaran. Penggunaan Sarana pembelajaran seharusnya menjadi bagian yang sangat penting bagi seorang pendidik sebagai fasilitator kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan Sarana pembelajaran permainan papan ular tangga tema 3 subtema 2 di kelas IV yang valid. Model pembelajaran yang digunakan peneliti adalah model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Penelitian yang dilakukan peneliti baru sampai tahap 3 yaitu pengembangan karena adanya pandemi covid-19. Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah dokumentasi dan validasi dari ahli Sarana dan materi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil oleh Sarana diperoleh nilai 97,5% dengan kategori sangat valid sedangkan validasi oleh ahli materi diperoleh nilai 95,29% dengan kategori sangat valid. Sehingga dapat dikatakan bahwa Sarana pembelajaran board game ini valid untuk digunakan dalam pembelajaran materi metamorfosis kupu-kupu tema 3 subtema 2 kelas IV.

Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Sarana Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163-174. Mata pelajaran IPS bertujuan untuk membekali peserta didik supaya dapat hidup bermasyarakat dan mengatasi segala permasalahan sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-harinya. Salah satu aspek untuk mengakomodasi kebutuhan pengetahuan dan pemahaman materi IPS adalah aspek intelektualitas, sehingga siswa memerlukan sumber belajar yang dapat memudahkannya menerima materi. Oleh karena itu, penting sekali penyediaan Sarana pembelajaran sebagai sumber belajar untuk memudahkan siswa menerima materi, menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar. Namun, berdasarkan studi pendahuluan di SD Negeri Pahlawan, penggunaan Sarana pembelajaran sebagai sumber belajar masih kurang maksimal, begitupun ketersediaan Sarana pembelajaran IPS belum banyak dikembangkan, masih berupa Sarana yang menjadi ciri khas IPS seperti peta, globe, dan foto-foto pahlawan yang dipajang. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan Sarana pembelajaran pada pokok bahasan sejarah kerajaan islam di Indonesia berupa Sarana permainan papan. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan identifikasi kebutuhan awal pengembangan Sarana pembelajaran IPS di kelas V Sekolah Dasar, mendeskripsikan rancangan Sarana permainan papan, mendeskripsikan implementasi Sarana permainan papan dan mendeskripsikan produk akhir Sarana permainan papan. Produk penelitian ini bermanfaat untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah. Metode penelitian yang digunakan adalah *Design Based Research* (DBR). Tahapan DBR meliputi tahap

identifikasi dan analisis masalah untuk kebutuhan awal pengembangan, merancang produk Sarana permainan papan, melakukan uji coba Sarana permainan papan, dan menghasilkan produk akhir Sarana permainan papan setelah dilakukannya refleksi produk. Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba yang disertai perbaikan dari data responden, sebagian besar aspek kelayakan telah memenuhi kriteria baik, sehingga Sarana permainan papan layak digunakan dalam pembelajaran.

Meidi, S., Mandira, G., & Nessa, R. (2022). Pengembangan Sarana Papan Monopoli Untuk Pembentukan Nilai Karakter Cinta Tanah Air Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1). Penggunaan board game merupakan solusi yang efektif sebagai Sarana anak belajar. Anak pun tidak merasa terpaksa untuk belajar. Nilai-nilai Pancasila yang diajarkan dapat dimulai dari kegiatan sehari-hari yang paling dekat dengan anak. Banyak situasi di sekitar anak yang dapat menuntut anak untuk belajar berpikir secara kritis. Proses pembelajaran inilah yang akan sangat berguna untuk membiasakan dan membentuk karakter anak sejak usia dini. Dengan begitu, nilai-nilai Pancasila baik secara langsung maupun tidak langsung dapat diamalkan sejak usia dini dan dilestarikan terus-menerus.

Oematan, V. N. C., Tanudjaja, B. B., & Salamoon, D. K. (2020). Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Melalui Sarana *Board Game* Untuk Anak Usia 6-8 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(16), 10. Guru yang hanya menggunakan metode ceramah, kurangnya penanaman nilai karakter peduli sosial pada siswa, serta kurangnya Sarana pembelajaran yang mendukung kegiatan proses belajar mengajar di kelas menjadi alasan peneliti melakukan inovasi baru dalam

pengembangan Sarana pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa, efektif, dan efisien dalam pemanfaatannya yaitu Sarana permainan papan monopoli. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain model permainan papan monopoli berbasis karakter peduli sosial pada muatan materi IPS siswa kelas IV serta untuk mengetahui kelayakan model Sarana permainan papan monopoli berbasis karakter peduli sosial pada siswa kelas IV. Konten materi IPS untuk siswa kelas IV. Model penelitian yang digunakan adalah ADDIE. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara, observasi dan angket. Analisis data menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Sarana permainan papan monopoli ini dinyatakan layak berdasarkan hasil uji ahli isi pembelajaran 77,5% dengan kualifikasi baik, uji ahli desain pembelajaran 93,75% dengan kualifikasi sangat baik, uji ahli Sarana pembelajaran 96,15% dengan sangat baik. kualifikasi, uji coba individu 95,83% dengan kualifikasi sangat baik, dan uji coba kelompok kecil 91,66% dengan kualifikasi baik. Berdasarkan analisis data hasil validasi yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa Sarana Permainan Papan Monopoli Berbasis Karakter Peduli Sosial ini layak digunakan sebagai Sarana pembelajaran pada Konten Materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar.

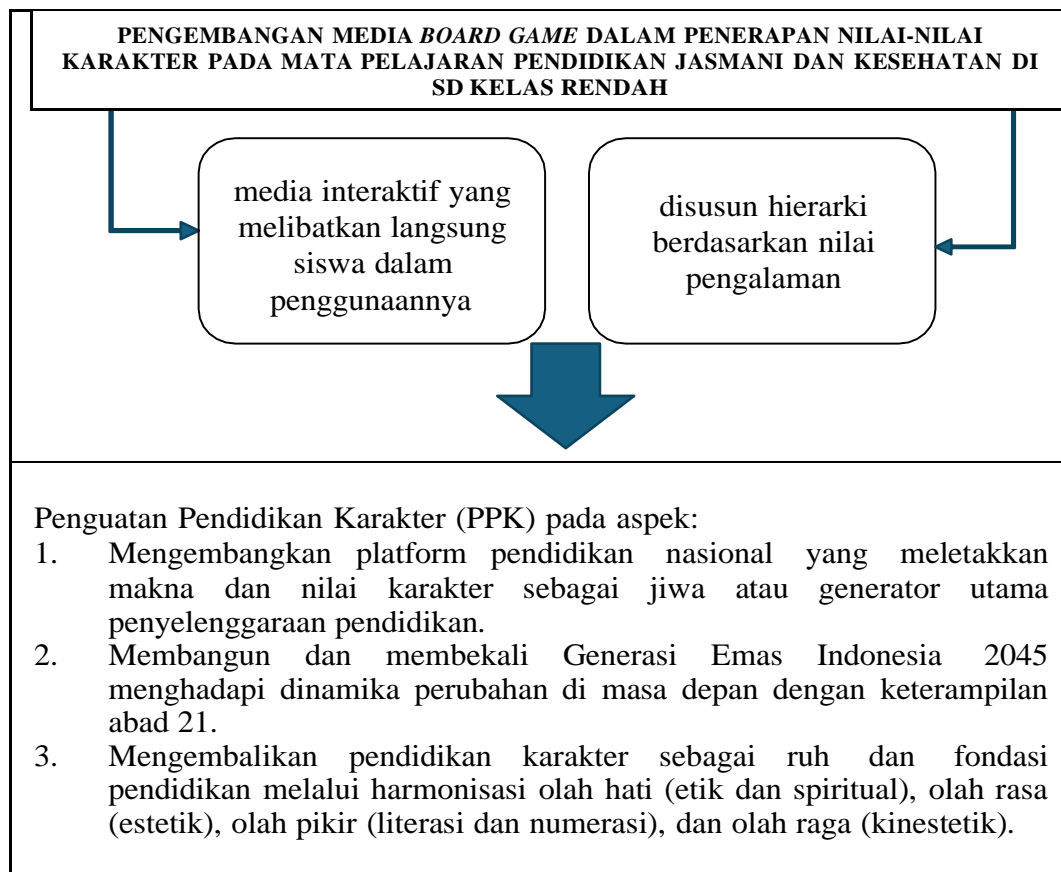
Berdasarkan kelima kajian penelitian relevan tersebut, terbukti bahwa *Board Game* merupakan Sarana interaktif yang mampu meningkatkan hasil belajar dan menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa di usia dini. Namun belum ada yang mengembangkannya dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SD.

C. Kerangka Pikir

Board game adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan papan permainan yang telah didesain khusus sesuai dengan jenis permainan tersebut. Dalam permainan ini, berbagai alat seperti koin, dadu, pion, kartu, atau semacamnya digunakan sesuai dengan peraturan yang berlaku untuk tiap-tiap jenis *board game*. *Board game* merupakan Sarana interaktif yang dapat melibatkan langsung siswa dalam proses pembelajarannya. Sarana pembelajaran *board game* disusun secara hierarkis berdasarkan nilai pengalaman yang diperoleh. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) memiliki tujuan sebagai berikut: Pertama, mengembangkan *platform* pendidikan nasional yang menekankan makna dan nilai karakter sebagai inti atau penggerak utama penyelenggaraan pendidikan. Kedua, membangun dan membekali Generasi Emas Indonesia 2045 agar mampu menghadapi dinamika perubahan di masa depan dengan keterampilan abad ke-21. Ketiga, mengembalikan pendidikan karakter sebagai inti dan fondasi pendidikan melalui harmonisasi olah hati (etik dan spiritual), olah rasa (estetik), olah pikir (literasi dan numerasi), dan olah raga (kinestetik). Keempat, merevitalisasi dan memperkuat kapasitas ekosistem pendidikan yang melibatkan kepala sekolah, guru, siswa, pengawas, dan komite sekolah untuk mendukung perluasan implementasi pendidikan karakter. Kelima, membangun jejaring pelibatan masyarakat sebagai sumber belajar di dalam dan di luar sekolah. Terakhir, melestarikan kebudayaan dan jati diri bangsa Indonesia dalam mendukung Gerakan Nasional Revolusi Mental. Dengan demikian, *board game* tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan tetapi juga sebagai Sarana pembelajaran yang efektif. Melalui

penggunaan *board game* dalam pendidikan, diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu dalam pengembangan karakter dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Gambar 3. Kerangka Pikir



D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teoritik, kajian relevan, dan kerangka pikir tersebut, maka pertanyaan-pertanyaan penelitian yang muncul mengenai pengembangan Sarana *board game* dalam penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran penjas di SD kelas rendah ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan Sarana *board game* dalam penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran penjas di SD kelas rendah berdasarkan prinsip-prinsip Sarana pembelajaran interaktif?
 - a. Bagaimana prinsip-prinsip Sarana pembelajaran interaktif yang relevan untuk digunakan dalam pengembangan board game untuk mata pelajaran penjas di SD kelas rendah?
 - b. Bagaimana tahap-tahap pengembangan Sarana *board game* yang efektif dalam mengajarkan nilai-nilai karakter di SD kelas rendah?
2. Bagaimana kelayakan Sarana board game dalam penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran penjas di SD kelas rendah?
 - a. Bagaimana kelayakan Sarana *board game* dalam penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran penjas di SD kelas rendah berdasarkan ahli Sarana?
 - b. Bagaimana kelayakan Sarana *board game* dalam penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran penjas di SD kelas rendah berdasarkan ahli materi?
3. Bagaimana kepraktisan Sarana board game dalam penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran penjas di SD kelas rendah berdasarkan penilaian guru?

BAB III

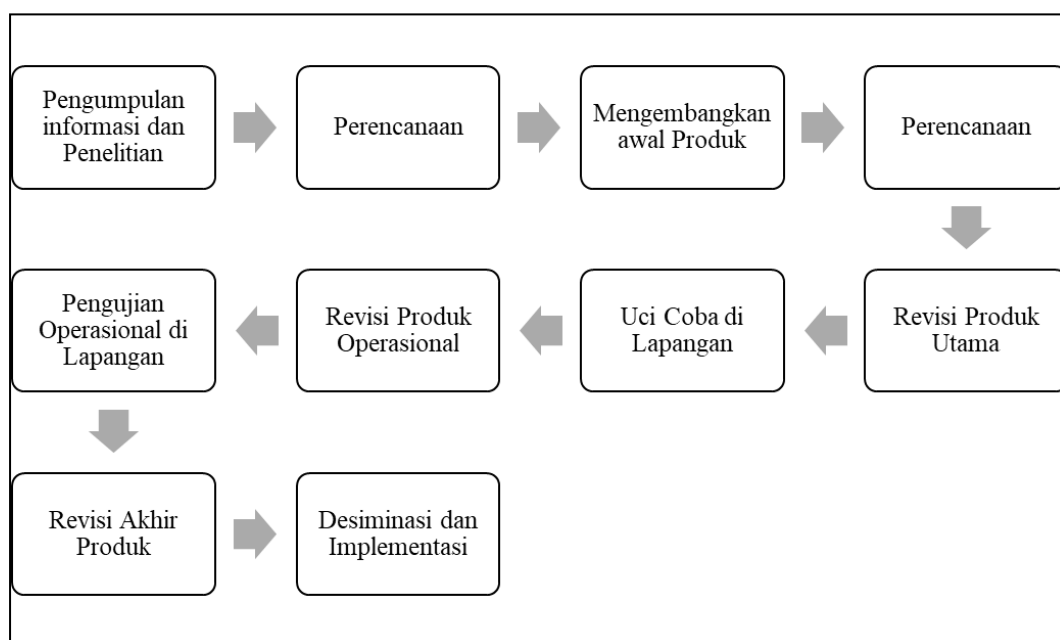
METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Sarana *board game* dalam penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di Sekolah Dasar (SD) menggunakan metode *research and development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Borg dan Gall (2014: 782) mendefinisikan penelitian dan pengembangan sebagai proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan. Dalam konteks ini, penelitian difokuskan pada pengembangan Sarana board game yang bertujuan untuk mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SD. Proses penelitian pengembangan ini mengikuti sepuluh tahapan R&D yang dikemukakan oleh Borg dan Gall. Tahapan tersebut adalah: 1) penelitian dan pengumpulan informasi (*research and information collecting*), di mana informasi dasar dikumpulkan sebagai landasan pengembangan produk; 2) perencanaan (*planning*), yang melibatkan perencanaan strategis untuk pengembangan *board game*; 3) pengembangan bentuk awal produk (*develop preliminary form of product*), yaitu menciptakan *prototipe* awal *board game*; 4) pengujian lapangan awal (*preliminary field testing*), untuk mendapatkan umpan balik awal dari pengguna; 5) revisi produk utama (*main product revision*), berdasarkan umpan balik awal untuk menyempurnakan produk; 6) uji coba lapangan utama (*main field testing*), untuk menguji efektivitas *board game* dalam skala lebih besar; 7) revisi produk operasional (*operational product revision*), yang

melibatkan penyesuaian lebih lanjut agar produk siap digunakan secara luas; 8) uji lapangan operasional (*operational field testing*), untuk memastikan bahwa produk berfungsi dengan baik dalam berbagai kondisi; 9) revisi produk akhir (*final product revision*), untuk penyempurnaan akhir; dan 10) diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*), yaitu langkah penyebaran dan penerapan board game dalam kurikulum Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SD. Keterbatasan waktu dan biaya penelitian mengakibatkan peneliti harus memangkas 10 tahapan tersebut menjadi 9 tahapan. Diseminasi produk dilakukan setelah tesis ini selesai dan akan dipublikasi di jurnal internasional bereputasi. Dengan mengikuti tahapan-tahapan tersebut, diharapkan Sarana *board game* yang dikembangkan dapat secara efektif membantu mengajarkan nilai-nilai karakter kepada siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Gambar 4. Model Pengembangan



B. Prosedur Pengembangan

1. Tahap Penelitian Pendahuluan

Tahap ini melibatkan penelitian pendahuluan ke dinas pendidikan dan beberapa Sekolah Dasar (SD) untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai penggunaan Sarana *board game* dalam penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan yang ada selama ini. Penelitian pendahuluan ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran awal tentang bagaimana Sarana *board game* telah diterapkan, serta efektivitas dan kendala yang mungkin dihadapi dalam penggunaannya. Langkah-langkah yang diambil meliputi pengumpulan data sekunder dari literatur, laporan, dan dokumentasi terkait untuk memberikan wawasan lebih lanjut tentang penerapan Sarana *board game* di berbagai konteks pendidikan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari Sarana *board game* yang telah ada, serta kebutuhan spesifik yang harus dipenuhi dalam pengembangan Sarana baru. Hasil dari penelitian pendahuluan ini akan menjadi dasar yang kuat untuk tahap berikutnya dalam pengembangan Sarana *board game*, membantu merancang produk yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi nyata di lapangan, sehingga Sarana yang dikembangkan dapat secara efektif mendukung pembelajaran nilai-nilai karakter dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SD.

2. Tahap Perencanaan

Langkah pada tahap ini merupakan kegiatan desain model awal (*preliminary of product*) berdasarkan data dan informasi yang diperoleh dari studi

literatur, regulasi yang berlaku, serta hasil penelitian pendahuluan pada tahap pertama. Dalam penelitian ini, langkah kedua adalah tahap perencanaan model, yaitu dengan melakukan perencanaan dan perancangan model awal berdasarkan data yang dikumpulkan dan informasi yang telah diperoleh dari penelitian kualitatif serta kajian literatur. Informasi yang diperoleh mencakup kebutuhan dan kendala dalam penerapan Sarana *board game* yang ada, serta rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut. Tahap ini bertujuan untuk merencanakan Sarana *board game* yang dapat mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SD. Hasil dari tahap perencanaan ini adalah draft Sarana *board game* yang dirancang untuk mendukung penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran tersebut, sehingga dapat digunakan sebagai dasar untuk pengembangan dan uji coba lebih lanjut.

3. Tahap Pengembangan Produk Awal

Tahap ini merupakan proses penyusunan draf Sarana board game untuk penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di Sekolah Dasar. Proses ini didasarkan pada teori-teori pendidikan yang relevan serta hasil penelitian yang telah dikaji sebelumnya. Pada tahap ini, perangkat Sarana board game dirancang dengan mempertimbangkan konsep-konsep pendidikan yang telah dipelajari dan dianalisis secara mendalam. Tujuannya adalah menghasilkan rancangan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan dapat membantu dalam penerapan nilai-nilai karakter secara efektif. Dengan demikian, board game ini diharapkan dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam

meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai karakter melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif.

4. Uji Coba Pendahuluan

Dalam tahapan uji coba pendahuluan, dilakukan uji coba lapangan tingkat awal untuk Sarana board game yang dirancang untuk penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SD. Pada tahap ini, Sarana board game beserta instrumen dan perangkat modelnya diuji coba dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana Sarana tersebut dapat diterapkan dan dijalankan dalam konteks pembelajaran. Uji coba ini, yang menurut Borg and Gall dikenal sebagai uji coba pendahuluan, bertujuan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari Sarana yang dikembangkan. Setelah uji coba ini dilakukan, Sarana board game dievaluasi dan direvisi berdasarkan umpan balik yang diperoleh. Setelah desain penelitian dan rancangan model lengkap, dilakukan validasi oleh pakar. Pada tahap ini, validasi model dilakukan dengan menggunakan teknik Focus Group Discussion (FGD) yang melibatkan para ahli di bidang pendidikan jasmani, kesehatan, dan pengembangan karakter. Hasil dari FGD ini kemudian digunakan untuk melakukan revisi pertama pada model. Dengan demikian, tahapan ini memastikan bahwa Sarana board game yang dikembangkan telah melalui proses evaluasi yang ketat dan mendapatkan masukan berharga dari para pakar sebelum diimplementasikan lebih lanjut.

Validasi pakar (*expert judgement*) dilakukan setelah Sarana *board game* dalam penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SD. Proses validasi pakar atau ahli dalam penelitian ini menggunakan

FGD (*Focus Group Discussion*). Pada tahapan ini merupakan kegiatan merevisi draf Sarana *board game* dalam penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SD dengan mengacu pada hasil penilaian draf awal dan masukan-masukan perbaikan baik terhadap model secara keseluruhan, maupun perangkat model. Revisi dilakukan dengan mempertimbangkan masukan per ahli sesuai dengan rekomendasinya, maupun terhadap masukan-masukan yang sifatnya umum, terhadap Sarana *board game* dalam penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SD akan memiliki tingkat tingkat kepraktisan yang tinggi. Hasilnya adalah desain produk lapangan utama pengembangan Sarana *board game* dalam penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SD.

5. Uji Coba Utama

Sarana *board game* dalam penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SD telah direvisi berdasarkan hasil uji coba pendahuluan dan revisi utama. Produk model awal ini kemudian digunakan untuk uji lapangan utama, yang oleh Borg dan Gall sering disebut sebagai uji coba skala kecil. Uji coba utama ini melibatkan evaluasi kelayakan Sarana *board game* dalam penerapan nilai-nilai karakter di sekolah, serta menilai kepraktisan penggunaannya dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SD. Selama uji coba ini, berbagai aspek Sarana *board game* dievaluasi, termasuk seberapa baik Sarana tersebut dapat mengajarkan nilai-nilai karakter kepada siswa dan bagaimana respons siswa serta guru terhadap penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, uji coba ini juga mengukur efisiensi dan kemudahan

penggunaan board game dalam konteks pendidikan sehari-hari. Hasil dari uji coba utama ini kemudian dianalisis secara menyeluruh untuk mengidentifikasi area yang perlu perbaikan dan pengembangan lebih lanjut. Data yang diperoleh dari uji coba utama ini akan digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan Sarana board game, memastikan bahwa produk akhir tidak hanya efektif dalam mengajarkan nilai-nilai karakter tetapi juga praktis dan mudah digunakan oleh guru dan siswa. Dengan demikian, Sarana board game yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi alat yang bermanfaat dan berdaya guna dalam mendukung pembelajaran nilai-nilai karakter pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SD.

6. Revisi Produk Operasional

Pada tahapan revisi produk operasional, analisis data dan catatan selama uji coba utama, serta masukan dari pakar dan praktisi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga, digunakan sebagai dasar untuk penyempurnaan draf Sarana board game. Tahapan ini dikenal sebagai Revisi Produk Operasional (*Operational Product Revision*). Dalam tahap ini, penyempurnaan dilakukan secara menyeluruh terhadap draf Sarana board game yang bertujuan untuk penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SD. Revisi ini mencakup berbagai aspek, termasuk kelayakan dan kepraktisan instrumen yang digunakan. Masukan dari pakar dan hasil analisis uji coba utama membantu dalam mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan. Proses revisi ini juga memastikan bahwa desain Sarana board game yang dihasilkan memenuhi standar yang diharapkan dalam hal efektivitas pembelajaran, kemudahan penggunaan, dan daya tarik bagi siswa. Hasil akhir dari tahap revisi produk operasional adalah desain

Sarana board game yang lebih matang dan siap untuk diujicobakan lebih lanjut. Desain ini tidak hanya ditingkatkan dari segi konten dan mekanisme permainan tetapi juga diperbaiki berdasarkan kelayakan dan kepraktisan instrumen yang akan digunakan selama uji coba operasional lapangan. Tahapan ini dilakukan secara komprehensif dengan tujuan untuk memastikan bahwa Sarana board game siap digunakan dalam uji coba operasional lapangan, yang merupakan langkah penting untuk mengevaluasi implementasi praktis dan efektivitas produk dalam lingkungan pendidikan yang sebenarnya.

7. Uji Coba Operasional Lapangan

Sarana *board game* dalam penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SD hasil revisi produk operasional pada langkah ini akan diujicobakan dalam operasional dengan subyek sasaran di SD sebagai calon pengguna Sarana jika hasil penelitian dilaksanakan uji validitas lapangan untuk mengetahui secara objektif apakah Sarana *board game* dalam penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SD dapat dilaksanakan. Uji coba Sarana *board game* dalam penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SD dengan langkah-langkah yang harus ditempuh adalah sebagai berikut: (1) menetapkan kelompok Sekolah Dasar Negeri untuk uji coba (eksperimen); (2) Guru memberikan penilaian terhadap Sarana *board game* dalam penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SD; (3) mengevaluasi hasil penilaian untuk revisi kedua dan menemukan Sarana yang layak dan praktis. Pada tahap ini, data yang diperoleh

melalui hasil uji coba tersebut selanjutnya dianalisis secara deskriptif melalui pendekatan kualitatif maupun kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini dengan menggunakan program SPSS, sedangkan pendekatan kualitatif dengan menggunakan *informant review* dan teknik triangulasi maupun melalui FGD, melainkan memberikan masukan berupa saran, ide dan petunjuk praktis yang berkaitan dengan hal-hal yang terpusat pada harapan akan terwujudnya Sarana *board game* dalam penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SD yang layak dan praktis.

8. Revisi Produk Akhir

Pada tahap ini, dilakukan revisi tahap akhir berdasarkan hasil analisis data dari uji coba keefektifan desain operasional pengembangan Sarana board game dalam penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SD. Proses ini melibatkan penilaian menyeluruh terhadap semua data yang dikumpulkan selama uji coba operasional untuk memastikan bahwa Sarana board game memenuhi standar keefektifan, kelayakan, dan kepraktisan yang diharapkan. Hasil akhir dari tahap revisi ini adalah produk pengembangan Sarana board game yang telah diuji coba dan terbukti memiliki kelayakan serta kepraktisan dalam penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SD. Produk yang telah disempurnakan ini siap untuk digunakan di lingkungan pendidikan dan diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam proses pembelajaran. Dalam sasaran penyebarluasan, produk pengembangan Sarana board game ini akan disebarluaskan kepada pemangku kebijakan pendidikan, kalangan profesional, serta digunakan sebagai acuan dalam

penelitian lebih lanjut. Penyebarluasan ini bertujuan untuk memastikan bahwa Sarana board game dapat diadopsi secara luas di sekolah-sekolah, mendukung penerapan nilai-nilai karakter, dan meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SD. Melalui kerjasama dengan pemegang kebijakan dan kalangan profesional, diharapkan produk ini dapat diimplementasikan secara efektif dan berkelanjutan dalam sistem pendidikan.

C. Desain Uji Coba Produk

Uji coba model bertujuan untuk memperoleh data secara lengkap dan akurat yang digunakan sebagai bahan melakukan revisi produk yang dihasilkan. Aspek yang perlu dilakukan validasi dalam tahap uji Sarana *board game* dalam penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SD diantaranya adalah kelayakan dan kepraktisan Sarana yang dikembangkan. Kebutuhan data dalam penelitian ini sangat dibutuhkan, sehingga diperlukan sumber data maupun subyek penelitian. Dalam dan pengembangan Sarana *board game* dalam penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SD) ini sumber data dan subyek penelitian pengembangan adalah berbeda-beda tergantung pada tahap penelitian yang dilakukan. Pada tahap validasi model melalui teknik FGD-1, Sumber data ditentukan menggunakan *purposive sampling* juga dengan berbagai pertimbangan-pertimbangan baik praktis, teoritik, maupun empirik.

Tabel 5. Subjek Uji Coba

Kegiatan	Sampel	Subjek
Uji Coba Pendahuluan	4 ahli Sarana dan materi	3 orang guru SD dan 1 Dosen

Kegiatan	Sampel	Subjek
Uji Coba Utama	4 orang siswa	4 orang siswa SD Islam As Salam
Uji Coba Operasional Lapangan	27 orang siswa	15 orang siswa SD Islam As Salam
Jumlah		23 orang

D. Teknik dan instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis. Pada tahap awal, data dikumpulkan melalui kajian literatur dan pra-observasi untuk memahami penggunaan Sarana board game dalam penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SD kelas rendah. Selanjutnya, rancangan model Sarana *board game* disusun dengan mengkaji Sarana yang sudah ada dan mengembangkan Sarana baru. Setelah itu, draf Sarana *board game* dikembangkan lebih lanjut dengan analisis terhadap keterbatasan Sarana lama. Validasi awal dilakukan melalui *Focus Group Discussion* (FGD) dan penilaian pakar, yang melibatkan beberapa ahli untuk mengumpulkan masukan dan melakukan revisi pertama. Pengujian utama dilakukan pada satu sekolah dasar dengan mengumpulkan data dari FGD kedua dan penilaian pakar tahap kedua. Data dari uji coba ini dianalisis dan digunakan untuk revisi kedua yang mengadopsi masukan dari guru sekolah. Uji coba operasional skala besar dilakukan di dua sekolah dasar untuk mendapatkan umpan balik lebih luas, yang kemudian dianalisis dan digunakan untuk revisi akhir produk. Sepanjang proses ini, data dikumpulkan dan dianalisis secara deskriptif baik kualitatif maupun kuantitatif, memastikan bahwa setiap tahap pengembangan Sarana *board game* didukung oleh data yang valid dan relevan.

Tabel 6. Rangkuman Metode Analisis Data per Tahap R & D

Langkah ke -	Tahapan R&D	Deskripsi	Sumber Data
1	Tahap penelitian pendahuluan	Mengumpulkan data dan Informasi melalui kajian literatur dan pra-observasi seputar Sarana <i>board game</i> dalam penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SD kelas rendah	Buku referensi
2	Perencanaan Model	Menyusun rancangan Sarana <i>board game</i> dalam penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SD kelas rendah	Kajian Sarana yang sudah ada dan kajian Sarana yang baru
3	Pengembangan Produk	Mengembangkan draf Sarana <i>board game</i> dalam penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SD kelas rendah	Konstruksi Sarana baru dengan analisis keterbatasan pada Sarana lama
4	Uji Coba Pendahuluan	Validasi ahli Saranadraf Sarana Pembelajaran Sarana <i>board game</i> dalam penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SD kelas rendah oleh 4 ahli	FGD-1 dan penilaian pakar tahap-1
5	Revisi Produk Utama	Merevisi ke-1 Sarana Sarana <i>board game</i> dalam penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SD kelas rendah	Perbaikan model dengan mengadopsi hasil FGD-1 dan penilaian pakar
6	Uji Coba Utama	Menguji pada 1 SD n yaitu pada 1 SD	Siswa
7	Revisi Produk	Revisi hasil uji coba utama	Hasil observasi terhadap uji coba kedua

Langkah ke -	Tahapan R&D	Deskripsi	Sumber Data
8	Uji Coba Operasional Lapangan	Menguji Sarana <i>board game</i> dalam penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SD kelas rendah	Siswa
9	Revisi Produk Akhir	Merevisi ke-3 dan perangkatnya dengan mengadopsi masukan Guru Sekolah	Revisi ke-3 model dan perangkatnya mengadopsi masukan Guru, Sekolah

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan oleh peneliti ketika menguji coba produk kepada siswa untuk melihat sejauh mana Sarana memenuhi kriteria sebagai berikut:

Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Observasi

No.	Aspek Observasi	Indikator	Skala Penilaian
1.	Desain Visual	Kualitas gambar dan warna	Likert 1-5
		Estetika	
		Daya tarik visual	
2.	Kualitas Materi	Ketahanan bahan	
		Kenyamanan penggunaan	
		Keamanan bahan	
3.	Instruksi	Kejelasan petunjuk	
		Kelengkapan informasi	
		Keteraturan langkah	

No.	Aspek Observasi	Indikator	Skala Penilaian
4.	<i>Gameplay</i>	Alur permainan	
		Keseruan	
		Tantangan yang ditawarkan	
5.	Interaksi Sosial	Tingkat interaksi antar pemain	
		Kerjasama tim	
		Kompetisi sehat	
6.	Edukasi	Relevansi materi edukatif	
		Cara penyampaian edukasi	
		Penerapan dalam kehidupan sehari-hari	
7.	Kesulitan	Tingkat kesulitan sesuai dengan target pemain	
		Variasi tingkat kesulitan	
		Kesulitan menambah tantangan	
8.	Gerak Lokomotor	Aktivitas fisik yang melibatkan gerak berpindah tempat	
		Keterlibatan seluruh tubuh dalam gerak	
		Pengembangan keterampilan motorik kasar	
9.	Gerak Non-Lokomotor	Aktivitas fisik tanpa berpindah tempat	
		Keterlibatan bagian tubuh tertentu dalam gerak	
		Pengembangan keterampilan motorik halus	

2. Kuesioner

Kuesioner digunakan oleh peneliti ketika menilai kelayakan Sarana *board game* yang dikembangkan. Penilaian dilakukan oleh para ahli Sarana dengan kriteria berikut:

Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Observasi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian
1.	Desain Visual	Kualitas gambar dan warna	Skala Likert
		Estetika desain	
		Konsistensi desain	
2.	Kualitas Materi	Ketahanan bahan	
		Kenyamanan penggunaan	
		Keamanan bahan	
3.	Instruksi	Kejelasan petunjuk	
		Kelengkapan informasi	
		Keteraturan langkah	
4.	Keterlibatan Pemain	Interaktivitas Sarana	
		Kesesuaian dengan target usia	
		Kemenarikan Sarana	

F. Teknik Analisis Data Penelitian

Teknik analisis data kuantitatif adalah metode yang digunakan untuk menganalisis data numerik melalui berbagai prosedur statistik dan matematika. Langkah pertama dalam analisis ini adalah pengumpulan data, yang bisa berasal dari survei, eksperimen, atau sumber data sekunder. Setelah data terkumpul, langkah berikutnya adalah pembersihan data untuk memastikan keakuratan dan kelengkapan informasi. Proses ini melibatkan penghapusan duplikasi, penanganan nilai yang hilang, dan identifikasi serta koreksi kesalahan. Kemudian, data yang sudah bersih dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif, seperti penghitungan mean, Saranan, modus, standar deviasi, dan distribusi frekuensi untuk memahami karakteristik dasar dari data tersebut. Visualisasi data juga menjadi bagian penting dalam analisis kuantitatif, menggunakan grafik, tabel, dan

diagram untuk memudahkan interpretasi hasil. Semua teknik ini bertujuan untuk memberikan wawasan mendalam dan mendukung pengambilan keputusan yang lebih baik berdasarkan data yang tersedia.

Uji skor kelayakan dan kepraktisann menggunakan analisis deskriptif statistik menghitung rata-rata, standar deviasi, nilai minimum, kuartil, Saranan, dan nilai maksimum, dimana:

$$\bar{x} = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n x_i$$

x_i merupakan nilai kemampuan peserta ke- i dan n adalah jumlah peserta

$$s = \sqrt{\frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}$$

s merupakan standar deviasi, Nilai minimum adalah nilai terkecil dalam dataset, $\min(x_i)$, dan nilai maksimum adalah nilai terbesar dalam dataset $\max(x_i)$. Untuk membagi data menjadi kategori rendah, sedang, dan tinggi, kita menggunakan rata-rata (M) dan satu standar deviasi (SD).

Tabel 9. Kategori skor kelayakan Sarana *Board Game* yang dikembangkan

Kategori	Rentang Skor
Kategori Rendah (<i>Low</i>)	$X < M - 1SD$
Kategori Sedang (<i>Medium</i>)	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$
Kategori Tinggi (<i>High</i>)	$X \geq M + 1SD$

Tabel 10. Kategori skor kepraktisan Sarana *Board Game* yang dikembangkan

Kategori	Rentang Skor
Kategori Rendah (<i>Low</i>)	$X < M - 1SD$
Kategori Sedang (<i>Medium</i>)	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$
Kategori Tinggi (<i>High</i>)	$X \geq M + 1SD$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Pengembangan Sarana *board game* dalam penerapan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SD kelas 1 dan 2 mengikuti prosedur pengembangan tes yang telah ditetapkan. Proses ini meliputi beberapa tahapan: 1) penelitian dan pengumpulan informasi (*research and information collecting*), di mana informasi dasar dikumpulkan sebagai landasan pengembangan produk; 2) perencanaan (*planning*), yang melibatkan perencanaan strategis untuk pengembangan *board game*; 3) pengembangan bentuk awal produk (*develop preliminary form of product*), yaitu menciptakan *prototipe* awal *board game*; 4) pengujian lapangan awal (*preliminary field testing*), untuk mendapatkan umpan balik awal dari pengguna; 5) revisi produk utama (*main product revision*), berdasarkan umpan balik awal untuk menyempurnakan produk; 6) uji coba lapangan utama (*main field testing*), untuk menguji efektivitas *board game* dalam skala lebih besar; 7) revisi produk operasional (*operational product revision*), yang melibatkan penyesuaian lebih lanjut agar produk siap digunakan secara luas; 8) uji lapangan operasional (*operational field testing*), untuk memastikan bahwa produk berfungsi dengan baik dalam berbagai kondisi; 9) revisi produk akhir (*final product revision*).

1. Tahap Penelitian Pendahuluan

Board game yang baik adalah Sarana yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mendidik, menggabungkan elemen strategi, keterampilan, dan keberuntungan. *Board game* yang efektif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kerjasama, dan komunikasi di antara pemain. Menurut penelitian oleh Hinebaugh (2009), "*board game* memberikan peluang bagi individu untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif melalui interaksi dan pemecahan masalah dalam suasana yang menyenangkan dan menantang". Selain itu, penelitian oleh Sitzmann (2011) menunjukkan bahwa *board game* edukatif dapat meningkatkan retensi informasi dan keterlibatan belajar lebih tinggi dibandingkan metode pengajaran konvensional. Oleh karena itu, sebuah *board game* yang baik seharusnya dirancang dengan mempertimbangkan aspek edukatif dan rekreatif untuk mencapai manfaat maksimal bagi pemainnya. Kriteria Sarana board game yang baik untuk mata pelajaran gerak lokomotor dan non lokomotor harus mencakup beberapa aspek penting untuk memastikan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Berikut adalah kriteria yang perlu diperhatikan:

- a. Relevansi Materi: Board game harus mencerminkan konsep dasar gerak lokomotor (seperti berjalan, berlari, melompat) dan non lokomotor (seperti membungkuk, berputar, mengayun) secara jelas dan mendetail. Ini memastikan bahwa siswa dapat mengenali dan memahami perbedaan serta aplikasi dari setiap jenis gerakan.
- b. Interaktivitas: *Board game* harus dirancang untuk mendorong interaksi antara pemain, baik dalam bentuk kolaborasi maupun kompetisi. Ini dapat

membantu siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dan umpan balik dari teman-temannya.

- c. Visual dan Instruksi yang Jelas: Penggunaan gambar, diagram, dan instruksi yang mudah dipahami sangat penting. Ini membantu siswa memahami permainan dan gerakan yang harus dilakukan tanpa kebingungan.
- d. Fleksibilitas dan Adaptabilitas: *Board game* sebaiknya dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat kemampuan dan usia siswa. Misalnya, memiliki aturan yang dapat diubah atau tantangan yang dapat disesuaikan untuk siswa yang lebih muda atau yang lebih mahir.
- e. Aspek Fisik: Mengingat bahwa gerak lokomotor dan non lokomotor melibatkan aktivitas fisik, *board game* harus mendorong siswa untuk bergerak secara aktif. Contohnya, menambahkan tantangan fisik yang harus diselesaikan sebagai bagian dari permainan.
- f. Keseruan dan Motivasi: *Board game* harus menyenangkan dan menarik sehingga siswa termotivasi untuk bermain dan belajar. Elemen permainan seperti poin, tantangan, dan hadiah bisa digunakan untuk meningkatkan antusiasme siswa.

Menurut penelitian oleh Sabo (2017), "penggunaan Sarana permainan yang interaktif dan berbasis aktivitas fisik dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, serta membantu peserta didik memahami konsep- konsep gerak dengan lebih baik". Penelitian ini menekankan pentingnya membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan bermakna, terutama dalam konteks pendidikan jasmani. Kesimpulan adalah bahwa *board game* yang baik tidak hanya

menyenangkan tetapi juga mendidik, menggabungkan elemen strategi, keterampilan, dan keberuntungan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kerjasama, dan komunikasi. *Board game* edukatif yang efektif dapat meningkatkan retensi informasi dan keterlibatan belajar lebih tinggi dibandingkan metode pengajaran konvensional. Dalam konteks pembelajaran gerak lokomotor dan non lokomotor, *board game* yang baik harus mencakup relevansi materi, interaktivitas, visual dan instruksi yang jelas, fleksibilitas dan adaptabilitas, aspek fisik, serta keseruan dan motivasi. Penelitian menunjukkan bahwa Sarana permainan yang interaktif dan berbasis aktivitas fisik dapat meningkatkan partisipasi siswa dan membantunya memahami konsep-konsep gerak dengan lebih baik.

2. Tahap Perencanaan

Tahapan perencanaan pengembangan *board game* edukatif yang efektif dimulai dengan mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, seperti meningkatkan pemahaman siswa terhadap gerak lokomotor dan non lokomotor. Langkah berikutnya adalah merancang konsep permainan yang relevan dengan materi pembelajaran, memastikan setiap elemen permainan mencerminkan konsep gerakan tersebut secara jelas dan mendetail. Selanjutnya, aspek interaktivitas harus diperhatikan dengan menciptakan mekanisme permainan yang mendorong kolaborasi dan kompetisi antar pemain, sehingga siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung dan umpan balik. Penggunaan visual dan instruksi yang mudah dipahami juga sangat penting, sehingga siswa dapat memahami permainan dan gerakan yang harus dilakukan tanpa kebingungan. *Board game* juga harus dirancang dengan fleksibilitas dan adaptabilitas, memungkinkan penyesuaian

aturan atau tantangan sesuai dengan tingkat kemampuan dan usia siswa. Aspek fisik perlu diperhatikan dengan memasukkan tantangan yang mendorong siswa untuk bergerak aktif sebagai bagian dari permainan. Akhirnya, elemen keseruan dan motivasi harus ditambahkan, seperti poin, tantangan, dan hadiah, untuk menjaga antusiasme siswa dalam bermain dan belajar. Penelitian mendukung bahwa penggunaan board game interaktif yang berbasis aktivitas fisik dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan bermakna.

Pada tahap ini, para peneliti melakukan analisis mendalam terhadap berbagai literatur yang relevan, termasuk kajian teoritis dan praktis yang berhubungan dengan pembelajaran berbasis permainan serta implementasi nilai-nilai karakter dalam pendidikan. Regulasi yang berlaku juga dipertimbangkan agar model yang dirancang tidak hanya inovatif tetapi juga sesuai dengan standar pendidikan yang ada. Studi pendahuluan memberikan wawasan penting mengenai kondisi lapangan dan tantangan yang dihadapi dalam integrasi Sarana pembelajaran berbasis board game. Melalui proses ini, berbagai masukan dari pakar pendidikan, guru, dan praktisi lain dikumpulkan untuk memastikan bahwa desain model awal ini dapat memenuhi kebutuhan praktis di lapangan. Draft yang dihasilkan pada tahap perencanaan ini mencakup komponen-komponen penting dari Sarana board game, seperti mekanisme permainan, materi pembelajaran yang disisipkan, serta strategi untuk menanamkan nilai-nilai karakter. Selain itu, rancangan ini juga mempertimbangkan aspek visual dan interaktif yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan

demikian, draft Sarana *board game* ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk karakter siswa melalui kegiatan yang menyenangkan dan mendidik. Draft ini kemudian akan digunakan sebagai acuan untuk tahap pengembangan selanjutnya, termasuk uji coba dan evaluasi efektivitasnya dalam setting kelas yang sebenarnya.

Gambar 5. *Draft Sarana Board Game*



3. Tahap Pengembangan Produk Awal

Sarana *board game* yang dirancang mencakup berbagai elemen yang mendukung pembelajaran aktif dan menyenangkan, seperti mekanisme permainan yang mendorong kerjasama dan kompetisi sehat, serta konten yang secara langsung mengajarkan nilai-nilai seperti kejujuran, disiplin, kerjasama, dan tanggung jawab. Setiap aspek dari permainan ini dirancang dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang holistik, di mana siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan teoritis tetapi juga dapat mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam situasi nyata. Dengan demikian, draf ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai Sarana yang dapat memfasilitasi pembentukan karakter siswa secara menyeluruh.

Gambar 6. Visualisasi Pengembangan Sarana berdasarkan Draft yang ada



4. Uji Coba Pendahuluan

Validasi oleh ahli Sarana dilakukan untuk menilai kelayakan Sarana yang telah dikembangkan. Aspek yang diukur di antaranya adalah: 1) desain visual; 2) kualitas materi; 3) instruksi; dan 4) keterlibatan pemain. Desain visual adalah aspek pertama yang dievaluasi, mencakup estetika, tata letak, dan kejelasan visual dari komponen permainan. Ahli Sarana memastikan bahwa desain visual yang

digunakan menarik dan sesuai dengan target audiens, serta mendukung keterbacaan dan kemudahan dalam memahami elemen-elemen permainan. Desain yang baik diharapkan dapat meningkatkan daya tarik dan kenyamanan pemain dalam berinteraksi dengan board game. Kualitas materi merupakan aspek kedua yang dinilai, melibatkan penilaian terhadap isi edukatif dari permainan. Ahli Sarana mengevaluasi sejauh mana materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang berlaku. Kualitas materi juga mencakup relevansi, ketepatan informasi, serta kesesuaian dengan nilai-nilai yang ingin diajarkan, seperti kejujuran, disiplin, kerjasama, dan tanggung jawab. Materi yang baik harus dapat diintegrasikan dengan baik dalam mekanisme permainan tanpa mengurangi aspek kesenangan dari permainan itu sendiri. Instruksi adalah aspek ketiga yang diperiksa, mencakup kejelasan dan kelengkapan petunjuk permainan. Ahli Sarana memastikan bahwa instruksi yang diberikan mudah dipahami dan diikuti oleh pemain, baik untuk pemula maupun yang sudah berpengalaman. Instruksi yang jelas dan terstruktur dengan baik akan membantu pemain memahami cara bermain dengan cepat dan mengurangi kebingungan, sehingga permainan dapat berjalan lancar dan menyenangkan. Keterlibatan pemain adalah aspek terakhir yang dinilai, berkaitan dengan sejauh mana permainan dapat menarik dan mempertahankan perhatian pemain. Ahli Sarana melihat apakah mekanisme permainan mampu menciptakan suasana yang interaktif dan dinamis, sehingga pemain merasa terlibat dan berpartisipasi aktif. Keterlibatan pemain juga mencakup aspek emosional dan sosial, di mana permainan harus dapat mendorong interaksi positif dan kolaborasi antar pemain, serta menumbuhkan rasa kompetisi yang sehat.

Dengan mengevaluasi keempat aspek tersebut, ahli Sarana dapat memberikan masukan dan rekomendasi yang berguna untuk penyempurnaan Sarana board game, sehingga dapat memenuhi standar kelayakan dan memberikan manfaat optimal bagi proses pembelajaran. Hasil uji coba pendahuluan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 11. Hasil uji coba ahli Sarana

No	Aspek Penilaian	Indikator	Hasil penilaian	Kesimpulan
1.	Desain Visual	Kualitas gambar dan warna	4.5/5	tinggi
		Estetika desain	4.3/5	sedang
		Konsistensi desain	4.6/5	tinggi
2.	Kualitas Materi	Ketahanan bahan	4.2/ 5	sedang
		Kenyamanan penggunaan	4.4/ 5	sedang
		Keamanan bahan	4.6/ 5	tinggi
3.	Instruksi	Kejelasan petunjuk	4.2/ 5	sedang
		Kelengkapan informasi	4.2/ 5	sedang
		Keteraturan langkah	4.7/ 5	tinggi
4.	Keterlibatan Pemain	Interaktivitas Sarana	4.8/ 5	tinggi
		Kesesuaian dengan target usia	4.8/ 5	tinggi
		Kemenarikan Sarana	4.6/ 5	tinggi

Berdasarkan tabel di atas, Sarana yang dikembangkan menurut ahli Sarana berada pada rentang sedang hingga tinggi dengan skor antara 4.2 - 4.8 dengan rata-rata skor sebesar 4.49. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat kelayakan Sarana yang dikembangkan masuk dalam kategori sedang. Skor ini mencerminkan bahwa secara keseluruhan Sarana tersebut memiliki kualitas yang baik, namun masih ada

beberapa aspek yang perlu diperbaiki untuk mencapai kesempurnaan. Beberapa catatan dari ahli Sarana, di antaranya adalah penggunaan lem perekat yang lebih baik sehingga lapisan pada Sarana tidak mudah terkelupas ketika digunakan oleh siswa. Hal ini penting untuk meningkatkan daya tahan dan keawetan Sarana, terutama dalam penggunaan yang intensif di lingkungan pembelajaran. Selain itu, ahli Sarana mungkin juga memberikan saran mengenai peningkatan aspek visual, penambahan atau penyempurnaan materi edukatif, serta penyusunan instruksi yang lebih jelas dan terstruktur. Dengan memperhatikan masukan dan catatan tersebut, pengembang Sarana dapat melakukan perbaikan dan penyesuaian yang diperlukan. Tujuannya adalah agar Sarana pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang optimal dan mendalam bagi siswa. Melalui proses validasi dan penyempurnaan ini, diharapkan Sarana board game tersebut dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam membentuk karakter dan mengajarkan nilai-nilai penting kepada siswa.

5. Revisi Produk

Berdasarkan hasil penilaian dan masukan dari ahli Sarana, peneliti melakukan perbaikan terhadap Sarana yang dikembangkan. Langkah-langkah perbaikan ini meliputi peningkatan kualitas lem perekat untuk memastikan lapisan pada Sarana tidak mudah terkelupas, penyempurnaan desain visual untuk meningkatkan daya tarik dan kejelasan, revisi materi edukatif agar lebih relevan dan sesuai dengan kurikulum, serta penyusunan instruksi yang lebih jelas dan mudah diikuti. Setelah melakukan perbaikan, langkah selanjutnya adalah melakukan penilaian ulang terhadap Sarana yang telah disempurnakan. Penilaian

ulang ini akan melibatkan kembali ahli Sarana sebelumnya, sehingga peserta didik dapat menilai apakah perbaikan yang dilakukan sudah memenuhi standar kelayakan yang lebih tinggi. Penilaian ulang ini akan mengukur kembali empat aspek utama, yaitu desain visual, kualitas materi, instruksi, dan keterlibatan pemain. Ahli Sarana akan memberikan skor dan feedback tambahan berdasarkan pengamatan dan pengalamannya dalam menguji Sarana yang telah diperbaiki. Hasil penilaian ulang ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih akurat tentang tingkat kelayakan Sarana setelah perbaikan, serta memastikan bahwa Sarana tersebut sudah siap untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan melibatkan kembali ahli Sarana dalam penilaian ulang, peneliti dapat memastikan bahwa setiap aspek dari Sarana pembelajaran telah ditingkatkan sesuai dengan standar yang diharapkan. Hal ini akan membantu dalam menciptakan Sarana yang tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam mendukung proses pembelajaran dan pembentukan karakter siswa. Hasil penilaian terhadap perbaikan kualitas Sarana dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 12. Hasil uji coba ahli Sarana

No	Aspek Penilaian	Indikator	Hasil penilaian	Kesimpulan
1.	Desain Visual	Kualitas gambar dan warna	4.7/5	tinggi
		Estetika desain	4.4/5	sedang
		Konsistensi desain	4.6/5	tinggi
2.	Kualitas Materi	Ketahanan bahan	4.4/ 5	sedang
		Kenyamanan penggunaan	4.5/ 5	sedang
		Keamanan bahan	4.6/ 5	tinggi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Hasil penilaian	Kesimpulan
3.	Instruksi	Kejelasan petunjuk	4.2/ 5	sedang
		Kelengkapan informasi	4.2/ 5	sedang
		Keteraturan langkah	4.8/ 5	tinggi
4.	Keterlibatan Pemain	Interaktivitas Sarana	4.8/ 5	tinggi
		Kesesuaian dengan target usia	4.8/ 5	tinggi
		Kemenarikan Sarana	4.6/ 5	tinggi

Berdasarkan tabel di atas, Sarana yang dikembangkan menurut ahli Sarana berada pada rentang sedang hingga tinggi dengan skor antara 4.2 - 4.8 dengan rata-rata skor sebesar 4.55. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat kelayakan Sarana yang dikembangkan masuk dalam kategori tinggi. Sehingga Sarana dapat digunakan untuk uji coba utama. Skor rata-rata sebesar 4.55 ini mencerminkan bahwa Sarana pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan telah memenuhi sebagian besar kriteria yang diharapkan. Kategori tinggi ini menunjukkan bahwa Sarana tersebut sudah layak dan siap untuk digunakan dalam skala yang lebih besar, yaitu dalam uji coba utama. Dalam uji coba utama, Sarana akan diuji dalam situasi pembelajaran nyata dengan melibatkan siswa sebagai pengguna utama. Hal ini penting untuk mengamati bagaimana Sarana berfungsi dalam konteks sebenarnya, serta untuk mendapatkan umpan balik langsung dari pengguna mengenai efektivitas dan kepraktisan Sarana tersebut. Uji coba utama ini juga akan membantu mengidentifikasi area mana saja yang masih memerlukan penyempurnaan lebih lanjut. Data dan umpan balik yang diperoleh selama uji coba utama akan sangat berharga untuk melakukan penyesuaian akhir sebelum Sarana

secara resmi diimplementasikan dalam kurikulum pembelajaran. Dengan demikian, Sarana pembelajaran dapat memberikan kontribusi optimal dalam proses pendidikan, mendukung pembelajaran aktif, dan membentuk karakter siswa sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

6. Uji Coba Utama

Uji coba utama melibatkan 4 orang siswa di SD Islam As Salam, dengan peneliti dan guru lainnya mengamati penggunaan Sarana yang dikembangkan. Penilaian dilakukan menggunakan lembar observasi yang menilai berbagai aspek penting dari Sarana tersebut. Aspek pertama yang dinilai adalah desain visual, yang mencakup estetika, tata letak, dan kejelasan visual dari komponen permainan, memastikan bahwa desain tersebut menarik dan mendukung keterbacaan serta pemahaman. Aspek kedua adalah kualitas materi, yang mengevaluasi isi edukatif permainan untuk memastikan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum, serta relevansinya dengan nilai-nilai yang ingin diajarkan. Instruksi juga menjadi perhatian, dengan penilaian terhadap kejelasan dan kelengkapan petunjuk permainan, memastikan bahwa instruksi mudah dipahami dan diikuti oleh pemain dari berbagai tingkat pengalaman. *Gameplay*, sebagai aspek keempat, dievaluasi berdasarkan mekanisme permainan, tingkat kesenangan, dan keterlibatan pemain, untuk melihat apakah permainan mampu menarik dan mempertahankan perhatian siswa. Interaksi sosial yang terjadi selama permainan juga diamati, mengevaluasi sejauh mana permainan mendorong komunikasi, kolaborasi, dan kompetisi sehat antar siswa. Aspek edukasi dinilai untuk mengukur sejauh mana permainan menyampaikan nilai-nilai edukatif dan mendukung proses pembelajaran,

memastikan bahwa siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan dan nilai-nilai yang diajarkan dalam situasi nyata. Tingkat kesulitan permainan juga dievaluasi, memastikan bahwa permainan menantang namun tetap dapat diselesaikan oleh siswa sesuai dengan kemampuan dan usianya.

Selain itu, gerak lokomotor dan gerak non-lokomotor juga menjadi aspek penilaian, untuk melihat sejauh mana permainan mengaktifkan siswa secara fisik. Gerak lokomotor melibatkan aktivitas fisik yang berpindah tempat, seperti berjalan atau berlari, sementara gerak non-lokomotor melibatkan aktivitas fisik tanpa perpindahan tempat, seperti membungkuk atau meregang. Dengan menggunakan lembar observasi untuk menilai semua aspek ini, peneliti dan guru dapat memperoleh data komprehensif mengenai efektivitas dan kualitas Sarana pembelajaran yang dikembangkan. Hasil dari uji coba ini memberikan wawasan berharga untuk melakukan penyesuaian akhir, memastikan Sarana tersebut siap untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Hasilnya dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 13. Hasil uji coba utama

Aspek Observasi	Penilaian		Rata-rata	Kesimpulan
	Peneliti	Guru		
Desain visual	4.5	4.3	4.4	sedang
Kualitas materi	4.6	4.3	4.5	sedang
Instruksi	4.8	4.8	4.8	tinggi
Edukasi	4.8	4.6	4.7	tinggi
Kemudahan penggunaan	4.8	4.8	4.8	tinggi
Gerak lokomotor	4.7	4.8	4.75	tinggi

Aspek Observasi	Penilaian		Rata-rata	Kesimpulan
Gerak non-lokomotor	4.6	4.8	4.7	tinggi

Berdasarkan hasil observasi terhadap berbagai aspek, dapat disimpulkan bahwa produk ini memiliki beberapa kekuatan dan kelemahan. Aspek desain visual mendapat penilaian rata-rata sebesar 4.4 dari peneliti dan guru, yang mengindikasikan bahwa desain tersebut cukup baik namun masih memerlukan perbaikan. Kualitas materi juga mendapat penilaian rata-rata sebesar 4.5, menunjukkan bahwa materi yang disajikan berkualitas namun belum menonjol. Sebaliknya, aspek instruksi memperoleh penilaian rata-rata yang sangat tinggi, yaitu 4.8, menandakan bahwa instruksi yang diberikan sangat jelas dan efektif. Aspek edukasi juga dinilai tinggi dengan rata-rata 4.7, menunjukkan bahwa produk ini memberikan manfaat edukatif yang signifikan. Kemudahan penggunaan mendapatkan penilaian rata-rata yang sangat baik sebesar 4.8, menunjukkan bahwa produk ini sangat user-friendly. Aspek gerak lokomotor dan non-lokomotor juga mendapat penilaian tinggi, masing-masing dengan rata-rata 4.75 dan 4.7, menandakan bahwa produk ini mendukung gerakan dengan sangat baik. Secara keseluruhan, mayoritas aspek yang dinilai berada dalam kategori tinggi, dengan pengecualian pada desain visual dan kualitas materi yang berada dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa produk ini secara umum memiliki kualitas yang sangat baik dan hanya memerlukan beberapa perbaikan minor pada beberapa aspek. Sehingga peneliti dapat melanjutkan pada tahapan selanjutnya.

Gambar 7. Uji coba utama melibatkan 4 orang siswa



7. Uji Operasional Lapangan

Uji operasional lapangan melibatkan 15 orang siswa di SD Islam As Salam, dengan peneliti dan guru lainnya mengamati penggunaan Sarana yang dikembangkan. Penilaian dilakukan menggunakan lembar observasi yang menilai berbagai aspek penting dari Sarana tersebut. Aspek pertama yang dinilai adalah desain visual, yang mencakup estetika, tata letak, dan kejelasan visual dari komponen permainan, memastikan bahwa desain tersebut menarik dan mendukung keterbacaan serta pemahaman. Aspek kedua adalah kualitas materi, yang mengevaluasi isi edukatif permainan untuk memastikan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum, serta relevansinya dengan nilai-nilai yang

ingin diajarkan. Instruksi juga menjadi perhatian, dengan penilaian terhadap kejelasan dan kelengkapan petunjuk permainan, memastikan bahwa instruksi mudah dipahami dan diikuti oleh pemain dari berbagai tingkat pengalaman. *Gameplay*, sebagai aspek keempat, dievaluasi berdasarkan mekanisme permainan, tingkat kesenangan, dan keterlibatan pemain, untuk melihat apakah permainan mampu menarik dan mempertahankan perhatian siswa. Interaksi sosial yang terjadi selama permainan juga diamati, mengevaluasi sejauh mana permainan mendorong komunikasi, kolaborasi, dan kompetisi sehat antar siswa. Aspek edukasi dinilai untuk mengukur sejauh mana permainan menyampaikan nilai-nilai edukatif dan mendukung proses pembelajaran, memastikan bahwa siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan dan nilai-nilai yang diajarkan dalam situasi nyata. Tingkat kesulitan permainan juga dievaluasi, memastikan bahwa permainan menantang namun tetap dapat diselesaikan oleh siswa sesuai dengan kemampuan dan usianya.

Selain itu, gerak lokomotor dan gerak non-lokomotor juga menjadi aspek penilaian, untuk melihat sejauh mana permainan mengaktifkan siswa secara fisik. Gerak lokomotor melibatkan aktivitas fisik yang berpindah tempat, seperti berjalan atau berlari, sementara gerak non-lokomotor melibatkan aktivitas fisik tanpa perpindahan tempat, seperti membungkuk atau meregang. Dengan menggunakan lembar observasi untuk menilai semua aspek ini, peneliti dan guru dapat memperoleh data komprehensif mengenai efektivitas dan kualitas Sarana pembelajaran yang dikembangkan. Hasil dari uji coba ini memberikan wawasan berharga untuk melakukan penyesuaian akhir, memastikan Sarana tersebut siap

untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Hasilnya dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 14. Hasil uji coba operasional lapangan

Aspek Observasi	Penilaian		Rata-rata	Kesimpulan
	Peneliti	Guru		
Desain visual	4.7	4.5	4.6	tinggi
Kualitas materi	4.6	4.6	4.6	tinggi
Instruksi	4.8	4.7	4.8	tinggi
Edukasi	4.8	4.8	4.8	tinggi
Kemudahan penggunaan	4.8	4.8	4.8	tinggi
Gerak lokomotor	4.8	4.8	4.8	tinggi
Gerak non-lokomotor	4.8	4.8	4.8	tinggi

Berdasarkan hasil observasi terhadap berbagai aspek produk, semua aspek yang dinilai mendapatkan penilaian yang tinggi. Desain visual memperoleh penilaian rata-rata sebesar 4.6 dari peneliti dan guru, menunjukkan bahwa desain visual produk ini dianggap sangat baik. Kualitas materi juga mendapatkan penilaian tinggi dengan rata-rata 4.6, menandakan bahwa materi yang disajikan berkualitas tinggi. Aspek instruksi dinilai sangat tinggi dengan rata-rata 4.8, yang berarti instruksi yang diberikan sangat jelas dan efektif. Aspek edukasi juga mendapat penilaian rata-rata yang sangat tinggi sebesar 4.8, menunjukkan bahwa produk ini memiliki nilai edukatif yang signifikan. Kemudahan penggunaan juga dinilai tinggi dengan rata-rata 4.8, menandakan bahwa produk ini sangat user-friendly. Aspek gerak lokomotor dan gerak non-lokomotor keduanya memperoleh penilaian rata-rata 4.8, yang berarti produk ini mendukung kedua jenis gerakan dengan sangat

baik. Secara keseluruhan, semua aspek yang dinilai berada dalam kategori tinggi, menunjukkan bahwa produk ini memiliki kualitas yang sangat baik di semua aspek yang diamati. Hal tersebut menunjukan bahwa tingkat kepraktisan Sarana yang dikembangkan masuk dalam kategori tinggi.

B. Pembahasan

Board game yang baik adalah Sarana yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mendidik, menggabungkan elemen strategi, keterampilan, dan keberuntungan. Board game yang efektif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kerjasama, dan komunikasi di antara pemain. Menurut penelitian oleh Hinebaugh (2009), board game memberikan peluang bagi individu untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif melalui interaksi dan pemecahan masalah dalam suasana yang menyenangkan dan menantang. Selain itu, penelitian oleh Sitzmann (2011) menunjukkan bahwa board game edukatif dapat meningkatkan retensi informasi dan keterlibatan belajar lebih tinggi dibandingkan metode pengajaran konvensional. Oleh karena itu, sebuah board game yang baik seharusnya dirancang dengan mempertimbangkan aspek edukatif dan rekreatif untuk mencapai manfaat maksimal bagi pemainnya. Dalam konteks pembelajaran gerak lokomotor dan non lokomotor, board game yang baik harus mencakup relevansi materi, interaktivitas, visual dan instruksi yang jelas, fleksibilitas dan adaptabilitas, aspek fisik, serta keseruan dan motivasi. Board game harus mencerminkan konsep dasar gerak lokomotor seperti berjalan, berlari, melompat, dan gerak non lokomotor seperti membungkuk, berputar, mengayun secara jelas dan mendetail. Ini memastikan bahwa siswa dapat mengenali dan memahami perbedaan serta aplikasi dari setiap

jenis gerakan. Board game juga harus mendorong interaksi antara pemain, baik dalam bentuk kolaborasi maupun kompetisi, yang membantu siswa belajar melalui pengalaman langsung dan umpan balik dari teman-temannya. Penggunaan gambar, diagram, dan instruksi yang mudah dipahami sangat penting untuk membantu siswa memahami permainan dan gerakan yang harus dilakukan tanpa kebingungan. Board game sebaiknya dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat kemampuan dan usia siswa, dengan aturan yang dapat diubah atau tantangan yang dapat disesuaikan. Mengingat bahwa gerak lokomotor dan non lokomotor melibatkan aktivitas fisik, board game harus mendorong siswa untuk bergerak aktif, dengan menambahkan tantangan fisik sebagai bagian dari permainan. Kesenangan dan motivasi juga sangat penting agar siswa termotivasi untuk bermain dan belajar. Elemen permainan seperti poin, tantangan, dan hadiah bisa digunakan untuk meningkatkan antusiasme siswa. Penelitian oleh Sabo (2017) menekankan bahwa Sarana permainan yang interaktif dan berbasis aktivitas fisik dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, serta membantunya memahami konsep-konsep gerak dengan lebih baik. Kesimpulannya, board game yang baik tidak hanya menyenangkan tetapi juga mendidik, menggabungkan elemen strategi, keterampilan, dan keberuntungan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kerjasama, dan komunikasi. Board game edukatif yang efektif dapat meningkatkan retensi informasi dan keterlibatan belajar lebih tinggi dibandingkan metode pengajaran konvensional.

Pengembangan board game edukatif yang efektif memerlukan beberapa tahapan penting yang dimulai dengan mengidentifikasi tujuan pembelajaran, seperti

meningkatkan pemahaman siswa terhadap gerak lokomotor dan non-lokomotor. Menurut penelitian oleh Hinebaugh (2009), board game memberikan peluang bagi individu untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif melalui interaksi dan pemecahan masalah dalam suasana yang menyenangkan dan menantang. Selanjutnya, merancang konsep permainan yang relevan dengan materi pembelajaran sangat penting untuk memastikan setiap elemen permainan mencerminkan konsep gerakan secara jelas dan mendetail. Aspek interaktivitas juga harus diperhatikan dengan menciptakan mekanisme permainan yang mendorong kolaborasi dan kompetisi antar pemain, sehingga siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung dan umpan balik. Penggunaan visual dan instruksi yang mudah dipahami sangat esensial untuk membantu siswa memahami permainan dan gerakan yang harus dilakukan tanpa kebingungan. Fleksibilitas dan adaptabilitas juga perlu dipertimbangkan dalam desain board game, memungkinkan penyesuaian aturan atau tantangan sesuai dengan tingkat kemampuan dan usia siswa. Selain itu, aspek fisik harus diperhatikan dengan memasukkan tantangan yang mendorong siswa untuk bergerak aktif sebagai bagian dari permainan. Elemen keseruan dan motivasi, seperti poin, tantangan, dan hadiah, sangat penting untuk menjaga antusiasme siswa dalam bermain dan belajar.

Penelitian oleh Sitzmann (2011) menunjukkan bahwa board game edukatif dapat meningkatkan retensi informasi dan keterlibatan belajar lebih tinggi dibandingkan metode pengajaran konvensional. Selain itu, penelitian oleh Sabo (2017) mendukung bahwa Sarana permainan yang interaktif dan berbasis aktivitas fisik dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran pendidikan

jasmani, serta membantunya memahami konsep-konsep gerak dengan lebih baik. Selain itu, Hwang et al. (2013) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Granic et al. (2014) juga menunjukkan bahwa game yang dirancang dengan baik dapat memfasilitasi pembelajaran kognitif dan sosial, memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bermakna. Lebih lanjut, Gee (2003) dalam penelitiannya tentang "good video games and good learning" menekankan bahwa permainan yang baik, termasuk board game, mampu menciptakan lingkungan belajar yang menantang dan mendukung perkembangan keterampilan berpikir kritis serta pemecahan masalah. Pada tahap ini, analisis mendalam terhadap literatur yang relevan dilakukan, termasuk kajian teoritis dan praktis terkait pembelajaran berbasis permainan serta implementasi nilai-nilai karakter dalam pendidikan. Regulasi yang berlaku juga dipertimbangkan agar model yang dirancang inovatif dan sesuai dengan standar pendidikan. Studi pendahuluan memberikan wawasan penting mengenai kondisi lapangan dan tantangan dalam integrasi Sarana pembelajaran berbasis board game. Melalui proses ini, masukan dari pakar pendidikan, guru, dan praktisi dikumpulkan untuk memastikan bahwa desain model awal ini memenuhi kebutuhan praktis di lapangan. Draft yang dihasilkan mencakup komponen-komponen penting seperti mekanisme permainan, materi pembelajaran yang disisipkan, serta strategi untuk menanamkan nilai-nilai karakter, yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Draft ini kemudian akan digunakan

sebagai acuan untuk tahap pengembangan selanjutnya, termasuk uji coba dan evaluasi efektivitasnya dalam setting kelas yang sebenarnya.

Validasi oleh ahli Sarana dilakukan untuk menilai kelayakan Sarana yang telah dikembangkan. Aspek yang diukur di antaranya adalah desain visual, kualitas materi, instruksi, dan keterlibatan pemain. Desain visual adalah aspek pertama yang dievaluasi, mencakup estetika, tata letak, dan kejelasan visual dari komponen permainan. Ahli Sarana memastikan bahwa desain visual yang digunakan menarik dan sesuai dengan target audiens, serta mendukung keterbacaan dan kemudahan dalam memahami elemen-elemen permainan. Desain yang baik diharapkan dapat meningkatkan daya tarik dan kenyamanan pemain dalam berinteraksi dengan board game (Mayer, 2009). Kualitas materi merupakan aspek kedua yang dinilai, melibatkan penilaian terhadap isi edukatif dari permainan. Ahli Sarana mengevaluasi sejauh mana materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang berlaku. Kualitas materi juga mencakup relevansi, ketepatan informasi, serta kesesuaian dengan nilai-nilai yang ingin diajarkan, seperti kejujuran, disiplin, kerjasama, dan tanggung jawab. Materi yang baik harus dapat diintegrasikan dengan baik dalam mekanisme permainan tanpa mengurangi aspek kesenangan dari permainan itu sendiri (Kapp, 2012). Instruksi adalah aspek ketiga yang diperiksa, mencakup kejelasan dan kelengkapan petunjuk permainan. Ahli Sarana memastikan bahwa instruksi yang diberikan mudah dipahami dan diikuti oleh pemain, baik untuk pemula maupun yang sudah berpengalaman. Instruksi yang jelas dan terstruktur dengan baik akan membantu pemain memahami cara bermain dengan cepat dan mengurangi kebingungan,

sehingga permainan dapat berjalan lancar dan menyenangkan (Gee, 2003). Keterlibatan pemain adalah aspek terakhir yang dinilai, berkaitan dengan sejauh mana permainan dapat menarik dan mempertahankan perhatian pemain. Ahli Sarana melihat apakah mekanisme permainan mampu menciptakan suasana yang interaktif dan dinamis, sehingga pemain merasa terlibat dan berpartisipasi aktif. Keterlibatan pemain juga mencakup aspek emosional dan sosial, di mana permainan harus dapat mendorong interaksi positif dan kolaborasi antar pemain, serta menumbuhkan rasa kompetisi yang sehat (Plass, Homer, dan Kinzer, 2015). Dengan mengevaluasi keempat aspek tersebut, ahli Sarana dapat memberikan masukan dan rekomendasi yang berguna untuk penyempurnaan Sarana board game, sehingga dapat memenuhi standar kelayakan dan memberikan manfaat optimal bagi proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan, Sarana yang dikembangkan menunjukkan skor penilaian berada pada rentang sedang hingga tinggi, dengan rata-rata skor sebesar 4.49. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kelayakan Sarana yang dikembangkan masuk dalam kategori sedang. Skor ini mencerminkan bahwa secara keseluruhan Sarana tersebut memiliki kualitas yang baik, namun masih ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki untuk mencapai kesempurnaan. Beberapa catatan dari ahli Sarana, di antaranya adalah penggunaan lem perekat yang lebih baik sehingga lapisan pada Sarana tidak mudah terkelupas ketika digunakan oleh siswa. Hal ini penting untuk meningkatkan daya tahan dan keawetan Sarana, terutama dalam penggunaan yang intensif di lingkungan pembelajaran. Selain itu, ahli Sarana mungkin juga memberikan saran mengenai peningkatan aspek visual,

penambahan atau penyempurnaan materi edukatif, serta penyusunan instruksi yang lebih jelas dan terstruktur. Dengan memperhatikan masukan dan catatan tersebut, pengembang Sarana dapat melakukan perbaikan dan penyesuaian yang diperlukan. Tujuannya adalah agar Sarana pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang optimal dan mendalam bagi siswa (Salen dan Zimmerman, 2004). Melalui proses validasi dan penyempurnaan ini, diharapkan Sarana board game tersebut dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam membentuk karakter dan mengajarkan nilai-nilai penting kepada siswa. Penelitian dalam lima tahun terakhir juga mendukung pentingnya desain dan interaksi dalam Sarana pembelajaran berbasis game. Menurut Zagal dan Mateas (2019), permainan edukatif yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu, penelitian oleh Wouters dan van Oostendorp (2020) menunjukkan bahwa integrasi elemen-elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan retensi informasi. Penelitian terbaru oleh Johnson et al. (2021) menyoroti bahwa Sarana pembelajaran berbasis game yang interaktif dapat mendorong kolaborasi dan pengembangan keterampilan sosial di antara siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Plass, Homer, dan Kinzer (2015), yang menyatakan bahwa permainan yang dirancang dengan baik dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung interaksi dan keterlibatan aktif. Kajian oleh Hamari et al. (2019) juga menunjukkan bahwa elemen-elemen permainan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yang berdampak positif pada keterlibatan dan pencapaian akademiknya.

Uji coba utama Sarana board game di SD Islam As Salam melibatkan empat siswa, dengan peneliti dan guru mengamati penggunaan Sarana yang dikembangkan. Penilaian mencakup desain visual, kualitas materi, instruksi, keterlibatan pemain, serta aspek edukasi dan fisik. Desain visual yang mencakup estetika, tata letak, dan kejelasan visual, mendapat skor rata-rata 4.4, menunjukkan bahwa meskipun cukup baik, masih memerlukan perbaikan. Penelitian sebelumnya oleh Mayer (2009) dan Zagal dan Mateas (2019) menegaskan pentingnya desain visual yang menarik untuk meningkatkan keterbacaan dan pemahaman. Kualitas materi, dinilai dengan rata-rata 4.5, menunjukkan bahwa materi edukatifnya berkualitas namun belum optimal, sejalan dengan temuan Kapp (2012) dan Hamari et al. (2019) yang menekankan pentingnya relevansi dan ketepatan informasi dalam Sarana edukatif. Instruksi mendapat skor tinggi rata-rata 4.8, menunjukkan kejelasan dan efektivitas yang sangat baik, sesuai dengan pandangan Gee (2003) dan penelitian oleh Johnson et al. (2021) yang menyatakan bahwa instruksi yang jelas dapat mengurangi kebingungan dan meningkatkan pengalaman bermain.

Aspek edukasi dan kemudahan penggunaan juga dinilai tinggi dengan rata-rata 4.7 dan 4.8, menunjukkan bahwa Sarana ini sangat bermanfaat secara edukatif dan user-friendly, mendukung temuan Plass, Homer, dan Kinzer (2015) tentang manfaat edukatif Sarana permainan yang baik. Gameplay yang melibatkan gerak lokomotor dan non-lokomotor dinilai dengan rata-rata 4.75 dan 4.7, menunjukkan bahwa permainan ini mendukung aktivitas fisik secara efektif. Penelitian oleh Wouters dan van Oostendorp (2020) serta oleh Gerling et al. (2014) menunjukkan

bahwa permainan yang menggabungkan aktivitas fisik dapat meningkatkan keterlibatan dan kesehatan siswa.

Uji operasional lapangan yang melibatkan 15 siswa menghasilkan penilaian yang sangat tinggi untuk semua aspek, dengan desain visual dan kualitas materi masing-masing mendapatkan rata-rata 4.6, dan aspek instruksi, edukasi, kemudahan penggunaan, serta gerak lokomotor dan non-lokomotor semuanya memperoleh rata-rata 4.8. Hal ini menunjukkan bahwa produk ini tidak hanya berkualitas tinggi tetapi juga sangat efektif dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini konsisten dengan penelitian terbaru oleh Gee (2021), yang menekankan pentingnya aspek-aspek ini dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan. Penelitian oleh Tuzun et al. (2021) juga mendukung bahwa Sarana pembelajaran yang interaktif dan user-friendly dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, validasi Sarana board game ini menunjukkan bahwa produk tersebut memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif, meskipun beberapa perbaikan minor masih diperlukan untuk mencapai kesempurnaan.

C. Keterbatasan Penelitian

Meskipun penelitian ini telah memberikan cakupan yang lebih luas dan mendalam terhadap Sarana yang dikembangkan, namun peneliti masih menyadari beberapa keterbatasan. Adapun keterbatasan penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Masalah teknis seperti penggunaan lem perekat yang kurang baik menunjukkan bahwa aspek-aspek teknis perlu lebih diperhatikan untuk memastikan daya tahan Sarana.
2. Meskipun hasil uji operasional menunjukkan hasil yang tinggi, implementasi pada skala yang lebih besar dan di berbagai sekolah berbeda mungkin memberikan hasil yang bervariasi.
3. Pengujian awal dan uji coba utama hanya melibatkan sejumlah kecil siswa, yakni 4 siswa pada uji coba utama dan 15 siswa pada uji operasional. Jumlah sampel yang terbatas ini mungkin tidak cukup representatif untuk menggambarkan keefektifan Sarana board game dalam skala yang lebih besar dan beragam.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan tentang Produk

1. Sarana *board game* dapat dikembangkan sebagai Sarana pembelajaran interaktif untuk pendidikan jasmani di sekolah dasar, dengan menekankan relevansi materi, interaktivitas, visual dan instruksi yang jelas, serta fleksibilitas dan adaptabilitas. Elemen fisik dan keseruan juga penting, dengan permainan yang mendorong gerakan aktif dan motivasi siswa melalui poin, tantangan, dan hadiah. Proses pengembangannya meliputi penelitian, perencanaan, pengembangan, pengujian, dan revisi secara bertahap.
2. Kelayakan Sarana board game dalam menerapkan nilai-nilai karakter pada pelajaran penjas di SD kelas rendah dinilai oleh ahli Sarana dan ahli materi. Berdasarkan validasi oleh ahli Sarana, Sarana ini mendapatkan penilaian sedang hingga tinggi dalam aspek desain visual, kualitas materi, instruksi, dan keterlibatan pemain, dengan skor rata-rata 4.55, menunjukkan sangat layak untuk uji coba utama. Ahli materi juga menilai Sarana ini memenuhi kriteria relevansi materi, interaktivitas, visual dan instruksi yang jelas, fleksibilitas dan adaptabilitas, aspek fisik, serta keseruan dan motivasi. Evaluasi keseluruhan menunjukkan bahwa Sarana board game ini memiliki nilai edukatif yang signifikan, relevan dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum, serta memiliki kualitas yang baik untuk mendukung pembelajaran di SD kelas rendah.

3. Kepraktisan Sarana board game dalam menerapkan nilai-nilai karakter pada pelajaran penjas di SD kelas rendah dinilai sangat tinggi oleh guru. Sarana ini dianggap sangat praktis dan user-friendly, dengan desain visual, kualitas materi, instruksi, edukasi, kemudahan penggunaan, serta gerak lokomotor dan non-lokomotor mendapatkan penilaian tinggi. Hasil uji coba utama dan operasional lapangan menunjukkan bahwa Sarana ini mendukung pembelajaran aktif dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Dengan penilaian yang konsisten tinggi di semua aspek, Sarana board game ini menunjukkan kualitas yang sangat baik dan layak digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai karakter di pelajaran penjas di SD kelas rendah.

B. Saran Pemanfaatan Produk

1. *Board game* yang dirancang untuk mendukung kurikulum pendidikan jasmani, memastikan bahwa setiap aspek permainan relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hal ini dapat mencakup pelajaran tentang keterampilan gerak dasar, koordinasi, kebugaran, dan nilai-nilai karakter seperti kerjasama dan sportivitas. Permainan harus dirancang agar siswa terlibat aktif, dengan aktivitas fisik yang terintegrasi dalam permainan. Misalnya, siswa perlu menjawab pertanyaan tertentu untuk maju dalam permainan, sehingga peserta didik belajar sambil bermain.
2. Penelitian lanjutan perlu dilakukan dengan melibatkan lebih banyak sekolah dengan berbagai latar belakang demografis dan geografis untuk menguji konsistensi dan keefektifan board game ini dalam konteks yang lebih luas. Dengan demikian, kita dapat memahami bagaimana Sarana ini berfungsi di

lingkungan yang berbeda dan menyesuaikan desain atau metode penerapannya sesuai dengan kebutuhan spesifik tiap sekolah.

3. Penelitian berikutnya harus melibatkan sampel yang lebih besar dan lebih beragam. Melakukan uji coba dengan jumlah siswa yang lebih banyak akan memberikan gambaran yang lebih akurat tentang keefektifan board game. Selain itu, melibatkan siswa dari berbagai jenjang kelas, latar belakang sosial-ekonomi, dan tingkat kemampuan yang berbeda akan membantu menilai apakah Sarana ini efektif untuk semua kelompok siswa atau perlu ada penyesuaian tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, B. S. (2014). *Permainan Kecil "Sunda Manda" Sebagai Alternatif Bermain Anak Usia Dini*. Dinamika Pendidikan, 21(01).
- Agung, L. (2011). *Character Education Integration In Social Studies Learning*. Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah, 12(2), 392-403.
- Agus Mahendra. Pendidikan Jasmani Berbasis Masalah Gerak (disampaikan dalam lokakarya Pembelajaran Penjas Berbasis Masalah Gerak). Bandung, 2006.
- Ahmad, S. (2014) Problematika kurikulum 2013 dan kepemimpinan instruksional kepala sekolah. Jurnal Pencerahan. Vol. 8. No. 2
- Alifia, U., Barasa, A. R., Bima, L., Pramana, R. P., Revina, S., & Tresnatri, F. A. (2020). Belajar dari rumah: potret ketimpangan pembelajaran pada masa pandemi COVID-19. Catatan Penelitian SMERU No. 1/2020
- Almond, G.A. & Verba, S. (1989). The civic culture: Political attitudes and democracy in five nations. Newbury Park, CA: Sage Publication.
- Amat, Tisnowati. Dan Mirman, Moekarto. Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Jakarta, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1998
- Anderson, Krathwohl, D. R., & Bloom, B. S. (2001). A taxonomy for learning, teaching, and assessing : a revision of Bloom's taxonomy of educational objectives. Longman.
- Andiarti, A. & Felicia, N. (2019). Menyiapkan anak bersekolah secara holistik: Studi kasus calistung sebagai kesiapan bersekolah. Kilas Pendidikan. Jakarta: PSPK
- Andriani, T. (2012). *Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini*. Sosial Budaya, 9(1), 121-136.
- Anita Woolfolk, Educational Psychology, Active Learning Edition, Bagian Pertama, Edisi Bahasa Indonesia. Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2009
- Annarino, A.A., Copwell, CC, dan Hazelton, H.W, Curriculum Theory and Design in Physical Education, ST Louis : CV. Mosby Co. 1980.
- Arum, R., Beattie, I., & Ford, K. (2015). The Structure of Schooling. 3rd ed. Thousand Oaks, CA: SAGE
- Astarina, I., Yacob, S., Daryanes, F., Fikri, K., & Ramadhan, A. (2020). Dampak Kabut Asap terhadap Kinerja Usaha Pedagang Pasar di Kota Rengat Kabupaten Indragiri Hulu Provinsi Riau. J-MAS (Jurnal Manajemen Dan Sains), 5(1), 167. <https://doi.org/10.33087/jmas.v5i1.166>
- Ateng, Abdulkadir, Pendidikan Jasmani Di Indonesia. Jakarta: Yayasan Ilmu Keolahragaan Guna Krida Prakasa Jati, 1993
- Atkinson, A. (2008). The ISIS agreement: How sustainability can improve organizational performance and transform the world. Routledge

- Balitbang Kemendikbud. (2019). *Kajian implementasi kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI
- Ball, D. L., & Cohen, D. K. (1996). Reform by the book: What is—or might be—the role of curriculum materials in teacher learning and instructional reform? *Educational Researcher*, 25(9), 6–8, 14.
- Ball, S. J. (2005). *Education policy and social class: The selected works of Stephen J. Ball*. Routledge.
- Ball, S. Maguire, M. & Braun, A. (2012). *How Schools Do Policy: Policy Enactments in Secondary Schools*. New York, NY: Routledge.
- Banerjee, A., Banerji, R., Berry, J., Duflo, E., Kannan, H., Mukerji, S., Shotland, M., & Walton, M. (2016). Mainstreaming an effective intervention: Evidence from randomized evaluations of “Teaching at the right level” in India. https://www.pratham.org/wp-content/uploads/2020/02/2016.08_Mainstreaming-an-Effective-Intervention_AB-RB-JB-ED-HK-SM-MS-MW.pdf
- Beatty, A., Berkhout, E., Bima, L., Pradhan, M., & Suryadarma, D. (2021). Schooling progress, learning reversal: Indonesia’s learning profiles between 2000 and 2014. *International Journal of Educational Development*, 85, 102436. <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2021.102436>
- Beatty, A., Berkhout, E., Bima, L., Pradhan, M., & Suryadarma, D. (2021). Schooling progress, learning reversal: Indonesia’s learning profiles between 2000 and 2014. *International Journal of Educational Development*, 85, 102436. <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2021.102436>
- Beatty, A., Emilie, B., Luhur, B., Menno, P., Daniel, S. (2021). Schooling progress, learning reversal: Indonesia’s learning profiles between 2000 and 2014. *International Journal of Educational Development* 85 (2021) 102436.
- Benavot, A. & Resh, N. (2003). Educational governance, school autonomy, and curriculum implementation: A comparative study of Arab and Jewish schools in Israel. *Journal of Curriculum Studies*, 35(2), 171- 196.
- Bjork, C. (2005). *Indonesian education: Teachers, schools, and central bureaucracy*. Routledge.
- Bjork, Christopher. (2016). *High-Stake Schooling: What We Can Learn from Japan’s Experiences with Testing, Accountability, and Education Reform*. Chicago, IL: The University of Chicago Press.
- Boundersa, N. (2016). The Importance of teachers’ training programs and professional development in the Algerian educational context: Toward informed and Effective teaching practices. [://www.researchgate.net/publication/30943008](https://www.researchgate.net/publication/30943008)
- Bryk, A. S., Gomez, L., Grunow, A. & LeMahieu, P. (2015). *Learning to Improve: How America’s Schools Can Get Better at Getting Better*. Cambridge, MA: Harvard Education

- Bucher, C.A, Fundation of Physical Education, ST Louis : CV. Mosby Co. 1960
- Dauer, Victor P, Dynamic Physical Education For Elementary School Children, Minnesota: Burgess Publishing Company, 1979
- Cambridge Assessment for Education (2021). Getting started with assessment for learning. Cambridge Assessment for Education
- Cheung, A.C.K. & Wong, P.M. (2012). Factors affecting the implementation of curriculum reform in Hong Kong, China: Key findings from a large-scale survey study. *International Journal of Educational Management*, 26(1), 39-54.
- Conto, C.A., Akseer, S., Dreesen, T., Kamei, A., Mizunoya, S., & Rigole, A. (2020). Covid-19: Effects of school closures on foundational skills and promising practices for monitoring and mitigating learning loss. UNICEF Office of Research -Innocenti.
- Daly, A. J., & Little, J.W. eds. (2010). *Social Network Theory and Educational Change*. Cambridge, MA: Harvard Education Press.
- Dehkordi, M. R. (2017). *The Educational Impact Of Traditional Games: The Role Of Zurkhaneh Sport In Educating Children*. *International Journal Of Sport Culture And Science*, 5(3), 134-139.
- Dewantara, Ki Hadjar. (2009). *Menuju Manusia Merdeka*. Yogyakarta: Leutika.
- Djaelani, A. R., Pratikto, H., Setiawan, T., Ikip, F., & Semarang, V. (2019). Implementasi Kurikulum 2013 dan Permasalahannya (Studi Kasus Di Smk Ganesa Kabupaten Demak). <http://e-journal.ikip-veteran.ac.id/index.php/pawiyatan>
- Djaelani, A.R., Pratikno, H.H., & Setiawan, T. (2019). Implementasi kurikulum dan permasalahannya (Studi kasus di SMK Ganesa Kabupaten Demak). *IVET Teacherpreneur*. <http://e-journal.ikipveteran.ac.id/index.php/pawiyatan>
- Drabsch, T. (2013). *The Australian curriculum*. Briefing Paper No 1/2013
- Drake, C. & Sherin, M.G. (2006). Practicing change: Curriculum adaptation and teacher narrative in the context of mathematics education reform. *Curriculum Inquiry* (36)2. 153-187.
- Endriani, D., & Verawati, I. (2013). *Upaya Pembentukan Karakter Melalui Olahraga Permainan Kecil Pada Siswa SD*. *Generasi Kampus*, 6(2).
- Engzell, P., Frey, A., & Verhagen, M.D. (2021). Learning loss due to school closures during the Covid-19 pandemic. *PNAS*. Vol. 118 No.17 DOI: <https://doi.org/10.1073/pnas.2022376118>
- Fauzi, F. (2016). *Pembentukan Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional Cim-ciman*. *Jurnal Ilmiah VISI PPTK PAUDNI*, 11(2), 99-109.
- Fullan, Michael. (2007). *The New Meaning of Educational Change*. 4e. New York, NY: Teachers College.

- Gabbard, C, LeBlanc, E., dan Lowy, S. Physical Education for Children, Building the Foundation. New Jerse : Prentice Hall Inc. Engliwood,1987.
- Gabriel, J. G., & Farmer, P. C. (2009). How to help your school thrive without breaking the bank. ASCD
- Glaesser, Judith. (2018). Competence in educational theory and practice: a critical discussion. Oxford Review of Education. (45)1. 70-85.
- Glatthorn, A. A., Boschee, B. F., & Whitehead, B. M. (2011). Curriculum leadership: Strategies for development and implementation. SAGE
- Gouedard, P. (2021). Developing indicators to support the implementation of education policies. OECD Education Working Paper No. 255
- Haeck, C., & Lefebvre, P. (2020). Pandemic school closures may increase inequality in test scores. Canadian Public Policy, 46(S1), S82-S87.
- Hanushek, E. A., & Woessman, L. (2020). The economic impacts of learning losses. Education Working Papers No. 225. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/21908d74-e>
- Hapidin, H., & Yenina, Y. (2016). *Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Usia Dini, 10(2), 201-212.
- Hargreaves, A. P., & Shirley, D. L. (Eds.). (2009). The fourth way: The inspiring future for educational change. Corwin Press
- Hariadi, H. (2014). *Pengembangan Pendidikan Karakter Dalam Pendidikan Jasmani Dan Olahragapada Pendidikan Anak Usia Dini*. Parameter: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 24(1), 13-26.
- Harmey, S., & Moss, G. (2021): Learning disruption or learning loss: Using evidence from unplanned closures to inform returning to school after COVID-19, Educational Review, DOI: 10.1080/00131911.2021.1966389
- Hartati, S. C. Y., Priambodo, A., & Kristiyandaru, A. (2013). *Permainan Kecil (Cara Efektif Mengembangkan Fisik, Motorik Keterampilan Sosial Dan Emosional)*. Malang: Wineka Sarana.
- Harun, C. Z. (2013). *Manajemen pendidikan karakter*. Jurnal pendidikan karakter, (3).
- Honig, M. (2006). Complexity and policy implementation. New directions in education policy implementation: Confronting complexity, 63, 1-25
- Horn, E., & Banerjee, R. (2009). Understanding curriculum modifications and embedded learning opportunities in the context of supporting all children's success. Journal of Language, Speech, and Hearing Services in Schools, Vol. 40. p 4006-415
- Indrawati, M., Cahyo, P., & Ayu, S. (2020). The COVID-19 Pandemic impact on children's education in disadvantaged and rural area across

- Indonesia. *International Journal of Education (IJE)* Vol. 8, No 4, Desember 2020.
- Indrawati, M., Prihadi, C., & Siantoro, A. (2020). The COVID-19 Pandemic impact on children's education in disadvantaged and rural area across Indonesia. *International Journal of Education (IJE)*, 8(4), 19–33.
- Indrawati, M., Prihadi, C., & Siantoro, A. (2020). The COVID-19 Pandemic impact on children's education in disadvantaged and rural area across Indonesia. *International Journal of Education (IJE)*, 8(4), 19-33.
- Jandrić, P., & McLaren, P. (2021). From learning loss to learning opportunity, educational philosophy and theory. *Educational Philosophy and Theory*. DOI: 10.1080/00131857.2021.2010544
- Kamaruddin, S. A. (2012). *Character Education And Students Social Behavior. Journal Of Education And Learning*, 6(4), 223-230.
- Karsidi, R., Humona, R., Budiati, A.C., & Wardoyo, W.W. (2013). Parent involvement on school committees as social capital to improve student achievement. *Excellence in Higher Education*. Vol. 4(2013), 1-6
- Kementerian Keuangan. (2021). Usaha meningkatkan kualitas pendidikan melalui mandatory spending anggaran pendidikan. <https://anggaran.kemenkeu.go.id/in/post/usaha-meningkatkan-kualitas-pendidikanmelalui-mandatory-spending-anggaranpendidikan>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020, Juni 2). Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia nomor 22 Tahun 2020 tentang rencana strategis kementerian pendidikan dan kebudayaan Tahun 2020-2024.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). Analisis survei cepat pembelajaran dari rumah dalam masa pencegahan COVID-19.
- Khurotulaeni. (2019). The implementation of curriculum 2013 revision on lesson plans made by English teachers of SMAN 2 Magelang in school year 2018/2019. *Journal or Research on Applied Linguistics Language and Language Teaching*. Vol. 2, No. 1, p. 17-23.
- Knapp, M. S., Copland, M. A., & Talbert, J. E. (2003). *Leading for Learning: Reflective Tools for School and District Leaders*. CTP Research Report.
- Kneen, J., Breeze, T. Thayer, E. John, V., & Davies-Barnes. (2021). Pioneer teachers: How far can individual teachers achieve agency within curriculum development? *Journal of Educational Change*, 1-22.
- Kurniawan, A., & Hayudi, H. (2018). *Pengembangan Buku Ajar Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Olahraga Permainan Kecil*. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani dan Olah Raga)*, 3(2), 178-187.
- Lambert, D. & Lines, D. (2000). *Understanding assessment*. London, UK: Routledge Falmer.

- Li, Y., Zhang, X., Dai, D.Y., & Hu, W. (2021). Curriculum innovation in times of the COVID-19 pandemic: The thinking-based instruction theory and its application. *Front. Psychol.* 12:601607.doi: 10.3389/fpsyg.2021.601607
- Lipsky, Michael. (1980). *Street-Level Bureaucracy: Dilemmas of The Individual in Public Services*. New York, NY: Russell Sage Foundation.
- Lipsky, Michael. (1980). *Street-Level Bureaucracy: Dilemmas of The Individual in Public Services*. New York, NY: Russell Sage Foundation.
- Lopez, M.E., Kreider, H., & Coffman, J. (2005). InterSaranary organizations as capacity builders in family educational involvement. *Urban Education*, 40(78). 78-105
- Lopez, M.E., Kreider, H., & Coffman, J. (2005). InterSaranary organizations as capacity builders in family educational involvement. *Urban Education*, 40(1), 78-105.
- Lumba, A. J., & Blegur, J. (2020). *Impresi Permainan Bolaku-Temanku terhadap Pembentukan Karakter Kerjasama Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(1), 95- 106.
- Lutan, Rusli. *Masalah, Tantangan dan Arah Pembaharuan Pendidikan Jasmani di Indonesia*. Jakarta : Makalah. Direktorat Jendral Olahraga pelajar dan Mahasiswa. 2001.
- Maharani, E. (2014). *Beban kurikulum 2013 terlalu berat*. Republika.
- Maharani, E. (2014). *Beban kurikulum 2013 terlalu berat*. Republika. Dapat dikases di: <https://www.republika.co.id/berita/pendidikan/eduaction/14/10/14/ndeg5abeban-kurikulum-2013-terlalu-berat>
- Ministry of Education of New Zealand (n.d). *NZ Curriculum Online: Principles*. Retrieved January 12, 2021, from <https://nzcurriculum.tki.org.nz/Principles>
- Mapp, K., & Kuttner, P. (2013). *Partners in education: A dual capacity-building framework for family-school partnerships*. SEDL in collaboration with the U.S. Department of Education. dari <http://www2.ed.gov/documents/family-community/partners-education.pdf>
- Marini, A. (2017). *Character Building Through Teaching Learning Process: Lesson In Indonesia*. *International Journal of Sciences and Research*, 73(5), 177-182.
- Martono, N. (2017). *Sekolah publik vs sekolah privat: dalam wacana kekuasaan, demokrasi, dan liberalisasi pendidikan*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Melati, W. P. (2020). *Traditional Games Based Learning for Character Development of Early Childhood*. In *Proceedings of the 2nd International Conference on Sosial Science and Character Educations (ICoSSCE 2019)* (Vol. 398, pp. 291- 295).
- Miller, A. (2018). *Planning for PBL implementation*. Edutopia.

- Mof, Y., Salabi, A., Sari, A. L., & Yahya, M. D. (2020). Peningkatan Mutu Pendidikan (Upaya Mengurangi Disparitas Mutu Pendidikan di Kota Banjarmasin). Aswaja Pressindo.
- Munawaroh. (2017). The Influence of teaching methods and learning environment to the student's learning achievement of craft and entrepreneurship subjects at vocational high school. *International Journal of Environmental & Science Education*. Vol. 12, No.4, 665-678
- Murdoch, K. (1915). *The Power of Inquiry*
- Murdoch, K. (2020). Cycle of inquiry. Retrieved from <https://www.kathmurdoch.com.au/new-page-2-1>
- Mustafa, P. S. (2020). Kontribusi Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia dalam Membentuk Keterampilan Era Abad 21. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 4(3), 437–452.
- Muttaqin, T. (2018). Determinants of Unequal Access to and Quality of Education in Indonesia. *Jurnal Perencanaan Pembangunan: The Indonesian Journal of Development Planning*, 2(1), 1–23. <https://doi.org/10.36574/jpp.v2i1.27>
- Muttaqin, T. (2018). Determinant of unequal access to and quality of education in Indonesia. *Jurnal Perencanaan Pembangunan*. <https://doi.org/10.36574/jpp.v2i1.27>
- Muttaqin, T. (2018). Determinants of Unequal Access to and Quality of Education in Indonesia. *Jurnal Perencanaan Pembangunan: The Indonesian Journal of Development Planning*, 2(1). <https://doi.org/10.36574/jpp.v2i1.27>
- Nasyir, M. Y. (2019). *Pengaruh Pembelajaran Permainan Slag Ball Terhadap Pembentukan Nilai-Nilai Karakter Siswa*. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 7(3).
- Niam, L. S. K. (2017). *Pengaruh Pemberian Permainan Tradisional Terhadap Kerjasama Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan (Studi Pada Siswa Kelas X Mipa Sma Negeri 2 Ponorogo)*. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 5(2).
- Nugroho, W., & Laelah, F. L. (2012). *The Character Values In Traditional Game Gobak Sodor For Elementary School Children*. Skripsi Program Studi Sistem Komputer.
- Nur, H. (2013). *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, (1).
- Nuryasana, E., & Indarti, R. (2017). *Pengembangan Permainan Tradisional “Bentengan” Sebagai Implementasi Pendidikan Karakter Di Mi Unggulan As’ saadah–Surabaya*. In *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, (Vol. 1).

- OECD. (2008). Assessment for learning formative assessment. OECD/CERI International Conference "Learning in the 21st Century: Research, Innovation and Policy".
- OECD. (2019). OECD Future of Education and Skills 2030: Curriculum Analysis. Paris, France: OECD.
- OECD. (2019). OECD Skills Strategy 2019: Skills to Shape a Better Future. Paris, France: OECD.
- OECD. (2020a). Curriculum (Re)Design. OECD.
- OECD. (2020a). Curriculum (Re)Design. Paris, France: OECD. OECD. (2019). OECD future of education and skills 2030: Curriculum analysis. Paris, France: OECD
- OECD. (2020b). Curriculum Overload: A Way Forward. OECD.
- OECD. (2020c). Supporting the continuation of teaching and learning during the COVID-19 Pandemic Annotated resources for online learning.
- OECD. OECD. (2021a). Sky's the Limit: Growth Mindset, Students, and Schools in PISA. Paris, France: OECD.
- Ornstein, A.C. & Hunkins, F.P. (2018). Curriculum: Foundations, Principles, and Issues. 7th ed. Essex, England: Pearson.
- Pala, A. (2011). *The Need For Character Education*. International Journal of Social Sciences and Humanity Studies, 3(2), 23-32.
- Paparan Kemdikbudristek (2021a). Merdeka belajar episode kelima belas: Kurikulum merdeka dan platform merdeka mengajar.
- Paparan Kemdikbudristek (2021b). Kebijakan kurikulum untuk pemulihan pembelajaran setelah pandemi.
- Poedjiastuti, D., Akhyar, F., Hidayati, D., & Gasmi, F.N. (2018) Does curriculum help students to develop their English competence? A case in Indonesia. Arab World English Journal, 9 (2). DOI: <https://dx.doi.org/10.24093/awej/vol9no2.12>
- Porter, A.C., & Polikoff, M.S. (2008). National Curriculum. 21st Century Education: A Reference Handbook. Thousand Oaks, CA: SAGE
- Pratiwi, I., & Bakti, U. (2020). Kesenjangan kualitas layanan pendidikan di Indonesia pada masa darurat COVID-19: Telaah demografi atas implementasi kebijakan belajar dari rumah. Jurnal Kependudukan Indonesia, Edisi Khusus Demografi dan COVID-19, Juli 2020.
- Pratiwi, Solihin., Rahmah, U. (2019). Regulasi guru dalam meningkatkan kreativitas pembelajaran. Pusat Penelitian Kebijakan.
- Presiden Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Pritchett, L. (2013). The rebirth of education: Schooling ain't learning. CGD Books.

- Pritchett, L., & Beatty, A. (2015). Slow down, you're going too fast: Matching curricula to student skill levels. *International Journal of Educational Development*, 40, 276–288. <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2014.11.013>
- Pritchett, L., & Beatty, A. (2015). Slow down, you're going too fast: Matching curricula to student skill levels. *International Journal of Educational Development*, 40, 276–288. doi: 10.1016/j.ijedudev.2014.11.013
- PSKP. (2021). Laporan teknis evaluasi program sekolah penggerak. Jakarta: PSKP
- Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Puskurbuk (2019) Kajian pengembangan dan implementasi kurikulum 2013. Tidak dipublikasikan.
- Puslitjak & INOVASI. (2021). Pemulihan pembelajaran: Waktunya untuk bertindak risalah kebijakan.
- Puslitjak. (2020). Risalah kebijakan mengatasi resiko belajar dari rumah. https://puslitjakdikbud.kemdikbud.go.id/front_2021/produk/risalah_kebijakan/detail/313437/mengatasi-risiko-belajar-darirumah
- Rogan, J.M. & Grayson, D.J. (2003). Towards a theory of curriculum implementation with particular reference to science education in developing countries. *International Journal of Science Education*, (25)10. 1171-1204.
- Rusman, Rahmawati, Y., Riyana, C., Utanto, Y., Dewi, L., Susilana, R., Suprananto, Patriasih, R., Zaman, B., Djoehaeni, H., Nurwataniah, Hadiapurwa, H., Sasmita, K., Ivansyah, A., Setyarini, S., Muslim, F., Mulyati, E. N., Sensus, A., Srihayati, T., ... Wibowo, S. (2021). Laporan hasil evaluasi kurikulum 2013 (paud, sd, smp, sma, smk, pendidikan keaksaraan dan kesetaraan, dan pendidikan khusus).
- Sahlberg, P. (2020). Will the pandemic change schools?. *Journal of Professional Capital and Community*, 1-7.
- Sahlberg, P., & Doyle, W. (2019). Let the children play: How more play will save our schools and help children thrive. New York, NY: Oxford University Press.
- Senge, P. M., Cambron-McCabe, N., Lucas, T., Smith, B., & Dutton, J. (2012). *Schools that learn (updated and revised): A fifth discipline fieldbook for educators, parents, and everyone who cares about education*. Currency.
- Sindentop, Daryl. *Introduction to Physical Education, Fitness and Sport*. London & Toronto: Mayfiled Publishing Company. 1994.
- Sisdiana, E., Sofyatiningrum, E., Krisna, F. N., Rakhmah, D. N. (2019). Evaluasi pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013.

- Spillane, J.P., Reiser, B.J., & Reimer, T. (2002). Policy implementation and cognition: Reframing and refocusing implementation research. *Review of Educational Research*, 72(3), 387-431.
- Spillane, James P. (2004). *Standards Deviation: How Schools Misunderstand Education Policy*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Sudrajat, A. (2011). *Mengapa Pendidikan Karakter?*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1).
- Sukintaka, Filosofi, Pembelajaran dan Masa Depan Teori Pendidikan Jasmani, Bandung: Nuansa, 2004.
- Sukintaka. Teori Penjas: Filosofi, Pembelajaran, dan Masa Depan. Bandung: Nuansa, 2001.----- --. Proceeding World Summiton Physical education. Berlin 3-5 th.1999. T
- Suryana, S. (2020). Permasalahan Mutu Pendidikan dalam Perspektif Pembangunan Pendidikan. *Edukasi*, 14(1). <https://doi.org/10.15294/edukasi.v14i1.971>
- Susanto, B. H. (2017). *Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 2(2), 117-130.
- Telaumbanua, Y. (2018). Analisis Permasalahan Implementasi Kurikulum 2013. *Journal Polingua: Scientific Journal of Linguistic Literatura and Education*, 3(1), 86–108. <https://doi.org/10.30630/polingua.v3i1.25>
- Teleaumbanua, Tohannes (2014) Analysis permasalahan implementasi kurikulum 2013. *Journal Polingua*. Volume 3-No.1.
- Teleaumbanua, Tohannes (2014) Analysis permasalahan implementasi kurikulum 2013. *Journal Polingua*. Volume 3-No.1.
- The SMERU Research Institute-The RISE Programme in Indonesia (2020). Memulihkan penurunan kemampuan siswa saat sekolah di Indonesia dibuka kembali
- The SMERU Research Institute. (2020). Belajar dari rumah: Potret ketimpangan pembelajaran pada masa pandemi
- Thomas, Jerry R., Lee, Amelia M. dan Thomas, Katherine T. *Physical Education for Children*. Champaign, Illinois: Human Kinetics Books. 1988
- Tikkanen, L., Pyhältö, K., Soini, T., & Pietarinen, J. (2017). Primary determinants of a largescale curriculum reform: National board administrators' perspectives. *Journal of Educational Administration*, 55(6), 702-716.
- Tim Pengembang Materi, Modul Bimbingan Teknis Implementasi Kurikulum 2013, Bogor: PPPPTK Penjas dan BK, 2014 Tim Pengembang Materi, Modul Diklat Kompetensi Tingkat Dasar Berbasis UKG, Bogor: PPPPTK Penjas dan BK, 2015

- Trelease, J. (2019). *Jim Trelease's Read-Aloud Handbook*. 8th ed. New York, NY: Penguin Books
- Triwiyanto, T. (2022). *Manajemen kurikulum dan pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Tyack, D. B., & Cuban, L. (1995). *Tinkering toward utopia: A century of public school reform*. Harvard University Press
- Utama, A. B. (2011). *Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 8(1).
- Valverde, G., Bianchi, L.J., Wolfe, R.G., Schmidt, W.H., & Houang, R.T. (2002). *According to The Book: Using TIMSS to Investigate the Translation of Policy into Practice Through the World of Textbooks*. Springer Science+Business Sarana.
- Viennet, R., & Pont, B. (2017). *Education policy implementation: A literature review and proposed framework*. OECD Education Working Papers (162). Paris, France: OECD.
- Wasak, P., Rambu, M., & Blegur, J. (2017). *Permainan Kecil : Teori dan Aplikasi*. Kupang: Jusuf Aryani Learning.
- Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). *Pengembangan Model Permainan Tradisional Untuk Membangun Karakter Pada Siswa SD Kelas Atas*. Jurnal Keolahragaan, 5(2), 183-193.
- Widodo, S., Rilianti, Adhy P., Najwa, Wulida A., Huda, M. M., & Fathoni, A. (2023). *Kebijakan Kurikulum Merdeka dan Implementasinya di Sekolah Dasar*. Journal of Professional Elementary Education, 2(2), 176–191. <https://doi.org/10.46306/jpee.v2i2.48>
- Wilcox, K.C., Lawson, H.A., Angelis, J.I., Durand, F., Gregory, K., Zuckerman, S. & Schiller, K. (2017). *Innovation in Odds-Beating Schools: Exemplars for Getting Better at Getting Better*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield.
- Wiyono, I., Rumini, R., & Fakhruddin, F. (2018). *Physical Education Teacher Professional Competence in Traditional Game Learning of Elementary Schools in Kudus*. Journal of Physical Education and Sports, 7(2), 152-157.
- Woolfolk, Anita. (2017). *Educational Psychology*. 13th ed. London, UK: Pearson Education
- World Bank Group. (2017). *World Development Report 2018: Learning To Realize Education's Promise*. Washington, DC: World Bank Publications.
- World Bank. (2021). *Student Learning and Diagnostic Assessment Tools for Remote Primary Schools in Indonesia's Lagging Districts*. Student Learning and Diagnostic Assessment Tools for Remote Primary Schools in Indonesia Lagging Districts. (worldbank.org)
- Yadnyawati, I. A. G. (2018). *Building Children's Character Through Traditional Balinese Game: Megala-Galaan Revisited*. International Journal of Interreligious and Intercultural Studies, 1(1), 62-70.

- Yuliawan, D. (2016). *Pembentukan karakter anak dengan jiwa sportif melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan*. Journal Of Sportif, 2(1), 101-112.
- Zamjani, I., Pratiwi, I., Rakhmah, D. N., Azizah, S. N., Hijriani, I., & Hidayati, S. (2020). Laporan Survei Pelaksanaan Belajar Dari Rumah di Masa Pencegahan COVID-19. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Uji Instrumen Penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/546/UN34.16/LT/2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

16 Juli 2024

Yth. SD Islam As-Salam
Bendo Magetan Jawa Timur

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Bayu Irawan
NIM : 20733251037
Program Studi : Pendidikan Jasmani - S2
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME DALAM PENERAPAN NILAI-NILAI KARAKTER PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAHA DAN KESEHATAN DI SD
Waktu Uji Instrumen : Senin - Jumat, 4 - 8 Maret 2024

bermaksud melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tesis. Untuk itu kami mohon dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Dekan,

Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.

NIP. 19770218 200801 1 002

Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/546/UN34.16/LT/2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

16 Juli 2024

Yth. SD Islam As-Salam
Bendo Magetan Jawa Timur

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Bayu Irawan
NIM : 20733251037
Program Studi : Pendidikan Jasmani - S2
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME DALAM PENERAPAN NILAI-NILAI KARAKTER PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SD
Waktu Uji Instrumen : Senin - Jumat, 4 - 8 Maret 2024

bermaksud melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tesis. Untuk itu kami mohon dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



- Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan;
 2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.
NIP. 19770218 200801 1 002

Lampiran 2. Surat Izin Observasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/252/UN34.16/DL.16/2024

16 Juli 2024

Lampiran : -

Hal : Permohonan Izin Observasi

Yth. SD Islam As-Salam
Bendo Magetan Jawa Timur

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini, akan melaksanakan observasi di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin, dalam rangka untuk melengkapi tugas mata kuliah "Tesis" atas nama :

Nama : Bayu Irawan
NIM : 20733251037
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Program Studi : Pendidikan Jasmani - S2
Waktu Pelaksanaan Observasi : 4 Maret - 7 Mei 2024
Judul / Keperluan : PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME DALAM PENERAPAN NILAI-NILAI KARAKTER PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SD

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.

NIP. 19770218 200801 1 002

Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 3. Foto-foto Kegiatan Penelitian



Lampiran 4. Lembar Kuesioner Kelayakan Sarana

LEMBAR KUESIONER KELAYAKAN SARANA

Nama Observer : _____

Tanggal Observer : _____

No.	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Gambar dan warna dalam Sarana <i>board game</i> sangat berkualitas					
2.	Desain Sarana <i>board game</i> sangat estetis					
3.	Desain Sarana <i>board game</i> konsisten di setiap tahapannya					
4.	Bahan yang digunakan dalam Sarana <i>board game</i> sangat tahan lama.					
5.	Sarana <i>board game</i> sangat nyaman untuk digunakan.					
6.	Bahan yang digunakan dalam Sarana <i>board game</i> sangat aman.					
7.	Petunjuk penggunaan Sarana <i>board game</i> sangat jelas.					
8.	Informasi yang disediakan dalam Sarana <i>board game</i> sangat lengkap.					
9.	Langkah-langkah yang diberikan dalam Sarana <i>board game</i> sangat teratur.					
10.	Sarana <i>board game</i> sangat interaktif dan melibatkan pemain secara aktif.					
11.	Sarana <i>board game</i> sangat sesuai dengan target usia yang ditentukan.					
12.	Sarana <i>board game</i> sangat menarik bagi pemain					

keterangan:

- 1 = Sangat tidak setuju

- 2 = Tidak setuju
- 3 = Netral
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat setuju

Lampiran 5. Instrumen Kuesioner Uji Kepraktisan Sarana

LEMBAR OBSERVASI KEPRAKTIKAN PENGGUNAAN SARANA

Nama Validator : _____

Tanggal Validator : _____

No.	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Gambar dan warna dalam Sarana <i>board game</i> yang dikembangkan sangat berkualitas					
2.	Desain Sarana ini sangat estetis.					
3.	Sarana ini memiliki daya tarik visual yang tinggi.					
4.	Bahan yang digunakan dalam Sarana ini sangat tahan lama.					
5.	Sarana ini sangat nyaman untuk digunakan.					
6.	Bahan yang digunakan dalam Sarana ini sangat aman.					
7.	Petunjuk penggunaan Sarana ini sangat jelas.					
8.	Informasi yang disediakan dalam Sarana ini sangat lengkap.					
9.	Langkah-langkah yang diberikan dalam Sarana ini sangat teratur.					
10.	Alur permainan dalam Sarana ini sangat baik.					
11.	Permainan ini sangat seru dan menyenangkan.					
12.	Tantangan yang ditawarkan dalam permainan ini sangat menarik.					
13.	Permainan ini memungkinkan tingkat interaksi yang tinggi antar pemain.					
14.	Permainan ini mendorong kerjasama tim yang baik.					
15.	Permainan ini mempromosikan kompetisi yang sehat.					

No.	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
16.	Materi edukatif dalam permainan ini sangat relevan.					
17.	Cara penyampaian edukasi dalam permainan ini sangat efektif.					
18.	Materi edukatif dalam permainan ini dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.					
19.	Tingkat kesulitan permainan ini sesuai dengan target pemain.					
20.	Permainan ini menawarkan variasi tingkat kesulitan yang baik.					
21.	Tingkat kesulitan dalam permainan ini menambah tantangan yang menarik.					
22.	Permainan ini melibatkan aktivitas fisik yang berpindah tempat.					
23.	Permainan ini melibatkan seluruh tubuh dalam gerakan.					
24.	Permainan ini membantu pengembangan keterampilan motorik kasar.					
25.	Permainan ini melibatkan aktivitas fisik tanpa berpindah tempat.					
26.	Permainan ini melibatkan bagian tubuh tertentu dalam gerakan.					
27.	Permainan ini membantu pengembangan keterampilan motorik halus.					

keterangan:

- 1 = Sangat tidak setuju
- 2 = Tidak setuju
- 3 = Netral
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat