

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Salah satu aspek penting yang harus diperhatikan sejak anak memasuki jenjang sekolah dasar adalah perkembangan kemampuan motorik, karena berperan besar dalam mendukung pertumbuhan fisik, kognitif, sosial, dan emosional anak.

Menurut Komaini (2018, h.18) Kemampuan motorik merupakan kemampuan seseorang dalam menunjukkan performa gerak yang dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kekuatan, kecepatan, daya tahan, dan koordinasi. Dengan adanya kemampuan ini, seseorang akan lebih mudah dalam melaksanakan berbagai keterampilan gerakan. Kemampuan motorik terbagi menjadi dua, yaitu motorik halus dan motorik kasar. Motorik kasar menjadi aspek penting bagi anak sekolah dasar karena melibatkan otot besar, seperti berjalan, berlari, melompat, atau melempar.

Kemampuan motorik kasar merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak, karena berkaitan dengan keterampilan menggunakan otot-otot besar tubuh yang memerlukan kekuatan, keseimbangan, dan koordinasi gerak.

Kemampuan ini tampak dalam berbagai aktivitas fisik sehari-hari yang dilakukan anak, seperti berjalan, berlari, melompat, mendorong, melempar, dan menangkap. Melalui aktivitas tersebut, anak tidak hanya melatih kekuatan fisik, tetapi juga mengembangkan kontrol tubuh, kepercayaan diri, serta kesiapan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, perkembangan motorik kasar yang optimal menjadi fondasi penting bagi pertumbuhan fisik dan keberhasilan belajar anak.

Penerapan perkembangan motorik kasar pada siswa sekolah dasar, khususnya kelas 1 sekolah dasar harus tercapai secara optimal karena mencakup kemampuan otot-otot besar untuk melakukan gerakan seperti berlari, melompat, melempar, menangkap, dan menjaga keseimbangan. Keterampilan ini tidak hanya penting dari aspek fisik, tetapi juga mendukung aspek kognitif melalui konsentrasi dan perencanaan gerak, aspek sosial melalui interaksi serta kerja sama dengan teman sebaya, dan aspek emosional melalui tumbuhnya rasa percaya diri serta kemandirian. Menurut Rizki *et al.* (2020, hlm. 405), perkembangan motorik kasar pada anak usia sekolah dasar sangat penting untuk menunjang kemampuan fisik dan sosial anak, terutama dalam melakukan aktivitas sehari-hari yang melibatkan otot besar. Pengembangan motorik kasar harus distimulasi sejak dini melalui berbagai aktivitas fisik yang menyenangkan agar tumbuh kembang anak optimal. Perkembangan motorik kasar pada siswa sekolah dasar mencakup kemampuan otot besar untuk melakukan gerakan seperti berlari, melompat, melempar, menangkap, dan menjaga keseimbangan. Keterampilan ini tidak hanya mendukung aspek fisik, tetapi juga aspek kognitif melalui peningkatan konsentrasi dan perencanaan gerak, aspek sosial melalui interaksi dan kerja sama dengan teman sebaya, serta aspek

emosional berupa tumbuhnya rasa percaya diri dan. Menurut WHO (2020, hlm. 15), anak usia sekolah dianjurkan melakukan aktivitas fisik minimal 60 menit setiap hari untuk mendukung pertumbuhan fisik dan mental secara optimal.

Namun kondisi di lapangan menunjukkan banyak sekolah dasar termasuk siswa kelas 1 di SD Negeri 030293 Laehole, menghadapi keterbatasan dalam mengembangkan motorik kasar siswa karena kurangnya sarana dan terbatasnya variasi permainan. Minimnya variasi kegiatan fisik yang diberikan guru karena sarana dan prasarana sekolah belum memadai. Anak-anak biasanya hanya diajak melakukan gerakan sederhana seperti berbaris, berlari kecil, atau bermain bola secara bergantian, sehingga tidak semua siswa mendapat kesempatan bergerak aktif. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru Penjas pada bulan Agustus 2025, diperoleh data bahwa kemampuan motorik kasar siswa kelas I masih tergolong rendah. Temuan ini diperkuat melalui analisis hasil penilaian pembelajaran pada materi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani. Materi tersebut meliputi kegiatan melempar dan menangkap bola, melompat dengan satu kaki, serta berlari, yang merupakan indikator utama kemampuan motorik kasar anak.

KKTP	Jumlah siswa
≤ 70 (Belum tuntas)	19 siswa
≥ 70 (Tuntas)	13 siswa
Jumlah	32 Siswa

(Tabel 1.1 Hasil Penilaian Pembelajaran Materi Gerak Dasar pada Siswa Kelas I SDN 030293 Laehole)

Dari total 32 siswa, sebanyak 19 siswa berada pada kategori nilai ≤ 70 , sehingga dinyatakan belum tuntas, sedangkan 13 siswa memperoleh nilai ≥ 70 dan tergolong tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa 60% siswa belum mampu mencapai standar kemampuan motorik kasar, sejalan dengan pengamatan Guru penjas yang menyatakan bahwa, “Sebagian besar anak-anak terlihat kurang aktif dalam bergerak, cepat lelah, dan kurang percaya diri saat diminta melakukan aktivitas fisik yang sedikit kompleks” (Wawancara dengan Guru Penjas Agustus 2025). Kondisi nyata ini menunjukkan bahwa motorik kasar anak belum berkembang optimal. Keterampilan motorik kasar merupakan fondasi penting untuk partisipasi anak dalam permainan dan olahraga yang berpengaruh pada perkembangan sosial-emosional mereka.

Pada usia kelas I Sekolah Dasar, anak berada pada masa perkembangan motorik kasar yang sangat pesat, sehingga memerlukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, menantang, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Permainan berbasis gerak (*locomotor games*) secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa sekolah dasar karena permainan seperti ini mendorong anak melakukan berbagai gerakan tubuh yang kompleks seperti berlari, melompat, dan koordinasi anggota tubuh (Verawati & Nurkadri, 2022).

Salah satu media yang dapat digunakan guru untuk memberikan variasi aktivitas fisik adalah permainan Ular Tangga Jumbo. Media ini merupakan permainan ular tangga yang telah dibuat dalam ukuran besar sehingga dimainkan dengan melibatkan gerak tubuh secara langsung. Setiap kotak dalam permainan biasanya berisi instruksi tertentu yang mendorong siswa melakukan berbagai

aktivitas motorik kasar, seperti melompat, merangkak, berlari menuju kotak, atau melompat dengan satu kaki. Meskipun media ini bukan dimodifikasi oleh peneliti sendiri, permainan Ular Tangga Jumbo yang tersedia di pasaran telah didesain sedemikian rupa untuk melibatkan siswa secara aktif melalui aktivitas fisik yang bervariasi. Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif solusi bagi guru untuk meningkatkan gerak aktif siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna.

Penelitian ini relevan bagi guru sebagai bahan pertimbangan dalam memilih strategi pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mendukung pertumbuhan fisik serta sosial emosional siswa. Lebih jauh, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya referensi mengenai penggunaan media dan permainan inovatif dalam pembelajaran, serta menjadi dasar bagi pengembangan metode pembelajaran yang kreatif, efektif, dan aplikatif di sekolah dasar, khususnya dalam mendukung pencapaian tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul *“Pengaruh Modifikasi Permainan Ular Tangga Jumbo terhadap Kemampuan Motorik Siswa Kelas I SD Negeri 030293 Laehole.”*

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Perkembangan motorik kasar siswa kelas I SD Negeri 030293 Laehole belum optimal karena keterbatasan sarana dan variasi kegiatan fisik di sekolah.

2. Belum banyak diterapkan media atau permainan inovatif yang mampu memotivasi siswa untuk bergerak aktif.
3. Perkembangan motorik kasar siswa yang belum optimal, terutama dalam aspek keseimbangan, kekuatan otot besar, dan kelincahan.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian tetap focus dan tidak mencakup area yang terlalu luas dari fokus topik yang diangkat, peneliti membatasi lingkup penelitian ini berfokus pada pengaruh modifikasi permainan ular tangga jumbo terhadap kemampuan motorik kasar yaitu kekuatan, keseimbangan dan kelincahan subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD Negeri 030293 Laehole .

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini yaitu: “Bagaimana Pengaruh Modifikasi Permainan Ular Tangga Jumbo Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Siswa Kelas I SD Negeri 030293 Laehole?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang akan dicapai adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh modifikasi permainan ular tangga jumbo terhadap kemampuan motorik kasar siswa kelas I SD Negeri 030293 Laehole.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmu pendidikan jasmani, khususnya yang berkaitan dengan meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa sekolah dasar melalui permainan edukatif.

2. Memberikan kontribusi sebagai referensi tambahan bagi peneliti lain yang ingin mengkaji pengaruh permainan inovatif terhadap perkembangan motorik anak.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa: Penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan modifikasi ular tangga jumbo.
2. Bagi guru: Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam memilih strategi pembelajaran yang variatif dan inovatif untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar siswa.
3. Bagi sekolah: Penelitian ini dapat mendukung pengembangan program pembelajaran berbasis permainan edukatif sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran jasmani di sekolah dasar.