

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pengembangan keterampilan motorik kasar pada siswa sekolah dasar, yang berperan dalam mendukung kemampuan fisik, koordinasi gerak, dan perkembangan motorik secara keseluruhan. Di SDN Cantel, Kecamatan Cicalengka, keterampilan motorik kasar siswa kelas IV menunjukkan tanda-tanda perlu penguatan, seperti kurangnya koordinasi gerak yang baik dan kurangnya aktivitas fisik yang terstruktur di lingkungan pembelajaran. Media permainan ular tangga, yang dimodifikasi dengan melibatkan aktivitas fisik seperti melompat, berjalan, dan gerakan tubuh lainnya, dipandang sebagai alternatif solusi untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa secara efektif.

Aktivitas bermain dikaitkan dengan anak-anak usia sekolah dasar. Permainan sangat cocok untuk anak usia sekolah dasar karena dapat mendorong perkembangan dan pertumbuhan motoriknya (Yani, 2021, hlm. 31). Banyak jenis permainan ramah anak yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Pertumbuhan anak masih dapat ditingkatkan melalui permainan. Anak-anak secara alami merasakan kebahagiaan melalui aktivitas bermain, yang pada gilirannya mendorong pertumbuhan sistem sosial, emosional, neuromuskular, dan biologis mereka (Sutapa et al., 2021, hlm. 2434). Dengan demikian, pembelajaran PJOK melalui permainan dapat dikatakan merupakan cara yang baik untuk memaksimalkan perkembangan dan pertumbuhan motorik anak sekaligus membangkitkan minat belajar.

Menurut Ginanjar (2018) menegaskan bahwa siswa sering kali menjadi tidak tertarik pada pendidikan jasmani karena strategi pengajaran yang berulang. Ketika pendidikan jasmani diajarkan menggunakan permainan atau aktivitas berbasis permainan, siswa akan lebih mungkin untuk terlibat. Kemalasan olahraga di kalangan pelajar sering kali disebabkan oleh rasa bosan, sehingga diperlukan kreativitas untuk membangkitkan kembali semangat mereka. Pembelajaran

berbasis permainan merupakan salah satu pendekatan yang dipandang berhasil. Kharisma (2018) menekankan bahwa tujuan utama pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan perkembangan gerak anak. Oleh karena itu, Rencana Program Pembelajaran (RPP) memuat kemampuan gerak dasar yang harus dikuasai oleh guru pendidikan jasmani. Namun pada kenyataannya, sering ditemukan bahwa anak-anak kurang tertarik mempelajari keterampilan gerak secara resmi. Sebaliknya, mereka lebih menikmati aktivitas olahraga yang berbentuk permainan atau pertandingan.

Salah satu strategi yang diterapkan guru agar berhasil mengkomunikasikan konten, menumbuhkan kreativitas siswa, dan menarik minat mereka selama proses pembelajaran adalah media pembelajaran, menurut Ruth Lautfer. Penggunaan media dapat menginspirasi anak-anak untuk belajar dan menulis, berbicara, dan menggunakan imajinasi mereka (Tafonao, 2018). Permainan merupakan salah satu sumber belajar yang tersedia untuk pengajaran PJOK. Salah satu jenis olahraga yang baik untuk perkembangan mental dan fisik anak adalah bermain game. Menurut Nurrita (2018), setiap permainan mengandung aturan yang dapat membantu anak mempelajari hal baru, mendapatkan pengalaman bermakna, dan membentuk ikatan positif dengan teman sebayanya. Selain itu, permainan dimaksudkan untuk membuat belajar tidak membosankan dan memberikan lingkungan belajar yang lebih nyaman dan menyenangkan (Adelina & Iswendi, 2021). Selain itu, bermain memfasilitasi pemahaman siswa terhadap topik dan materi pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran Penjasorkes sangat bergantung pada kemampuan dan keterampilan guru dalam mengimplementasikan materi yang telah dirancang secara sistematis. Dengan pendekatan yang tepat, siswa akan lebih tertarik dan menikmati aktivitas olahraga. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik, dan penuh semangat agar siswa tetap termotivasi serta tidak merasa bosan saat mengikuti pelajaran Penjasorkes Sovensi, E. (2018).

Permainan modern atau modifikasi dari permainan edukatif seperti ular tangga memerlukan menggambar sebuah kotak dan kemudian melompat ke kotak berikutnya. Ferryka (2018) menegaskan bahwa gaya penyajian khas media

permainan ular tangga yang memadukan komponen visual dan aural dalam sebuah format permainan inilah yang membuat siswa tertarik. Selain itu, menurut Nugrahani & Rupa (2017), ular tangga dapat disulap menjadi permainan yang komunikatif, mudah dipahami, disertai gambar-gambar yang menarik perhatian dan menghibur sehingga dapat digunakan sebagai alat pengajaran yang efektif. Permainan ular tangga dipilih peneliti karena pola lompat satu kaki dan dua kaki. Dengan penerapan permainan ini, diharapkan siswa dapat menikmati proses pembelajaran dan memahami gerakan dasar serta melaksanakan gerakan awalan, tolakan, dan pendaratan lompat dengan benar. Anak-anak dapat ikut serta dalam berbagai aktivitas dengan rasa senang dan bahagia saat bermain permainan instruksional ular tangga. Untuk meningkatkan semangat siswa dalam mempelajari permainan ini, guru dapat menggunakan versi media permainan sebagai cara yang kreatif dalam menyediakan sumber belajar (Dwijayanti & Hakim, 2021). Temuan ini sejalan dengan penelitian Nugrahani & Rupa (2017) yang menyatakan bahwa permainan edukatif seperti ular tangga dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi secara signifikan, terutama pada materi-materi yang sulit dipahami tanpa bantuan instruktur.

Perkembangan motorik adalah proses atau tahap di mana kemampuan gerak anak berkembang. Proses ini sangat penting bagi anak karena perkembangan motorik mendukung kemampuan fisik yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Secara umum, perkembangan motorik setiap anak berbeda, dipengaruhi oleh kematangan sistem tubuh, postur, dan status gizi. Perkembangan motorik dapat terlihat dari munculnya keterampilan baru dan peningkatan kehalusan gerakan. Setiap gerakan baru yang dilakukan oleh anak dan diulang secara terus-menerus hingga membentuk pola gerakan yang lebih baik merupakan indikasi perkembangan motorik anak (Salman & Darsi, 2020, hlm. 47). Gerakan motorik merupakan dasar yang penting dalam mendukung berbagai aktivitas seperti belajar, bermain, sosialisasi, dan juga berperan dalam membangun kepercayaan diri anak (Weiss, 2020, hlm. 315; Akbar & Tohar, 2021, hlm. 2364). Kemampuan motorik berperan penting dalam perkembangan kognitif anak (Veldman, et al., 2019, hlm. 39; Lee, et al., 2020, hlm. 733). Ketika anak memasuki tahap sekolah, kemampuan

fisik yang kuat dapat meningkatkan performa mereka di sekolah, yang pada gilirannya berpengaruh pada pencapaian akademis. Anak dengan kemampuan motorik yang baik cenderung merasa nyaman bergerak dan lebih percaya diri dalam mengikuti berbagai kegiatan, yang dapat berdampak positif pada prestasi mereka.

Perkembangan motorik kasar anak merupakan aspek penting dalam pertumbuhan dan kemampuan mereka untuk melakukan berbagai aktivitas fisik. Keterampilan motorik kasar meliputi kemampuan seperti berjalan, berlari, melompat, dan gerakan fisik lainnya yang memerlukan koordinasi dan kekuatan otot besar. Perkembangan ini tidak hanya mendukung aktivitas sehari-hari tetapi juga berperan dalam peningkatan kepercayaan diri dan prestasi akademik anak. Namun, dalam kenyataannya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar mereka, yang berpotensi menghambat proses belajar dan kegiatan fisik mereka di sekolah. Untuk mengatasi masalah tersebut, penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sangat penting. Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan ular tangga. Permainan ini tidak hanya menarik perhatian siswa dengan elemen visual dan interaktifnya, tetapi juga melibatkan gerakan fisik yang membantu mengembangkan keterampilan motorik kasar. Dengan mengintegrasikan permainan ular tangga dalam pembelajaran, diharapkan siswa dapat lebih antusias dan termotivasi, serta mampu mengembangkan gerakan dasar seperti melompat dan mendarat dengan baik.

Dalam pendidikan formal, permainan edukatif dapat dimasukkan ke dalam kurikulum untuk mendukung perkembangan motorik kasar. Menurut Lestari dan Wijaya (2021), permainan edukatif yang dirancang khusus untuk anak usia dini dapat merangsang perkembangan motorik sambil mengenalkan konsep pendidikan seperti warna, bentuk, dan angka. Sebagai contoh, permainan "lompat angka" tidak hanya melibatkan aktivitas fisik yang melatih motorik kasar, tetapi juga mengajarkan urutan angka. Maharani dan Fitriani (2022) menekankan pentingnya pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan anak usia dini, terutama untuk mendukung pengembangan keterampilan motorik kasar. Mereka menjelaskan bahwa melalui permainan, anak-anak dapat belajar dan berkembang secara

menyeluruh, mencakup aspek fisik, kognitif, dan sosial-emosional. Oleh karena itu, olahraga dan permainan perlu menjadi bagian penting dari kurikulum pendidikan anak usia dini karena manfaatnya yang signifikan terhadap perkembangan anak.

Permainan edukasi atau game edukatif adalah berbagai jenis permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar kepada pemainnya, baik melalui permainan tradisional maupun modern yang diberi unsur pendidikan. Permainan ini berfungsi sebagai alat edukasi yang mendidik, bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta berinteraksi dengan lingkungan (Adhi, 2023). Salah satu contohnya adalah permainan ular tangga sebagai media edukasi, yang digunakan untuk menyampaikan informasi sensitif, seperti isu pelecehan seksual, dengan cara yang aman dan tidak menakutkan. Setiap langkah dalam permainan ini mengandung pesan moral dan panduan tentang tindakan yang perlu dilakukan anak saat menghadapi situasi yang membahayakan (Hana F, 2021). Pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat anak, terutama dalam pembelajaran olahraga. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika seorang guru memanfaatkan permainan sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan dan pengembangan permainan dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, serta menantang bagi siswa, sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami (Andhika et al., 2022).

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media permainan edukatif, termasuk ular tangga, dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi, serta membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan motorik. Adapun perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu jika penelitian sebelumnya meneliti tentang pengaruh fundamental movement skill melalui media ular tangga terhadap peningkatan motorik kasar, sedangkan penelitian ini akan meneliti pengaruh media permainan ular tangga terhadap keterampilan motorik kasar siswa. Dapat disimpulkan penelitian sebelumnya menekankan fundamental movement skills (FMS) sebagai pendekatan utama dalam meningkatkan motorik kasar dengan bantuan media ular tangga. Sementara itu, penelitian ini lebih berfokus pada media permainan ular

tangga sebagai metode utama untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh media permainan ular tangga terhadap keterampilan motorik kasar siswa, khususnya di SDN Cantel Cicalengka, guna meningkatkan efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, penelitian ini akan memecahkan masalah terkait pengaruh media permainan ular tangga terhadap keterampilan motorik kasar siswa di SDN Cantel Cicalengka. Permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ular tangga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa karena permainan ini mudah dilakukan, sederhana peraturannya dan mendidik apabila diberikan tema yang positif. Selain itu permainan ular tangga membuat siswa menjadi lebih aktif karena siswa dapat berpartisipasi langsung dalam pembelajaran (E Maisyarah & F Firman, 2019). Menurut Khadijah yang dikutip oleh Ika Muslimah, keterampilan motorik kasar adalah kemampuan untuk menggerakkan otot-otot besar di tubuh, yang digunakan dalam aktivitas seperti berjalan, berlari, dan mendaki. Anak-anak biasanya menunjukkan perkembangan yang cepat dalam keterampilan seperti berlari dan melompat, yang melibatkan otot-otot besar. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa motorik kasar melibatkan koordinasi antara anggota tubuh dengan pemanfaatan otot-otot besar (Muslimah, dkk, 2018:2). Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan media permainan ular tangga dalam pengembangan keterampilan motorik kasar siswa SDN Cantel Cicalengka. Beberapa rumusan masalah yang ingin dikaji dalam penelitian ini meliputi:

- 1.2.1 Apakah terdapat pengaruh media ular tangga terhadap keterampilan motorik kasar siswa di SDN Cantel Cicalengka?
- 1.2.2 Seberapa besar pengaruh media ular tangga terhadap keterampilan motorik kasar siswa di SDN Cantel Cicalengka?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Menganalisis pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar siswa di SDN Cantel Cicalengka.
- 1.3.2 Menganalisis seberapa besar pengaruh media ular tangga terhadap keterampilan motorik kasar siswa di SDN Cantel Cicalengka.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik pada pihak-pihak terkait terutama guru pendidikan jasmani secara teoritis maupun praktis, oleh sebab itu penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut.

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

- a) Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat menjadi salah satu bahan kajian ilmiah bagi para guru maupun masyarakat yang akan mendalami tentang masalah kemampuan motorik kasar.
- b) Menambah wawasan kepada dunia pendidikan anak pada khususnya dan masyarakat pada umumnya tentang kemampuan motorik kasar pada siswa sekolah dasar terutama siswa kelas atas.
- c) Pengembangan Teori Pembelajaran: Penelitian ini dapat memperkaya wawasan teoritis tentang bagaimana media permainan, khususnya ular tangga, dapat digunakan sebagai metode pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar pada anak.
- d) Peningkatan Pemahaman Keterampilan Motorik Kasar: Menyediakan data dan analisis yang dapat membantu memperdalam pemahaman tentang aspek-aspek keterampilan motorik kasar serta faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangannya.
- e) Kajian Pengaruh Media dalam Pendidikan Jasmani: Memberikan kontribusi pada kajian teoritis mengenai pengaruh media

pembelajaran dalam pendidikan jasmani dan olahraga, serta bagaimana media tersebut dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

- f) Validasi dan Pengujian Teori: Menguji teori-teori yang berkaitan dengan metode pembelajaran yang berbasis permainan untuk menentukan apakah media permainan ular tangga dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar secara signifikan.
- g) Perbandingan dengan Metode Pembelajaran Lain: Memberikan perspektif baru untuk membandingkan efektivitas media permainan ular tangga dengan metode pembelajaran konvensional, sehingga dapat membantu dalam pengembangan teori pembelajaran yang lebih inklusif dan beragam.
- h) Penyusunan Landasan Teori Baru: Menjadi landasan bagi penelitian dan pengembangan teori pendidikan jasmani yang mengintegrasikan pendekatan aktif dan permainan dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak.
- i) Kontribusi bagi Penelitian Lanjutan: Memberikan dasar teori yang kuat bagi penelitian-penelitian di masa depan yang mengkaji penerapan media permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di berbagai setting pendidikan.

#### 1.4.2 Manfaat Secara Praktis

##### 1) Bagi Siswa

Setelah diketahui kemampuan kemampuan motorik kasar yang ada pada siswa, maka setiap siswa dapat mengembangkan kemampuan gerak sesuai dengan keterampilan yang dimilikinya.

- a) Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar: Siswa dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar mereka, seperti kemampuan berlari, melompat, dan keseimbangan, yang penting untuk pertumbuhan fisik dan kesehatan mereka.
- b) Kegiatan Belajar yang Menyenangkan: Dengan menggunakan media permainan ular tangga, siswa akan merasa lebih senang dan

termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

- c) Pengembangan Kemampuan Sosial: Permainan ular tangga dapat membantu siswa belajar bekerja sama, berbagi, dan berinteraksi dengan teman-teman mereka, yang berkontribusi pada perkembangan kemampuan sosial mereka.
- d) Meningkatkan Kemandirian: Siswa belajar mengontrol gerakan tubuh mereka secara mandiri melalui permainan, yang dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kemandirian dalam bergerak.
- e) Stimulasi Fisik yang Optimal: Permainan ini mendorong siswa untuk melakukan aktivitas fisik yang menguatkan otot-otot besar tubuh, yang sangat penting untuk kebugaran dan kesehatan secara keseluruhan.
- f) Peningkatan Fokus dan Konsentrasi: Aktivitas bermain yang melibatkan pergerakan tubuh dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan fokus dan konsentrasi mereka dalam mengikuti aturan permainan.
- g) Mengurangi Stres dan Kecemasan: Dengan belajar melalui permainan, siswa dapat mengurangi rasa stres dan cemas, menciptakan rasa rileks yang mendukung pembelajaran yang lebih efektif.
- h) Penguasaan Gerakan Dasar: Siswa dapat menguasai gerakan dasar yang menjadi fondasi bagi keterampilan fisik lainnya di masa depan, seperti koordinasi, kekuatan, dan ketangkasan.
- i) Motivasi untuk Aktif Secara Fisik: Penelitian ini memberikan siswa pengalaman positif yang dapat meningkatkan motivasi mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan fisik di luar kelas, mendukung gaya hidup sehat secara keseluruhan.
- j) Pembelajaran yang Terintegrasi: Melalui permainan, siswa dapat belajar sambil bermain, yang mengintegrasikan elemen kognitif dan

fisik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih holistik dan menyenangkan.

## 2) Bagi Guru

Sebagai pedoman mengetahui tingkat kemampuan motorik siswa diharapkan dalam rangka merancang setiap program pembelajaran Penjaskes dengan adanya KTSP yang disesuaikan dengan ketrampilan yang dimiliki siswa.

- a) Pendekatan Pembelajaran Inovatif: Memberikan guru metode baru dalam mengajar pendidikan jasmani yang tidak hanya efektif tetapi juga menarik bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.
- b) Peningkatan Keterampilan Pengajaran: Guru dapat mengembangkan keterampilan mengajar yang lebih kreatif dan beragam, sehingga membuat pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton.
- c) Membantu Pengelolaan Kelas: Dengan menggunakan media permainan seperti ular tangga, guru dapat mengatur kegiatan yang lebih terstruktur dan menyenangkan, yang membantu mengelola kelas dengan lebih mudah.
- d) Meningkatkan Partisipasi Siswa: Media permainan dapat membuat siswa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, sehingga memudahkan guru dalam mengarahkan dan mengobservasi perkembangan siswa.
- e) Penilaian Keterampilan Motorik: Guru dapat mengamati dan mengevaluasi perkembangan keterampilan motorik kasar siswa secara langsung selama permainan, yang berguna untuk penilaian pembelajaran.
- f) Menciptakan Suasana Positif di Kelas: Permainan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan mengurangi ketegangan di kelas, membuat guru dapat membangun hubungan yang lebih baik dengan siswa.

- g) Metode Pembelajaran yang Menggugah: Guru dapat memanfaatkan permainan ular tangga untuk menyampaikan materi pendidikan jasmani dengan cara yang lebih menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.
  - h) Mengurangi Beban Pengajaran: Dengan pendekatan permainan, guru dapat mengajarkan keterampilan motorik kasar secara alami dan tidak terasa membebani siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.
  - i) Mengembangkan Kreativitas: Penelitian ini mendorong guru untuk berinovasi dalam membuat variasi permainan yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi kelas.
  - j) Implementasi Program Pendidikan: Guru dapat menggunakan hasil penelitian sebagai dasar untuk merancang program pembelajaran yang berfokus pada pengembangan motorik kasar, menyesuaikan dengan kurikulum pendidikan jasmani yang berlaku.
- 3) Bagi Sekolah
- Sebagai pedoman dalam merancang materi program pembelajaran Penjasorkes berdasarkan kemampuan motorik yang dimiliki oleh anak usia Sekolah Dasar.
- a) Peningkatan Kualitas Pembelajaran: Sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani dengan mengintegrasikan media permainan seperti ular tangga, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi siswa.
  - b) Meningkatkan Prestasi Akademik: Dengan mengembangkan keterampilan motorik kasar siswa, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi dan fokus siswa, yang berdampak positif pada prestasi akademik mereka secara keseluruhan.
  - c) Menciptakan Lingkungan Belajar yang Positif: Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan yang lebih menyenangkan dan mendukung interaksi sosial antar siswa, yang membantu membangun budaya sekolah yang positif.

- d) Pengembangan Kurikulum yang Inovatif: Sekolah dapat memperbarui atau mengembangkan kurikulum pendidikan jasmani dengan metode yang lebih inovatif dan berbasis permainan, menyesuaikan dengan kebutuhan siswa dan perkembangan pendidikan modern.
- e) Mendorong Partisipasi Aktif Siswa: Permainan ular tangga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pendidikan jasmani, yang membantu sekolah dalam mencapai tujuan pendidikan fisik yang lebih baik.
- f) Peningkatan Citra Sekolah: Sekolah yang mengadopsi metode pembelajaran kreatif dan efektif dapat memperkuat citranya sebagai institusi yang peduli terhadap perkembangan siswa secara menyeluruh, termasuk aspek fisik dan mental.
- g) Mengurangi Masalah Disiplin: Dengan aktivitas yang menarik seperti permainan, siswa lebih cenderung terlibat dalam kegiatan yang positif, yang dapat mengurangi potensi masalah disiplin di sekolah.
- h) Optimalisasi Sumber Daya Sekolah: Sekolah dapat memanfaatkan fasilitas yang ada, seperti ruang olahraga atau halaman sekolah, untuk mengadakan permainan yang mendukung pembelajaran, sehingga mengoptimalkan penggunaan sumber daya.
- i) Meningkatkan Kolaborasi antara Guru dan Siswa: Permainan seperti ular tangga dapat memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa, meningkatkan hubungan kerja sama, dan mendukung komunikasi yang lebih baik di dalam kelas.
- j) Membantu Pengembangan Kegiatan Ekstrakurikuler: Sekolah dapat mengintegrasikan permainan seperti ular tangga ke dalam kegiatan ekstrakurikuler untuk mendukung pengembangan keterampilan motorik kasar siswa di luar jam pelajaran reguler.

## 1.5 Ruang Lingkup

Penelitian ini berjudul "*Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Keterampilan Motorik Kasar Siswa di SDN Cantel Cicalengka*". Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana penggunaan media permainan Ular Tangga dapat berpengaruh terhadap keterampilan motorik kasar siswa sekolah dasar dalam pembelajaran PJOK. Permainan ini dirancang untuk melibatkan berbagai gerakan fisik yang dapat merangsang perkembangan motorik kasar anak, seperti keseimbangan, koordinasi, kelincahan, serta keterampilan lokomotor dan manipulatif.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Cantel Cicalengka, yang berada di wilayah Desa Margaasih, Kecamatan Cicalengka, Kabupaten Bandung. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 30 siswa, terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, dimulai dari tanggal 18 Januari 2025 sampai dengan 26 Februari 2025.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Test* dan *Post-Test* yang diukur menggunakan instrumen *Test of Gross Motor Development-2 (TGMD-2)*, guna menilai kemampuan motorik kasar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun variabel dalam penelitian ini terdiri dari:

- Variabel independen (bebas): Media permainan Ular Tangga.
- Variabel dependen (terikat): Keterampilan motorik kasar siswa, yang mencakup aspek keseimbangan, koordinasi, kelincahan, keterampilan lokomotor (seperti berlari dan melompat), serta keterampilan manipulatif (seperti melempar dan menangkap).

Dengan penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh bukti empiris mengenai pengaruh permainan Ular Tangga dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran berbasis permainan yang lebih inovatif dan efektif untuk mendukung perkembangan motorik anak di sekolah dasar.