

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kemampuan mental, emosional, sosial dan fisik siswa melalui aktivitas jasmani yang terencana dan berkelanjutan. Sebagai salah satu aspek yang penting dalam pembelajaran di sekolah, pendidikan jasmani juga tidak hanya berfokus pada penguasaan keterampilan olahraga, tetapi juga pada pembentukan karakter, kerjasama, kedisiplinan, serta gaya hidup sehat yang akan bermanfaat bagi siswa sepanjang hidupnya. Dalam konteks pendidikan dasar dalam mendukung perkembangan anak secara menyeluruh pendidikan jasmani juga hadir dan mempunyai andil yang sangat besar, dimana aktivitas fisik yang diajarkan dapat membantu mengembangkan keterampilan motorik, kebugaran jasmani serta membangun kepercayaan diri siswa. Lebih dari itu, pendidikan jasmani juga menjadi sarana untuk menanamkan jiwa sportif, bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat.

Dalam konteks kurikulum, pembelajaran berbasis permainan juga mendukung pendekatan pembelajaran aktif yang diusung oleh kurikulum nasional. Kurikulum Merdeka, misalnya, menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang relevan dan bermakna. Dengan menggunakan permainan, dimana guru dapat mengintegrasikan berbagai nilai, keterampilan, dan konsep dasar olahraga ke dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya belajar secara teoritis tetapi juga melalui praktik langsung yang menyenangkan. Namun, penerapan pembelajaran berbasis permainan di sekolah dasar bukan tanpa tantangan. Seperti keterbatasan fasilitas, waktu, atau kreativitas dalam merancang permainan sering menjadi kendala. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dari guru untuk menciptakan permainan sederhana yang dapat dilakukan dengan alat yang tersedia.

Dengan mempertimbangkan berbagai manfaat yang diberikan, pembelajaran berbasis permainan dalam mata pelajaran Penjas merupakan pendekatan yang tidak hanya mendukung perkembangan fisik siswa tetapi juga

membangun karakter dan kemampuan sosial mereka. Pendekatan ini harus terus didorong dan dikembangkan sebagai bagian dari upaya menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Pada usia siswa sekolah dasar khususnya kelas tinggi, anak-anak berada dalam fase pertumbuhan yang membutuhkan stimulasi motorik dan fisik yang tepat untuk mencapai perkembangan yang optimal. Salah satu pendekatan yang efektif dan relevan dalam pembelajaran Penjas adalah metode pembelajaran berbasis permainan. Pembelajaran berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik, dan interaktif bagi siswa. Pendekatan ini sesuai dengan karakteristik anak-anak sekolah dasar yang cenderung lebih tertarik pada aktivitas yang melibatkan gerakan dan interaksi sosial. Melalui permainan, siswa dapat belajar dengan cara yang tidak membosankan, sehingga motivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran meningkat. Hal ini menjadi penting, terutama dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan dinamis. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan memiliki banyak manfaat dalam konteks pendidikan jasmani. Dari segi fisik, permainan membantu meningkatkan keterampilan motorik kasar, seperti koordinasi, keseimbangan, dan kelincahan. Dari segi sosial, aktivitas permainan mendorong siswa untuk bekerja sama, mematuhi aturan, dan belajar menghormati teman. Secara emosional, permainan juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengelola stres, meningkatkan rasa percaya diri, serta belajar menerima kekalahan dengan sportif.

Pendidikan jasmani dan olahraga di tingkat sekolah dasar (SD) memiliki peran penting dalam membentuk kebiasaan hidup sehat, keterampilan motorik dasar, dan karakter siswa. Salah satu cabang olahraga yang diajarkan disekolah dasar adalah bola basket, yang memiliki banyak manfaat, seperti meningkatkan koordinasi, kelincahan, serta kerja sama tim. Namun, dalam praktiknya, penguasaan teknik dasar bola basket, terutama teknik passing, sering kali menjadi tantangan bagi siswa disekolah dasar. Proses pembelajaran disekolah pendidikan jasmani sangat berbeda dengan mata pelajaran lainnya, dikarenakan pembelajaran tersebut tidak hanya di fokuskan secara teoritis di dalam kelas melainkan juga secara praktek (Juariah, 2017). Dimana mata pelajaran pendidikan dapat memberikan siswa pengalaman belajar yang terarah untuk membina dan

mengembangkan literasi fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat yang aktifitasnya harus sesuai untuk siswa. Ini memungkinkan mereka mengembangkan keterampilan psikomotorik, kepercayaan diri, dan kompetensi fisik. (Ortega-Toro et al., 2020). Secara keseluruhan Pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih. yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Permendiknas, 2006).

Olahraga bola basket merupakan salah satu olahraga yang populer di dunia termasuk di Indonesia. Dimana permainan tersebut juga berkembang dan bergensi dikalangan anak muda yang dapat dimainkan oleh 2 tim. Dengan mencetak lebih banyak poin dari pada tim lawan dengan melemparkan bola ke dalam keranjang lawan. Selain itu olahraga basket juga adalah salah satu olahraga yang menyenangkan hingga banyak kalangan menjadikannya sebagai olahraga hiburan dan rekreasi yang mempunyai berbagai keterampilan dasar, seperti *Dribbling*, *Passing* dan *Shooting* dan membutuhkan konsentrasi koordinasi, serta kerja sama tim. Di antara keterampilan dasar tersebut, mengoper bola atau disebut passing mempunyai peranan penting dalam permainan bola basket sebagai peluang serangan yang efektif dan menjaga alur permainan. dimana olahraga tersebut masuk pada materi yang ada di mata pelajaran pendidikan jasmani pada kategori permainan bola besar.

Dalam rangkah mencapai tujuan pendidikan nasional disekolah dasar pada mata pelajaran pendidikan jasmani siswa wajib mengetahui dan mempraktekkan materi tentang permainan bola besar, dimana salah satu keterampilan gerak dasar pada permainan bola basket seperti passing yang diajarkan dan dimainkan yang pelaksanaannya dilapangan dan dianggap cukup sulit karena membutuhkan gerakan yang fleksibel, cepat dan terarah. Sehingga untuk menguasai gerak dasar passing bola basket tersebut seorang guru harus mengarahkan anak didiknya untuk memahami gerakan-gerakan dasar yang ada pada permainan bola basket seperti Passing (melempar/menangkap bola), dribbling (memantulkan bola kelantai) dan shotting (menembak/memasukkan) bola ke ring.

Keterampilan gerak dasar adalah fondasi utama dalam perkembangan motorik anak, terutama pada usia sekolah dasar (6–12 tahun). Periode ini merupakan fase penting di mana anak-anak mulai mengembangkan kemampuan motorik dasar yang menjadi landasan bagi keterampilan olahraga yang lebih kompleks di masa depan. Keterampilan gerak dasar pada siswa sekolah dasar seperti perkembangan Fisik dan Motorik anak usia sekolah dasar berada dalam fase perkembangan fisik yang pesat. Mereka mulai menguasai keterampilan motorik kasar seperti berlari, melompat, dan melempar, serta keterampilan motorik halus seperti menangkap bola kecil atau menggambar. Peran Pendidikan Jasmani di Sekolah Mata pelajaran Pendidikan Jasmani (Penjas) berfungsi bagaimana mengajarkan keterampilan gerak dasar secara sistematis dan menyenangkan. Pada kegiatan seperti permainan, olahraga, dan aktivitas fisik lain membantu anak melatih koordinasi, keseimbangan, kekuatan, dan fleksibilitas. Adapun dampak positif pada kesehatan dan psikososial keterampilan gerak dasar tidak hanya bermanfaat bagi kesehatan fisik, seperti meningkatkan daya tahan tubuh dan mengurangi risiko obesitas, tetapi juga bagi perkembangan emosional dan sosial. Melalui aktivitas fisik, anak belajar bekerja sama, mengelola emosi, dan membangun rasa percaya diri. Dukungan lingkungan dan kebiasaan bermain lingkungan yang mendukung, seperti akses ke fasilitas bermain dan kesempatan untuk bergerak di luar ruangan, sangat berpengaruh pada pengembangan keterampilan gerak dasar. Kebiasaan bermain tradisional juga dapat membantu anak mengasah keterampilan ini secara alami.

Namun, berdasarkan pengamatan di lapangan siswa sekolah dasar beberapa masalah yang sering muncul di antaranya adalah beberapa siswa hanya mengerti bahwasanya belajar olahraga itu ketika hanya bermain sepak bola sehingga kurang pemahaman dasar siswa pada materi pelajaran pendidikan jasmani lainnya yang diajarkan yang membuat siswa belum memahami teknik dasar bermain bola basket khususnya passing, seperti kurangnya pengetahuan dalam pelaksanaan passing, kurangnya koordinasi antar anggota tim, serta belum tau kapan menggunakan jenis passing sehingga siswa sering kesulitan melakukan passing dengan tepat sasaran yang sesuai. dikarenakan latihan yang tidak terstruktur yang difokuskan pada penguasaan teknik passing. Selain itu juga diperparah dengan kurangnya fasilitas

yang memadai seperti lapangan yang sempit atau bola yang tidak sesuai dengan ukuran tangan siswa dengan metode pengajaran yang belum sepenuhnya menarik minat siswa untuk melakukannya. Gerak dasar passing yang kurang optimal dikarenakan rendahnya pengetahuan siswa dan kualitas permainan siswa, baik dalam kompetisi maupun dalam kegiatan pembelajaran olahraga di sekolah. Selain itu, kurangnya kemampuan untuk menerapkan teknik passing yang benar dapat mengurangi rasa percaya diri siswa dalam bermain bola basket. Sehingga Hal tersebut terindikasi memerlukan pendekatan yang lebih efektif dalam pembelajaran passing, baik melalui peningkatan metode pengajaran, variasi keterampilan, maupun pengembangan media pembelajaran yang kreatif. Dengan demikian, diperlukan penelitian dan pengembangan model pembelajaran keterampilan gerak dasar *passing* bola basket berbasis permainan pada siswa sekolah dasar yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Model ini harus mampu meningkatkan gerak dasar passing secara menyeluruh, sekaligus memperkuat pemahaman siswa dalam permainan bola basket.

B. Fokus Masalah

Pada uraian latar belakang masalah yang dikemukakan diatas maka fokus masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan model pembelajaran keterampilan gerak dasar *passing* bola basket berbasis permainan pada siswa sekolah dasar.

1. Menghasilkan suatu produk model pembelajaran keterampilan gerak dasar *passing* bola basket berbasis permainan pada siswa sekolah dasar ?
2. Menguji kelayakan model pembelajaran keterampilan gerak dasar *passing* bola basket berbasis permainan pada siswa sekolah dasar ?
3. Untuk menguji efektifitas model pembelajaran keterampilan gerak dasar *passing* bola basket berbasis permainan pada siswa sekolah dasar ?

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus masalah diatas maka rumusan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana model pembelajaran keterampilan gerak dasar *passing* bola basket berbasis permainan pada siswa sekolah dasar ?

2. Bagaimana kelayakan model pembelajaran keterampilan gerak dasar *passing* bola basket berbasis permainan pada siswa sekolah dasar?
3. Apakah model pembelajaran keterampilan gerak dasar *passing* bola basket berbasis permainan efektif dalam meningkatkan pembelajaran keterampilan gerak dasar *passing* bola basket berbasis permainan pada siswa sekolah dasar?

D. Tujuan Penelitian

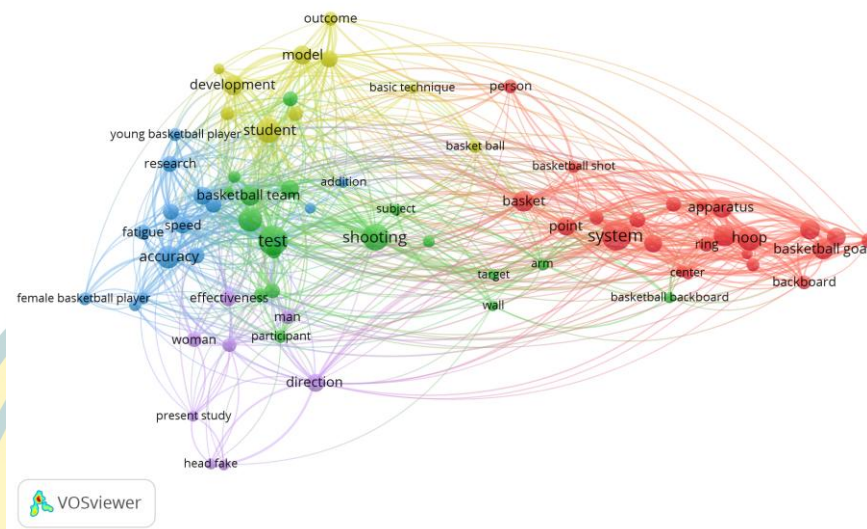
Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini untuk mencapai target belajar yang sesuai dan menjadi capaian belajar adalah

1. Untuk membatu guru dan pelatih meningkatkan gerak dasar bola basket khususnya *passing* yang akan digunakan pada tataran sekolah dasar
2. Untuk menambah pengetahuan siswa tentang gerak dasar bola basket yang berbasis permainan
3. Sebagai sumber tambahan mengenai keterampilan gerak dasar *passing* bola basket berbasis permainan pada siswa sekolah dasar
4. Peneliti dapat memperluas pengetahuan mereka, terutama mengenai keterampilan gerak dasar *passing* bola basket berbasis permainan pada siswa sekolah dasar
5. Hasi baru telah dibuat dalam dunia akademis dan praktisi tentang keterampilan gerak dasar *passing* bola basket berbasis permainan pada siswa sekolah dasar

E. State Of The Art

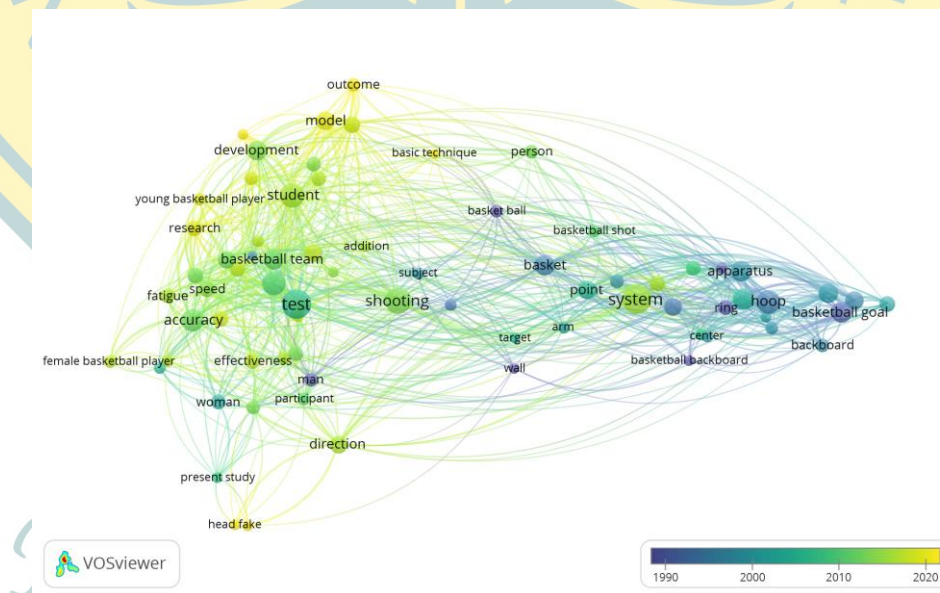
Kebaruan dalam suatu penelitian merupakan suatu yang wajib dan harus dilakukan untuk menemukan hal yang baru. Selain itu kebaruan pada penelitian bisa menjawab dari pertanyaan permasalahan dalam permainan bola basket khususnya pada *passing*. Sehingga peneliti melakukan analisis yang berbeda diantaranya analisis bibliometrik yang membandingkan penelitian sebelumnya dengan penelitian peneliti dengan topik yang sama untuk memastikan pemahaman yang luas.

Dari informasi yang telah didapatkan peneliti dari kajian *bibliometri* sebagai database yang umum digunakan melalui bantuan software *Publish Or Perish* dan *VOSviewer* dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar 1.1 Network Visualisation

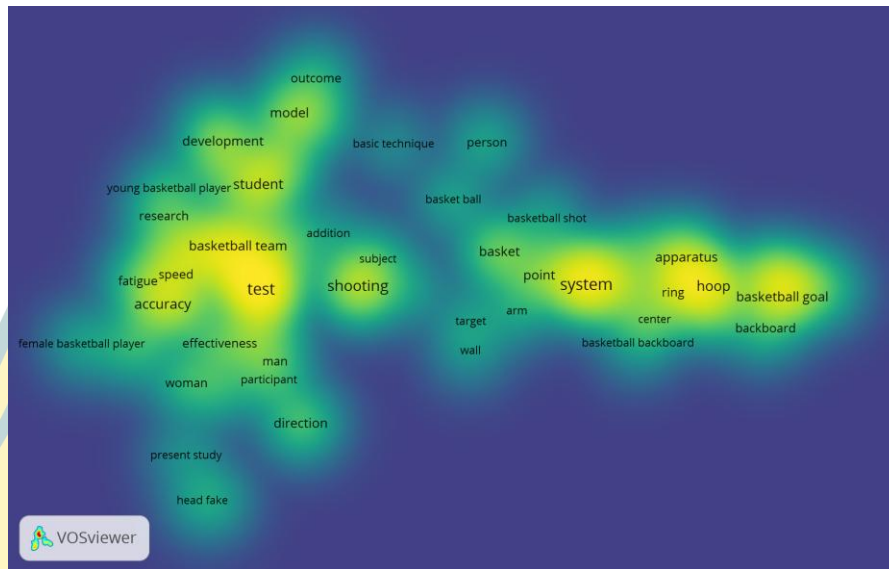
Berdasarkan gambar 1.1 di atas terlihat bahwa variabel Bola basket dan passing telah dikaji oleh peneliti sebelumnya. Yang didukung oleh analisis network visualisasi kepadatan kata kunci penulis yang berwarna merah yang kemudian berhubungan dengan beberapa variabel lainnya menggunakan software (perangkat lunak) VOSviewer.



Gambar 1.2 Overlay Visualisation

Dari gambar 1.2 di atas menunjukkan penelitian terkait bola basket banyak diteliti pada tahun 1990 yang pada gambar berwarna ungu kebiru-biruan. Namun belum ada penelitian terdahulu yang berhubungan langsung bola basket dan gerak

dasar passing (chest pass, bounce pass, dan overhead pass). Melainkan pada tahun 2020 menunjukkan warna kuning yang berarti penelitian tentang bola basket yang berhubungan dengan test.



Gambar 1.3 Density Vizualitation

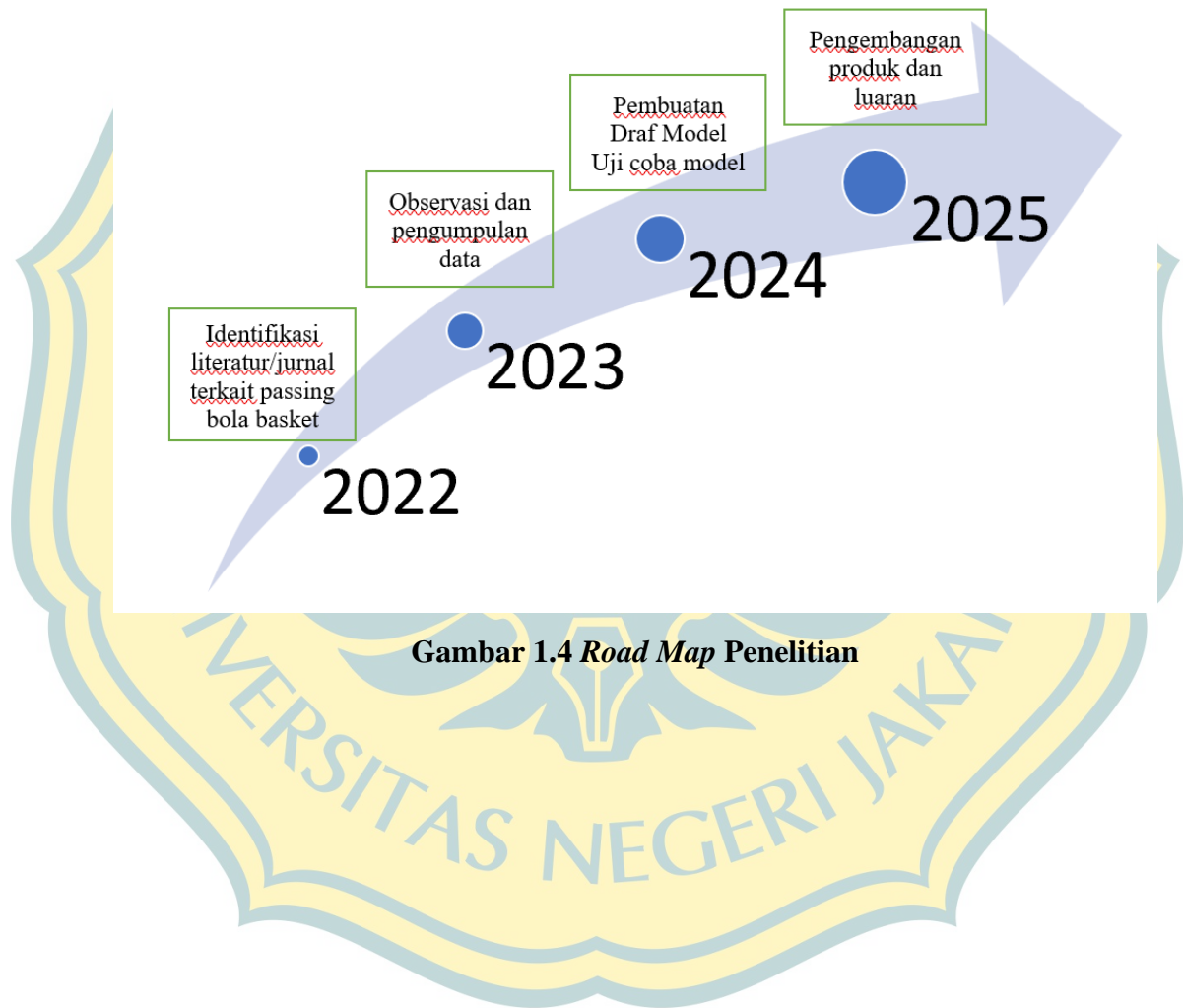
Dari gambar 1.3 diatas menunjukkan penelitian terkait bola basket banyak diteliti oleh peneliti sebelumnya dengan keterangan warna kuning menggambarkan penelitian tersebut sudah banyak dilakukan, namun warnanya gelap berarti penelitian tersebut masih sedikit diteliti.

Dari hasil penelusuran *literature* diatas, dapat disimpulkan bahwa unsur kebaruan dari penelitian penulis yaitu peneliti membuat desain model pembelajaran keterampilan gerak dasar *passing* bola basket berbasis permainan pada siswa sekolah dasar belum terlihat secara terintegrasi dengan yang akan di teliti oleh peneliti.

Sehingga melalui pengembangan model pembelajaran keterampilan gerak dasar *passing* bola basket berbasis permainan pada siswa sekolah dasar ini diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran keterampilan gerak dasar *passing* bola basket berbasis permainan pada siswa sekolah dasar serta menghasilkan instrumen yang bisa dipakai guru untuk capaian pembelajaran siswanya.

F. Road Map Penelitian

Peta jalan penelitian pengembangan ini bertujuan agar lebih memahami masalah penelitian model pembelajaran keterampilan gerak dasar *passing* bola basket berbasis permainan pada siswa sekolah dasar. Dengan dasar hal tersebut, maka dalam penelitian ini peneliti merencanakan untuk menentukan, arah, dan target luaran dalam penelitian ini.



Gambar 1.4 Road Map Penelitian

Intelligentia - Dignitas