

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu fondasi penting dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas (Sukmaningaji, 2023). Pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah dasar mempunyai peranan sentral bagi pertumbuhan dan perkembangan peserta didik dalam mempersiapkan diri menghadapi masa depan. Salah satu tugas dan fungsinya pendidikan jasmani adalah mengembangkan kualitas dan kuantitas gerak dasar siswa (Hernawan et al., 2019). Di dalam dunia olahraga, pendidikan juga memiliki peran yang sangat krusial, terutama dalam mengembangkan keterampilan fisik siswa. Salah satu olahraga yang membutuhkan kemampuan gerak dasar lokomotor dan manipulatif yang baik adalah permainan bola besar, seperti bola basket, bola voli, dan sebagainya. Keterampilan dasar ini menjadi fondasi utama bagi seorang siswa dalam mencapai performa terbaiknya. Pendidikan jasmani adalah aktivitas gerak yang melibatkan guru dan siswa berinteraksi sambil memanfaatkan pengetahuan sebelumnya untuk meningkatkan kesehatan fisik. Melalui aktivitas berbasis gerakan, pendidikan jasmani bertujuan untuk menjaga dan meningkatkan kesehatan siswa. Salah satu faktor untuk meningkatkan kualitas manusia adalah kebugaran jasmani.

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar (Stefanus Prasetyo Yudi Susanto, 2024). PJOK memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan kesehatan fisik siswa di usia dini. Melalui mata pelajaran PJOK, siswa diajarkan tentang keterampilan dasar dalam berbagai olahraga, pentingnya hidup sehat dan aktif, serta etika dan fair play dalam bermain olahraga (Ihsan et al., 2022). PJOK juga membantu siswa mengembangkan keterampilan motorik dan koordinasi tubuh, yang penting dalam perkembangan fisik dan mental mereka. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) adalah mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari oleh peserta didik di masa sekarang ini, karena dengan pengetahuan mengenai kesehatan dan praktik olahraga peserta

didik bisa membentengi diri dengan salah satu cara yaitu meningkatkan daya tahan tubuh atau imunitas (Samsudin et al., 2021). Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) adalah salah satu mata pelajaran yang diwajibkan untuk diikuti, dimana pada mata pelajaran PJOK dilaksanakan pada jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/SMK), dan perguruan tinggi (Ruslan Rusmana, 2020). Pendidikan jasmani sekolah dasar terdapat materi seperti: permainan bola besar, permainan bola kecil, atletik, akuatik, senam ritmik, senam irama, senam lantai dan pola hidup sehat. Permainan bola besar adalah salah satu cabang olahraga yang dilakukan secara berkelompok yang mana permainan bola besar meliputi sepak bola, bola voli dan bola basket. Pentingnya nilai-nilai pendidikan yang terdapat pada permainan bola basket, maka tidak salah pada saat ini permainan bola basket menjadi salah satu cabang olahraga yang masuk ke dalam struktur kurikulum pendidikan jasmani di Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas, bahkan diajarkan di beberapa perguruan tinggi, sehingga permainan bola basket menjadi suatu materi yang harus diikuti dalam pembelajaran pendidikan jasmani

Pendidikan jasmani memainkan peran penting dalam perkembangan holistik siswa, meliputi pertumbuhan fisik, sosial, dan kognitif. Ini tidak hanya meningkatkan kebugaran fisik tetapi juga menumbuhkan keterampilan hidup yang penting seperti kerja tim, disiplin, dan ketahanan emosional. Pendidikan Jasmani mengatur anak dengan bakat atau potensi yang dimiliki, Pendidikan Jasmani juga mengembangkan dasar-dasar keterampilan dalam kehidupan dan pendidikan Jasmani membantu anak menyalurkan energi yang berlebih. Di sekolah dasar pendidikan jasmani sangat penting, karena pada masa ini anak mempunyai tumbuh kembang yang optimal. Upaya penguasaan berbagai gerak dasar serta peningkatan fungsi dan sistem tubuh serta pertumbuhannya terutama dialami oleh anak-anak pada tahap ini. Pembelajaran PJOK di sekolah dasar menekankan bermain, selaras dengan karakteristik perkembangan anak. Model pembelajaran taktis mempromosikan pemecahan masalah, kreativitas, dan kolaborasi melalui permainan, menumbuhkan nilai-nilai karakter seperti kerja sama, disiplin, dan sportivitas sambil meningkatkan keterampilan fisik dan sosial siswa (Ansori et al., 2020).

Permainan yang menumbuhkan kreativitas, kemampuan bersosialisasi, dan pembelajaran, menjadikannya alat penting dalam proses pendidikan untuk anak-anak. Pendidikan jasmani menekankan pentingnya bermain, terutama pada permainan populer, karena mereka berkontribusi pada perkembangan fisik, psikologis, kognitif, dan sosial anak-anak (Tavares et al., 2021). Belajar melalui permainan sangat penting dalam pendidikan anak usia dini, karena mendukung perkembangan holistik, keterampilan kognitif, dan interaksi sosial (Alharbi & Alzahrani, 2020). Bermain merupakan kegiatan yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik, sosial, emosi, intelektual, dan spiritual anak sekolah dasar. Dengan bermain anak dapat mengenal lingkungan, berinteraksi, serta mengembangkan emosi dan imajinasi dengan baik. Pada dasarnya anak-anak gemar bermain, bergerak, bernyanyi dan menari, baik dilakukan sendiri maupun berkelompok. Bermain adalah kegiatan untuk bersenang-senang yang terjadi secara alamiah. Anak tidak merasa terpaksa untuk bermain, tetapi mereka akan memperoleh kesenangan, kenikmatan, informasi, pengetahuan, imajinasi, dan motivasi bersosialisasi saat aktivitas bermain. Bermain memiliki fungsi yang sangat luas, seperti untuk anak-anak tingkat Sekolah Dasar, dengan bermain dapat mengembangkan fisik, motorik, sosial, emosi, kognitif, daya cipta, bahasa, perilaku, ketajaman penginderaan, melepaskan ketegangan, dan terapi bagi fisik, mental ataupun gangguan perkembangan lainnya. Serta dapat memahami karakter anak, jalan pikiran anak, dapat intervensi, kolaborasi dan berkomunikasi dengan anak. Fungsi lainnya adalah rekreasi, penyaluran energi, persiapan untuk hidup dan mekanisme integrasi (penyatuan) dengan alam sekitar.

Dunia anak adalah dunia bermain, dari mulai bangun tidur sampai tidur kembali yang ada dalam pikiran anak adalah bermain. Maka wajar apabila bermain merupakan salah satu prinsip dasar dalam pendidikan sekolah dasar. Anak memiliki berbagai macam potensi yang harus dikembangkan (Wulansari, Mulyana, & Dwi Tresna Santana, 2021). Perkembangan dan pertumbuhan pada anak sangat berkaitan dengan perkembangan motoriknya seperti gerakan tubuhnya meliputi koordinasi antara saraf, otot, dan *spinal cord*. Salah satu kemampuan pada anak sekolah dasar yang berkembang sangat pesat adalah kemampuan fisik motoriknya dimana meliputi perkembangan motorik kasar. Motorik kasar adalah kemampuan

anak yang melibatkan bagian tubuh yaitu otot besar (Ananditha, 2018). Aktivitas motorik menuntut kekuatan keseimbangan serta fisik dan mencakup bagian keterampilan otot-otot besar (Hanum & Rohita, 2021). Perkembangan motorik yang berkaitan dengan perkembangan perkembangan pusat motorik di otak adalah unsur kematangan pengendalian gerak tubuh, motorik kasar yang menyebabkan motorik kasar pada anak. kurang berkembang ialah kurangnya kegiatan, sehingga harus dibuat permainan yang mampu untuk mengasahnya (Potensia, 2020). Permasalahan sering terjadi motorik kasar anak usia dini yakni anak susah bergerak. Contohnya, berjalan, berlari, menangkap dan melempar. Bermain salah satu cara cara stimulasi perkembangan motorik anak. Kegiatan bermain yang menyenangkan akan ada peningkatan kemampuan motorik kasar anak (Hayati, 2018). Pengembangan motorik dalam kegiatan bermain mampu mengembangkan kemampuan motoriknya seperti berjalan, berlari, melompat, bergoyang, melempar, menangkap dan sebagainya (Nuraeni et al., 2019; Putra, 2017; Afrina, 2017).

Masalah dalam pendidikan jasmani bagi guru di Indonesia yaitu alat bantu pengajaran yang tidak memadai, pelatihan untuk guru yang memadai, dan fasilitas olahraga yang terbatas, yang menghambat kualitas pendidikan dan pengajaran pendidikan jasmani yang efektif di sekolah dasar (Suhadi et al., 2020). Sama halnya dengan kenyataannya saya temui di lapangan berdasarkan analisis kebutuhan yaitu masalah yang sering muncul dalam keterlaksanaan pembelajaran bola basket adalah guru jarang memberikan materi permainan bola basket. Masalah ini terjadi karena beberapa hal, yaitu guru kurang menguasai materi tentang bola basket, sarana dan prasarana yang kurang memadai, minat siswa terhadap permainan bola basket kurang, lingkungan yang kurang kondusif karena tidak adanya lapangan yang luas. Padahal permainan bola basket termasuk kedalam permainan bola besar yang semestinya diajarkan sejak dini. Permainan bola basket merupakan salah satu materi yang harus diajarkan pada siswanya tetapi pada kenyataannya banyak guru pendidikan jasmani tidak memberikan materi permainan bola basket.

Permasalahan berikutnya, kurang berkembangnya proses pembelajaran penjasorkes di sekolah adalah terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran yang tersedia di sekolah, baik secara kuantitas maupun kualitasnya. Selain itu kurang kreatifitas dan inovatif para guru penjasorkes dalam menggunakan model

pembelajaran juga sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Ditengarai guru penjasorkes selalu menggunakan sarana dan prasarana yang seadanya secara terus menerus tanpa berpikir untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih menyenangkan dan inovatif, sehingga banyak siswa merasa jenuh dan bosan. Banyak guru-guru penjasorkes yang masih menggunakan proses pembelajaran konvensional sehingga menjadikan proses pembelajaran menjadi monoton dan tidak menarik. Sering dijumpai mereka menggunakan metode pembelajaran yang itu-itu saja dan menggunakan lapangan di lingkungan sekolah tanpa mencoba hal yang baru dengan pengembangan model pembelajaran yang telah dimodifikasi. Itulah yang menjadi alasan mengapa peneliti memilih materi bola basket karena didasari dengan penjelasan di atas bahwasanya di SD bola besar itu meliputi sepak bola, bola voli dan basket. Namun pada kenyataannya guru PJOK hanya mengajarkan voli dan bola kaki saja. Padahal di dalam kurikulum sudah dijelaskan bahwa bola basket juga bagian dari bola besar di SD. Hal tersebut di perkuat dengan hasil dari pemberian angket yang menunjukkan hasil bahwasannya guru sekolah dasar memerlukan model pembelajaran yang menyenangkan dalam proses menyenangkan di pelajaran PJOK khususnya pada materi bola basket.

Seharusnya dalam proses belajar dan mengajar antara siswa dan guru harus terjadi keseimbangan interaksi secara aktif secara bersama-sama (Sampurno & Qohhar, 2020). Paradigma pendidikan saat ini, siswa harus berperan serta aktif dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi intelektual yang dimilikinya. Dalam kegiatan belajar mengajar, minimnya pengetahuan guru tentang pendekatan, strategi dan metode pembelajaran menyebabkan berkurangnya motivasi dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran yang berimbas pada hasil belajar siswa yang tidak maksimal. Proses interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru merupakan ukuran keberhasilan efektivitas pembelajaran dan dapat dilihat dari aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, respon dan penguasaan konsep siswa terhadap pembelajaran (Rahmadani et al., 2023). Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya inovasi dalam proses pembelajaran dan pengajaran oleh guru. Salah satu bentuk inovasi pengajaran yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran khususnya materi olahraga permainan adalah dengan menerapkan metode atau

model pengajaran yang tepat (Qohhar & Pazriansyah, 2019). Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan yang nyata pada diri siswa, baik pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Oleh karena itu, guru perlu mampu memilih model yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Agar siswa tidak merasa jenuh atau bosan ketika mengikuti proses pembelajaran.

Dalam beberapa dekade terakhir, perkembangan konsep dan teori pembelajaran telah memberikan landasan yang kuat untuk mengembangkan model-model pembelajaran yang lebih efektif dalam berbagai konteks (Krismadinata et al., 2020), termasuk olahraga. Dalam konteks basket, para peneliti dan praktisi telah berusaha untuk mengidentifikasi dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan individu dan tim. Sebagai contoh, model pembelajaran kooperatif telah menarik perhatian karena fokusnya pada interaksi sosial dan kolaborasi antara pemain dalam mencapai tujuan bersama (Hudah & Fitriawan, 2020; Yosika, 2023). Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan taktis adalah Teaching Games for Understanding (TGFU). Melalui pembelajaran TGFU siswa dapat ditingkatkan dalam pengambilan keputusan, pelaksanaan teknis, saling mendukung, kinerja permainan, keterlibatan permainan, kesenangan, kompetensi yang dirasakan, dan niat untuk aktif secara fisik setelah implementasi unit TGFU. Pembelajaran model Teaching Games For Understanding merupakan pembelajaran pendidikan jasmani yang berpusat pada peserta didik, dengan menekankan pada konsep dasar bermain dengan tujuan memberikan rasa antusias, kesenangan sehingga bisa meningkatkan hasil belajar dan penampilan bermain peserta didik. TGFU tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Model pembelajaran TGFU merupakan salah satu pendekatan yang mengakomodir kebutuhan anak dalam bermain. Guru PJOK sebagai pengelola kelas lebih berperan sebagai fasilitator pembelajaran dan tidak menjadi dominan. TGFU dalam pembelajaran bola basket menekankan pendekatan yang berpusat pada siswa, meningkatkan pengambilan keputusan, eksekusi teknis, kinerja permainan, dan kesenangan. Ini mendorong partisipasi aktif dan pemecahan masalah, memungkinkan siswa untuk secara efektif

mempelajari teknik bola basket dan terlibat dalam pola permainan ofensif dan defensif (Tangkudung & Mahyudi, 2022). Yang di maksud dengan permianan ofensif dan defensif ialah permainan seperti 1 lawan 1, 2 lawan 1, 2 lawan 2, 3 lawan 3, 4 lawan 3, 4 lawan 4, 5 lawan 4 dan 5 lawan 5. Ini biasanya di terapkan untuk mempelajari teknik dasar bola basket.

Melihat permasalahan di atas, peneliti menawarkan Model pembelajaran Adityo Agustiawan (PA2) dimana peneliti memodifikasi model pembelajaran dengan mengaitkan dengan model pembelajaran TGFU. Model pembelajaran TGFU juga dapat dijadikan sebagai sebuah inovasi yang menuju pembelajaran penjas di sekolah yang lebih menarik (Putri, 2019). Kategori dari wujud permainan melalui pendekatan TGFU salah satunya adalah permainan target mengosentrasikan terhadap kegiatan permainan yang memerlukan kejelian, ketepatan yang baik dalam mendapatkan skor (Faozi, Jaelani, & Fikri, 2019). Modifikasi dalam pendidikan jasmani harus memperhatikan karkteristik siswa agar tujuan dari pembelajaran juga dapat tercapai (Marwan, 2019). Pemecahan masalah dalam lingkungan game yang berubah sangat penting untuk model pedagogis TGfU dan oleh karena itu salah satu tujuannya adalah untuk berorientasi siswa terhadap analisis situasi permainan yang berbeda. Jika model pembelajaran TGFU menekankan pada games dan taktik lebih ke teknik dasar permainan bola basket, maka dalam model pembelajaran adityo agustiawan (PA2) lebih menekankan pada belajar sambil bermain dalam mengenalkan gerak dasar permainan bola basket pada siswa SD. Pada model pembelajaran adityo agustiawan (PA2) banyak media yang digunakan untuk menunjang penyampaian materi gerak dasar bola basket secara menyenangkan seperti penggunaan huruf SOS dimana anak tersebut berlomba menyusun huruf SOS sambil menggiring bola basket yang berukuran 5 siapa yang terlebih dahulu menggiring bola basket dan berhasil menyusun huruf SOS terlebih dahulu dia lah sebagai pemenangnya, sedangkan penggunaan hulahoop sebagai media untuk mereka melompati hulahoop dan di akhiri dengan menembak, penggunaan cone pada saat mengoper bola basket yang berukuran 5 anak harus melewati cone tersebut, dan pengunaan anggota tubuh (jari tangan) untuk permainan hompimpa itu dilanjutkan dengan anak berlari mengambil bola basket lalu menembakkan bola tersebut ke keranjang.

Berdasarkan penjelasan di atas, untuk itu perlu adanya kajian literatur terdahulu. 1) Hasil penelitian jawaban dari siswa dan pendapat mereka tentang Permainan Mengajar untuk memahami pendekatan taktis untuk lebih dikenal man to man marking defense, kesimpulan bahwa 66,7% dari total sampel sudah baik tentang permainan mengajar untuk pemahaman, tetapi 33,3% dari yang lain, sudah mengetahui tentang pendekatan taktis. Artinya, permainan ajar pemahaman bagi siswa dan atlet harus lebih disosialisasikan khususnya di Jambi (Widowati, 2022).

2) Hasil penelitian yang diperoleh menjelaskan terdapat pengaruh signifikan permainan target terhadap keterampilan *shooting under ring* kepada peserta ekstrakurikuler bola basket di SMAN 1 Karawang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh permainan target terhadap keterampilan *shooting under ring* aktivitas ekstrakurikuler bola basket yang dilihat dari hasil *pretest* dengan nilai mean 4,81 dan hasil *posttest* dengan nilai mean 8,93. Serta dilakukan uji hipotesis dengan taraf signifikan (0.05) dan diperoleh hasil sig. dari pengujian hipotesis menggunakan uji t dimana $0.000 < 0.05$. Dapat disimpulkan terdapat peningkatan keterampilan *shooting under ring* pada peserta ekstrakurikuler bola basket SMAN 1 Karawang, kemudian dapat dilihat dari persentase perubahan pada nilai rata-rata *posttest* sebesar $8,93 > 4,81$ nilai rata-rata *pretest* (Zanurdi et al, 2022).

3) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kelas bawah adalah $0,009 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa pada kelas bawah terdapat perbedaan nilai yang signifikan dinyatakan tidak sama. Penelitian ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada teknik dasar bola basket kelompok kelas bawah, seperti *dribbling* (Setiawan et al, 2022).

Berdasarkan penjelasan terkait kondisi di lapangan. Untuk itu peneliti menawarkan alternatif solusi tindak lanjut berupa penelitian yang berjudul “Model Pembelajaran Gerak Dasar Bola Basket dengan PA2 di Sekolah Dasar”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka yang menjadi fokus penelitian ini adalah “Model Pembelajaran Gerak Dasar Bola Basket dengan PA2 di Sekolah Dasar”. Model pembelajaran yang dikembangkan adalah Model Pembelajaran Gerak Dasar Bola Basket dengan PA2 di Sekolah Dasar dimana

pengenalan gerak dasar *dribble*, *passing*, dan *shooting* dikenalkan dengan pendekatan belajar sambil bermain yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia sekolah dasar di kota Palembang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di muka, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana model pembelajaran gerak dasar bola basket dengan PA2 di sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan model pembelajaran gerak dasar bola basket dengan PA2 di sekolah dasar?
3. Apakah model pembelajaran gerak dasar bola basket dengan PA2 di sekolah dasar efektif digunakan di sekolah dasar?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian pengembangan ini bertujuan menghasilkan produk berupa model pembelajaran gerak dasar bola basket dengan PA2 di sekolah dasar. Secara rinci dijelaskan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

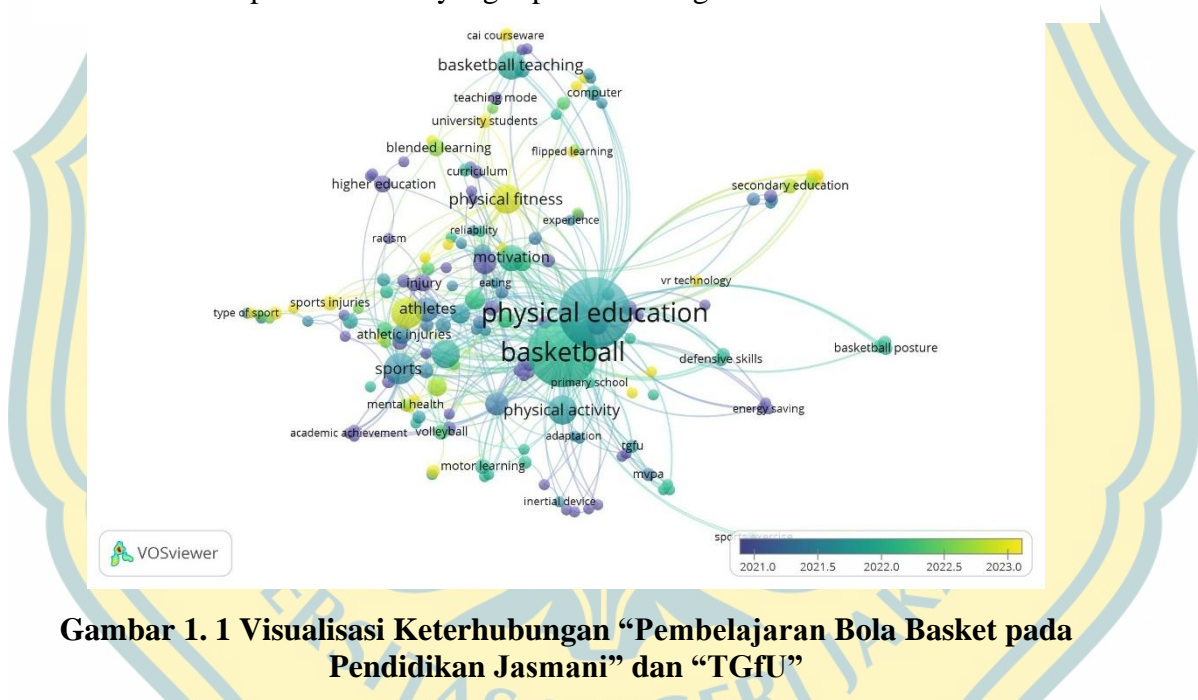
1. Untuk mengetahui model pembelajaran gerak dasar bola basket dengan PA2 di sekolah dasar yang telah dikembangkan.
2. Untuk mengetahui kelayakan model pembelajaran gerak dasar bola basket dengan PA2 di sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui sejauh mana efektivitas model pembelajaran gerak dasar bola basket dengan PA2 di sekolah dasar.

E. *State of The Art*

State of The Art merupakan upaya yang dilakukan oleh seorang peneliti untuk memperlihatkan kebaruan (*novelty*) dari penelitian yang akan, sedang, dan telah dilakukan. Dalam penelitian ini peneliti melakukan dua analisis yang berbeda, pertama adalah analisis bibliometrik yang membandingkan penelitian dengan penelitian sebelumnya tentang topik yang relevan dan kedua adalah tinjauan pustaka untuk memastikan pemahaman yang padat dan luas tentang topik tersebut. Rangkuman dari kedua analisis tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Analisis Bibliometrik

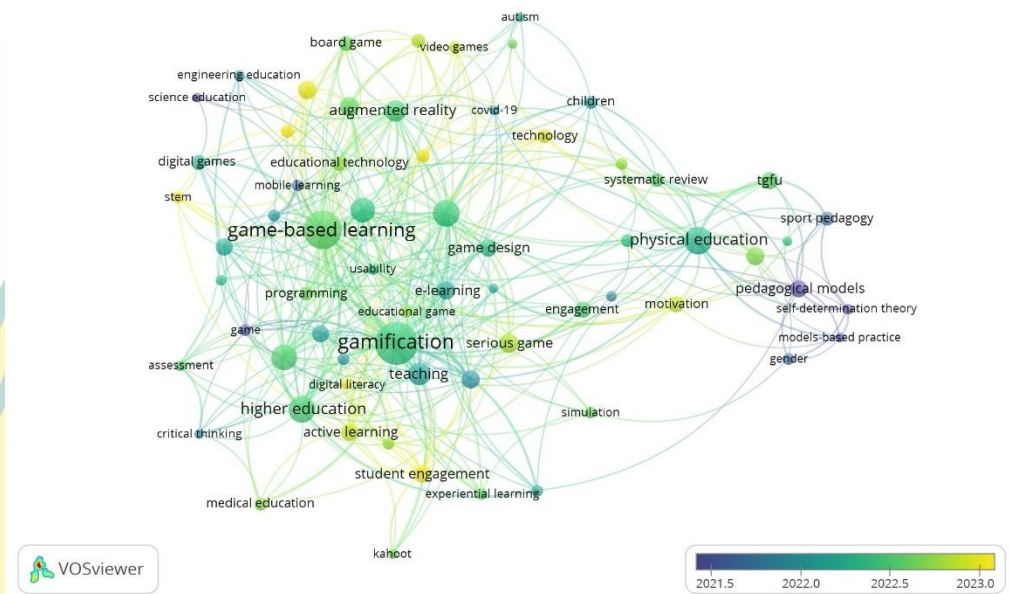
Untuk memperlihatkan nilai kebaruan, dan memahami sejauh mana kajian maupun penelitian yang berkaitan dengan materi “pembelajaran bola basket pada pendidikan jasmani” dan “TGfU”, maka dilakukan analisis bibliometrik yang membandingkan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya tentang topik yang serupa, dan kedua adalah tinjauan pustaka untuk memastikan pemahaman yang padat dan luas tentang topik tersebut. Setelah memperoleh informasi bibliometrik dari *Scopus*, *Crossreff*, *PubMed* dan *Web of science* sebagai database yang paling umum digunakan untuk analisis bibliometrik. Selanjutnya dilakukan pemetaan bibliometrik menggunakan bantuan perangkat lunak *Publish or Perish* dan *VOSviewer*. Adapun informasi yang diperoleh sebagai berikut:



Gambar 1.1 Visualisasi Keterhubungan “Pembelajaran Bola Basket pada Pendidikan Jasmani” dan “TGfU”

Berdasarkan gambar 1.1, terlihat dari penelusuran menggunakan *search term*; pembelajaran bola basket pada pendidikan jasmani (*basketball in physical education/physical education basketball*) dengan bantuan perangkat lunak *Publish or Perish* lalu kemudian dianalisis menggunakan perangkat lunak *VOS viewer*. Diperoleh informasi bahwa tema pembelajaran bola basket pada pendidikan jasmani (*basketball in physical education/physical education basketball*) telah banyak diteliti oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Kebaruan yang dapat diajukan berdasarkan gambar 1.1 yakni belum ada penelitian yang mengelaborasi

pembelajaran bola basket pada pendidikan jasmani (*basketball in physical education/physical education basketball*) dan TGfU. Adapun analisis bibliometrik terkait tema TGfU menggunakan bantuan perangkat lunak *Publish or Perish* dan *VOSviewer*, diperoleh sebagai berikut:



**Gambar 1. 2 Visualisasi Penelitian Bertemakan TGfU
(TGfU/game-based learning)**

Berdasarkan gambar 1.2, terlihat dari penelusuran menggunakan *search term*; TGfU (*TGfU/game-based learning*), diperoleh informasi bahwa tema TGfU (*TGfU/game-based learning*) telah banyak diteliti oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Salah satu tema yang terbilang baru dan saat ini aktual diteliti pada tahun 2022-2024 (node pelat visualisasi hijau kekuning-kuningan) berdasarkan gambar 1.2, yakni “TGfU (*TGfU/game-based learning*)” berbasis “pemanfaatan teknologi atau *technology*”. Kebaharuan tema “TGfU (*TGfU/game-based learning*)” berbasis “pemanfaatan teknologi atau *technology*” juga diperkuat hasil analisis visualisasi kepadatan kata kunci kejadian bersama (*Co-Occurrence*) pada gambar 1.3.

(Kamarudin et al., 2024). Video pembelajaran berbasis video demonstrasi, *augmented reality* (AR), dan *virtual reality* (VR) merupakan sumberdaya pembelajaran berbasis digital yang terbukti efektif untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam pendidikan jasmani (Estaityeh & DeCoito, 2023). Video pembelajaran berbasis video demonstrasi, *augmented reality* (AR), dan *virtual reality* (VR), merupakan upgrade media pembelajaran pada abad 21 yang telah terbukti secara ilmiah dan tidak disanksikan lagi nilai kebermanfaatannya terhadap kemajuan proses pembelajaran (Bratu, Muntean, Buica-Belciu, Stan, & Muntean, 2024). Berdasarkan penjabaran tersebut maka kebaruaran penelitian yang dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut: (a) Model pembelajaran berbentuk buku yang dilengkapi dengan video contoh dari setiap gerakan dengan cara menscan *barcode* yang ada pada *flash card*. (b) Model pembelajaran *teaching games for understanding* untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar permainan bola basket yang terdiri menggiring, menggoper, dan menembak. (c) Memilih anak usia sekolah dasar sebagai subjek penelitian dikarenakan anak usia tersebut memiliki potensi untuk menguasai gerak dasar bola basket yang benar dari sejak dini.

2. Tinjauan Literatur

Gambaran kebaruaran yang diajukan pada model pembelajaran *teaching games for understanding* untuk permainan bola basket di sekolah dasar, juga diperkuat oleh penelitian terdahulu yang juga menggunakan TGfU dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penelitian menjelaskan bahwa adanya Perbedaan motivasi siswa yang signifikan diamati untuk anak laki-laki dan perempuan yang berpartisipasi di unit TGfU/SE hibrida di kedua analisis di semua hasil motivasi (Gil-Arias et al., 2021). berbeda halnya dengan penelitian berikut tidak ada perbedaan yang signifikan ditentukan antara tingkat MVPA siswa berketerampilan tinggi dan rendah. Data yang dikumpulkan melalui wawancara menunjukkan bahwa sifat permainan, tim kecil, dan kebebasan dan kesenangan yang dialami siswa melalui permainan dapat menjelaskan tingkat MVPA tinggi yang diamati di kelas TGFU (Wang & Wang, 2018a).

Penelitian selanjutnya sedikit berbeda terlihat hasil ini menunjukkan bahwa adalah mungkin untuk merancang situasi pembelajaran yang bervariasi dimana afiliasi, kepemimpinan dan kepercayaan di pupuk, sementara tugas disesuaikan dengan karakteristik siswa (Gil-Arias et al., 2017). Serupa dengan penelitian berikutnya bahwa hasil penelitian pada siklus I ada dua penilaian yang dilakukan yaitu kapan memainkan game pertama dan game kedua. Pada game pertama siswa mendapat nilai yang cukup baik yaitu rata-rata Nilai SEI (Skill Execution Index) sebesar 0,72 dari skor tertinggi 1 dengan persentase 72%, Pada siklus II, perlakuan yang diberikan kepada siswa masih sama dengan perlakuan pada siklus I.(Nopembri et al., 2022). Temuan hasil penelitian hasil penelitian menunjukkan Model *dribbble* bola basket ini efektif dalam meningkatkan latihan *teknik dasar* bola basket untuk atlet junior (fahmi et.al., 2022).Produk yang di hasilkan pada penelitian ini berupa buku panduan pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan sirkuit untuk pembentukan karakter kerja sama, tanggung jawab dan kejujuran siswa sekolah dasar kelas atas (Susilawati et al., 2023).

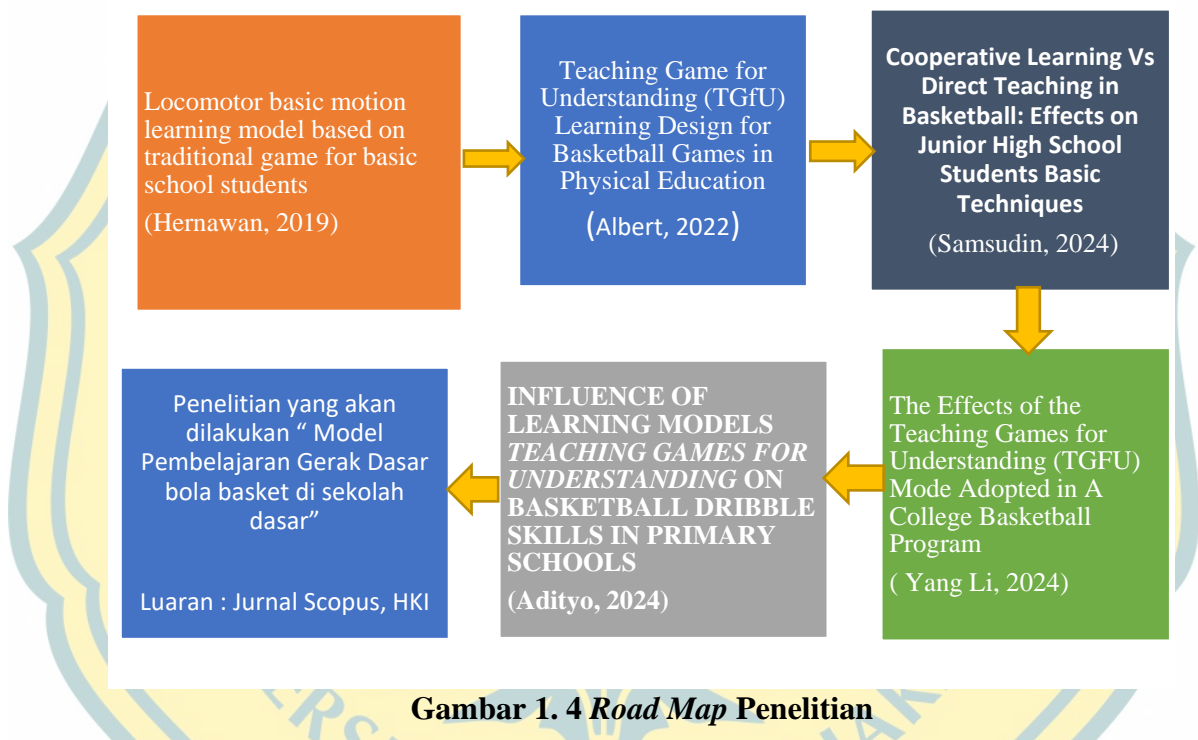
Berdasarkan hasil uji efektifitas model menggunakan tes psikomotorik shooting bola basket, sedangkan untuk melihat hasil efektifitas model digunakan uji statistik dengan menggunakan rumus before-after (pre-test dan post-test). Hasil perhitungan pre-test didapatkan hasil 451 dengan rata-rata 11,27 sedangkan post-test didapatkan hasil 681 dengan rata-rata 17,03 hal ini berarti model pembelajaran shooting bolabasket lebih baik dari model pembelajaran konvensional (Soemardiawan et.al., 2022). Hasil penelitian bahwa dari model pembelajaran teknik dasar Basketball Teknik dasar yang peneliti buat telah memperoleh kepraktisan. Hasil tes praktik yang diselesaikan dengan menggunakan teknik dasar pembelajaran model Basketball Teknik dasar memperoleh ketuntasan 80% pada kategori sangat efektif (Farias, et.al., 2022). Hasil pengolahan data terdapat perbedaan namun tidak terlalu jauh secara signifikan antara kelompok latihan *one ball overhand teknik dasar between two hands* dengan *two ball overhand teknik dasar* terhadap peningkatan koordinasi mata, dan tangan pada siswa putra SDN Bingkeng 2 Kabupaten Cilacap (Andri et.al.,2022).

Terlihat jelas dari berbagai penelitian terdahulu bahwa belum ada penelitian yang menggunakan TGfU dengan memanfaatkan media buku yang dilengkapi

dengan video contoh dari setiap gerakan dengan cara menscan *barcode* yang ada pada *flash card* dalam meningkatkan hasil pembelajaran pendidikan jasmani pada materi permainan bola basket.

F. Road Map Penelitian

Penelitian ini memiliki roadmap yang memberikan gambaran bahwa penelitian ini merupakan kelanjutan dari penelitian-penelitian sebelumnya. Berikut ini peta jalan penelitian yang telah dibuat adalah:



Berdasarkan gambar di atas menunjukkan bahwa penelitian ini merupakan rangkaian lanjutan dari beberapa penelitian yang dilakukan peneliti pada tahun-tahun sebelumnya. Teramati beberapa penelitian dengan fokus di teaching games for understanding untuk permainan bola basket, peneliti mengintegrasikan teaching games for understanding untuk permainan bola basket melihat kelayakan model dan uji efektifitas di sekolah dasar.