

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas dan berkarakter. Sebagai proses terencana dan sistematis, pendidikan tidak sekadar mentransfer pengetahuan, melainkan juga membentuk keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang dibutuhkan individu dalam menghadapi tantangan kehidupan. UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara utuh, mencakup dimensi intelektual, fisik, sosial, dan emosional. Dalam konteks ini, kualitas proses pembelajaran menjadi determinan utama tercapainya tujuan pendidikan yang komprehensif dan bermakna. Bagus Setiawan & Maunah, 2023 menyebutkan bahwa sistem pendidikan berfungsi sebagai cerminan dari budaya, sejarah, serta karakter bangsa yang menjadikannya sarana strategis sebagai wadah aspirasi dan cita-cita nasional. Pendidikan merupakan sebuah fundamental dari sebuah bangsa, hal ini dikarenakan proses pendidikan yang membangun dan mengembangkan potensi secara holistik sehingga sumber daya manusia bangsa tersebut memiliki kemampuan intelektual, emosional, moral, dan fisik yang baik. Dalam hal ini, pendidikan jasmani memberikan kontribusi yang cukup penting. Pendidikan jasmani berfungsi sebagai wadah untuk meningkatkan kebugaran fisik, mengembangkan keterampilan motorik, dan membangun nilai-nilai sosial seperti kerjasama, disiplin, dan sportivitas (Rahmadi et al., 2022).

Pendidikan jasmani mempunyai peran yang sangat penting untuk memberikan para peserta didik pengalaman untuk dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui aktivitas fisik, olahraga, dan kegiatan kesehatan yang dilaksanakan secara terstruktur dan sistematis. Merujuk pada UU No. 11 Tahun 2022, segala aspek yang berkaitan dengan keolahragaan termasuk aktivitas fisik, pelatihan, pembinaan, dan pengembangan olahraga dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan untuk mencapai tujuan tertentu. Pendidikan Jasmani memegang peran sentral yang jauh melampaui sekadar aktivitas fisik rutin. Peran penting ini bertujuan sebagai pintu gerbang utama bagi peserta didik untuk membangun literasi fisik, kepercayaan diri, dan keinginan untuk aktif secara fisik seumur hidup.

Meskipun PJOK memiliki peran yang sangat vital, implementasinya di lapangan masih menghadapi berbagai tantangan yang cukup kompleks, terutama pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Peserta didik SMA berada pada fase remaja yang ditandai oleh perkembangan psikologis yang dinamis, di mana motivasi belajar, minat, dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh metode dan pendekatan yang digunakan guru. Penelitian yang dilakukan oleh Ginanjar, et al. (2024) menunjukkan bahwa model pembelajaran konvensional yang bersifat instruktif dan monoton cenderung menurunkan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Kondisi ini mengindikasikan bahwa diperlukan inovasi pendekatan pedagogis yang lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik SMA.

Model pembelajaran berbasis permainan merupakan solusi dari permasalahan guru karena dalam hal ini peserta didik dituntut untuk aktif secara keseluruhan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal (Supriatna, 2023). Model ini merekonstruksi suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Dalam konteks PJOK, GBL tidak berarti sekadar bermain bebas, melainkan merancang aktivitas permainan yang terstruktur dan terarah untuk memfasilitasi penguasaan kompetensi gerak secara progresif dan menyenangkan. Urgensi untuk beralih ke model pembelajaran berbasis permainan (*Game-Based Learning* / GBL) didukung oleh temuan riset mutakhir. Barus et al. (2025) melalui *systematic literature review*-nya mengungkapkan bahwa pendekatan berbasis permainan terbukti memberikan peningkatan signifikan pada aspek motivasi siswa sebesar 78% dan partisipasi aktif sebesar 85%, jauh lebih tinggi dibandingkan metode tradisional.

Untuk menerjemahkan tujuan filosofis ke dalam praktik lapangan, kurikulum PJOK memanfaatkan berbagai cabang olahraga, salah satunya adalah permainan bola basket. Sebagai salah satu materi pembelajaran bola besar yang bersifat universal, bola basket menawarkan aktivitas motorik yang kompleks dengan intensitas tinggi, sehingga relevansinya sangat tinggi untuk dipelajari di sekolah. Di Indonesia, permainan bola basket merupakan olahraga yang sangat populer dan memiliki daya tarik luar biasa, khususnya bagi peserta didik jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), yang didorong oleh maraknya kompetisi antar-sekolah seperti Developmental Basketball League (DBL). Pada fase ini, motivasi belajar, minat, dan tingkat keterlibatan aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK sangat dipengaruhi oleh bagaimana atmosfer pembelajaran dikemas oleh

guru di lapangan. Oleh karena itu, pengajaran materi bola basket di tingkat SMA menuntut pendekatan pedagogis yang tidak hanya mampu memfasilitasi gerakan motorik yang kompleks, tetapi juga harus adaptif terhadap karakteristik psikologis remaja agar mampu mempertahankan antusiasme belajar mereka.

Pengembangan kompetensi dalam permainan bola basket dimulai dengan pemahaman mendalam mengenai berbagai teknik dasar yang menjadi fondasi struktur permainan itu sendiri. Menurut berbagai ahli, komponen teknik ini mencakup keterampilan lokomotor dan manipulatif, yang di antaranya adalah dribbling, passing, dan *shooting*. Muttaqin et al. (dalam Dai et al., 2021) menjelaskan bahwa teknik *shooting* merupakan usaha seorang pemain bola basket untuk mencapai tujuan permainan dengan cara memasukkan bola ke keranjang lawan. Selaras dengan salah satu tujuan permainan bola basket yakni mencetak angka, teknik dasar *shooting* menjadi keterampilan yang penting untuk dipelajari dan dijadikan fokus utama dalam suatu materi pembelajaran pendidikan jasmani (Casteliana et al., 2023). Maka dari itu teknik dasar *shooting* menjadi hal yang penting untuk tercapainya tujuan pembelajaran dan juga permainan bola basket itu sendiri. Dengan demikian, penguasaan teknik dasar *shooting* yang baik dan akurat menjadi indikator utama keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran bola basket dalam kurikulum PJOK. Melalui proses pembelajaran yang efektif, peserta didik mampu menguasai teknik *shooting* dengan cepat.

Melalui modifikasi aturan, penyederhanaan fasilitas, maupun pembentukan target permainan tertentu, model GBL mampu menciptakan atmosfer pembelajaran

yang menyenangkan (*joyful learning*). Unsur kesenangan, kompetisi sehat, dan tantangan yang melekat pada model ini terbukti secara psikologis mampu merangsang siswa untuk mencapai kondisi ruang psikologis yang meningkatkan konsentrasi dan rasa kendali siswa saat belajar sehingga mereka bersedia melakukan repetisi gerak *shooting* secara sukarela tanpa merasa terbebani. Rangsangan interaktif ini tidak hanya mengoptimalkan ranah motorik, melainkan juga memicu kerja sama tim dan keterampilan sosial siswa di lapangan.

Urgensi peralihan ke model GBL ini diperkuat oleh berbagai validasi empiris di ranah pendidikan olahraga. Studi oleh Ezeddine et al., (2025) menunjukkan bahwa penerapan GBL secara signifikan mampu meningkatkan keterlibatan motorik aktif (*motor engagement*) siswa sekaligus memangkas durasi waktu menganggur (*waiting time*) di lapangan secara drastis. Lebih lanjut, riset dari Anggraini et al., (2025) yang menguji implementasi media berbasis permainan pada siswa tingkat menengah atas (MAN 1 Medan) mengonfirmasi adanya peningkatan minat, partisipasi, dan pengalaman belajar yang luar biasa positif setelah intervensi dilakukan. GBL juga terbukti efektif meningkatkan motivasi intrinsik dan regulasi diri siswa dibandingkan metode konvensional.

Dampak positif dari efektivitas model pembelajaran berbasis permainan terhadap hasil belajar teknik olahraga telah mendorong eskalasi jumlah penelitian di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir. Banyak peneliti dan praktisi pendidikan melakukan eksperimentasi di berbagai sekolah dan memublikasikan hasilnya ke dalam jurnal ilmiah. Fenomena ini mencerminkan tingginya ketertarikan akademis untuk mengeksplorasi sejauh mana aktivitas bermain dapat mengeskalsi

kemampuan teknik dasar dan meminimalkan disengagement siswa. Namun sayangnya, diskusi akademis mengenai topik ini terasa belum tersusun dan membuahkan sebuah konklusi dikarenakan sedikitnya upaya komprehensif untuk menciptakan gambaran yang lebih utuh dari struktur pengetahuan ini. Sebagai hasilnya, pemahaman tentang pola penelitian di bidang ini masih tampak terpisah dan kurang terintegrasi dengan baik. Barus et al. (2025) menyoroti bahwa belum terdapat analisis komprehensif yang membandingkan efektivitas metode ini secara mendalam dalam konteks PJOK di Indonesia.

Menjawab kekosongan konseptual dan struktural di tingkat makro tersebut, metode Systematic Literature Review (SLR) hadir sebagai urgensi metodologis yang mendesak. Berbeda dengan studi eksperimen tunggal yang hasilnya bersifat lokal, penelitian studi kepustakaan dengan desain SLR mampu melacak, mengevaluasi, dan menyintesis data dari berbagai riset terdahulu secara objektif dan ketat. Menurut Page et al. (2021), salah satu tujuan utama dari studi literatur adalah menghasilkan kesimpulan yang kuat berdasarkan analisis komprehensif terhadap data yang tersedia.

Pendekatan analitis ini tidak sekadar bertujuan untuk menginventarisasi data, tetapi juga sebagai strategi untuk mengurai peta jalan penelitian. Dengan cara ini, hasil studi ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi komunitas akademik untuk mengidentifikasi celah riset yang belum terjamah, sekaligus memberikan dasar teoritis yang tepat untuk memandu penelitian selanjutnya. Dengan dilakukannya penelitian ini, penulis tertarik terhadap masalah yang ada dan berharap dapat memberikan pengetahuan dan wawasan mengenai Efektivitas

Model Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Teknik *Shooting* Permainan Bola Basket bagi peserta didik jenjang Sekolah Menengah Atas.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran berbasis permainan masih bersifat parsial dan belum menjadi standar pedagogis utama.
2. Terbatasnya literatur akademis yang memetakan efektivitas model pembelajaran berbasis permainan secara sistematis mengakibatkan terhambatnya penyebaran informasi dan validitas model tersebut kepada para praktisi pendidikan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang peneliti identifikasi, peneliti membatasi masalah sebagai fokus masalah dan menghindari bias interpretasi, dengan memusatkan substansi kajian secara spesifik pada implementasi Model Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game-Based Learning*) terhadap peningkatan keterampilan teknik dasar *Shooting* bola basket bagi peserta didik jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Selain itu, untuk menjamin validitas dan kemutakhiran data (*state of the art*), sumber rujukan dibatasi pada artikel ilmiah yang dipublikasikan dalam rentang waktu sepuluh tahun terakhir. Mengacu pada batasan topik tersebut, penelitian ini dilaksanakan menggunakan pendekatan *Literature Review* (studi kepustakaan) guna memetakan struktur pengetahuan yang ada tanpa melakukan eksperimen lapangan.

D. Perumusan Masalah

Dalam melakukan penelitian ini, rumusan masalah yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas model pembelajaran berbasis permainan terhadap teknik *shooting* bola basket di tingkat SMA berdasarkan sintesis literatur yang dikaji?
2. Bagaimana karakteristik dan tren publikasi ilmiah terkait penerapan model pembelajaran berbasis permainan terhadap teknik *shooting* bola basket di tingkat SMA dalam 10 (sepuluh) tahun terakhir?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mensintesis bukti-bukti empiris mengenai efektivitas model pembelajaran berbasis permainan dalam materi teknik *shooting* bola basket, sehingga dapat menjadi landasan ilmiah bagi para tenaga pendidik di masa yang akan datang.
2. Untuk memetakan tren publikasi ilmiah dan karakteristik riset dalam kurun waktu 10 (sepuluh) tahun terakhir mengenai penerapan model pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) pada materi teknik *shooting* bola basket di tingkat SMA.

F. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

- 1.1. Sebagai *Research Roadmap*: Memberikan gambaran komprehensif mengenai struktur pengetahuan, topik dominan, dan celah penelitian yang belum terjamah, yang diharapkan dapat berfungsi sebagai navigasi bagi peneliti selanjutnya yang ingin membahas topik serupa.
- 1.2. Pengembangan Ilmu: Menambahkan kajian literatur dalam bidang pendidikan jasmani, khususnya yang berkaitan dengan model pembelajaran berbasis permainan untuk materi teknik *shooting* bola basket.

2. Kegunaan Praktis

- 2.1. Bagi Guru Pendidikan Jasmani: Memberikan referensi berbasis bukti mengenai alternatif model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sebagai solusi atas masalah kejenuhan peserta didik dalam mempelajari teknik *shooting* bola basket.
- 2.2. Bagi Peneliti: Sebagai sumber rujukan sekunder yang valid untuk memahami perkembangan tren riset model pembelajaran bola basket dengan rangkuman-rangkuman dari penelitian yang sudah dilakukan dan dipublikasikan.