

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari kurikulum pendidikan di Sekolah Dasar (SD). Pendidikan Jasmani merupakan program pada bagian pendidikan umum yang membantu anak tumbuh secara fisik, mental, sosial dan melalui gerak secara keseluruhan. Menurut Sugiyanto (2017), Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, yang 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 melalui aktivitas jasmani olahraga dan kesehatan yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Salah satu tujuan utama pendidikan jasmani adalah memerikan keterampilan dasar gerak kepada siswa, seperti keterampilan gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif. Keterampilan gerak manipulatif seperti melempar dan menangkap, merupakan keterampilan yang penting bagi perkembangan motorik anak, karena membantu dalam meningkatkan koordinasi mata – tangan, keseimbangan, serta memperkuat otot – otot tubuh. Selain itu, keterampilan ini juga menjadi dasar dalam berbagai aktivitas dan olahraga yang mereka akan pelajari di tingkat pendidikan selanjutnya (sugiyanto, 2006).

Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar diajarkan beberapa aktivitas olahraga yang berisi berbagai macam kemampuan gerak dasar yang terangkum dalam kurikulum pendidikan jasmani. Salah satunya adalah kemampuan gerak dasar manipulatif yang meliputi gerakan melempar dan menangkap. Kemampuan melempar dan menangkap menjadi salah satu kemampuan manipulatif yang sangat diperlukan pada masa perkembangan. Karena keterampilan ini dapat menopang terhadap kebutuhan gerak pada usia anak-anak. Kemampuan manipulatif akan berkembang seiring bertambahnya usia dan akan lebih cepat lagi apabila diiringi serangkaian latihan belajar gerak (Kustiawan et al., 2019).

Pada jenjang Sekolah Dasar (SD) siswa dituntut untuk mampu menguasai kemampuan fundamental motor skill seperti yang tertuang didalam permendikbud No 37 tahun 2018 yang meliputi gerak lokomotor, gerak non lokomotor dan gerak manipulatif (Permendikbud No 37 tahun 2018).

Namun pada proses pembelajaran pendidikan jasmani, kondisi siswa masih kurang memiliki kemampuan dalam menguasai gerak dasar manipulatif melempar dan menangkap sehingga tidak tercapaiannya kriteria ketuntasan minimum. Hal ini menjadi masalah karena kemampuan gerak dasar manipulatif merupakan bagian penting dalam proses belajar gerak siswa karena gerak manipulatif merupakan gerakan yang tergolong kompleks dan melibatkan bagian tubuh untuk memanipulasi benda (Irwandi et al., 2023).

Hal ini dapat disebabkan karna dalam praktik pembelajarannya, banyak guru yang mengalami kesulitan dalam menyampaikan keterampilan ini dengan cara

yang menarik dan efektif. Pendekatan yang konvensional, seperti metode intruksi langsung atau praktik berulang – ulang, seringkali membuat siswa merasa bosan dan kurang bermotivasi. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, serta lambatnya perkembangan keterampilan gerak dasar mereka.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pendekatan pembelajaran berbasis games atau permainan mulai mendapatkan perhatian sebagai salah satu metode yang menarik bagi siswa. Yang mana pembelajaran berbasis games (game based learning) adalah suatu pendekatan pendidikan yang menggunakan elemen – elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa (Anjeli et al., 2023). Games memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa karena menyajikan aktivitas fisik yang menyenangkan dan menantang. Efektivitas game dalam pembelajaran sangat bergantung pada desain game itu sendiri dan bagaimana game tersebut diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa games dalam pendidikan jasmani dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan metode konvensional. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Thomas et al (2021), menemukan bahwa siswa yang menggunakan games dalam pembelajaran pendidikan jasmani memiliki peningkatan signifikan dalam keterampilan melempar dan menangkap dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode tradisional.

Berdasarkan hasil obsevasi awal di sekolah dasar Nualain 1 menunjukan bawah dalam pembelajaran Pjok guru lebih menggunakan model pembelajaran konvensional dimana guru menjelaskan dan siswa mendemonstrasikan namun tidak ada unsur *game* yang di padukan dalam materi tersebut.

Oleh karena itu, berdasarkan obsevasi di atas maka penulis ingin meneliti tentang **“Efektivitas Pembelajaran Gerak Dasar Manipulasi Materi Kasti Melalui Games Di SDK Nualain 1”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Tidak semua siswa tertarik atau termotivasi untuk belajar gerak dasar manipulasi melempar dan menangkap, bahkan melalui permainan. Beberapa siswa mungkin merasa kurang percaya diri atau takut gagal, sehingga kurang berpartisipasi aktif.
2. Siswa di tingkat SD memiliki kemampuan motorik yang bervariasi, baik dari segi keterampilan melempar dan menangkap maupun koordinasi gerak secara keseluruhan. Perbedaan ini dapat mempengaruhi pembelajaran karena beberapa siswa membutuhkan perhatian lebih untuk mengembangkan keterampilan tersebut.
3. Tidak semua sekolah memiliki fasilitas atau peralatan yang memadai untuk menunjang pembelajaran gerak dasar melalui games. Kurangnya fasilitas dan peralatan menjadi hambatan dalam pembelajaran yang efektif.

4. Keahlian guru dalam mengelola games menjadi kunci efektivitas pembelajaran.

Jika guru tidak dapat membimbing aktivitas dengan baik, siswa mungkin kurang fokus atau aktivitas tidak berjalan lancar, yang akhirnya mengurangi efektivitas pembelajaran.

5. Guru belum melakukan pendekatan pembelajaran berbasis games dalam pembelajaran gerak dasar manipulatif yang mengakibatkan kurangnya efektivitas pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang diterapkan dalam penelitian ini, maka dirasa perlu dilakukan pembatasan masalah agar dalam pengkajian yang dilakukan lebih berfokus kepada masalah – masalah yang ingin dipecahkan. Penelitian ini hanya mencakup gerak dasar manipulasi yang spesifik, yaitu melempar dan menangkap, sehingga tidak mencakup keterampilan gerak lainnya. Jenis permainan yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada permainan Kasti yang relevan dan sesuai dengan tingkat kelas tertentu (SD kelas V).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah Bagaimana efektivitas pembelajaran gerak dasar manipulasi melempar dan menangkap di SDK Nualain 1 dengan menggunakan *games*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui efektivitas pembelajaran gerak dasar manipulasi melempar dan menangkap di SDK Nualain 1 dengan permainan *games*.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang pendidikan jasmani, khususnya mengenai pendekatan pembelajaran berbasis *games* untuk mengajarkan gerak dasar manipulasi serta hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan atau dasar untuk penelitian lebih lanjut mengenai metode pembelajaran gerak dasar di tingkat pendidikan dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru : memberikan wawasan baru bagi guru olahraga tentang penggunaan *games* sebagai metode yang efektif untuk mengajarkan keterampilan dasar melempar dan menangkap.
- b. Bagi siswa : pembelajaran melalui *games* diharapkan dapat meningkatkan motivasi, minat, dan keterampilan motorik siswa dalam gerak dasar manipulasi serta membangun rasa percaya diri dan keterlibatan aktif dalam kegiatan fisik.
- c. Bagi Sekolah : menjadi panduan bagi sekolah dalam mengembangkan program pendidikan jasmani yang lebih menarik dan efektif.