

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses yang dilakukan secara sadar untuk membimbing peserta didik agar mampu berkembang, baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan tujuan yang jelas dan terencana untuk membentuk individu yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan karakter sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memiliki fungsi yang sangat penting dalam meningkatkan kebugaran fisik serta menanamkan nilai-nilai seperti disiplin, kerja sama, sportivitas, dan keterampilan motorik siswa. Olahraga adalah aktivitas yang banyak disukai oleh masyarakat dan sekarang telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari, serta tidak lagi dianggap sebagai sekadar aktivitas tambahan (Asnaldi & Syampurma, 2020). Sesungguhnya, pendidikan PJOK adalah suatu proses yang memanfaatkan kegiatan fisik untuk menciptakan perubahan yang menyeluruh dalam diri seseorang, yang meliputi aspek fisik, mental, dan emosional (Pamungkas & Sasmitha, 2022). Aktivitas olahraga dan permainan memungkinkan interaksi antaranak serta kerjasama sosial, yang penting dalam perkembangan karakter. Bentuk permainan terbagi menjadi permainan modern dan tradisional (Kusumawati & Iskandar, 2025).

Masalah paling penting dalam pelajaran PJOK saat ini adalah minimnya variasi kegiatan fisik karena terlalu bergantung pada ceramah. Situasi yang repetitif ini menghalangi partisipasi aktif siswa, sehingga kemampuan gerak dasar yang seharusnya dilatih langsung dalam praktik menjadi kurang optimal. Belum tercapainya tujuan dalam pembelajaran PJOK diduga berhubungan dengan kurangnya kemampuan siswa dalam menguasai keterampilan bergerak, teknik, serta taktik dalam permainan dan olahraga, termasuk nilai-nilai guru memainkan peranan yang krusial dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efisien. Tugas seorang guru adalah menerapkan metode pengajaran yang sesuai dan mengadopsi prinsip-prinsip. Pembelajaran diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif berpartisipasi serta membangun sikap sportivitas, kerja sama, dan tanggung jawab (Asnaldi & Syampurma, 2020).

Di samping itu, penting bagi guru untuk menciptakan peraturan yang jelas agar siswa dapat dengan mudah mengerti dan meningkatkan semangat mereka untuk belajar. Motivasi adalah proses mental yang mencerminkan hubungan antara sikap, kebutuhan, dan pilihan individu, yang muncul dari dorongan dari dalam diri mereka sendiri atau dari faktor luar, dengan tujuan untuk mencapai hasil tertentu Asnaldi & Syampurma, (2020). Sebagai salah satu disiplin yang sangat penting, PJOK tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kebugaran fisik siswa, tetapi juga mendukung pengembangan karakter, kerja sama, dan disiplin. Namun, pelaksanaan pengajaran PJOK di sekolah dasar masih jauh dari kata efektif. Proses

belajar yang cenderung membosankan, yang lebih banyak diisi dengan ceramah serta kurangnya variasi dalam aktivitas fisik, membuat motivasi, pengetahuan, dan partisipasi siswa menjadi rendah, khususnya dalam menguasai gerakan dasar yang merupakan dasar keterampilan fisik anak.

Kemampuan motorik adalah suatu jenis kualitas yang menunjukkan seberapa baik seseorang dapat melakukan berbagai jenis gerakan. Ini adalah dasar yang sangat penting bagi keberhasilan seseorang dalam menguasai keterampilan bergerak (Cattuzzo, 2018). Secara umum, kegiatan dalam pelajaran PJOK dibagi menjadi tiga jenis gerakan dasar yang utama: gerakan lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif. Ketiga gerakan tersebut menjadi dasar untuk keterampilan fisik siswa. Jenis-jenis gerakan ini adalah pijakan bagi berbagai aktivitas fisik yang lebih rumit, baik dalam olahraga maupun dalam permainan. Gerakan yang dilakukan tanpa berpindah posisi tubuh seperti membungkuk, mengayun, memutar badan, atau menekuk, termasuk dalam keterampilan non-lokomotor. Di sisi lain, gerakan yang melibatkan perubahan tempat, seperti berjalan, berlari, melompat, dan meloncat, dianggap sebagai keterampilan lokomotor (Fitri et al., 2020). Gerakan dasar yang bersifat manipulatif berkaitan dengan kemampuan individu dalam menggunakan bagian tubuh untuk mengontrol atau mengolah suatu benda. Aktivitas yang menunjukkan jenis gerakan ini sering kali meliputi menggiring bola, menendang, melempar, atau memukul (Hendra & Putra, 2019)

Observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan motorik dasar siswa kelas III di MI Al-Huda Rawasapi Tambun Selatan belum berkembang secara maksimal, meskipun pembelajaran telah dilaksanakan menggunakan pendekatan Game Based-Learning. (GBL) yang optimal. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran, peneliti mengidentifikasi berbagai masalah yang muncul saat menerapkan pengajaran PJOK di kelas. Salah satu faktor yang berpengaruh pada efektivitas proses belajar mengajar adalah keberadaan sarana dan prasarana. Fasilitas yang memadai memainkan peran penting dalam mendukung pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, yang pada dasarnya memerlukan kegiatan praktik langsung di lapangan dengan berbagai materi pembelajaran. Sekolah yang memiliki sarana lebih lengkap umumnya dapat melaksanakan pembelajaran PJOK dengan lebih efisien (Rahma & Sari, 2025). Selain itu, terdapat kendala lain yang telah ditemukan, yaitu kurangnya pemahaman guru tentang model Game Based-Learning (GBL).

Terdapat banyak faktor yang memengaruhi minat belajar siswa, termasuk faktor internal yang melibatkan kondisi fisik dan mental, faktor eksternal yang mencakup lingkungan sosial dan non-sosial, serta metode belajar yang diterapkan. Salah satu faktor internal yang sangat penting untuk mencapai hasil belajar adalah minat belajar itu sendiri (Payon et al., 2021). Menunjukkan bahwa ketertarikan dalam belajar adalah perilaku seseorang untuk dengan konsisten memusatkan perhatian dan mengingat hal-hal yang

mereka minati. Aktivitas yang menyenangkan akan memberi dorongan bagi seseorang untuk tetap fokus, menunjukkan rasa ingin tahu, serta memiliki tekad dan konsentrasi yang tinggi terhadap kegiatan tersebut. Oleh karena itu, sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan agar dapat menarik perhatian siswa. Saat minat terhadap kegiatan belajar bertambah, ketertarikan dalam belajar juga akan meningkat, dan hasil belajar pun dapat dicapai dengan optimal.

Minimnya media pembelajaran, serta rendahnya motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam mengikuti kegiatan PJOK. Menurut Luh et al., (2025) Penggunaan Game Based-Learning (GBL) dalam pengajaran gerak dasar tidak hanya meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa, tetapi juga memainkan peran penting dalam meningkatkan minat belajar mereka dengan signifikan. Hal serupa juga diungkapkan oleh (Pujayanti et al., 2023) yang menjelaskan bahwa penggunaan Game Based-Learning (GBL) dapat membangun karakter positif siswa melalui permainan yang dirancang dan diarahkan dengan baik. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lebih dalam tentang penerapan model pembelajaran berbasis permainan ini, khususnya di lingkungan pendidikan sekolah dasar.

Studi ini berfokus pada peningkatan keterampilan gerak dasar siswa dengan menerapkan model Game Based-Learning (GBL) untuk meningkatkan motivasi serta aktivitas belajar. Diharapkan dengan metode ini, siswa akan lebih bersemangat, antusias, dan menunjukkan peningkatan keterampilan yang signifikan.

B. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Untuk membuat penelitian lebih terarah dan terkonsentrasi, peneliti menetapkan batasan sebagai berikut:

- a. Penelitian ini berfokus pada keterampilan gerak dasar yang meliputi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif.
- b. Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Game Based-Learning* (GBL) melalui permainan *Spin and Run* dan aktivitas menyusun kata menjadi kalimat dalam pembelajaran PJOK
- c. Penilaian hasil belajar siswa dibatasi pada tiga aspek, yaitu aspek psikomotor (kemampuan gerak fisik), aspek kognitif (pemahaman konsep gerak dasar), dan aspek afektif (sikap, disiplin, kerja sama, dan tanggung jawab).

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan batasan masalah yang telah dijelaskan. maka rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut;

- a. Bagaimana Upaya Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Locomotor, Non-lokomotor, dan Manipulatif Melalui Pendekatan *Game Based-Learning* (GBL) dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) pada siswa kelas III MI Al-Huda Rawasapi Tambun Selatan?

- b. Apakah *Game Based-Learning* (GBL) dapat meningkatkan aspek kognitif siswa dalam memahami keterampilan gerak dasar pada pembelajaran PJOK kelas III MI Al-Huda Rawasapi Tambun Selatan?
- c. Bagaimana implementasi pendekatan *Game Based-Learning* (GBL) dalam meningkatkan aspek afektif berupa sikap, disiplin, dan kerja sama siswa kelas III MI Al-Huda Rawasapi Tambun Selatan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian Upaya Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor, Non-Lokomotor dan Manipulatif Melalui Pendekatan *Game Based-Learning* Pada Siswa Kelas III MI Al-Huda Rawasapi adalah:

- a. Untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif melalui penerapan pendekatan *Game Based-Learning* (GBL) dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas III MI Al-Huda Rawasapi.
- b. Mengoptimalkan pemahaman konsep gerak dasar pada aspek kognitif melalui pendekatan *Game Based-Learning* (GBL) dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas III MI Al-Huda Rawasapi.
- c. Meningkatkan sikap, disiplin, kerja sama, dan tanggung jawab pada aspek afektif siswa kelas III MI Al-Huda Rawasapi Tambun Selatan melalui penerapan pendekatan *Game Based-Learning* (GBL).

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu berperan dalam memperkaya wawasan dan pengembangan pengetahuan pada bidang Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), terutama dalam penerapan metode *Game Based-Learning* (GBL) sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, baik lokomotor, non-lokomotor, maupun manipulatif. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pedoman dalam merancang konsep pembelajaran berbasis permainan yang lebih efisien dalam meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif siswa di tingkat sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru PJOK

Menyediakan cara baru dalam pembelajaran yang kreatif, menarik, dan fokus pada aktivitas murid dengan menerapkan model Pembelajaran Berbasis Permainan *Game Based-Learning* (GBL). Model ini diharapkan dapat meningkatkan mutu proses pengajaran serta keefektifan pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga di jenjang sekolah dasar.

b. Bagi Siswa

Meningkatkan keterampilan motorik dasar, minat dalam pembelajaran, dan keterlibatan aktif siswa dalam program PJOK dengan menggunakan aktivitas permainan yang menarik, interaktif, dan berarti agar menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berkesan.

c. Bagi Sekolah

Berfungsi sebagai alat dalam membangun suasana pembelajaran yang inovatif, energik, dan mendorong pertumbuhan potensi siswa secara menyeluruh, meliputi elemen fisik, sosial, dan emosional, untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang komprehensif.

E. Defisini Operasional

1. Penerapan Model *Game Based-Learning* (GBL)

Penerapan pendekatan *Game Based-Learning* dalam studi ini dimaknai sebagai suatu metode pendidikan yang menggunakan permainan sebagai alat utama dalam mencapai sasaran pembelajaran. Di dalam pelajaran PJOK, metode ini direalisasikan melalui aktivasi permainan yang dibuat secara khusus untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar seperti lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif, agar siswa dapat belajar dengan cara yang lebih aktif, bersama-sama, serta menyenangkan. (Purwanto et al., 2024)

2. Gerak Dasar Locomotor

Gerakan dasar lokomotor adalah kategori gerakan yang memerlukan perubahan posisi tubuh dari satu lokasi ke lokasi lain, seperti berjalan, berlari, melompat, atau meloncat. Aktivitas ini berperan sebagai fondasi penting untuk menguasai berbagai keterampilan fisik yang lebih rumit pada tahap perkembangan yang berikutnya. (Fitri et al., 2020)

3. Gerak dasar non-lokomotor

Gerak dasar non-lokomotor adalah bentuk gerakan yang dilakukan tanpa adanya perpindahan posisi tubuh, seperti menekuk, memutar,

mengayun, membungkuk, maupun meregang. Jenis gerakan ini berperan penting dalam mengembangkan kemampuan keseimbangan, kelenturan, serta pengendalian tubuh peserta didik. (Ngurah et al., 2022)

4. Gerak dasar manipulatif

Gerak dasar manipulatif adalah kemampuan untuk memanfaatkan bagian tubuh, terutama tangan dan kaki, dalam mengendalikan atau mengatur suatu benda, seperti melakukan lemparan, menangkap, menendang, menggiring, atau memukul. Tipe gerakan ini bertujuan untuk meningkatkan koordinasi antara penglihatan dan bagian tubuh serta memperbaiki keterampilan motorik halus dan kasar siswa. (Ayu Dwi Jayanti, Andi Suntoda, 2019)

5. Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa

Motivasi belajar adalah dorongan internal maupun eksternal yang menimbulkan semangat bagi siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran PJOK. Sementara itu, partisipasi dalam belajar mencerminkan seberapa aktif, bersemangat, dan bahagianya siswa saat terlibat dalam aktivitas permainan yang dilakukan melalui metode Game Based-Learning (GBL).