

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani adalah proses pembelajaran yang dapat mendorong kemampuan aktivitas gerak yang disenangi oleh siswa, (Sumarta, 2019), penggunaan metode pembelajaran komando ternyata dapat mendorong perkembangan kognitif, afektif, psikomotor, intelektual, informasi verbal, strategi kognitif, sikap dan emosional, (Fallo et al., 2020), dengan adanya pembelajaran jasmani maka dapatlah menerapkan metode pembelajaran komando yang dapat mendorong aktivitas yang disenangi siswa dalam perkembangan kognitif, afektif, psikomotor, intelektual, informasi verbal, sikap dan emosional dengan memodifikasi permainan, (Lestari et al., 2019).

Melalui pendidikan jasmani bisa berkontribusi terhadap pertumbuhan dan perkembangan, melalui aktivitas gerak agar peserta didik aktif bermain. Pertumbuhan dan perkembangan yang mewakili kognitif, afektif dan psikomotor. Bahwa pembelajaran saat menggunakan kurikulum 13 yang memiliki empat aspek yaitu pengetahuan, keterampilan, sikap dan perilaku yang termasuk dalam Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), sehingga peserta didik dituntut untuk bisa mencapai Standar Kompetensi Lulusan (SKL).

Kenyataan pembelajaran saat ini masih bebas bermain. Guru bukan dari penjas. Sehingga pemahaman terhadap isi dari RPP yang kurang mendalam. Sehingga proses yang sesuai dengan RPP tidak nampak dengan proses pembelajaran penjas yang melibatkan teknik yang tidak tersusun dengan baik. Kemudian untuk memecahkan masalah dengan kemampuan intelektual dan kognitif yang diajarkan untuk memecahkan masalah dengan gerak yang dibungkus dengan RPP. Didalam RPP ada salah satunya model pembelajaran TGFU berupa aktivitas yang memerlukan berfikir untuk memutuskan masalah dalam aktivitas kognitif yang menggunakan media gerak. Kaitan intelektual dengan kognitif harus didesain melalui

RPP agar terdesain peserta didik terbiasa dalam pemecahan masalah dengan salah satu permainan bola kecil.

Permainan bola kecil dipergunakan dalam pendidikan jasmani. Atau salah satu permainan yang digunakan dalam pendidikan jasmani yang termasuk didalam kurikulum adalah bola kecil. Melalui permainan bola kasti merupakan permainan yang dapat mengembangkan gerak dasar lokomotor dan psikomotorik untuk menstimulus gerakan melempar, menangkap, berlari, dan memukul bola secara tepat, (Nurhikmah, 2021). Bahwa gerak lokomotor ranah psikomotor yang ada lokomotor melempar dan pembelajaran dapat distimulus dengan permainan bola kasti untuk memudahkan pembelajaran, maka alatnya lebih baik dimodifikasi. (Lusy, 2016; Santoso et al., 2020).

Pembelajaran bola kecil atau permainan tradisional salah satu pembelajaran di SD. yang bisa disampaikan melalui Teaching Games For Understanding (TGUFU) terhadap permainan bola kecil (bola kasti) dengan kemampuan menguasai keterampilan dasar, (Supriadi, 2019). Dengan Metode pembelajaran TGUFU dapat memberikan reaksi pada kemampuan mengontrol emosional serta dapat mengambil keputusan atas kerja sama satu tim, (Cartono, 2020). Penggunaan TGUFU ternyata telah dipergunakan pada peningkatan keterampilan dasar dalam permainan dan peningkatan kemampuan mengontrol emosional serta pengambilan keputusan, Lebih lanjut kaitan dengan pengambilan keputusan yang juga merupakan sebuah keterampilan pengaplikasian keterampilan dalam latihan yang menerapkan aturan dasar permainan (Alfarizi, 2019). Sehingga pembelajaran TGUFU yang masih belum dikenal dan belum pernah digunakan dalam pembelajaran. Hal ini menjadi hal yang baru yang perlu untuk diuji, perlu dibuktikan, perlu untuk dilihat dari segi aktivitasnya dalam meningkatkan problem solving.

Melalui implementasi pengukuran dengan metode Game Performance Assessment Instrument (GPAI) adalah Penilaian yang digunakan sebagai instrumen pengumpulan data terhadap pembelajaran yang mencakup komponen-komponen *base*, penyesuaian, pengambilan keputusan, *skill execution*, *support*, *cover*, and *guard/mark*, pendekatan yang inovatif dan memberikan manfaat yang positif dalam

proses belajar mengajar, (Purnama & Lubay, 2018) (Griffin & Bulter, 2005: 131-133), (Supriadi, 2019), *base* adalah kembalinya pemain kedaerah semula yang sudah ditentukan sebagai tempat yang aman dari lemparan tim lawan, (Hasbi), *Adjust* adalah penyesuaian kondisi pemain dengan pergerakan lawan baik dari tim yang menyerang ataupun dari tim bertahan, *dececion made* adalah pengambilan keputusan yang baik dan akurat setelah apa yang mau dilakukan ketika permainan sudah dimulai. Contohnya pada saat regu penyerang untuk melakukan pukulan ketika bola sudah dipukul keputusan yang akan diambil apakah tetap terdiam di tempat memukul atau lari ke tiang pemberhentian, *skill execution* merupakan eksekusi keterampilan dalam permainan yang ada seperti keterampilan memukul bola dengan tepat, melempar sesuai dengan permintaan pemukul, menangkap bola dengan akurat, *support* adalah dukungan yang berusaha mempertahankan suatu permainan agar lebih waspada dan berhati-hati, *cover* adalah pertahanan pemain dalam menjaga lawan sesuai dengan pergerakan lawan atau pergerakan bola, dan *guard/mark* adalah penjagaan dengan cara penjagaan bola dan lawan. Mitchell, Griffin, dan Oslin (1998).

Bermain adalah aktivitas untuk pemecahan masalah, masalah didalam bermain itu ada dua, yaitu bertahan dan menyerang. Bertahan itu soal bagaimana menghadang atau mencegah skor, menyerang itu bagaimana membuat skor atau mendapatkan poin secara tim. Bagaimana bertahan dengan keterampilan teknik dasar dan gerak dasar dengan lari, lempar, tangkap, mengcover atau menutup pergerakan. Bagaimana dengan menyerang lari, memukul, posisi, dan ada korban. Aktivitas bertahan dan menyerang itu representasi dari problem shooting akan dinilai dengan GPAI. TGFU itu adalah pembelajaran yang bagaimana mengambil keputusan dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan serangkaian fakta review tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini menitik fokuskan pada aktivitas gerak dasar melempar, menangkap dan memukul yang harus dipahami dan dikuasai siswa. Melalui field games sebagai pemahaman dan kemampuan gerak dasar yang bisa mendidik siswa. Apakah benar bisa mengembangkan gerak dasar, apakah benar bisa mengembangkan kemampuan

berfikir kritis, apakah benar bisa mengembangkan kognitifnya. Untuk menguji atau membuktikan bahwa field games ini bisa mendidik siswa, dalam mengembangkan keterampilan dan kemampuan gerak dasar. Dengan problem solving maka siswa akan secara aktif menelaah dan berpikir untuk memecahkan masalahnya secara kelompok, sehingga penilaiannya menggunakan GPAI.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil dari uraian permasalahan latar belakang diatas maka penelitian merumuskan masalah “Bagaimana Implementasi *Field Game* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar?”.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi modifikasi field games untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini ada 2 yaitu, manfaat akademik dan praktis antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Akademik
 - a. Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan pengetahuan dalam dunia pendidikan sebagai referensi dalam metode pembelajaran.
 - b. Bahan acuan dalam pengetahuan belajar sambil bermain bagi siswa.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi pihak guru
 - 1) Agar bisa menjadikan salah satu model pembelajaran yang menarik untuk diajarkan di sekolah dasar.
 - 2) Bisa dijadikan RPP untuk memberikan materi kepada siswa.

b. Bagi Siswa

- 1) dapat memahami dan mudah dimengerti proses pembelajaran untuk bisa menguasai materi PJOK.
- 2) Memberikan siswa pola hidup aktif bergerak.
- 3) Dapat menumbuhkan rasa semangat siswa untuk belajar.

E. Definisi Operasional

Pelaksanaan penelitian dilakukan di Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Al-Ihsan Kubu.

Modifikasi Field Game adalah permainan kasti yang dimodifikasi untuk mempermudah dalam pembelajaran agar siswa mampu bergerak aktif.

Kemampuan Pemecahan Masalah adalah bagaimana bisa menuju base, bagaimana pemukul dapat memukul bola dengan bisa menempatkan arah bola agar kawan yang ada di base bisa ke base berikutnya, bagaimana cara menghidupkan kawan agar bisa menuju home, dan bagaimana menempatkan bola agar bisa mendapatkan nilai jika memungkinkan yang dilihat dari skor GPAI.