

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu sebagai pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Praktek pendidikan merupakan kegiatan mengimplementasikan konsep, prinsip atau teori pendidikan antara pendidik dengan terdidik, yang berlangsung dalam suasana saling mempengaruhi atau terjadinya saling interaksi yang bersifat positif dan konstruktif selama tujuannya mengubah terdidik menjadi manusia yang diharapkan atau dewasa. Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Jadi dari sistem pendidikan itu sendiri berlangsung melalui proses yang cukup panjang dan diorganisasi dalam lingkungan sekolah atau luar sekolah menurut pola-pola tertentu yang dianggap terbaik. Pada umumnya para pendidik berpendapat bahwa tugas lembaga pendidikan adalah mendorong pertumbuhan seseorang kearah tujuan yang diharapkan oleh individu dan masyarakat di sekitarnya. Tidaklah mengherankan jika seluruh kegiatan yang berlangsung dalam lembaga yang bersangkutan semuanya dipusatkan untuk memacu siswa atau peserta didik untuk dapat

**Nuryanto, 2014**

*Pengaruh pembelajaran pendekatan bermain terhadap waktu aktif belajar siswa di SMP Negeri 15 Bandung*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mencapai tujuan pendidikan, maka dari itu pendidikan jasmani diajarkan di sekolah yang memberikan peranan penting serta memberikan kesempatan para siswa untuk terlibat langsung dalam pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani merupakan faktor awal yang menentukan keberhasilan program pengajaran penjas, ini hanya dapat dilaksanakan apabila guru penjas mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi seluruh siswa. Dalam proses pembelajaran guru penjas diharapkan dapat mengajar berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan (olahraga), internalisasi nilai-nilai (sportivitas, kejujuran, kerja sama, disiplin, dan bertanggung jawab), dan pembiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaan pendidikan jasmani dan olahraga juga merupakan suatu hal yang wajib dilaksanakan oleh setiap lembaga pendidikan, karena pendidikan jasmani bisa meningkatkan taraf kebugaran jasmani siswa.

Pendidikan jasmani sangat penting, karena erat kaitannya dengan gerak manusia. Gerak bagi manusia adalah aktivitas jasmani yang merupakan salah satu kebutuhan hidup yang penting bagi manusia untuk belajar mengenal alam sekitar dalam usaha memperoleh berbagai pengalaman dan pengetahuan serta meningkatkan keterampilan yang bersifat kognitif, afektif dan psikomotor.

Seorang pakar pendidikan jasmani dari Amerika Serikat, Siedentop (1991), (dalam Abduljabar, 2011:80) mengatakan bahwa pada masa tahun 1990-an pendidikan jasmani dapat diterima secara luas sebagai model "pendidikan melalui aktivitas jasmani", yang berkembang sebagai akibat

dari merebaknya telaahan pendidikan gerak pada akhir abad ke-20 dan menekankan pada kebugaran jasmani, penguasaan keterampilan, pengetahuan, dan perkembangan sosial. Secara ringkas dapat dikatakan bahwa: "pendidikan jasmani adalah pendidikan dari, tentang, dan melalui aktivitas jasmani".

Pendidikan jasmani yang mengutamakan aktivitas-aktivitas jasmani, berperan dalam pembinaan dan pengembangan individu untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial, serta emosional yang serasi, selaras dan seimbang.

Pendapat lain dari Agus Mahendra (2009:21) berpendapat bahwa "Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan".

Lebih lanjut Rusli Lutan (2002:18) mengungkapkan sebagai berikut:

"Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan via aktivitas jasmani, permainan dan/atau cabang olahraga dengan maksud untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan yang ingin dicapai bersifat menyeluruh, mencakup aspek fisik, intelektual, emosional, sosial dan moral. Berkenaan dengan aspek fisik, tujuan utama pendidikan jasmani adalah untuk memperkaya perbendaharaan gerak dasar anak-anak sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya".

Agar tercapai tujuan tersebut guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran, baik dalam penggunaan media maupun dalam strategi dan pendekatan pembelajaran itu sendiri. Dengan strategi dan pendekatan pembelajaran yang tepat, guru akan dapat menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Belajar akan lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa bila

siswa mengalami apa yang dipelajarinya. Agar siswa dapat mengalami apa yang dipelajarinya, diperlukan pendekatan yang tepat.

Menurut uraian di atas pendekatan pembelajaran merupakan salah satu poin penting untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani. Maka untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani diperlukan pendekatan pembelajaran yang tepat atau baik supaya kegiatan belajar mengajar akan terasa lebih menyenangkan dan menjadi lebih kondusif sehingga tujuan pendidikan jasmani bisa tercapai.

Akan tetapi dalam pelaksanaannya, pendekatan pembelajaran yang sudah tersusun atau tersampaikan masih belum dapat membuat suasana pembelajaran yang membuat siswa merasa lebih senang. Dalam hal ini guru harus lebih kreatif dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan, salah satunya pendekatan bermain. Pendekatan bermain ini dimaksudkan agar materi yang ada dalam kurikulum dapat disajikan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik anak dan yang lebih penting yaitu menyenangkan.

Pendekatan pembelajaran yang didalamnya terdapat unsur senang dan membuat suasana kegiatan belajar mengajar yang tidak membosankan yakni pendekatan bermain akan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih kondusif. Pendekatan bermain adalah suatu bentuk pembelajaran yang didalamnya sudah terkonsep dalam suatu bentuk permainan. Dengan sifat siswa yang pada dasarnya mempunyai keingintahuan yang besar dan memperolehnya dengan rasa yang senang dalam sebuah pembelajaran, maka dalam hal ini proses pembelajaran dilakukan dengan pendekatan bermain. Suatu pendekatan yang baik akan membuat suasana

Nuryanto, 2014

*Pengaruh pembelajaran pendekatan bermain terhadap waktu aktif belajar siswa di SMP Negeri 15 Bandung*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

pembelajaran yang membuat siswa merasa ingin mengikutinya dengan senang.

Pembelajaran pendidikan jasmani dengan pendekatan bermain digunakan dikarenakan di masa atau era perkembangan sekarang ini pendidikan jasmani tidak difokuskan pada prestasi saja. Tetapi peningkatan kebugaran jasmani, rohani serta interaksi sosialnya. Jadi dengan pendekatan bermain diharapkan siswa akan senang dan penuh kesadaran dalam melaksanakan pelajaran jasmani yang diberikan tanpa meninggalkan konsep materi yang diajarkan di Sekolah.

Pendekatan bermain akan memberikan mobilitas yang tinggi pada siswa dalam mengikuti kegiatan belajar pendidikan jasmani. Pendekatan bermain sangat cocok untuk diterapkan pada siswa SMP yang memiliki karakteristik senang bermain dan berani berpetualang untuk menghadapi tantangan sesuai dengan hati nuraninya. Jika siswa dalam mengikuti suatu kegiatan yang sesuai dengan hati nuraninya, maka siswa akan mengikuti kegiatan tersebut dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat.

Dengan dilakukannya pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani yang tepat, dalam hal ini yakni pendekatan bermain maka peserta didik dapat berpartisipasi dengan baik dan diharapkan tujuan pendidikan jasmani yang telah ditetapkan akan dengan mudah tercapai karena waktu belajar peserta didik dilakukan dengan efektif. Sehingga peserta didik bisa melakukan tugas geraknya dengan baik.

Pendekatan pembelajaran yang membosankan atau kurang tepat akan bisa menghambat guru pendidikan jasmani mencapai tujuan pembelajarannya. Selain itu juga pendekatan pembelajaran yang kurang tepat akan cukup banyak menyita waktu untuk peserta didik melakukan

**Nuryanto, 2014**

***Pengaruh pembelajaran pendekatan bermain terhadap waktu aktif belajar siswa di SMP Negeri 15 Bandung***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

tugas gerakanya, karena peserta didik akan merasakan bosan dengan pembelajaran yang di sampaikan, sehingga waktu aktif belajar dan pengalaman gerak siswa kurang.

Seorang guru pendidikan jasmani harus memperhatikan waktu aktif belajar siswa. Dalam pembelajaran terdapat ragam kegiatan seperti pemanasan, instruksi, demonstrasi, siswa belajar keterampilan, guru mengoreksi gerakan siswa, mengetes dan mengevaluasi. Sepintas kegiatan tersebut banyak menyita waktu, namun pada kenyataannya, guru yang sudah efektif dan efisien dalam melaksanakan kegiatan tersebut dapat melaksanakan tugasnya dalam waktu yang tidak relatif lama. Pada saat kegiatan tersebut berlangsung, aktifitas siswa harus benar-benar diperhatikan. Karena waktu aktif belajar siswa menjadi salah satu tercapainya tujuan pembelajaran pendidikan jasmani. Sehingga, apabila waktu aktif belajar siswa kurang, maka tujuan pembelajaran pendidikan jasmani yang telah ditetapkan tidak akan tercapai.

Menurut uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Bermain Terhadap Waktu Aktif Belajar Siswa” di SMP Negeri 15 Bandung.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang mengenai permasalahan di atas, penulis akan mencoba mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pendekatan pembelajaran yang kurang tepat menyebabkan siswa banyak menunggu pada saat pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung. Hal ini menyebabkan waktu aktif belajar siswa berkurang.

Nuryanto, 2014

*Pengaruh pembelajaran pendekatan bermain terhadap waktu aktif belajar siswa di SMP Negeri 15 Bandung*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Kurangnya waktu aktif belajar siswa akan berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran pendidikan jasmani. Dengan kurangnya waktu aktif siswa maka tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru akan sulit tercapai.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah uraikan di atas, penulis akan mengemukakan rumusan masalah tentang pembelajaran pendekatan bermain terhadap waktu aktif belajar siswa sebagai berikut :

“Apakah pembelajaran pendekatan bermain dapat meningkatkan waktu aktif belajar siswa?”

### **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai latar belakang dan rumusan masalah yang telah penulis uraikan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang pengaruh penerapan pembelajaran pendekatan bermain terhadap waktu aktif belajar siswa di SMP Negeri 15 Bandung.

### **E. Batasan Penelitian**

Agar penelitian ini lebih terarah, maka penulis membatasi ruang lingkup penelitian agar tidak terlalu luas. Penulis hanya membatasi pada pokok bahasan yang berkaitan saja. Adapun pembatasan ruang lingkup dalam penelitian ini, batasan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini berisi tentang pengaruh pembelajaran pendekatan bermain terhadap waktu aktif belajar siswa di SMP Negeri 15 Bandung.
2. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu pembelajaran pendekatan bermain.

Nuryanto, 2014

*Pengaruh pembelajaran pendekatan bermain terhadap waktu aktif belajar siswa di SMP Negeri 15 Bandung*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah waktu aktif belajar siswa.
4. Populasi dan sampel yang akan diambil adalah siswa SMP Negeri 15 Bandung.

## **F. Anggapan Dasar**

Asumsi dasar menurut Arikunto (2006 : 55) bahwa “Anggapan dasar adalah suatu gagasan tentang letak persoalan atau permasalahan dalam hubungan yang lebih luas”. Kegiatan pengajaran pendidikan jasmani dipengaruhi oleh minat, bakat, latar belakang keluarga, fasilitas serta motif-motif yang berbeda, sehingga menyebabkan individu yang satu memilih aktivitas jasmani sesuai dengan yang ingin dicapainya. Pelajaran pendidikan jasmani di sekolah yang dilaksanakan secara teratur harus dapat membuat semua siswa aktif dalam melakukan aktivitas-aktivitas jasmani yang dilakukan.

Keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran juga akan mempengaruhi tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmani. Tujuan pembelajaran pendidikan jasmani akan tercapai bilamana pendekatan yang diterapkan sesuai dengan situasi dan kondisi di lapangan. Dalam pembelajaran penjas terdapat beberapa pendekatan-pendekatan pembelajaran, akan tetapi untuk membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, dalam hal ini penerapan yang tepat yaitu dengan menerapkan pembelajaran pendekatan bermain.

Pembelajaran pendekatan bermain adalah pembelajaran yang didalamnya dilakukan dengan proses yang berunsur menyenangkan. Pembelajaran pendekatan bermain yang diterapkan juga harus disesuaikan dengan materi ajar yang sedang dilakukan di sekolah. Karena bermain

Nuryanto, 2014

*Pengaruh pembelajaran pendekatan bermain terhadap waktu aktif belajar siswa di SMP Negeri 15 Bandung*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang mempunyai sifat sukarela atas dasar senang maka akan menumbuhkan aktivitas yang dilakukan secara spontan, sehingga secara tidak langsung siswa akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas penulis beranggapan bahwa dengan menerapkan pembelajaran pendekatan bermain, siswa akan merasa lebih senang dan lebih aktif untuk melakukan kegiatan yang sedang berlangsung serta waktu dalam pembelajaran menjadi lebih efektif. Oleh karena itu, pembelajaran pendekatan bermain dapat meningkatkan waktu aktif belajar (WAB) siswa dan diharapkan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan oleh guru pendidikan jasmani sebelumnya bisa tercapai.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian, maka yang diharapkan penulis melalui penelitian ini adalah bisa diambil manfaatnya tentang cara melakukan pembelajaran pendidikan jasmani melalui pendekatan bermain.

Adapun manfaat-manfaat dari penelitian ini yang penulis harapkan adalah sebagai berikut :

1. Sebagai sumber informasi bagi guru pendidikan jasmani bahwa pembelajaran pendekatan bermain sangat penting untuk melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani.
2. Secara teoritis, bisa dijadikan bahan pembelajaran bagi guru pendidikan jasmani dalam melakukan proses belajar mengajar pendidikan jasmani.
3. Sebagai pengalaman dan masukan bagi penulis ketika menjadi guru pendidikan jasmani.

Nuryanto, 2014

*Pengaruh pembelajaran pendekatan bermain terhadap waktu aktif belajar siswa di SMP Negeri 15 Bandung*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Nuryanto, 2014

*Pengaruh pembelajaran pendekatan bermain terhadap waktu aktif belajar siswa di SMP Negeri 15 Bandung*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)