

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Masalah dalam proses pembelajaran dapat disebabkan oleh berbagai faktor, baik faktor siswa, faktor guru, maupun faktor lingkungan yang mencakup sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran. Siswa terkadang menjadi satu permasalahan, contohnya ketika siswa tidak mau berpartisipasi dalam kegiatan belajar seperti malas-malasan yang sering ditemui di lapangan. Sarana prasarana bisa jadi satu permasalahan dalam berlangsungnya suatu proses pembelajaran. Sarana prasarana di lapangan memang belum sepenuhnya menunjang proses pembelajaran, tidak sedikit sekolah-sekolah yang bahkan kekurangan peralatan untuk proses pembelajaran pendidikan jasmani, bahkan ada pula yang tidak memiliki lapangan atau memiliki lapangan namun tidak begitu luas, sampai-sampai ketika pembelajaran pendidikan jasmani harus keluar meninggalkan sekolah untuk proses pembelajarannya. Namun, faktor yang paling dominan mempengaruhi permasalahan dalam proses pembelajaran adalah bagaimana seorang guru dapat menciptakan suasana belajar. Ketika siswa mengalami kesulitan dalam belajar maka tugas seorang guru adalah bagaimana menyikapi kesulitan tersebut dan ketika lingkungan belajar tidak mendukung proses pembelajaran maka peran seorang guru untuk dapat berkreasi menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, efektif, dan efisien. Suherman (2009, hlm. 71) menjelaskan sebagai berikut:

Salah satu tantangan yang senantiasa harus dicari pemecahannya oleh para guru Pendidikan Jasmani pada waktu mengajar di sekolah sekarang ini adalah bagaimana menciptakan lingkungan belajar yang mendukung terhadap kelancaran Proses Belajar Mengajar (PBM) sehingga siswa dapat meraih tujuan pembelajarannya. Penciptaan lingkungan belajar tersebut dimaksudkan untuk menghindari kemungkinan terbentuknya kondisi lingkungan belajar yang kurang mendukung terhadap pelaksanaan PBM.

Lingkungan belajar harus diciptakan dengan berbagai inovasi dari seorang guru guna agar terciptanya situasi belajar yang kondusif, efektif, dan efisien, sehingga siswa dapat mengikuti proses belajar mengajar dengan lancar. Sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan pembelajaran serta kemampuan guru untuk dapat mengelola kelas dapat menciptakan proses belajar mengajar yang kondusif,

Cahyadi, 2019

**PENGARUH TEKNIK PEMBELAJARAN STATIONS (LEARNING CENTERS) TERHADAP JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA BASKET**

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

efektif, dan efisien. Efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar dapat dilakukan seorang guru dengan memanfaatkan jumlah jam pelajaran yang tersedia. Oleh sebab itu, guru harus mampu menciptakan suasana belajar dengan berbagai model, metode, pendekatan atau teknik pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi di lapangan agar siswa aktif dalam proses belajar mengajar.

Terwujudnya suatu proses belajar mengajar yang membuat siswa menjadi aktif di dalamnya terlihat apabila siswa selalu terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan persentase lebih dari 50% siswa yang terlibat dengan alokasi waktu secara keseluruhan. Sebagaimana diungkapkan suherman (2009, hlm. 115) “jumlah waktu aktif belajar yaitu waktu yang dihabiskan sebagian besar siswa (lebih dari 50%) untuk melakukan aktivitas belajar secara aktif”. Keaktifan siswa dapat berpengaruh pada proses pembelajaran pendidikan jasmani. Proses pembelajaran dapat dikatakan efektif bilamana siswa siswa berpartisipasi aktif dari awal pembelajaran sampai dengan akhir pembelajaran, mulai dari melakukan pemanasan, memperhatikan ketika guru menyampaikan materi pembelajaran, melakukan tugas gerak dengan aktif, sampai dengan evaluasi dan diskusi terkait dengan materi pembelajaran yang telah dilakukan.

Dalam proses belajar mengajar guru pendidikan jasmani harus selalu mengacu pada materi yang telah ditentukan dalam hal ini adalah kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah, salahsatunya adalah dengan media olahraga permainan bolabasket. Permainan bolabasket merupakan suatu permainan bola besar yang dimainkan oleh dua regu dengan masing-masing regu terdiri dari 5 orang pemain dengan tujuan untuk memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke keranjang lawan dan mencegah lawan untuk memasukan bola ke keranjang sendiri. Sebagaimana yang dikemukakan Luby (2015, hlm. 14) “permainan bolabasket adalah permainan bola besar yang dimainkan dengan cara dioper ke sesama teman seregunya, dipantulkan maupun digelindingkan, dan dimainkan dengan lima orang pemain dari dua regu yang berlawanan serta bertujuan untuk memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke keranjang lawan dan mencegah kemasukan di keranjangnya sendiri.”

Dalam menyampaikan materi pembelajaran permainan bolabasket kepada siswa, seorang guru pendidikan jasmani harus mampu menerapkan suatu pola

pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk dapat bergerak secara aktif dari awal pembelajaran sampai dengan akhir pembelajaran serta terjadi suatu proses pembelajaran yang kondusif, efektif, dan efisien.

Berdasarkan pada uraian di atas, penulis ingin menerapkan suatu metode pembelajaran yang membuat siswa berantusias dan bergerak secara aktif, serta terjadinya proses pembelajaran yang kondusif, efektif, dan efisien dalam mengikuti proses belajar mengajar dengan menerapkan teknik pembelajaran *stations (learning centers)*.

Teknik pembelajaran seperti ini sering juga disebut *circuit training*. Guru membuat dan mengorganisir sejumlah aktivitas belajar yang akan diberikan kepada siswa. Masing-masing aktivitas dilakukan pada pos yang berbeda. Pada Pos tersebut biasanya disediakan alat-alat yang diperlukan berikut mengenai apa, kapan, berapa lama, dan bagaimana melakukan aktivitas pada pos tersebut. Selain itu disediakan juga informasi tentang apa yang harus dilakukan siswa setelah melakukan aktivitas pada pos tersebut. (Suherman, 2009, hlm. 127).

Teknik pembelajaran *stations (learning centers)* dapat memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses belajar mengajar dan dapat mengembangkan konsep-konsep berdasarkan pada pengalaman mereka sendiri (Schweitzer, 1995, hlm. 366). Selain itu teknik pembelajaran *stations (learning centers)* atau lebih dikenal dengan pembelajaran *circuit training* dapat mengembangkan aspek sosial siswa karena banyak terjadi interaksi aktif di dalam kelompok untuk saling membantu, bekerjasama dan saling menghargai serta dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar (Badger, 2016, hlm. 13. Sukardi, 2016, hlm. 23). Lebih lanjut, teknik pembelajaran *stations (learning centers)* dapat meningkatkan minat belajar siswa, penguasaan keterampilan, serta perubahan perilaku yang positif (Hanafi, Yasin, Toran, Tahar, 2014, hlm. 717). Dari beberapa hasil penelitian sebelumnya, teknik pembelajaran *stations (learning centers)* belum tentu dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa secara keseluruhan.

Berdasarkan pada uraian di atas, maka penulis memandang perlu melakukan pengkajian secara khusus dalam bentuk penelitian terbaru. Hal tersebut dikarenakan dalam penelitian-penelitian sebelumnya berkaitan dengan hasil belajar siswa, aspek pengembangan sosial siswa, aspek keterampilan siswa, belum mencakup ke dalam proses pembelajaran yang melibatkan jumlah waktu aktif belajar siswa. Adapun

Cahyadi, 2019

**PENGARUH TEKNIK PEMBELAJARAN STATIONS (LEARNING CENTERS) TERHADAP JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA BASKET**

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

penelitian yang akan dikaji dalam judul ini adalah “Pengaruh Teknik Pembelajaran *Stations (Learning Centers)* terhadap Jumlah Waktu Aktif Belajar Siswa dalam Pembelajaran Permainan Bolabasket”.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan di atas, penelitian ini harus dirumuskan terlebih dahulu, sebab jika masalah yang dirumuskan terlalu umum dan luas akan mengaburkan batas-batas sehingga dapat menyulitkan peneliti. Oleh karena itu penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut: “Apakah ada pengaruh teknik pembelajaran *stations (learning centers)* terhadap jumlah waktu aktif belajar siswa dalam pembelajaran bolabasket pada kelas XI MIPA 2 di SMA Negeri 1 Cileunyi?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang penulis rumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui pengaruh teknik pembelajaran *stations (learning centers)* terhadap jumlah waktu aktif belajar siswa dalam pembelajaran bolabasket pada kelas XI MIPA 2 di SMA Negeri 1 Cileunyi.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Teori**

Untuk menambah dan mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan serta lebih mendukung teori-teori yang telah ada sebelumnya terkait dengan proses pembelajaran pendidikan jasmani.

### **1.4.2 Kebijakan**

Untuk menjadi bahan pertimbangan secara struktural agar dapat menjadi solusi atau alternatif dengan sering terjadinya masalah yang timbul karena siswa kurang bergerak secara aktif serta pemanfaatan waktu yang relatif lebih efektif dan efisien.

### 1.4.3 Praktik

Untuk menambah dan mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan serta lebih mendukung teori-teori yang telah ada sebelumnya terkait dengan proses pembelajaran pendidikan jasmani.

#### a) Bagi Guru

- 1) Mengetahui faktor yang menghambat dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.
- 2) Menggunakan teknik pembelajaran yang bervariasi

#### b) Bagi Siswa

- 1) Membangkitkan, meningkatkan, dan memelihara semangat belajar agar tercapainya tujuan pendidikan secara optimal
- 2) Mengetahui dan berbagai macam motivasi dalam proses pembelajaran.

### 1.4.4 Isu serta Aksi Sosial

Untuk menjadi suatu pencerahan pengalaman dengan memberikan gambaran dan mendukung suatu aksi nyata yang dilakukan dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani terkhusus dalam proses pembelajaran permainan bolabasket dengan berbagai variasi di dalamnya.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis memaparkan urutan dalam penyusunannya. Adapun urutan dari masing-masing BAB akan penulis jelaskan sebagai berikut:

- a. Pada BAB I tentang pendahuluan akan dipaparkan mengenai: latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
- b. Pada BAB II tentang kajian pustaka/landasan teoritis akan dipaparkan mengenai pendidikan jasmani, model pembelajaran, teknik pembelajaran *stations (learning centers)*, jumlah waktu aktif belajar, permainan bolabasket, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.
- c. Pada BAB III tentang metode penelitian akan dipaparkan mengenai komponen yang terdapat dalam metode penelitian diantaranya: desain

penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

- d. Pada BAB IV tentang temuan dan pembahasan akan dipaparkan mengenai dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian.
- e. Pada BAB V tentang simpulan, implikasi dan rekomendasi akan dipaparkan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian dan hal-hal penting dari hasil penelitian.