

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teoritis**

##### **1. Pembelajaran Pendidikan Jasmani**

Pembelajaran merupakan suatu proses membelajarkan siswa yang menggunakan asas pendidikan dan teori belajar. Kegiatan pembelajaran di sekolah merupakan interaksi pendidikan siswa dalam mempelajari suatu materi pembelajaran yang telah tersusun dalam suatu kurikulum. Pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses terjadinya interaksi antara guru dengan siswa melalui kegiatan terpadu dari dua bentuk kegiatan yakni kegiatan belajar siswa dan kegiatan mengajar oleh guru.

Pembelajaran pendidikan jasmani memerlukan suatu tindakan yang melibatkan siswa secara langsung tanpa suatu rekayasa dan dilakukan melalui modifikasi permainan. Seperti yang diungkapkan oleh Ed Claparede (dalam Safari, 2014, hlm. 66) ‘permainan bukan hanya mempelajari fungsi hidup, tetapi juga merupakan proses sublimasi (menjadi lebih mulia, tinggi, atau indah) ialah dengan bermain, *insting* rendah akan menjadi tingkat perbuatan yang tinggi’.

Menurut Mulyanto (2014, hlm.10) “Pembelajaran adalah upaya maksimal dari guru sebagai pengajar dan seorang siswa sebagai pembelajar dalam merancang atau mengelola segala sesuatu hal yang berkaitan dengan proses kegiatan belajar mengajar untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal”.

Proses pembelajaran tidak terjadi secara instan melainkan terjadi karena adanya unsur-unsur komponen sekolah yang dilakukan secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan dan evaluasi. Untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan dukungan dari berbagai faktor yang bersifat internal (segala sesuatu yang berasal dari diri individu dan menjadi ciri khas individu tersebut, seperti bakat, motivasi, dan minat) serta eksternal (segala sesuatu yang berasal yang berada di luar diri individu, seperti fasilitas belajar, media belajar, sumber belajar dan biaya).

Dalam pembelajaran terdapat istilah mengajar dan belajar. Mengajar dapat dipandang sebagai usaha yang dilakukan guru agar siswa belajar, sedangkan yang dimaksud belajar adalah proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Pengalaman tersebut dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Pengalaman langsung adalah pengalaman yang diperoleh melalui aktivitas sendiri pada situasi yang sebenarnya. Contohnya pengalaman langsung untuk melihat dan mempelajari sejarah didirikannya Gedung Olahraga Bung Karno di Jakarta, pengalaman belajar mengetik, pengalaman belajar mengendarai kendaraan bermotor, dan sebagainya. Pengalaman langsung seperti itu tentu saja merupakan proses belajar yang sangat bermanfaat, sebab dengan mengalami secara langsung kemungkinan kesalahan persepsi dapat dihindari.

Menurut Lutan (2001, hlm. 15) “Tujuan belajar ialah menghasilkan perubahan perilaku yang melekat. Proses belajar dalam pendidikan jasmani juga bertujuan untuk menimbulkan perubahan perilaku”.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar dalam rangka mencapai tujuan berupa perubahan tingkah laku yang menetap melalui latihan dan pengalaman atau belajar dalam mengembangkan kemampuan baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor agar diperoleh perubahan secara permanen melalui interaksi dan pengalaman dengan lingkungannya. Adanya sumber belajar akan memudahkan seorang pendidik dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran.

“Pendidikan adalah rekonstruksi aneka pengalaman dan peristiwa yang dialami dalam kehidupan individu sehingga segala sesuatu yang baru menjadi lebih terarah dan bermakna”.(Husdarta, 2009, hlm. 143)

Ibrahim (2001, hlm. 1) mengungkapkan bahwa.

Pendidikan jasmani (penjas) merupakan suatu upaya pendidikan yang dilakukan terhadap anak-anak, agar mereka dapat belajar bergerak, dan belajar melalui gerak, serta kepribadian yang tangguh, sehat jasmani, dan rohani. Siswa merupakan subjek dan sekaligus merupakan titik-titik sentral yang harus mendapatkan perhatian sungguh-sungguh.

Bucher (dalam Suherman, 2011. Hlm. 46) mengemukakan bahwa ‘pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari seluruh proses pendidikan

yang bertujuan untuk perkembangan fisik, mental, emosi, dan sosial melalui aktivitas jasmani yang telah dipilih untuk mencapai hasilnya’.

Pembelajaran pendidikan jasmani merupakan mendidik melalui jasmani. Melalui pembelajaran pendidikan jasmani siswa dapat menguasai keterampilan dan pengetahuan, nilai dan sikap siswa yang positif serta memperbaiki kondisi fisik siswa dengan berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang diberikan oleh guru.

a. Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan sangat diperlukan bagi setiap orang karena melalui pendidikan orang dapat berpikir secara rasional, memecahkan berbagai masalah dengan solusi yang baik dan benar serta masih banyak manfaat pendidikan bagi setiap orang. Saat ini pemerintah Indonesia mencanangkan program wajib belajar 12 tahun yang diharapkan dapat memajukan kualitas kehidupan bangsa Indonesia.

“Pendidikan merupakan upaya yang dapat mempercepat pengembangan potensi manusia untuk mampu mengemban tugas yang dibebankan padanya, karena hanya manusia yang dapat dididik dan mendidik. Pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan fisik, mental, emosional, moral, serta keimanan dan ketakwaan manusia”. (Safari, 2012, hlm. 20)

Jika kita membahas tentang pendidikan maka dalam prosesnya pasti ada istilah belajar mengajar yang harus dilakukan. Belajar dan mengajar adalah dua kata yang pasti terkait dengan pendidikan karena kita dapat menyampaikan dan menerima pendidikan setelah melakukan kedua kata tersebut. Menurut Sadiman, dkk (2006, hlm. 2) “Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti”. Seseorang dikatakan sudah belajar jika terdapat perubahan pada dirinya ke arah yang lebih baik.

Mulyanto (2014, hlm. 25) mengemukakan bahwa “Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan. Proses belajar dalam pendidikan jasmani bertujuan untuk menimbulkan perubahan perilaku. Pendidikan jasmani itu proses belajar untuk bergerak dan belajar melalui gerak”.

Menurut Hermanto (dalam Safari, 2014, hlm. 23) ‘Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai sikap (sikap mental, emosional, spiritual, dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang’.

Menurut Husdarta (2009, hlm. 143) ada dua jenis pendidikan yaitu pendidikan liberal dan pendidikan umum. “Pendidikan liberal adalah pendidikan yang lebih berorientasi pada bidang studi yang menekankan penguasaan materinya (*subject centered*). Sedangkan pendidikan umum adalah pendidikan yang lebih bersifat memperhatikan pelakunya dari pada bidang studi atau materinya”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah proses mendidik seseorang sebagai individu maupun bagian dari kelompok ataupun masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai aktivitas fisik, kecerdasan, dan sikap sebagai watak seseorang. Dalam upaya mencapai tujuannya pendidikan jasmani menggunakan aktivitas jasmani. Namun pemilihan aktivitas jasmani sangat dibutuhkan untuk menunjang tercapainya tujuan pendidikan jasmani dan agar anak senang melakukan aktivitas jasmani.

“Ciri dari pendidikan jasmani adalah belajar melalui pengalaman gerak untuk mencapai tujuan pengajaran. Wujud dari proses belajar pendidikan jasmani adalah perkembangan yang menyeluruh yaitu psikomotorik, kognitif, dan afektif”. (Mulyanto, 2014, hlm. 27)

Pendidikan jasmani sama pentingnya dengan pendidikan yang lain karena jika seseorang mengalami keterlambatan pada aktivitas gerak tubuhnya maka akan berpengaruh terhadap kehidupan sehari-hari terutama kesehatan seseorang. Jadi diharapkan setiap manusia dapat melakukan aktivitas jasmani dengan baik melalui pendidikan jasmani.

#### b. Tujuan Pendidikan Jasmani

Pada dasarnya, pendidikan jasmani hanya mempunyai tujuan awal satu yang berakar menjadi ke dalam beberapa kriteria. Tujuan pendidikan jasmani

yaitu untuk menggerakkan tubuh seseorang atau kelompok dalam sebuah aktivitas gerak yang berorientasi pada kebugaran jasmani untuk melakukan kegiatan sehari-hari. Dan kebugaran jasmani dipengaruhi oleh beberapa faktor, hal ini sejalan dengan pernyataan Lutan (2001, hlm. 61) yang menyatakan “Kebugaran jasmani dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu (1) keteraturan terlatih, dengan intensitas kegiatan yang cukup berat, (2) faktor genetik, dan (3) kecukupan gizi”.

Sejalan dengan konsep pendidikan jasmani yang telah dikemukakan di atas maka pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah berfungsi untuk meningkatkan aspek organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial, dan emosional siswa.

Menurut Hermanto (dalam Safari, 2014, hlm. 23) ‘tujuan pendidikan jasmani di sekolah dasar secara umum dapat dijabarkan sebagai pemicu untuk menerapkan dan menanamkan kebiasaan hidup sehat, baik itu sehat dinamis atau sehat statis’.

Menurut Lutan dan Cholik (dalam Simon, dkk., 2007, hlm. 5) menyatakan bahwa.

Pembelajaran olahraga adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila.

Peneliti bertujuan meningkatkan sikap pada diri siswa melalui pembelajaran pendidikan jasmani, selaras dengan yang dikemukakan oleh Rosdiani (2013, hlm. 34) “Tujuan pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan kebugaran jasmani”. Namun peneliti sadar bahwa banyak kesulitan yang akan dihadapi dalam penelitian ini dan apabila memprioritaskan peningkatan semua sikap pada siswa kemungkinan tidak akan berhasil. Maka melalui *Active Learning* peneliti memprioritaskan peningkatan pada kedisiplinan dan kerjasama siswa dan mencakup juga sikap-sikap yang lainnya.

Menurut Husdarta (2009, hlm. 102) “Disiplin berarti kontrol penguasaan diri terhadap *impuls* yang tidak diinginkan atau proses mengarahkan *impuls* kepada suatu cita-cita atau tujuan tertentu untuk mencapai dampak yang lebih besar”.

Menurut Setyobroto (dalam Husdarta, 2009, hlm 103) ‘disiplin dapat dibedakan menjadi disiplin diri dan disiplin semu. Disiplin diri adalah sikap disiplin yang muncul dari dalam diri dengan tulus tanpa paksaan, sedangkan disiplin semu adalah sikap disiplin yang muncul karena paksaan tanpa adanya pemahaman dan ketulusan’.

Menurut Polak (dalam Husdarta, 2009, hlm. 106) ‘kerjasama (*cooperative*) adalah gejala saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan bersama’. Manusia pada umumnya adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup seorang diri jadi sangat penting manfaat kerjasama ini bagi kehidupan siswa.

#### c. Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SD

Pendidikan jasmani adalah proses belajar untuk gerak dan belajar melalui gerak yang bertujuan untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, emosional, dan sosial yang selaras dengan upaya membentuk mengembangkan kemampuan gerak dasar, menanamkan nilai, sikap, dan membiasakan hidup sehat.

Menurut Mulyanto (2014, hlm. 10) “Pembelajaran adalah upaya maksimal dari seorang guru sebagai pengajar dan seorang siswa sebagai pembelajar dalam merancang atau mengelola segala sesuatu hal yang berkaitan dengan proses kegiatan belajar mengajar untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal”.

“Pendidikan merupakan upaya yang dapat mempercepat pengembangan potensi manusia untuk mampu mengemban tugas yang dibebankan padanya, karena hanya manusia yang dapat dididik dan mendidik. Pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan fisik, mental, emosional, moral, serta keimanan dan ketakwaan manusia”. (Safari, 2012, hlm. 20)

Pembelajaran pendidikan jasmani hendaknya memiliki makna bagi siswa, oleh karena itu guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran hendaknya dapat diterima dan diserap oleh siswa.

Dalam sebuah pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar, siswa merupakan subyek dan sekaligus merupakan titik utama yang harus mendapatkan perhatian yang sungguh-sungguh. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, seorang guru harus bisa mengatasi masalah-masalah yang terjadi dalam sebuah pembelajaran.

Wujud konkritnya ada beberapa yang harus dipelajari oleh seorang siswa di sekolah dasar yang berkaitan dengan pendidikan jasmani yang sudah ditetapkan menurut kurikulum 1994 (dalam Suherman, 1994 hlm. 56) berupa berbagai jenis kegiatan pokok dan kegiatan pilihan seperti.

1. Permainan
2. Senam
3. Atletik
4. Tenis meja
5. Bulutangkis
6. Renang

Sedangkan menurut kurikulum 2004 (dalam Suherman, 2003, hlm. 56) bahwa ruang lingkup materi pembelajaran pendidikan jasmani meliputi.

1. Permainan olahraga
2. Aktivitas pengembangan
3. Aktivitas senam
4. Aktivitas ritmik
5. Aktivitas air
6. Pendidikan luar sekolah

Sejumlah materi kegiatan tersebut di atas ada aktivitas yang menyenangkan dan ada pula yang tidak menyenangkan. Sehubungan dengan itu, agar materi pengajaran pendidikan jasmani dapat diserap oleh siswa maka guru hendaknya memiliki strategi untuk menentukan pembelajaran yang efektif dalam menciptakan atmosfir pembelajaran yang menyenangkan.

Pemberian pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar harus sangat teliti, karena pada masa ini anak-anak dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, sekali salah memberikan sebuah pembelajaran pendidikan jasmani untuk anak di sekolah dasar maka akan berakibat tidak tercapainya sebuah tujuan pendidikan. Oleh karena itu di sinilah guru perlu memiliki pengetahuan, pemahaman, dan wawasan tentang landasan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Agar dalam pembelajaran pendidikan jasmani diharapkan mampu memberikan perlakuan yang tepat dengan berbagai kondisi yang berbeda dari siswa.

Menurut peneliti gaya dan strategi belajar sangat diperlukan untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan siswa sekolah dasar. Seorang pendidik juga sebaiknya menyampaikan materi pembelajaran secara singkat dan

jasas agar siswa mudah mengerti dan bisa langsung melakukan gerakan-gerakan yang diajarkan di lapangan. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat memperoleh manfaat dari kegiatan pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangannya dan dengan penjelasan-penjelasan yang sederhana.

Seringkali istilah pembelajaran dan kurikulum diartikan sama. Padahal kedua istilah tersebut mempunyai arti yang berbeda, baik secara konseptual maupun praktiknya. Arifin (2011, hlm. 23) menjelaskan perbedaan kurikulum dan pembelajaran sebagai berikut.

Kurikulum merupakan pengalaman belajar yang terorganisasi dalam bentuk tertentu di bawah bimbingan dan pengawasan sekolah, sedangkan pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan guru untuk membimbing dan mengarahkan peserta didik agar terjadi tindakan belajar sehingga memperoleh pengalaman belajar.

## 2. Model *Active Learning* di Sekolah Dasar

### a. Pengertian *Active Learning*

*Active Learning* merupakan pembelajaran aktif yang mengharapkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Model pembelajaran ini biasa dilakukan oleh guru kelas agar siswa dapat aktif dalam proses belajar mengajar.

Pengertian model menurut Awad (dalam Rosdiani, 2013, hlm. 3) adalah 'suatu representasi dari suatu kenyataan sistem yang direncanakan'. Sedangkan menurut Rosdiani (2013, hlm 3) menyatakan bahwa "Model merupakan representasi dari suatu abstraksi realistik, model merupakan gambaran tentang suatu, bagaimana hendaknya dan atau bagaimana adanya sesuatu".

Menurut Zaini (dalam Hisyam dkk., 2005, hlm. 16) menyatakan bahwa 'pendekatan belajar aktif (*active learning*) adalah suatu istilah dalam dunia pendidikan yakni sebagai strategi belajar mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan, dan untuk mencapai keterlibatan siswa secara efektif dan efisien dalam belajar'.

Namun dalam pembelajarannya guru bisa menyesuaikan materi yang cocok untuk menggunakan model *Active Learning* sesuai dengan kurikulum yang dilaksanakan di sekolah karena mungkin tidak semua materi yang diajarkan bisa menggunakan model ini. Setiap model pembelajaran harus memperhitungkan agar



kurikulum tercapai dengan baik karena menurut Mulyasa (2007, hlm. 12) menyatakan bahwa.

Kurikulum disusun sesuai jenjang pendidikan dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan memperhatikan peningkatan iman dan takwa; peningkatan akhlak mulia; peningkatan potensi, kecerdasan dan minat peserta didik; keragaman potensi daerah dan nasional; tuntutan dunia kerja; perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni; agama; dinamika perkembangan global; persatuan nasional dan nilai-nilai kebangsaan.

Penulis tertarik menggunakan model belajar aktif karena model pembelajaran ini mempunyai teknik-teknik agar siswa lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran melalui rangsangan-rangsangan yang sifatnya tersirat. Untuk memperkerjakan otak, model belajar aktif ini mencoba proses pembelajaran atau menghasilkan data dengan menginput-mengolah-*output*. Jadi diharapkan siswa bertanya tentang hal yang tidak diketahuinya dalam proses mengolah.

Model pembelajaran yang dipilih oleh seorang guru sangat penting untuk menunjang keberhasilan dari hasil belajar siswa yang diharapkan. Cocoknya model pembelajaran akan menunjang proses belajar mengajar sebagai komunikasi dalam pembelajaran. Dan menurut Sadiman, dkk (2006, hlm. 13-14) ada beberapa faktor penghambat komunikasi dalam pembelajaran yaitu “Hambatan psikologis, seperti minat, sikap, pendapat, kepercayaan, inteligensi, pengetahuan dan hambatan fisik seperti kelelahan, sakit, keterbatasan daya indera dan cacat tubuh”.

Menurut John Holt (dalam Silberman, 2006, hlm. 28) proses belajar akan meningkat jika siswa diminta untuk melakukan hal-hal berikut ini.

- 1) Mengemukakan kembali informasi dengan kata-kata mereka sendiri.
- 2) Memberikan contohnya
- 3) Mengenalinya dalam bermacam bentuk dan situasi
- 4) Melihat kaitan antara informasi itu dengan fakta atau gagasan lain
- 5) Menggunakannya dengan beragam cara
- 6) Memprediksikan sejumlah konsekuensinya
- 7) Menyebutkan lawan atau kebalikannya.

Dan gaya belajar siswa sangat sedikit yang hanya memiliki satu jenis cara belajar. Menurut Grinder (dalam Silberman, 2006, hlm. 28) menyatakan bahwa ‘dari setiap 30 siswa, 22 diantaranya rata-rata dapat belajar secara efektif selama gurunya menghadirkan kegiatan belajar yang berkombinasi antara visual, auditori, dan kinestetik’.

Dari sisi sosial proses belajar sebaiknya menempatkan siswa dalam kelompok dan memberi mereka tugas yang menuntut mereka untuk bergantung satu sama lain dalam mengerjakannya merupakan cara yang bagus untuk memanfaatkan kebutuhan sosial siswa. Saat siswa terlibat dalam suatu kelompok maka mereka memiliki kebutuhan untuk membicarakan apa yang mereka alami bersama teman dan mengarah kepada hubungan-hubungan yang lebih lanjut.

Berceramah merupakan salah satu dari metode pengajaran yang paling lama digunakan namun karena terlalu sering digunakan, ada kalanya cara ini kurang efektif. Agar bisa lebih efektif, guru harus membangkitkan minat, memaksimalkan pemahaman dan pengingatan, dan melibatkan siswa dalam penceramahan, lalu kembali menekankan kembali apa yang telah disampaikan. Hal ini untuk membiasakan siswa aktif dan kritis dalam setiap pembelajaran pendidikan jasmani maupun mata pelajaran yang lainnya dan berorientasi pada hasil belajar siswa. Guru secara tersirat memerintahkan siswa untuk melakukan keaktifan dalam proses belajar mengajar.

b. Pelaksanaan model *Active Learning* Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SD

Model *active learning* sebenarnya banyak ditemukan atau dipakai di dalam ruangan kelas bukan di lapangan namun peneliti ingin menggunakan model ini dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam pelaksanaannya untuk merangsang keaktifan siswa dalam pembelajaran, guru bisa memodifikasi tata letak barisan siswa saat pemanasan menjadi barisan yang membentuk huruf v dan guru berada di tengah-tengah siswa. Memodifikasi tata letak barisan ini bertujuan agar siswa dapat melihat dengan jelas instruksi yang diberikan dari guru dan guru pun dapat melihat aktivitas gerak siswa secara langsung.

Setelah melakukan pemanasan, guru menjelaskan materi pembelajaran menjadi sebuah cerita agar imajinasi anak berkembang dan mengotomatisasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Contohnya jika dalam permainan bebentengan, guru dapat mengkisahkan seolah-olah siswa sedang dalam

peperangan dan siswa harus menjaga negaranya masing-masing dari serangan musuh.

Setelah menjelaskan materi, siswa melakukan kegiatan inti dengan cerita yang dikisahkan oleh guru dan saat kegiatan akhir guru memberikan kesempatan siswa untuk melakukan tanya jawab agar siswa mengerti tujuan materi pembelajaran yang telah dilakukan.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Dalam melaksanakan penyusunan karya ilmiah yang berjudul Penerapan Model *Active Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Jasmani Pada Kelas IV di SDN Suntenjaya Kecamatan Tanjungsang Kabupaten Subang, peneliti mengadakan kegiatan diantaranya mengadakan observasi terhadap subjek maupun objek yang dijadikan sebagai bahan penelitian.

Selain itu peneliti melakukan studi pustaka untuk mencari teori-teori yang relevansinya dapat menunjang pelaksanaan penelitian ini. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti juga membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Namun peneliti belum menemukan model *Active Learning* untuk pembelajaran pendidikan jasmani sehingga peneliti menggunakan penelitian yang ada di dalam kelas bukan pendidikan jasmani tapi dengan model *Active Learning* sebagai penelitian yang relevan. Dikarenakan belum adanya model ini untuk meningkatkan hasil pembelajaran pendidikan jasmani, maka peneliti tertarik untuk menggunakannya dalam penelitian ini. Adapun karya ilmiah yang relevan dengan karya penulis adalah sebagai berikut.

1. Penelitian tersebut dilakukan oleh Sukamto (2009) dengan judul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode *Active Learning* Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas 2/B MI Islamiyah Geluran Taman Sidoarjo.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Active Learning* berpengaruh terhadap upaya peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan yang meningkat dari siklus I sampai dengan siklus II, dimana terjadinya peningkatan hasil belajar siswa yang pada siklus I

hanya 78% dan siklus II mencapai 92%. Kesimpulan penelitian ini adalah model *Active Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Penelitian tersebut dilakukan oleh Budiarti Astri Yuanita (2011) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Active Learning* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Tulusrejo 2 Kota Malang.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Active Learning* berpengaruh meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dapat dilihat dari perkembangan siklus I yaitu 1) memperhatikan apa yang disampaikan guru 70%; 2) mengajukan pertanyaan kepada guru 30%; 3) mendengarkan diskusi kelompok 24%; 4) merangkum materi yang diajarkan 47%; 5) menyelenggarakan permainan 79%; 6) merespon jawaban dari teman 38%; 7) mau menerima pendapat temannya 29%. Dan pada siklus II 1) memperhatikan apa yang disampaikan guru 61%; 2) mengajukan pertanyaan kepada guru 39%; 3) mendengarkan diskusi kelompok 54%; 4) merangkum materi yang diajarkan 54%; 5) menyelenggarakan permainan 86%; 6) merespon jawaban dari teman 64%; 7) mau menerima pendapat temannya 43%. Kesimpulannya model *Active Learning* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya perolehan skor rata-rata postes siswa, dari rata-rata pra tindakan 63,07 pada siklus I menjadi 70,79 dan pada siklus II menjadi 85,68.
3. Penelitian tersebut dilakukan oleh Dian A. N. Ratulangi (2014) dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Active Learning* Tipe *Quiz team* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Molompar.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Active Learning* berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari siklus I dengan jumlah siswa 28 orang yang terdiri dari 15 siswi perempuan dan 13 siswa laki-laki menunjukkan bahwa sebagian siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal, hanya 5 siswa yang mencapai KKM yaitu nilai 75, dan secara klasikal hanya mencapai 17,85%. Sedangkan pada siklus II ketercapaian KKM sudah berhasil, baik secara individual maupun klasikal. Nilai di atas 75 telah mencapai ketuntasan 100% dengan rata-rata 82,14%. Kesimpulannya metode

pembelajaran *Active Learning* tipe *Quiz team* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### C. Kerangka Berpikir

Pendidikan jasmani yang diberikan di sekolah, dari TK sampai Perguruan Tinggi bertujuan untuk mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani, serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih. Model pembelajaran aktif merupakan salah satu strategi belajar untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan melibatkan siswa secara aktif agar tujuan pembelajaran dapat efektif dan efisien.

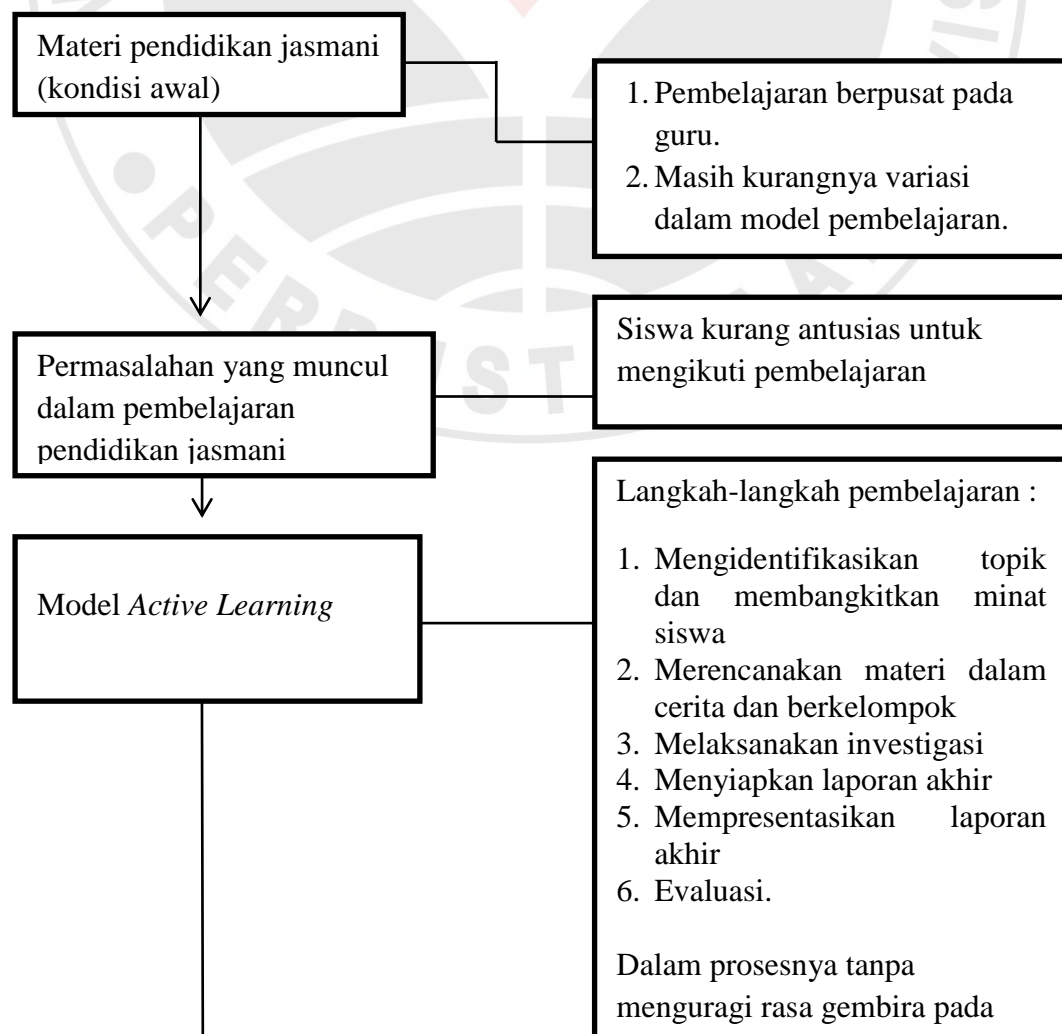
Melalui model pembelajaran aktif ini, pendidik harus membangkitkan minat siswa agar siswa terangsang untuk berpikir dan aktif. Beberapa cara membangkitkan minat siswa yaitu membuat materi pembelajaran seperti cerita, berikan pertanyaan saat ceramah, susun kembali poin-poin utama dalam ceramah menjadi kata-kata kunci yang berfungsi untuk membantu dalam mengingat, berikan gambaran nyata tentang materi dan pengalaman yang siswa miliki, gunakan cadangan visual, berikan tantangan-tantangan kecil, latihan, dan beri siswa waktu untuk berdiskusi. Cara-cara tersebut dimaksudkan agar siswa dapat terangsang dan berinisiatif untuk melakukan dan mencari tahu segala sesuatu dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

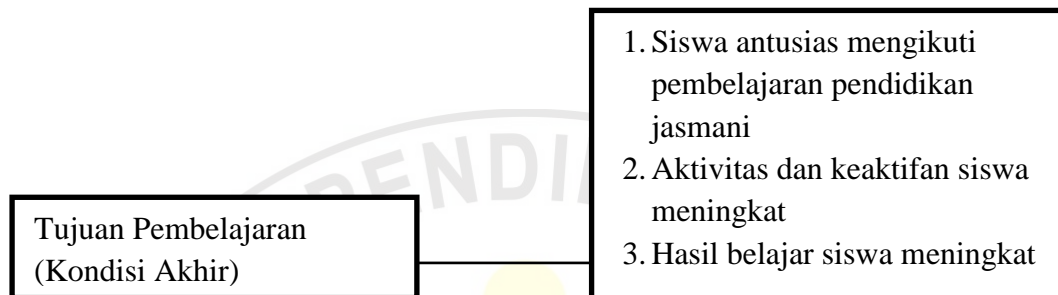
Diharapkan melalui model pembelajaran aktif ini siswa mampu meningkatkan nilai-nilai sikap yang harus dicapai dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dilakukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, sehingga sedikit demi sedikit melatih gerak psikomotor siswa melalui pembelajaran aktif. Peneliti bercita-cita menyeimbangkan gerak psikomotor siswa dengan nilai-nilai sikap agar siswa ke depannya mampu memiliki keterampilan yang baik ditunjang dengan sikap yang baik juga, menciptakan generasi penerus bangsa yang berkeahlian baik dan memiliki sikap bermartabat.

Berdasarkan landasan teori yang telah dikemukakan dapat dirumuskan kerangka pemikiran sebagai berikut, dalam proses pembelajaran guru memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan kuantitas dan kualitas pengajaran

yang dilaksanakan namun keaktifan dan antusias juga memiliki faktor penting agar tujuan pembelajaran didapatkan dengan efektif dan efisien. Salah satunya yang sangat penting adalah menentukan pendekatan dan model pembelajaran yang akan digunakan karena akan sangat menunjang pada hasil akhir pembelajaran pendidikan jasmani. Oleh karena itu, guru diharapkan harus dapat membuat sistem perencanaan pengajaran yang efektif agar dapat meningkatkan dan memperbaiki kualitas mengajarnya. Pendekatan dan model pembelajaran sebagai salah satu komponen penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar yang ingin dicapai, maka guru haruslah memiliki kemampuan dalam memilih serta menggunakan pendekatan dan model pembelajaran.

Bertitik tolak pada permasalahan tersebut, peneliti mencoba menggunakan model *Active Learning* pada pembelajaran pendidikan jasmani untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil pembelajaran pendidikan jasmani pada siswa SDN Sutenjaya Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang, dengan skema berpikir yang ada pada halaman selanjutnya.





Gambar 2.1  
Alur Pelaksanaan Tahapan Siklus PTK

#### D. Asumsi

Asumsi merupakan titik tolak dari semua kegiatan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini yang menjadi titik tolak apa yang akan dilakukan untuk memecahkan sebuah permasalahan pada pembelajaran pendidikan jasmani yaitu dengan menggunakan model *Active Learning*.

Silberman (2006, hlm. 248) menyatakan bahwa.

Banyak cara agar belajar tidak mudah dilupakan dan dalam model *Active Learning* ada banyak tindakan yang bisa diambil untuk menciptakan penutup mata pelajaran yang bermakna dan barangkali tidak terlupakan. Ada 4 tindakan yaitu strategi peninjauan kembali, penilaian sendiri, perencanaan masa depan, ucapan perpisahan.

Menurut Rosdiani (2013, hlm. 5) “Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang”. Model pembelajaran digunakan untuk menunjang kelancaran proses belajar mengajar secara efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Wawasan guru memungkinkan proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan optimal, hal ini selaras dengan pernyataan Howard (dalam Mulyasa, 2007, hlm. 267) ‘seorang guru sebaiknya memiliki rasa ingin tahu, mengapa dan

bagaimana anak belajar dan menyesuaikan dirinya dengan kondisi-kondisi belajar dalam lingkungannya’.

Menurut Zaini (dalam Hisyam dkk., 2005, hlm. 16) menyatakan bahwa ‘pendekatan belajar aktif (*active learning*) adalah suatu istilah dalam dunia pendidikan yakni sebagai strategi belajar mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan, dan untuk mencapai keterlibatan siswa secara efektif dan efisien dalam belajar’.

Namun dalam setiap pembelajaran diharapkan guru menggunakan media dalam proses pembelajarannya. Menurut *National Education Association* (NEA) “Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun *audiovisual* serta peralatannya” (dalam Sadiman, dkk., 2006, hlm. 34).

Dari pemaparan data tersebut tadi, bisa diartikan bahwa secara langsung model pembelajaran aktif dapat meningkatkan hasil pembelajaran pendidikan jasmani karena siswa akan mendapatkan tindakan-tindakan yang bertujuan menjadikan mata pelajaran bermakna dan sukar untuk dilupakan.

Melihat dari model pembelajaran aktif yang mengedepankan keaktifan siswa dalam pembelajaran maka siswa dituntut untuk berpikir lebih kritis dan mencari tahu apapun yang ingin diketahui pada saat pembelajaran berlangsung sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan siswa pun terbiasa untuk berpikir kritis dalam kehidupan sehari-harinya.

#### **E. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir maka dapat diajukan hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Jika perencanaan model *Active Learning* diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Sutenjaya maka aktivitas pembelajaran akan meningkat.
2. Jika model *Active Learning* diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Sutenjaya maka pelaksanaan kinerja guru akan meningkat.
3. Jika model *Active Learning* diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Sutenjaya maka aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran akan meningkat.



4. Jika model *Active Learning* diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Sutenjaya maka hasil belajar siswa pada kegiatan pembelajaran akan meningkat.

