

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana 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 (Sisdiknas, UU RI No. 20 Tahun 2003 hlm. 1). Dalam pengertian yang sedikit berbeda Bapak Pendidikan Indonesia, Ki Hadjar Dewantara, menyatakan “Pendidikan yaitu tuntutan dalam hidup tumbuhnya anak-anak, yang bermaksud menuntun segala kekuatan kodrat pada anak-anak itu, supaya mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat mampu menggapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya”. (<http://9wiki.net/pengertian-pendidikan/>)

Berdasarkan kedua pertanyaan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu usaha untuk mewujudkan proses pembelajaran dan mengembangkan setiap potensi yang ada dari peserta didik, supaya mereka dapat mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak mampu melaksanakan tugas hidupnya di masa yang akan datang. Artinya, melalui pendidikan seseorang dapat menjadi pribadi yang berkualitas, memiliki karakter dan memotivasi diri supaya menjadi lebih baik dan berguna bagi masyarakat.

Lebih jauh lagi menurut Sisdiknas, Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU RI No. 20 Tahun 2003).

Upaya untuk mewujudkan fungsi di atas, pemerintah menetapkan Standar Nasional yang disusun oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) yang dibentuk oleh pemerintah dengan fungsi membantu pemerintah dalam menyusun

Standar Nasional Pendidikan. Standar Nasional Pendidikan adalah kriteria minimum tentang sistem pendidikan diseluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Standar Nasional Pendidikan terdiri dari:

1. Standar Kompetensi Lulusan.
2. Standar Isi.
3. Standar Proses.
4. Standar Pendidikan dan Tenaga Kependidikan.
5. Standar Sarana dan Prasarana.
6. Standar Pengelolaan.
7. Standar Pembiayaan Pendidikan.
8. Standar Penilaian Pendidikan.

Standar Nasional Pendidikan berfungsi sebagai dasar dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan pendidikan dalam rangka mewujudkan pendidikan nasional yang bermutu. Standar Nasional Pendidikan bertujuan menjamin mutu pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Standar Nasional Pendidikan disempurnakan secara terencana, terarah, dan berkelanjutan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional dan global. (http://bsnp-indonesia.org/id/?page_id=61)

Sesuai dengan amanat Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan salah satu standar yang harus dikembangkan adalah Standar Proses karena berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai proses pendidikan yang bermutu. Adapun yang dimaksud dengan Standar Proses adalah proses pembelajaran pada satuan pendidikan yang diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Selain itu, dalam proses pembelajaran pendidik memberikan keteladanan. Setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran

untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. (http://wikipedia.org/wiki/Standar_Nasional_Pendidikan).

Berbicara tentang proses pembelajaran sebagai ruang lingkup mikro proses pendidikan, dewasa ini dikenal apa yang disebut struktur kurikulum, yang terdiri dari beberapa mata pelajaran yang dipandang penting untuk dipelajari oleh anak didik. Mata pelajaran tersebut adalah PAI, PKN, Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, Bahasa Inggris, Seni Budaya, termasuk Pendidikan Jasmani. Kedudukan semua mata pelajaran ini dipandang sama, sebagai materi yang mampu membekali anak didik tentang berbagai kompetensi yang dibutuhkan.

Pendidikan jasmani oleh para ahli dipandang sebagai bagian integral dari suatu proses pendidikan secara keseluruhan melalui berbagai kegiatan jasmani yang bertujuan mengembangkan secara organik, neuromuskuler, intelektual, dan emosional.

Pendidikan Jasmani dipandang sangat penting, karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan olahraga. Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat.

Mahendra (2012, hlm. 39) memaparkan bahwa “Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”. Meminjam istilah Robert Gensemer (Freeman, 2001), Mahendra menyatakan bahwa, pendidikan jasmani diistilahkan sebagai proses menciptakan “tubuh yang baik bagi tempat pikiran atau jiwa.” Artinya, dalam tubuh yang baik diharapkan pula terdapat jiwa yang sehat, sejalan dengan pepatah Romawi Kuno: Men sana in corpore sano. Berdasarkan pernyataan di atas dapat dikatakan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu aktivitas fisik yang mengembangkan seluruh aspek tubuh melalui aktivitas jasmani, permainan, dan olahraga. (Mahendra, 2012, hlm. 5)

Masih menurut Mahendra (2012, hlm. 3) dalam bukunya Asas dan Falsafah Pendidikan Jasmani, memaparkan bahwa:

Pendidikan Jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Artinya, pendidikan jasmani tidak hanya terbatas pada manfaat penyempurnaan fisik atau tubuh tetapi juga sebagai satu proses pembentukan kualitas pikiran dan juga tubuh.

Pada tahun 1965, AAHPER dalam Wuest & Bucher (2009, hlm. 53), telah menetapkan lima tujuan utama dari pendidikan jasmani, sebagai berikut:

1. Membantu anak-anak bergerak secara terampil dan efektif dalam semua kegiatan yang terpilih di mana mereka terlibat dalam program pendidikan jasmani, dan juga dalam situasi dimana mereka akan mengalami sepanjang hidup.
2. Mengembangkan pemahaman dan apresiasi tentang gerakan pada anak-anak dan remaja sehingga kehidupan mereka akan menjadi lebih bermakna, bertujuan, dan produktif.
3. Mengembangkan pemahaman dan apresiasi tentang prinsip-prinsip ilmiah terkait gerakan yang berhubungan dengan faktor-faktor seperti waktu, ruang, daya, dan hubungan massa dan energi.
4. Mengembangkan melalui media permainan dan olahraga hubungan interpersonal yang baik.
5. Mengembangkan berbagai sistem organik tubuh sehingga mereka akan merespon dengan cara-cara yang sehat pada tuntutan kemampuan yang semakin meningkat.

Pengertian tujuan-tujuan di atas menekankan peran pendidikan jasmani dalam mempersiapkan siswa untuk terlibat dalam aktivitas fisik seumur hidup. Selain itu, tujuan itu pun terkait dengan pengembangan kebugaran dan gerakan keterampilan, intelektual, sosial, dan pengembangan emosional yang ditekankan. Dengan kata lain, tujuan dan sasaran pendidikan jasmani menurut AAHPER di atas harus mencakup empat bidang utama: pengembangan kebugaran, keterampilan, pengetahuan, dan sosial-emosional.

Secara lebih rinci, tujuan pendidikan jasmani yang dijelaskan oleh Mahendra (2012, hlm. 10) memaparkan bahwa:

Secara sederhana, pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada siswa untuk:

1. Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial.
2. Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani.
3. Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali.
4. Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui pertisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan.
5. Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang.
6. Menikmati kesenangan dan keriangan melalui aktivitas jasmani, termasuk permainan olahraga.

Sebagai mana dapat kita pahami, penjelasan mengenai tujuan di atas terkait langsung dengan tiga domain yaitu domain kognitif, afektif dan psikomotor. Tidak seperti mata pelajaran lainnya yang lebih mengutamakan domain kognitifnya saja, tujuan penjas sangat lengkap karena mencakup doamin afektif, kognitif dan psikomotor. Dipertegas oleh Mahendra (2012, hlm. 11) bahwa “Tujuan pembelajaran pendidikan jasmani itu harus mencakup tujuan dalam domain psikomotor, domain kognitif dan domain afektif”.

Menurut Wuest & Bucher (2009, hlm. 58) dalam bukunya Foundations of Physical Education, Exercise Science, and Sport, memaparkan bahwa “Domain kognitif berkaitan dengan perolehan pengetahuan dan pengembangan keterampilan intelektual”. Pengembangan pengetahuan dan pemahaman merupakan tujuan penting bagi pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani berkontribusi pada pengetahuan tentang tubuh manusia, olahraga, penyakit, dan kesehatan. Melalui program pendidikan jasmani, individu dapat memperoleh pemahaman yang lebih besar dari berbagai sistem organ tubuh (misalnya, sistem pernapasan cardio), bagaimana mereka berfungsi, dan bagaimana mereka terbaik dapat dipertahankan. Pendidikan jasmani adalah salah satu daerah dari kurikulum di mana siswa dapat memperoleh pengetahuan tentang gerakan manusia, kebugaran, dan olahraga.

Adapun dalam domain afektif Wuest & Bucher (2009, hlm. 61) memaparkan, bahwa:

Domain afektif mencerminkan perkembangan nilai-nilai, apresiasi, sikap, dan karakter. Sebagai individu maju melalui tingkat dalam domain ini, mereka bergerak dari kepedulian terhadap orang lain. Di tingkat tertinggi, nilai-nilai mereka diinternalisasi langsung mempengaruhi pilihan dan tindakan mereka. Pengembangan afektif juga mencakup pengembangan sosial dan emosional.

Semua orang memiliki kebutuhan sosial dasar tertentu. Ini termasuk perasaan memiliki, pengakuan, harga diri, dan cinta. Pemenuhan kebutuhan ini memberikan kontribusi untuk pembangunan sosial. Pendidikan jasmani dapat membantu peserta memenuhi beberapa dari kebutuhan sosial. Misalnya, peserta lansia yang bergabung dengan program latihan biasanya mendapatkan keuntungan tidak hanya secara fisik tetapi secara sosial, berasal kesenangan dari pertemuan dengan kelompok mereka secara teratur dan membentuk persahabatan baru. Interaksi tersebut membantu untuk mengurangi perasaan terisolasi yang dialami oleh banyak orang tua yang hidup sendiri.

Pembangunan sosial selanjutnya didorong oleh kesempatan untuk berinteraksi dengan peserta program. Misalnya, dalam program pendidikan jasmani sekolah, siswa memiliki lebih banyak kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain dan bekerja sama daripada di daerah lain dari kurikulum pendidikan. Program olahraga antarsekolah telah lama dipuji nilai mereka dalam mempromosikan pembelajaran yang mengajarkan atlet bagaimana bekerja sama sebagai bagian dari tim, bersaing secara sehat, menerima tanggung jawab, dan menghargai hak orang lain.

Adapun terkait dengan domain psikomotor, Wuest & Bucher dikembangkan oleh Harrow, (2009, hlm. 63) tentang domain psikomotor seperti berikut:

Domain psikomotorik menunjukkan perkembangan pembangunan yang memberikan landasan bagi program kegiatan fisik. Tujuan yang lebih rendah fokus pada akuisisi gerakan dasar dan kemampuan perceptual. Tujuan yang lebih tinggi menekankan pengembangan kebugaran dan gerakan yang sangat terampil, serta peningkatan kreativitas dalam menggunakan gerakan-gerakan ini.

Pengembangan kebugaran juga termasuk dalam domain ini. Corbin (dalam Wuest, 2009, hlm. 64) menyajikan: "Taksonomi yang bergerak dalam

perkembangan dari berolahraga untuk mencapai kebugaran dan kemudian untuk membangun kebiasaan olahraga pribadi.” Tujuan yang lebih tinggi fokus pada belajar bagaimana untuk mengevaluasi tingkat kebugaran sendiri dan menyelesaikan masalah kebugaran.

Domain psikomotor adalah fokus utama. Pengembangan psikomotor individu adalah kontribusi utama kami untuk kurikulum pendidikan. Meskipun pendidikan jasmani dapat berkontribusi dalam banyak cara yang bermakna untuk pembangunan di domain lainnya, pengembangan psikomotorik dalam sekolah adalah tanggung jawab unik pendidik fisik.

Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani yang lengkap dan menyeluruh di atas diperlukan sebuah kurikulum yang baik, kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Pada saat ini pemerintah telah mengeluarkan kurikulum baru, yaitu kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 diimplementasikan secara bertahap mulai tahun pelajaran 2013/2014, komponen terpenting implementasi kurikulum adalah pelaksanaan proses pembelajaran yang diselenggarakan di dalam dan/atau luar kelas untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses menyatakan bahwa proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran. Di antara metode yang dianjurkan dalam Standar Proses tersebut adalah pendekatan saintifik/ilmiah (Scientific Approach), inkuiri, pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran berbasis projek pada semua mata pelajaran. Pendekatan/metode lainnya yang dapat diimplementasikan antara lain pembelajaran kontekstual dan pembelajaran kooperatif.

Seiring dengan berjalannya kurikulum 2013 yang dikembangkan pemerintah dalam hal ini kementerian pendidikan, terdapat berbagai macam materi pelajaran dan metode pembelajaran atau model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan mutu dan kemampuan siswa, khususnya untuk meningkatkan rasa kepercayaan diri siswa dan tingkat kebugaran siswa. Yang dimaksud dengan model pembelajaran menurut Joyce (dalam Julantine. 2013, hlm. 8) adalah:

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.

Salah satu model pembelajaran yang dianjurkan untuk digunakan adalah model pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*). Hal ini tentunya bukan tanpa asalan, karena mengingat karakteristik-karakteristik unggul dari model pembelajaran ini yang mampu mengakomodasi alasan tersebut. Selain itu pembelajaran tentunya harus diubah dari kecenderungan lama (satu arah) agar menjadi lebih interaktif (multi arah). Melalui model pembelajaran ini (*Project-Based Learning*), siswa juga akan dapat diharapkan menjadi aktif menyelidiki (belajar) dengan menyajikan dunia nyata (bukan abstrak) kepada mereka. Di dalam model pembelajaran ini, siswa akan bekerja secara tim (kelompok) dan mengubah pemikiran faktual semata menjadi pemikiran yang lebih kritis dan analisis.

Pada saat penulis melakukan pembelajaran di SMP Negeri 6 Cimahi yaitu ketika melakukan PPL (Praktek Pengalaman Lapangan), penulis memberikan pembelajaran penjas yaitu materi senam irama dengan menggunakan pendekatan pembelajaran langsung. Setelah diamati ketika proses pembelajaran, bahwa partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran masih rendah. Siswa kurang aktif dalam bergerak, siswa kurang antusias, dan tidak ada kesempatan untuk berkreasi dalam melakukan gerakan baik itu ketika mengingat materi maupun membuat gerakan, dan terkadang siswa menjadi tegang dan merasa kesulitan dalam melakukan gerakan yang diajarkan guru, siswa menjadi terpaku dengan pembelajaran yang hanya terfokus oleh apa yang diperintahkan oleh guru, dan kemampuan kreatif siswa dalam pembelajarannya kurang berkembang.

Melihat kondisi nyata di sekolah, siswa lebih menyukai olahraga permainan seperti sepak bola, bola voli, bola basket, dan sebagainya. Kurang tertariknya siswa terhadap pembelajaran senam irama disebabkan karena beberapa faktor, antara lain adalah: 1) merasa tidak dapat melakukan atau merasa sulit saat melakukan gerakan, 2) merasa bosan dengan pembelajaran yang diberikan, 3) siswa merasa malu untuk mengikuti senam irama, menurut siswa putra senam

irama itu gerakannya seperti menari dan berdansa, sedangkan siswa putri malu melakukan senam irama karena dilihat siswa putra, 4) pembelajaran senam irama kurang bervariasi/kurang menarik. Penyajian pembelajaran senam irama dihabiskan untuk mempelajari dan mempraktekkan contoh gerakan dari guru. Oleh karena itu, perlu dirancang suatu model dalam pembelajaran senam irama, sehingga mampu membuat anak aktif bergerak, tidak merasa kesulitan, dan mampu mengembangkan kemampuan kreatif siswa.

Sehubungan dengan hal di atas penulis tertarik untuk meneliti tentang penerapan metode dan strategi pengajaran yaitu model pembelajaran khususnya dalam pembelajaran senam irama. Sesuai dengan penjelasan di atas pun penulis akan mencoba memecahkan masalah untuk pengembangan sikap kreatif siswa dengan mencoba menerapkan model *Project-Based Learning*.

Berdasarkan uraian di atas, model *project-based learning* memungkinkan bisa dipakai dalam mengembangkan sikap kreatif siswa, karena model *project-based learning* ini memberikan kesempatan pada aktivitas siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan khususnya dalam pembelajaran senam irama. Melihat ciri-ciri dari model *Project-Based Learning*, timbul harapan pada diri penulis untuk memperbaiki kondisi pembelajaran di sekolah, khususnya dalam pembelajaran senam irama, dengan menerapkan model tersebut dalam pembelajaran. Dan atas dasar itu, penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Sikap Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Senam Irama Melalui Penerapan Model *Project-Based Learning* di SMP Negeri 6 Cimahi.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah yang terkait dengan penerapan model belajar *Project-Based Learning* terhadap sikap kreatif siswa pada pembelajaran senam irama, sebagai berikut:

1. Kurang variatifnya model pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran senam irama.
2. Kurangnya sikap kreatif siswa dalam pembelajaran senam irama.
3. Kurangnya kesempatan untuk berkreasi dalam melakukan gerakan, baik itu ketika mengingat materi maupun membuat gerakan.
4. Kurangnya pemberian materi pembelajaran senam irama yang menarik.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

Apakah penerapan model *project-based learning* dapat mengembangkan sikap kreatif siswa dalam pembelajaran senam irama?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah:

Untuk mengembangkan/meningkatkan sikap kreatif siswa dalam pembelajaran senam irama dengan menerapkan model *project-based learning*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis, yaitu:

1. Secara Teoritis

- a. Senam irama dapat digunakan sebagai masukan materi ajar dalam pembelajaran aktivitas ritmik.
- b. Dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru pendidikan jasmani dalam mengembangkan senam terutama pada pembelajaran senam irama di sekolah.
- c. Dapat mengembangkan potensi siswa yang mereka miliki.

2. Secara Praktis

a. Bagi guru

- 1) Dapat membantu guru dalam mengembangkan metode dan strategi pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan pada proses pembelajaran pendidikan jasmani.
- 2) Dapat memperbaiki proses belajar mengajar di sekolah.
- 3) Sebagai gambaran dan rujukan bagi guru pendidikan jasmani tentang pembelajaran aktivitas ritmik yaitu senam irama.

b. Bagi Siswa

- 1) Dapat memotivasi siswa agar lebih aktif dan kreatif hingga bisa berprestasi lebih tinggi.
 - 2) Dapat meningkatkan daya berpikir siswa agar bermanfaat di masa depan.
- c. Bagi sekolah
- 1) Sebagai bahan masukan kepada lembaga-lembaga pendidikan terhadap kualitas pembelajaran penjas, khususnya pembelajaran aktivitas ritmik.
 - 2) Dapat memotivasi guru untuk meningkatkan profesionalnya.

F. Batasan Penelitian

Berdasarkan pada penjelasan di atas, batasan penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan sikap kreatif siswa dalam pembelajaran senam irama melalui penerapan model *project-based learning*.
2. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *project-based learning*.
3. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah sikap kreatif siswa.
4. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Cimahi, sedangkan sampel yang terpilih adalah kelas VIII E sebanyak 40 orang.