

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang sangat mendasar untuk meningkatkan kualitas manusia seutuhnya. Disadari atau tidak pendidikan telah membuat perubahan terhadap perkembangan bangsa, baik dalam bidang ilmu pengetahuan maupun teknologi. Seluruh warga Indonesia memiliki hak dan kedudukan yang sama untuk memperoleh pendidikan. Hal tersebut sesuai dengan UUD 1945 Pasal 31 Ayat 1 yang berbunyi “Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan“. Secara ringkas, pendidikan pada hakekatnya memberikan pengaruh secara sengaja dan dilakukan dengan sadar untuk mengembangkan kepribadian jasmani dan rohani individu agar mencapai tingkat yang lebih tinggi dan menjadi manusia dewasa yang bertanggung jawab.

Pada dasarnya pendidikan yang berperan dalam perkembangan manusia terdapat tiga jenis pendidikan yaitu pendidikan non-formal, pendidikan formal dan pendidikan informal. Sesuai yang ditulis oleh Raditya Penton di blog internetnya <http://radityapenton.blogspot.com> yang diunduh pada tanggal 19 februari 2015 yaitu:

1. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang diselenggarakan di sekolah-sekolah pada umumnya.
2. Pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang.
3. Pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan berbentuk kegiatan belajar secara mandiri yang dilakukan secara sadar dan bertanggung jawab.

Ketiga jenis pendidikan tersebut memiliki perbedaan-perbedaan yang saling melengkapi satu sama lain, antara lain dalam hal waktu, tempat dan jenjang pendidikan. Dalam hal waktu dan tempat ketiga jenis pendidikan tersebut sangat berbeda, pendidikan formal memiliki waktu dan tempat yang jelas dan sudah

Rega Alfian, 2015

*UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR DENGAN MENERAPKAN MODIFIKASI PERMAINAN BOLABASKET DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI*

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

ditetapkan seperti halnya kita bersekolah dan jenjang pendidikannya pun jelas yaitu SD (6 tahun), SMP (3 tahun), SMA (3 tahun). Sedangkan pendidikan nonformal hanya bagi mereka yang membutuhkan dan tidak terdapat jenjang tertentu, waktu dan tempatnya pun dapat disesuaikan pendidikan jenis ini berfungsi sebagai pengganti atau pelengkap pendidikan normal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat. Dan yang terakhir yaitu pendidikan informal, pendidikan jenis ini tidak terpaku oleh waktu tempat dan jenjang, bahkan pendidikan jenis ini dapat dilaksanakan sejak kita baru lahir. Akan tetapi dari ketiga jenis pendidikan tersebut memiliki tujuan yang sama yaitu untuk membentuk manusia yang memiliki keterampilan, kecakapan, pengalaman dan meningkatkan kualitas hidup manusia.

Pada dasarnya sekolah merupakan sarana pelaksana pendidikan yang diharapkan dapat menjadikan masyarakat lebih maju, maka dari itu pendidikan di sekolah harus bisa melaksanakan fungsi secara optimal dan berperan untuk menyiapkan para generasi muda dalam proses pembangunan masyarakat. Sebagaimana dijelaskan oleh Abduljabar (2011, hlm. 52) “Bahwa peranan sekolah merupakan lahan untuk proses mentransfer ilmu dan nilai-nilai baik nilai sosial dan kebudayaan. Maka peranan sekolah harus dioptimalkan keberadaannya dan kekurangannya diperbaiki.”

Disekolah terdapat berbagai ilmu yang diberikan kepada para siswa, salah satunya adalah pendidikan jasmani, pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan suatu mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada para siswanya untuk belajar gerak, mengembangkan kebugaran jasmani dan memperoleh keuntungan lainnya dari aktivitas jasmani seperti, menjaga tubuhnya, mengatur pola hidup, mendapatkan wawasan yang luas, dan sehat jasmani.

Di lingkungan sekolah banyak metode pembelajaran yang dipakai oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan penulis, disekolah-sekolah masih banyak terdapat guru-guru pendidikan jasmani yang hanya mengajarkan teknik dasarnya saja tanpa memperhatikan aspek-aspek lainnya yang

seharusnya didapatkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani seperti, aspek kognitif (pengetahuan) dan aspek afektif (sikap) karena salah satu misi mendidik adalah menjadikan para siswa agar menjadi insan yang kamil.

Salah satu kendala dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang ada di sekolah-sekolah diantaranya fasilitas pembelajaran. Minimnya fasilitas dan perlengkapan pendidikan jasmani yang ada disekolah menuntut para guru untuk lebih kreatif dalam memodifikasi alat-alat atau permainan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, tetapi tidak sedikit guru yang ketergantungan dalam memberikan pembelajaran sesuai dengan kurikulum. Mereka cenderung terpaku oleh kurikulum yang ada, dan model pembelajaran tradisionalpun masih menjadi pilihan utama bagi guru sehingga yang siswa dapatkan adalah pembelajaran yang bersifat *konvensional*, akibatnya banyak siswa yang merasa jenuh dan juga berpengaruh pada keaktifan gerak mereka pada saat proses pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung. Kejenuhan tersebut berdampak pada jumlah waktu aktif belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Anak cenderung bosan dengan pembelajaran yang monoton dan tidak mengasikkan, sehingga dibutuhkan modifikasi-modifikasi permainan yang diberikan kepada siswa agar siswa lebih banyak yang aktif dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran mempengaruhi pelaksanaan proses belajar mengajar pendidikan jasmani, efektif tidaknya suatu proses belajar mengajar dapat dilihat dari keaktifan dan partisipasi para siswa pada saat proses belajar mengajar dimulai sampai berakhir, seperti pada saat guru menyampaikan materi, peregangan, pemanasan, siswa mencoba belajar keterampilan, maupun guru mengkoreksi sampai guru membubarkan kelas. Sering timbul pertanyaan bagaimana cara mengetahui jumlah waktu aktif belajar gerak siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Ada beberapa cara untuk mengetahui bagaimana siswa menghabiskan atau memanfaatkan waktu dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani, salah satunya adalah menganalisa waktu (*time analisis*) dimana cara ini dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, tetapi

Rega Alfian, 2015

**UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR DENGAN MENERAPKAN MODIFIKASI PERMAINAN BOLABASKET DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI**

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

perlu ditetapkan dan diketahui terlebih dahulu definisi kategori aktivitas dalam proses belajar mengajar itu sendiri agar aktivitas proses belajar mengajar ini mudah diamati.

Analisis waktu (*time analysis*) dalam proses mengajar atau sering juga disebut catatan lama waktu (*duration recording*) adalah contoh untuk melihat seberapa efektif waktu yang terpakai dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani atau biasa disebut waktu aktif belajar. Maksud dari waktu aktif belajar ialah banyaknya jumlah waktu yang melibatkan para siswa dalam kegiatan belajar mengajar pada saat pembelajaran pendidikan jasmani. Sesuai yang di ungkapkan oleh Adang Suherman (2009, hlm. 115) yaitu, “jumlah waktu aktif belajar yaitu waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) untuk melakukan aktivitas belajar secara aktif.” Dengan catatan belajar secara aktif disini harus sesuai dengan rencana yang telah disiapkan oleh guru dalam hal ini yaitu program pembelajaran.

Pada dasarnya anak-anak sangat suka bermain, disamping itu bermain memiliki nilai-nilai penting untuk mengembangkan fisik, mental dan social. Apapun aktivitas bermainnya secara tidak sadar akan merubah kondisi fisik seorang anak, karena pada saat bermain mereka menggerakkan seluruh bagian tubuhnya dan dengan mengekspresikan dirinya secara bebas mentalnya pun berkembang seiring dengan nilai sosialnya, karena bermain tidak hanya melibatkan seorang diri melainkan juga beberapa orang.

Aktivitas bermain dan aktivitas olahraga permainan sama-sama membutuhkan beberapa orang untuk melakukannya, perbedaannya dari kedua aktivitas tersebut yaitu bermain tidak menggunakan peraturan yang baku melainkan disesuaikan dan atas dasar kesepakatan, sedangkan aktivitas olahraga permainan untuk melakukannya harus menggunakan peraturan baku yang telah di atur oleh lembaga yang menaunginya masing-masing. Contoh olahraga permainan yang sering dimainkan di Indonesia antara lain sepak bola, bolabasket, bola voli, bola tangan, softball. Permainan bolabasket termasuk olahraga permainan yang cukup digemari oleh masyarakat Indonesia, terlebih lagi di kota-kota besar sering terlihat masyarakat

memainkan di sarana-sarana umum atau di gelanggang olahraga. Aktivitas permainan ini dapat digunakan untuk mengemangkan interaksi sosial, selain bermanfaat untuk kesehatan permainan ini juga membutuhkan kerjasama yang baik.

Permainan bolabasket adalah olahraga permainan yang dimainkan oleh dua regu yang tiap regunya terdiri dari 5 orang. Tiap regu bertujuan memasukan bola sebanyak-banyaknya kedalam ring lawan dan mencegah regu lawan memasukan bola atau mencetak skor. Seperti yang dijelaskan oleh FIBA (2012, hlm. 1) bahwa: “Bola basket dimainkan oleh dua (2) tim yang masing-masing regu terdiri dari lima (5) pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan mencetak angka.”

Olahraga permainan bolabasket ini adalah salah satu cabang olahraga yang digemari oleh para siswa, tetapi berdasarkan analisis di lapangan, para siswa banyak yang kurang tertarik dalam materi ini karena masih banyak guru yang memberi materi secara *konvensional* seperti *passing* berhadapan, *dribbling* di tempat beberapa kali, *dribbling zig-zag* dengan fasilitas seadanya. diharapkan dengan menerapkan modifikasi permainan bolabasket dalam pembelajaran pendidikan jasmani jumlah waktu aktif belajar gerak siswa akan lebih meningkat, dan para siswa pun bisa lebih menyenangkan pembelajaran pendidikan jasmani. Atas dasar itu lah penulis mencoba untuk meneliti dengan mengambil judul “Upaya Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Dengan Menerapkan Modifikasi Permainan Bolabasket Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani”

## **B. Identifikasi Variabel**

### **1. Variabel Independen**

Sugiyono (2011, hlm. 61) “merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen.” Disini variabel bebasnya adalah modifikasi permainan bolabasket.

## 2. Variabel Dependen

Sugiyono (2011, hlm. 61) “variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.” Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah jumlah waktu aktif belajar

## C. Identifikasi dan Rumusan Masalah

### 1. Identifikasi Masalah

Kurangnya kreativitas guru dalam memberikan materi dan gaya mengajar sehingga menghambat ketuntasan pembelajaran.

### 2. Rumusan Masalah

Apakah dengan diterapkannya modifikasi permainan bolabasket dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar dalam pembelajaran pendidikan jasmani?

## D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penulis menetapkan tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

Untuk mengetahui Apakah dengan diterapkannya modifikasi permainan bolabasket dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

## E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan:

1. Teoritis

- Sebagai penyokong pengetahuan bagi pengajar dalam menjalankan aktivitas pendidikan jasmani dengan menggunakan permainan, dan kualitas pembelajaranpun dapat meningkat.
  - Dapat dijadikan referensi bagi insan olahraga dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani.
2. Praktis
- Menambah wawasan dalam mengajar pendidikan jasmani dengan menggunakan modifikasi permainan.
  - Menghilangkan rasa jenuh dan membangkitkan gairah belajar para siswa dalam pelajar pendidikan jasmani.

## **F. Pembatasan Penelitian**

Agar penelitian ini tidak terlalu luas, peneliti berupaya membuat batasan penelitian sebagai berikut :

1. Metode yang digunakan adalah eksperimen
2. Treatment menggunakan permainan bolabasket yang dimodifikasi
3. Penelitian dilaksanakan SMA negeri 23 Bandung
4. Instrument penilaian yang digunakan dengan metode observasi sistematis dengan cara duration recording. (Adang Suherman : 2009)

## **G. Struktur Organisasi Skripsi**

### BAB I Pendahuluan

- a. Latar Belakang Penelitian
- b. Identifikasi Variabel

Rega Alfian, 2015

**UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR DENGAN MENERAPKAN MODIFIKASI PERMAINAN BOLABASKET DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI**

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

- c. Identifikasi dan Rumusan Masalah
- d. Tujuan Penelitian
- e. Manfaat penelitian
- f. Pembatasan penelitian
- g. Struktur organisasi skripsi

## BAB II Kajian pustaka, Kerangka Pemikiran dan Hipotesis Penelitian

- a. Kajian Pustaka
- b. Kerangka Pemikiran
- c. Hipotesis Penelitian

## BAB III Metode Penelitian

- a. Metode Penelitian
- b. Desain Penelitian
- c. Populasi dan sampel
- d. Instrument Penelitian
- e. Prosedur Penelitian
- f. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

## BAB IV Temuan Dan Pembahasan

## BAB V Simpulan dan Saran

## Daftar Pustaka

Rega Alfian, 2015

*UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR DENGAN MENERAPKAN MODIFIKASI PERMAINAN BOLABASKET DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI*

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