

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bidang studi yang disampaikan kepada siswa baik dari tingkat pendidikan dasar sampai dengan pendidikan menengah dan pembelajaran tersebut sama pentingnya dengan bidang studi yang lain. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, guru dituntut untuk mampu meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan, khususnya aspek psikomotor, kognitif dan afektif setiap siswa. Untuk mencapai tujuan tersebut guru penjas harus mampu menerapkan bermain sebagai pendekatan yang sesuai dengan kemampuan siswa.

Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani olahraga dan kesehatan yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat.

Dalam setiap pengajaran pendidikan jasmani tentu saja banyak cara yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani untuk mencapai tujuan pengajaran pendidikan jasmani yang diharapkan sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani dalam kurikulum penjas SMA 2004 (Dikdasmen, 2004, hlm. 8), yang didalamnya menjelaskan tentang tujuan pendidikan jasmani :

- a. Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam penjas.
- b. Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama.
- c. Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani.
- d. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis melalui aktifitas jasmani.

**Rahmat Nur Ramadhan, 2016**

**PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN TERHADAP PARTISIPASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN KARATE DI EKSTRAKURIKULER SMPN 1 BANDUNG**

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

- e. Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, akuatik (aktivitas air) dan pendidikan luar kelas (*outdoor education*).
- f. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani.
- g. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
- h. Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat.
- i. Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

Secara umum kegiatan pembelajaran penjas melibatkan aktivitas fisik. Dimana peran guru yang merupakan fasilitator, memfasilitasi proses pembelajaran yang berlangsung di kelas atau diluar kelas agar lebih menarik dan siswa tidak cepat jenuh. Guru memilih atau merancang rencana pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas, peserta didik dan berusaha lebih kreatif dan mengarahkan peserta didik untuk berperan aktif dan bertanggung jawab terhadap proses serta hasil pembelajaran. Sedangkan peran guru sebagai katalisator adalah guru membantu siswa dalam menemukan kekuatan, talenta dan kelebihan mereka. Guru bertindak sebagai pembimbing yang mampu menumbuhkan dan mengembangkan rasa cinta siswa akan proses pembelajaran serta membantu siswa untuk mengerti cara belajar yang optimal.

Pendidikan jasmani lebih menekankan proses pembelajarannya pada penugasan gerak manusia. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap kecenderungan dan hakekat gerak ini, misalnya melalui teori gerak dan teori belajar gerak, maka memungkinkan guru lebih memahami tentang kondisi apa yang perlu disediakan untuk memungkinkan anak belajar secara efektif. Gerakan merupakan dasar bagi pendidikan jasmani. Mutu program pendidikan jasmani dapat dinilai berdasarkan mutu pengalaman gerakan yang dialami oleh anak-anak.

Kebutuhan jasmani dan kesehatan dipandang sebagai kebutuhan utama. Dengan demikian pendidikan jasmani harus memberikan program yang cukup dinamis agar mampu mengembangkan kebugaran jasmani peserta didik. Kebugaran merupakan dasar untuk pencapaian keterampilan gerak.

Pelaksanaannya harus berdasarkan kemampuan anak dan beban latihannya disesuaikan dengan kesanggupan setiap peserta didik sehingga anak mampu mengembangkan dirinya, termasuk bersikap disiplin dalam mematuhi setiap peraturan yang ada di sekolah.

Pendidikan jasmani mendapat perhatian yang cukup besar baik untuk meningkatkan kualitas manusia dalam kebugaran jasmani maupun untuk pencapaian prestasi. Salah satu tempat dimana siswa dapat melakukan aktivitas olahraga ialah di sekolah, selain sebagai tempat kegiatan belajar, kegiatan olahraga pun dapat dilakukan di luar jam sekolah yaitu dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler olahraga berguna untuk meningkatkan kualitas kebugaran jasmani siswa dan dapat memperluas wawasan atau kemampuan olahraga, peningkatan dan penerapan nilai pengetahuan siswa.

Ekstrakurikuler olahraga merupakan kegiatan olahraga yang dilakukan di luar jam pelajaran tatap muka dilaksanakan di sekolah atau di luar sekolah untuk memperluas wawasan atau kemampuan, peningkatan dan penerapan nilai pengetahuan serta kemampuan olahraga. Salah satu ekstrakurikuler yang terdapat di sekolah yaitu ekstrakurikuler karate. Zaman modern sekarang ini olahraga beladiri karate sudah dikenal oleh masyarakat luas.

Pembelajaran karate merupakan aktivitas jasmani yang terdiri dari gerakan-gerakan. Karate adalah seni bela diri dari Jepang. Pada umumnya, karate lebih digambarkan dengan gerakan serangan dan bela diri kaki dan tangan secara menyeluruh. Menurut Sagitarius (2008, hlm. 108) menyatakan bahwa, merupakan bentuk rangkaian yang terdiri dari serangan dan tangkisan. Kata dalam istilah kita adalah jurus, dalam Karate bersifat baku yaitu gerakan dan alur gerakan (embusen) sudah ditetapkan sehingga tidak dapat dirubah atau dimodifikasi sesuai dengan keinginan kita.

Teknik karate terbagi menjadi tiga bagian utama a). Kihon (teknik dasar), seperti teknik memukul, menendang dan menangkis. b). Kata, latihan jurus. c). Kumite, latihan tanding atau *sparring* dan banyaknya metode yang bisa mempengaruhi pembelajaran karate sehingga dalam pembelajaran tidak menarik, kurangnya partisipasi dari peserta didik terhadap olahraga karate tersebut

kemungkinan juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain: tidak adanya unsur bermain dalam kegiatannya, pelaksanaan pembelajaran karate yang langsung pada penerapan praktik tanpa didahului dengan penjelasan teori secara mendalam; faktor siswa antara lain: fisik lemah, sarana prasarana disekolah yang kurang memadai dalam mendukung kegiatan pembelajaran karate di ekstrakurikuler SMPN 1 Bandung.

Dalam suatu proses pembelajaran, biasanya seorang guru pendidikan jasmani akan menggunakan berbagai cara agar materi pembelajaran dapat dipahami dan dikuasai oleh siswa dengan mudah, untuk itu diperlukan suatu pola atau metode penerapan pembelajaran yang dapat menumbuhkan partisipasi siswa, untuk berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas gerak. Permasalahan selama ini, pembelajaran karate seringkali menggunakan pendekatan teknis, tetapi dengan menggunakan pendekatan teknis dapat memberikan dampak frustrasi dan ketertidaktarikan siswa.

Partisipasi merupakan pengambilan bagian atau pengikutsertaan. Menurut Keith Davis (1967), bahwa “partisipasi adalah suatu keterlibatan mental dan emosi seseorang kepada pencapaian tujuan dan ikut bertanggung jawab di dalamnya”. Dalam defenisi tersebut kunci pemikirannya adalah keterlibatan mental dan emosi. Sebenarnya partisipasi adalah suatu gejala demokrasi dimana orang diikutsertakan dalam suatu perencanaan serta dalam pelaksanaan dan juga ikut memikul tanggung jawab sesuai dengan tingkat kematangan dan tingkat kewajibannya. Partisipasi itu menjadi baik dalam bidang-bidang fisik maupun bidang mental serta penentuan kebijaksanaan.

Dari penjelasan tersebut sudah sewajarnya dalam proses pembelajaran, guru memberikan pengalaman-pengalaman yang berharga kepada siswa sebagai subjektif diri, sehingga siswa memiliki partisipasi dalam belajar. Demikian pula di keluarga dan di masyarakat agar siswa memiliki partisipasi terhadap suatu kegiatan yang positif diberikan pengalaman-pengalaman kepada siswa yang positif pula.

Dengan demikian penulis bermaksud untuk menerepakan suatu metode pendekatan bermain untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain. Pendekatan bermain adalah salah satu

bentuk dari sebuah pembelajaran jasmani yang tujuan utamanya adalah membentuk adanya pengetahuan baru dan memanfaatkan pengetahuan-pengetahuan yang terbentuk sebelumnya kedalam situasi-situasi taktis bermain. Jadi melalui pendekatan bermain, anak akan mendapatkan kesenangan, kegembiraan, dan kebahagiaan, bila anak dalam mengikuti pembelajaran dengan ekspresi yang menyenangkan penerimaan pembelajaran pun akan mudah diserap sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan akan tercapai.

Bermain merupakan aktivitas yang dapat dilakukan oleh semua orang baik dari anak-anak sampai orang dewasa. Jika guru pendidikan jasmani dapat merancang kegiatan olahraga yang dihubungkan dengan bermain, maka proses pembelajaran berjalan secara kondusif, menarik. Dalam hal ini Hendrayana (2003, hlm. 2) menyatakan:

Bermain dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar, sukarela tanpa paksaan, dan tak sungguh dalam batas waktu, tempat dan ikatan peraturan. Namun bersamaan dengan ciri itu, bermain menuntut ikhtiar yang sungguh-sungguh dari pemainannya.

Berdasarkan masalah yang diungkapkan di atas, dapat dilihat bahwa peserta didik memiliki partisipasi yang kurang terhadap pembelajaran karate. Disini adalah tugas seorang guru untuk dapat memberikan pendekatan ajar terhadap peserta didik untuk meningkatkan partisipasi siswa mengikuti pembelajaran karate. Salah satunya adalah dengan pendekatan bermain, karena bagi siswa bermain merupakan hal yang serius dan memberikan manfaat dalam bidang pendidikan. Tujuan bermain itu sendiri adalah memberikan rasa senang kepada siswa ketika mengikuti pembelajaran karate.

Melalui permainan siswa dapat lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran karate. Ini merupakan asumsi awal dari peneliti bahwa dengan diterapkannya pendekatan bermain diharapkan adanya peningkatan belajar pada pembelajaran karate partisipasi siswa akan meningkat dalam mengikuti pembelajaran karate. Maka dari itu peneliti disini tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap Partisipasi Belajar

siswa Dalam Pembelajaran Karate Di Ekstrakurikuler SMP Negeri 1 Bandung. Dengan latar belakang permasalahan yang telah diungkapkan diatas.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan yang terkait dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa takut dalam melakukan pembelajaran bela diri karate. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran bela diri cenderung dianggap terlalu keras.
2. Metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran beladiri karate cenderung monoton sehingga siswa merasa jenuh dan kehilangan partisipasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran karate.
3. Banyaknya model-model pembelajaran yang belum diterapkan oleh pengajar sehingga siswa merasa jenuh dan kehilangan partisipasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran karate

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah apakah pendekatan bermain berpengaruh secara signifikan terhadap partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran karate di ekstrakurikuler SMP Negeri 1 Bandung?

## **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan latar belakang dan masalah penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan pendekatan bermain berpengaruh secara signifikan terhadap partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran karate di ekstrakurikuler SMP Negeri 1 Bandung”.

## **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang penulis paparkan diatas, maka penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat khususnya bagi penulis umumnya bagi pembaca.

1. Secara teoritis:

- a. Sebagai tambahan informasi bagi siswa mengenai pengaruh pendekatan bermain terhadap partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran karate di ekstrakurikuler SMP Negeri 1 Bandung.
- b. Sebagai tambahan motivasi siswa agar mengikuti mata ekstrakurikuler karate di sekolah.
- c. Sebagai tambahan wawasan bagi penulisan tentang pengaruh pendekatan bermain terhadap partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran karate di ekstrakurikuler SMP Negeri 1 Bandung.

2. Secara praktis:

- a. Diharapkan dapat membangkitkan perhatian pihak-pihak yang terkait dengan perkembangan dunia pendidikan yaitu dosen dan guru khususnya paraguru penjas mengenai pentingnya penerapan pendekatan bermain.
- b. Pendekatan bermain dapat dijadikan bahan masukan sistem model pembelajaran karate.