

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Melihat perkembangan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah, maka guru pendidikan jasmani diharapkan dapat mengajar berbagai keterampilan gerak dasar pada aktivitas jasmani disesuaikan dengan perkembangan fisiologis dan psikologis anak, karakter moral yang kuat melalui nilai-nilai (sportivitas, kejujuran, kerjasama, disiplin, dan tanggung jawab), dan pembiasaan hidup sehat. Namun demikian masih banyak guru penjas yang melaksanakan proses pembelajaran dengan menitikberatkan materi dan tujuan pembelajaran yang bersifat kecabangan olahraga tanpa memperhatikan siapa yang menjadi peserta didiknya.

Penggunaan proses pembelajaran yang cenderung dengan kecabangan olahraga yang monoton akan menyebabkan peserta didik kurang berpartisipasi dalam proses belajar pembelajaran sebab dalam proses pembelajaran ini peserta didik mengikuti intruksi guru yang sesuai dengan yang diperintahkan dan pembelajaran ini menekankan pada teknik dasar bukan gerak dasar pembelajaran. Pembelajaran seperti itu membuat peserta didik kurang menunjukkan potensi-potensi dari dirinya, sehingga peserta didik cenderung kurang aktif melakukan tugas gerak dan kurang fokus terhadap materi yang sedang dipelajari. Sebab itu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani disekolah guru harus bisa memberikan pembelajaran yang menarik, supaya jumlah waktu aktif belajar siswa bisa meningkat dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Waktu yang dimiliki oleh setiap siswa untuk berpartisipasi aktif dalam sebuah pembelajaran merupakan tolak ukur dari kualitas hasil pembelajaran pendidikan jasmani. Semakin banyak waktu yang dihabiskan oleh siswa untuk berperan aktif dan berpartisipasi dalam proses membangun suatu pemahaman tentang materi pembelajaran yang diberikan idealnya akan semakin baik kualitas belajar yang dihasilkan. Seperti yang diungkapkan oleh Juliantine (2012, hlm. 2)

yang menyatakan bahwa: “Dalam proses belajar-mengajar pendidikan jasmani, yang penting adalah memaksimalkan partisipasi dari semua siswa”.

Memaksimalkan partisipasi semua siswa merupakan hal penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani yaitu partisipasi dan keikutsertaan siswa secara penuh dengan antusias minat dan motivasi siswa yang tinggi untuk mengikuti proses pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran. Hal tersebutlah yang menjadi penentu efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan di sekolah.

Dalam pendidikan jasmani terdapat berbagai materi pembelajaran, diantaranya adalah pembelajaran permainan bolabasket. Dalam pembelajaran permainan bolabasket terdapat beberapa aktivitas gerak dimana didalam permainan bolabasket terdapat banyak gerakan yang dilakukan sehingga dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak didik.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di tingkat sekolah dasar modifikasi pembelajaran permainan bolabasket sangat mungkin dan harus dilakukan karena tidak semua sekolah dasar mempunyai fasilitas dan perlengkapan permainan bolabasket yang memadai. Oleh karena itu, pembelajaran pendidikan jasmani untuk sekolah dasar khususnya pembelajaran bolabasket harus dimodifikasi sedemikian rupa sehingga memudahkan siswa untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru dan memberikan kesenangan serta antusias kepada siswa. Untuk mempermudah guru memberikan pembelajaran tentang mata pembelajaran bolabasket ada aktivitas permainan yang menyerupai permainan bolabasket yang sesungguhnya yang disebut dengan “*Basketball like games*” menurut Bahagia (2010, hlm. 134) “*Basketball like games* adalah permainan-permainan yang menyerupai permainan basket”. Ini dilakukan karena keterbatasan fasilitas yang dimiliki sekolah-sekolah terhadap perlengkapan permainan bolabasket. Upaya itu dilakukan dengan harapan dapat diikuti oleh seluruh siswa putra dan putri dengan berbagai kelompok usia dilahan yang ada. Perlengkapan permainan yang diperlukan sangat sederhana salah satunya yaitu berupa bola dari bahan apapun asal mudah untuk dioper-operkan dan mudah untuk ditangkap.

Didalam pembelajaran pendidikan jasmani kaitan antara aktivitas *basketball like games* dengan jumlah waktu aktif belajar dan hasil belajar siswa sangat berkaitan erat karena menurut pengertian diatas, *basketball like games* merupakan permainan yang menyerupai permainan bolabasket didalamnya penuh dengan modifikasi, baik dari peraturan permainan dan media pembelajaran. Jika aktivitas *basketball like games* diterapkan siswa akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Karena jika siswa berpartisipasi aktif secara penuh dan merata dalam proses pembelajaran maka jumlah waktu aktif belajar yang dihabiskan oleh siswa akan lebih banyak dan hasil belajar siswa pun akan maksimal.

Waktu aktif belajar merupakan waktu yang dimiliki oleh peserta didik untuk dapat berperan aktif dalam pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. Pencapaian Jumlah Waktu Aktif Belajar (JWAB) berkaitan erat dengan kemampuan manajemen guru dalam mengelola proses belajar dan kesediaan serta ketekunan siswa untuk melakukan tugas-tugas gerak yang diajarkan oleh guru, oleh karena itu seorang guru penjas harus aktif untuk memodifikasi pembelajaran sehingga pembelajaran akan berlangsung menyenangkan.

Meningkat atau menurunnya waktu aktif belajar siswa ini dapat diketahui dengan menganalisis waktu dalam proses belajar mengajar, analisis ini melibatkan kategori aktivitas yang dilakukan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung, dan aktivitas dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani dibagi menjadi 4 kategori.

Suherman (2009, hlm 30) mengatakan bahwa waktu proses belajar mengajar pendidikan jasmani dibagi menjadi 4 yaitu:

waktu pengelolaan siswa (M) adalah waktu yang dihabiskan oleh guru untuk mengelola siswa, misalnya: mengambil dan menyimpan peralatan olahraga dan membariskan siswa. Waktu intruksi (I) adalah waktu yang dihabiskan guru untuk mengajar, contoh diantaranya adalah: memberikan intruksi, mendemonstrasikan gerakan, bertanya kepada siswa. Waktu belajar (A) adalah waktu yang dihabiskan oleh siswa untuk bergerak melakukan aktivitas yang sesuai dengan tujuan pelajaran saat itu. Waktu tunggu (W) adalah waktu yang dihabiskan oleh siswa untuk menunggu misalnya: menunggu giliran melakukan aktivitas, menunggu mendapatkan bola, dan mengambil bola ke luar lapangan.

Fakta dilapangan peneliti melihat pembelajaran pendidikan jasmani khususnya disekolah dasarguru hanya memberikan pembelajaran yang biasa saja tanpa adanya suatu interaksi antara guru dan siswa serta kurangnya modifikasi pembelajaran itu menyebabkan pembelajaran menjadi monoton atau tidak menarik. Hal ini yang menyebabkan siswa tidak ikut berpartisipasi secara merata dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa hanya bermain-main tidak melakukan pembelajaran selama proses pembelajaran sedangkan jumlah waktu aktif belajar dalam kurikulum menjadi banyak yang terbuang. Untuk itu peneliti berharap modifikasi pembelajaran permainan bolabasket dengan menggunakan aktivitas *basket ball like games* dalam pembelajaran permainan bolabasket akan lebih menyenangkan dan meningkatkan siswa menjadi aktif. Dalam aktivitas *basketball like games* ini pembelajarannya dapat dimodifikasi baik modifikasi peraturan permainannya, maupun peralatan yang digunakannya contohnya menggunakan bola yang ringan (bola karet) sehingga siswa tidak takut untuk menangkap bola maupun melempar bola.

Dari uraian diatas penelitian akan melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Pendekatan *BasketBall Like Games* Untuk Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung”

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini yaitu: “Apakah pendekatan *basketball like games* dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar dan hasil belajar siswa kelas V SDN Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung? Adapun rumusan masalah diatas, seberapa besar peningkatan Jumlah Waktu Aktif Belajar dan Hasil belajar siswa kelas V SDN Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung melalui pendekatan atau penerapan *BasketBall Like Games*?

## C. Tujuan

Dalam setiap penelitian harus memiliki tujuan-tujuan yang akan dicapai, sehingga dapat menghasilkan informasi dan hasil-hasil penelitian yang benar.

Berdasarkan masalah dalam Penelitian Tindakan Kelas ini, maka tujuan yang penulis rumuskan adalah untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar dan hasil belajar siswa dengan penerapan *basketball like games*.

Sedangkan secara khusus didasarkan pada beberapa tujuan sebagai berikut: Meningkatkan jumlah waktu aktif belajar dan hasil belajar siswa kelas V SDN Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung

#### D. Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang berarti bagi semua pihak terutama kepada yang berkecimpung dalam dunia pendidikan, diantaranya:

##### a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi alternatif bahan pembelajaran bagi guru untuk menambah wawasan terhadap permainan bolabasket yang dimodifikasi, selain itu hasil penelitian ini diharapkan menjadi umpan balik bagi guru dalam menyusun bahan pembelajaran yang lebih variatif dan diharapkan siswa lebih aktif belajar serta dapat bermanfaat untuk menyempurnakan pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pembelajaran bola besar (permainan bolabasket).

##### b. Bagi Siswa

Siswa diharapkan memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang lebih menarik sehingga mampu meningkatkan pengetahuan pemahaman materi belajar siswa pada pelajaran pendidikan jasmani, serta diharapkan penelitian tindakan kelas ini dapat dijadikan motivasi untuk terus meningkatkan latihan diluar sekolah karena pengetahuan dan keterampilan yang optimal sangat diperlukan oleh siswa sebagai bekal untuk diterapkan dimasyarakat.

##### c. Bagi Peneliti

Penelitian dapat mengetahui salah satu alternatif pembelajaran mata pembelajaran pendidikan jasmani, yaitu dengan menggunakan modifikasi pembelajaran untuk mengetahui seberapa besar peningkatan jumlah waktu

aktif belajar dan kerjasama siswa setelah mengikuti pelaksanaan pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik pada sekolah itu sendiri dalam rangka perbaikan pembelajaran penjas khususnya pembelajaran bola besar (permainan bolabasket)

E. Batasan Masalah

Untuk menghindari timbulnya penafsiran yang terlalu luas dan untuk memperoleh gambaran yang jelas maka perlu adanya pembatasan yaitu ruang lingkup penelitian. Analisis masalah juga membatasi ruang lingkup masalah agar penelitian lebih lanjut dan terarah, dengan demikian memperoleh gambaran yang jelas apabila penelitian itu dianggap selesai dan berakhir. Adapun pembatasan masalah yang dimaksud sebagai berikut:

1. Masalah pokok penelitian adalah meningkatkan jumlah waktu aktif belajar dan hasil belajar siswa kelas V SDN Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung dengan penerapan pendekatan *basketball like games*.
2. Variabel bebas pendekatan *basketball like games*.
3. Variabel terikat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar dan hasil belajar siswa.
4. Penelitian hanya difokuskan pada permainan bolabasket yang dimodifikasi (*basketball like games*).

F. Struktur Organisasi Skripsi

Bab I. Pendahuluan

- a. Latar belakang masalah
- b. Rumusan masalah
- c. Tujuan penelitian
- d. Manfaat penelitian
- e. Batasan masalah
- f. Struktur organisasi skripsi

Bab II. Kajian pustaka, kerangka pemikiran dan hipotesis tindakan

Bab III. Metode penelitian

- a. Metode penelitian
- b. Subjek penelitian
- c. Waktu dan tempat penelitian
- d. Prosedur penelitian
- e. Desain penelitian
- f. Instrumen penelitian dan pengumpulan data
- g. Teknik pengelolaan dan analisis data

Bab IV. Pemaparan dan hasil penelitian

Bab V. kesimpulan dan saran