

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani merupakan profesi pengajaran yang memberikan pelayanan dibidang pendidikan. Mengajar Pendidikan Jasmani atau disingkat Penjas dan dalam bahasa Inggris *Physical Education* yang disingkat PE telah menjadi salah satu profesi yang paling menarik dalam dunia pendidikan dari waktu ke waktu. Dalam kurun waktu 50 tahun terakhir, lingkup pendidikan jasmani telah berkembang pesat. Perkembangan dalam pendidikan jasmani ini tidak hanya peningkatan substansial dalam pengetahuan tetapi juga untuk perluasan program dan populasi yang dilayani (Wuest & Bucher, 1995, hlm.3). Hadirnya Pendidikan Jasmani telah memberi warna tersendiri dalam dunia pendidikan.

Mengapa ingin mengajar pendidikan jasmani? Pertanyaan ini diajukan untuk mencerminkan minat utama dalam mengajar penjas. Mayoritas siswa dalam sebuah *teacher training* yang mengambil bagian dalam *Teachers of Physical Education (TEPE) Project* menyampaikan beberapa aspek sebagai alasan ingin menjadi guru penjas yakni, '*working with children*' (65%) dan '*enjoyment of sport/ physical activity*' (60%) sebagai alasan utama (Mawer, 1995, hlm.1).

Hal tersebut di atas bukanlah alasan yang baru. Dalam studi terhadap 50 orang guru penjas laki-laki dan 50 guru penjas perempuan di Hampshire *Secondary School*, Evans dan Williams (1989) menemukan alasan yang paling umum untuk memasuki profesi sebagai guru PE adalah 'cinta olahraga', dan pengaruh positif bahwa guru PE punya karir selama di sekolah. Sementara itu, Doods dkk (1991) menemukan bahwa, "*Service (helping people), continuation (staying associated with sport), and doing work that's fun*" sebagai faktor utama para guru memilih pekerjaan sebagai guru pendidikan jasmani.

Dari berbagai pendapat di atas, terdapat banyak alasan yang dikemukakan untuk menjadi guru penjas. Namun, inti utama adalah dapat bersama-sama dengan anak dalam hubungan mengedukasi anak terkait dengan gerak. Hal tersebut diperkuat oleh (Ball & Forzani, 2009) dimana guru ada untuk membantu anak-

anak belajar. Inilah yang selayaknya menjadi misi dari guru khususnya guru pendidikan jasmani.

Tujuan guru mengajarkan pendidikan jasmani pada anak selayaknya selaras dengan tujuan yang hendak dicapai oleh pendidikan jasmani. Artinya, tujuan guru mengajar pendidikan jasmani adalah mencapai tujuan pendidikan jasmani. Tujuan pendidikan jasmani banyak didefinisikan dalam redaksi yang berbeda-beda dari setiap ahli pendidikan, namun semua tujuan tersebut pada dasarnya dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori tujuan seperti yang dikemukakan oleh Bucher (dalam Suherman, 2009, hlm. 7) yaitu: perkembangan fisik, perkembangan gerak, perkembangan mental dan perkembangan sosial. Perkembangan fisik berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh. Perkembangan gerak berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna. Perkembangan mental berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya. Perkembangan sosial berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Dari uraian di atas, tujuan dari pendidikan jasmani mencakup segala aspek penting yang perlu dikembangkan pada anak usia sekolah. Hal ini sesuai dengan definisi pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan mengembangkan individu secara organik, neuromuskuler, intelektual dan emosional melalui aktivitas fisik. Jadi, sistem pendidikan tidaklah utuh tanpa adanya pendidikan jasmani. Dalam pendidikan jasmani guru dapat mengajarkan sikap sosial lewat gerak, membelajarkan anak mengelolah emosi lewat gerak, mengembangkan kemampuan intelektual lewat gerak dan mengembangkan kemampuan gerak lewat gerak. Di sekolah anak mendapat kesempatan untuk belajar pendidikan jasmani dan mengembangkan dirinya. Hal tersebut diperkuat oleh Syväoja, dkk (2012, hlm. 14) yang mengungkapkan, *“Schools offer good opportunities to increase children’s physical activity and also to support their learning”*.

Penjas digolongkan dalam mata pelajaran intrakurikuler. Pelajaran intrakurikuler merupakan pelajaran yang wajib diikuti siswa dengan adanya keharusan untuk partisipasi dalam pelajaran tersebut. Penjas sama halnya dengan mata pelajaran intrakurikuler lain seperti Matematika, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan sebagainya. Dalam intrakurikuler, setiap pelajaran wajib diikuti oleh setiap siswa. Setiap siswa harus mengambil bagian. Hal tersebut berbeda dengan ekstrakurikuler yakni, partisipasi siswa harus sesuai dengan apa yang diminatinya dan tidak boleh dipaksakan. Hal ini diperkuat oleh pendapat Giriwijoyo (2013, hlm. 74) bahwa, “Olahraga intrakurikuler adalah olahraga massal, bukan olahraga cabang. Jadi, tidak ada tuntutan untuk memaksakan siswa menguasai sepenuhnya olahraga cabang yang dipelajarinya.” Olahraga cabang di dalam penjas hanya digunakan sebagai kendaraan agar terjadi belajar pada siswa baik kognitif, afektif, sosial dan psikomotornya namun bukan untuk dikuasai sepenuhnya oleh siswa apalagi untuk mencapai prestasi olahraga. Artinya, siswa belajar dengan materi beberapa cabang olahraga agar kemampuan kognitif, afektif, sosial dan psikomotornya terjadi perubahan lewat belajar yang dialaminya tapi bukan kemahiran penguasaan keterampilan cabang olahraga yang dikejanya.

Beranjak dari pemahaman di atas, pendidikan jasmani dapat digolongkan dalam kategori makro dalam pembelajaran karena merupakan satu mata pelajaran. Didalam penjas terdapat materi- materi mikro. Dalam skala makro, pendidikan jasmani dijadikan mata pelajaran yang didalamnya terdapat materi-materi yang hendak diajarkan. Materi- materi tersebut selanjutnya digolongkan sebagai mikro. Salah satu materi mikro adalah permainan bola kecil yakni, tenis meja.

Dari pendapat di atas, salah satu materi mikro dalam penjas adalah tenis meja. Tenis meja menjadi salah satu pilihan bentuk olahraga yang dijadikan alat untuk memenuhi kebutuhan gerak siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Artinya, siswa belajar melalui materi tenis meja. Tenis meja merupakan olahraga permainan bola kecil dan tergolong dalam olahraga permainan net (*net games*). Tenis meja juga saat ini menjadi olahraga masyarakat karena fasilitas yang digunakan untuk bermain sangat mudah untuk didapatkan dan dapat dimainkan di

area yang dapat dijangkau seperti ruangan tanpa memerlukan lapangan ukuran besar.

Namun, pada kenyataannya kondisi di sekolah menunjukkan bahwa belajar lewat bermain tenis meja menjadi salah satu materi yang kurang diminati siswa. Berdasarkan observasi langsung peneliti di beberapa sekolah serta hasil wawancara dengan guru penjas di SMP Kartika XIX-1 Bandung, apresiasi siswa terhadap materi tenis meja sangat kurang. Hal tersebut terlihat dari antusiasme siswa yang rendah, kurang serius, kurang menikmati pelajaran, serta kurang bersemangat selama jam pelajaran.

Dari hasil observasi peneliti di beberapa Sekolah Menengah Pertama, terlihat proses belajar siswa dalam bermain tenis meja, sering terjadi kesalahan saat servis, memukul bola serta saat melangkah (*foot work*) sehingga gerak keseluruhan menjadi kurang baik. Bola sering menyangkut net dan atau keluar area (meja) bermain. Keadaan ini menggambarkan situasi belajar tenis meja yang kurang berjalan dengan baik. Kesalahan siswa ketika memukul bola mengindikasikan adanya masalah belajar tenis meja siswa berkaitan dengan kemampuan kognitif. Minimnya pengetahuan, pemahaman ditengara menyebabkan proses penerapan hingga pengambilan keputusan menjadi sering salah. Kesalahan proses kognitif ini selanjutnya berpengaruh ke ranah yang lain termasuk psikomotor. Indikasi masalah belajar tenis meja berkaitan dengan kemampuan psikomotor terlihat dari kesalahan- kesalahan memukul yang terjadi ketika siswa bermain. Tak hanya itu, pergerakan siswa mengejar bola yang lambat karena pergerakan kakinya yang lambat juga mengindikasikan adanya masalah belajar siswa terkait dengan kemampuan psikomotor.

Kesalahan-kesalahan yang terjadi saat bermain, jika lama-kelamaan terus berlangsung maka menimbulkan rasa bosan siswa. Semakin siswa tidak mampu menjalankan bola, semakin siswa bosan dengan aktivitas bermain tenis mejanya. Keadaan ini mengindikasikan terjadinya masalah belajar tenis meja siswa berkaitan dengan kemampuan afektif yakni, minat belajar siswa dalam materi tenis meja. Ketidakkampuan siswa dalam bermain membuat siswa jenuh dan malas untuk terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. Apalagi melihat pada satu sisi dimana masing-masing siswa memiliki perbedaan dalam belajar gerak

termasuk belajar bermain tenis meja. Pada akhirnya, hanya siswa yang mampu menjalankan bola saja yang tetap aktif bermain selama jam pelajaran penjas. Tidak hanya itu, banyaknya jumlah siswa dalam satu kelas tidak diikuti dengan ketersediaan fasilitas untuk bermain tenis meja sehingga belajar penjas melalui materi tenis menjadi semakin tidak diminati. Bahkan, guru penjas pun sempat memiliki keinginan untuk tidak mengajarkan materi tenis meja.

Beranjak dari masalah belajar siswa, proses pembelajaran pendidikan jasmani juga berhubungan dengan keseluruhan kegiatan yang terjadi selama berlangsungnya proses belajar mengajar. Suatu proses pembelajaran berlangsung mulai dari awal hingga berakhirnya pelajaran. Proses tersebut dimulai dari persiapan sebelum memulai pelajaran, kegiatan pembelajaran yang terdiri dari dari pendahuluan, inti pembelajaran, sampai penutup dan kegiatan setelah pembelajaran. Dari keseluruhan kegiatan tersebut inti utama yang diharapkan yaitu, banyaknya persentase keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar gerak atau banyaknya jumlah waktu aktif belajar siswa (JWAB).

Proses belajar mengajar penjas di lapangan menunjukkan bahwa presentase jumlah waktu aktif belajar siswa (JWAB) dalam pembelajaran hanya sekitar 25% dari keseluruhan waktu akademis. Hal tersebut dikatakan oleh Soemardi Soemosasmito (1988, hlm. 43), “Ternyata waktu untuk melaksanakan gerak mencapai 25% dari waktu yang sebenarnya dari kegiatan jasmani”. Hal tersebut menunjukkan bahwa hanya $\frac{1}{4}$ waktu yang digunakan untuk melaksanakan gerak dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Sedangkan, sisa waktu 75% atau $\frac{3}{4}$ waktu digunakan untuk kegiatan lain. Saat ini waktu yang disediakan untuk mata pelajaran penjas di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah 2x40 menit berarti 80 menit. Jika hanya 25% dari waktu keseluruhan berarti hanya 20 menit saja dari total 80 menit waktu yang dipakai untuk melaksanakan gerak dalam pelajaran pendidikan jasmani. Hal tersebut menunjukkan minimnya waktu yang dipakai siswa aktif belajar dalam pendidikan jasmani. Akan sangat disayangkan pula apabila waktu 25% yang tersedia itu tidak dimanfaatkan dengan baik oleh guru penjas yang mengajar.

Suherman (1998) mengemukakan jumlah waktu aktif belajar (JWAB) adalah total waktu aktif dari setiap kegiatan pembelajaran. Fokus utamanya adalah

kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh mayoritas siswa yang sedang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Lutan dan Suherman (2000:45-46), “Jumlah waktu aktif belajar siswa merupakan ciri pembelajaran yang efektif.” Perencanaan jumlah waktu aktif belajar akan terkait langsung dengan waktu yang diperlukan untuk aspek lain, misal: pemanasan, penjelasan, demonstrasi, termasuk strategi atau gaya yang digunakan. Oleh karena itu, akan lebih baik apabila dari sejak awal guru merencanakan pemanfaatan waktu untuk masing-masing aspek dengan curahan waktu terbanyak ditekankan pada waktu aktif belajar.

Ketidakmampuan guru mengelola kelas dan mengatur serta menciptakan situasi belajar dikhawatirkan akan memperparah keadaan tersebut. Oleh karena itu, guru perlu mencari dan mengetahui berbagai alternatif mengajar agar dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan mengugah minat siswa untuk aktif belajar. Dengan kreatifitas juga, diharapkan guru akan mampu memanfaatkan serta memodifikasi alat yang tersedia di sekolah agar belajar melalui tenis meja dapat terus diajarkan.

Untuk menunjang tercapainya tujuan pendidikan lewat pendidikan jasmani, menjadi tanggung jawab guru pendidikan jasmani untuk menata kegiatan dalam pendidikan jasmani yang akan diberikan kepada siswa. Untuk siswa usia sekolah, guru perlu memberikan pengalaman gerak untuk mengembangkan koordinasi geraknya. Pemilihan aktivitas yang tepat akan menentukan baik buruknya situasi belajar yang akan dialami siswa. Jika guru mampu membuat situasi belajar menjadi baik maka dapat membawa siswa menyenangi aktivitasnya. Namun, jika guru gagal mengkondisikan situasi belajar maka guru membuat siswa belajar di bawah tekanan. Apabila siswa mulai belajar di bawah tekanan maka mengarahkan siswa ke arah pemaksaan untuk belajar yang dapat membuat siswa tidak berminat lagi belajar pendidikan jasmani bahkan yang terburuk yaitu, *drop out* dan membenci mata pelajaran pendidikan jasmani.

Guru perlu memerhatikan suasana belajar penjas, jangan sampai guru mencipta suasana belajar yang membosankan sehingga seperti menanamkan rasa bosan pada siswa untuk terlibat aktif dalam pelajaran pendidikan jasmani. Namun, kondisi di lapangan menunjukkan hal demikian. Faktanya guru masih lebih memegang cara mengajar tradisional sebagai orientasi dari guru. Penjas

tradisional lebih menekankan pada pembelajaran keterampilan kecabangan olahraga. Salah satu hasil penelitian yang dilakukan pada guru penjas sekolah dasar, dalam proses pembelajarannya sebagian besar masih menganut pengertian atau paradigma penjas tradisional (80%), sedangkan yang 20% sudah menganut pengertian atau paradigma penjas modern. Hal ini salah satunya disebabkan karena guru penjas sebagian besar hanya paham tentang pengertian penjas tradisional, pemahaman guru penjas terhadap pengertian penjas tradisional tertuang dalam hasil yang menunjukkan bahwa guru penjas memahami definisi pendidikan jasmani 84% dan kurang paham 16%, guru penjas memahami tujuan 94% dan kurang paham 6%, dan guru penjas memahami pelaksanaan pembelajaran 80% dan kurang paham 20% (Tomoliyus, dkk, 2013).

Diperlukan solusi yang tepat bagi keadaan di atas. Solusi dimaksudkan agar guru penjas tidak lagi terpaku hanya pada pembelajaran penjas tradisional melainkan punya alternatif lain yang dapat dipilih dan digunakan dalam mengajar. Adanya solusi memungkinkan guru penjas memiliki banyak pilihan baik metode, model ataupun alternatif lain yang menunjang guru lebih kreatif menciptakan suasana belajar siswa yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Usaha tersebut dilakukan agar tercapai jumlah waktu aktif belajar siswa serta merangsang siswa untuk lebih berminat dengan aktivitas pendidikan jasmani lebih khusus dalam bermain tenis meja. Hal tersebut diharapkan akan menstimuli siswa agar hasil belajarnya akan semakin baik. Hal ini menjadi penting dimana hasil belajar merupakan indikator pencapaian siswa selama belajar termasuk dalam belajar pendidikan jasmani.

Solusi perlu dicari dan diuji agar belajar siswa dapat lebih meningkat. Guru harus memaksimalkan waktu belajar bagi semua siswa. Oleh karena itu, perlu ditemukan cara yang lebih menarik untuk membelajarkan penjas khususnya bermain tenis meja pada siswa. Menata situasi belajar pada siswa merupakan salah satu cara yang dapat diterapkan guru. Salah satu cara yang dapat dipilih untuk digunakan yaitu menerapkan konsep *situated learning*.

Kata '*situated*' berasal dari bahasa Inggris yang dalam bahasa Indonesia dapat berarti diletakkan/ ditempatkan/ ditentukan/ diatur. Jadi, *situated learning* merupakan situasi belajar yang dengan sengaja diatur/ ditentukan. Dalam *situated*

learning terdapat usaha untuk menciptakan lingkungan belajar bagi siswa. Guru penjas sebagai pengajar penjas di sekolah selanjutnya menjadi kunci utama dalam menciptakan serta merancang situasi belajar siswa.

Konsep *situated learning* selanjutnya dirancang dalam bentuk bermain *game* sehingga menjadi *game situated learning*. *Game situated learning* merupakan usaha untuk menciptakan lingkungan belajar siswa dalam bentuk bermain. Mensituasikan belajar siswa dalam bentuk *game* dipilih karena bermain selalu menyenangkan bagi siswa (Suherman, 2009, hlm. 117). Hasil penelitian (Chow & Chan, 2011) menguatkan bahwa, “Terdapat nilai dari bermain. Salah satunya, arena bermain menjadi faktor lain yang mempengaruhi keterampilan motorik kasar anak.” *Modern learning* juga memang menyarankan bahwa *game approach* merupakan salah satu pilihan terbaik yang dapat diterapkan (Gee, 2008).

Beranjak dari pemahaman di atas, *game situated learning* merupakan pengembangan dari konsep *situated learning*. Dalam *game situated learning*, guru menjadi penggerak utama yang mendesain situasi belajar dari awal hingga akhir. Dengan tersusunya kegiatan siswa dari awal hingga akhir, diharapkan jumlah waktu aktif belajar siswa dapat dikontrol. Sehingga siswa dapat belajar aktif dengan waktu maksimalnya. Makin banyak waktu yang digunakan siswa untuk aktif belajar maka makin banyak pula makna yang akan didapatkan dari proses pembelajaran yang dia alami.

Berdasarkan kajian, *game situated learning* akan menyediakan situasi belajar yang menarik, terlebih dapat memenuhi kebutuhan gerak anak dengan tetap *fix, fit and fun* menuju siswa yang terdidik jasmaninya. Artinya, belajar siswa tetap sesuai kebutuhannya dan membuat siswa gembira, riang dan senang dalam belajar. Kesenangan yang tercipta dalam proses belajar membuat belajar akan lebih efektif. Keefektifan belajar ditandai dengan aktivitas belajar siswa yang begitu aktif, sibuk dan menantang akan tetapi masih berada diantara tingkat perkembangan dan kemampuan siswanya. Dengan terlibat aktifnya siswa dalam pembelajaran mengindikasikan penggunaan waktu aktif belajar yang maksimal pula. Semakin banyak waktu yang dipakai siswa untuk belajar, semakin banyak pula pengulangan yang dia lakukan dengan geraknya. Semakin banyak

pengulangan maka akan semakin terekam di dalam memori. Hal tersebut diperkuat oleh Ahmadi & Supriyono (2004, hlm. 27) bahwa, hal-hal yang mudah teringat antara lain: “1) suatu hal yang sesuai dengan perasaannya; 2) hal-hal yang kita alami sebaik-baiknya, 3) hal-hal yang menimbulkan minat dan perhatian; dan 4) hal-hal yang mengandung arti bagi seseorang.”

Semakin banyak hal yang terekam dalam memori siswa maka akan semakin banyak pula makna yang tersimpan di dalam pribadi siswa. Artinya, belajar siswa akan semakin dalam, semakin banyak yang didapatkan, dan semakin memberikan makna pada kehidupannya. Hal ini sejalan dengan pendapat (Dryden & Vos, 2002) bahwa, “Jika siswa efektif belajar maka diharapkan siswa semakin cepat menyerap nilai-nilai yang ingin ditanamkan guru lewat pendidikan jasmani.” Jadi, semakin banyak nilai yang diserap siswa lewat belajarnya, tentunya semakin banyak pula makna yang diharapkan tersimpan dari proses belajar yang dilewati.

Dari keadaan yang diungkapkan di atas, diharapkan akan mampu mendorong hasil belajar siswa sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar menjadi semakin baik dan terus meningkat dari waktu ke waktu (Sudjana, 2009, hlm. 22). Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa dalam pendidikan jasmani ditinjau dari tiga domain yakni, kognitif, afektif dan psikomotor. Tujuan perkembangan aspek kognitif yaitu tujuan pengetahuan, sebagai contoh pemahaman, kebebasan, kemerdekaan, wawasan dan pernyataan. Tujuan perkembangan afektif, sebagai contoh perkembangan karakter, apresiasi, makna, keriang, dan kesenangan. Tujuan perkembangan psikomotor, yaitu: keterampilan, bergerak efektif, kompetensi, bebas mengekspresikan, partisipasi (dalam budaya olahraga) dan kreativitas (Hetherington dalam Abduljabar, 2010).

Beranjak dari pemahaman di atas, semakin banyak alternatif yang tersedia untuk digunakan dan diterapkan guru dalam mengajar penjas, akan semakin baik untuk kemajuan proses belajar mengajar dan mendorong peningkatan hasil belajar siswa dalam pelajaran penjas di Indonesia. *Game situated learning* diharapkan dapat menjadi alternatif pilihan bagi guru dalam mengajar. Namun, sejauh ini masih sangat kurang data empiris tentang pengaruh dari *situated learning* lebih khusus *game situated learning* dalam pendidikan jasmani. Dari keadaan tersebut,

peneliti tertarik untuk mengetahui dan menguji pengaruh *game situated learning* dalam tenis meja terhadap jumlah waktu aktif belajar dan hasil belajar siswa di SMP Kartika XIX-1 Bandung.

1.2. Identifikasi Variabel

Karena luasnya permasalahan yang ada dan agar supaya penelitian ini mempunyai arah dan tujuan yang jelas maka perlu adanya pembatasan masalah. Penelitian yang dilakukan hanya terbatas pada variable tertentu yang dapat diamati serta dapat diukur dan diasumsikan dapat memengaruhi dan dipengaruhi.

Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud mengembangkan sebuah nilai melalui penerapan *game situated learning* terhadap jumlah waktu aktif belajar dan hasil belajar. *Game situated learning* berarti pembelajaran situasi bermain. Pembelajaran ini dibuat berdasarkan situasi bermain. Peneliti dengan sengaja memilih permainan dan mendesain situasi bermain yang akan dialami siswa agar boleh belajar lewat situasi yang didesain tersebut.

Selain penerapan *game situated learning*, peneliti juga memberikan penerapan konvensional *learning* atau pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran dengan cara pengajarannya mengikuti kebiasaan yang telah terbentuk dari dulu. Pembelajaran ini umum digunakan oleh guru pendidikan jasmani di sekolah. Pembelajaran didominasi oleh guru dan berjalan satu arah.

Variabel yang berusaha dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu, jumlah waktu aktif belajar (JWAB). Jumlah waktu aktif belajar merupakan jumlah waktu/total waktu dari setiap kegiatan pembelajaran yang mayoritas siswa sedang turut serta dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, turut serta maksudnya mengambil bagian, ikut aktif bergerak, serta aktif menikmati seluruh rangkaian pelajaran pendidikan jasmani.

Variabel lain yang berusaha dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu, hasil belajar. Hasil belajar yang dimaksudkan merujuk pada capaian belajar dari suatu proses belajar dan didapatkan setelah proses pembelajaran berlangsung, berkaitan dengan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Dengan mempertimbangkan luasnya bahasan tentang hasil belajar berkaitan dengan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor, peneliti membatasi cakupan

hasil belajar berkaitan dengan ketiga ranah tersebut. Hasil belajar berkaitan dengan kemampuan kognitif, dibatasi hanya pada penguasaan materi tenis meja. Hasil belajar berkaitan dengan kemampuan afektif, dibatasi pada minat belajar siswa dalam pendidikan jasmani. Hasil belajar terkait dengan kemampuan psikomotor, dibatasi pada kemampuan dasar dan kemampuan bermain tenis meja.

1.3. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya serta identifikasi variabel yang diajukan, dapat dirumuskan masalah penelitian yang dibuat dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh *game situated learning* dan konvensional *learning* dalam tenis meja terhadap jumlah waktu aktif belajar?
2. Apakah terdapat pengaruh *game situated learning learning* dalam tenis meja terhadap hasil belajar kognitif (penguasaan materi tenis meja)?
3. Apakah terdapat pengaruh *game situated learning* dalam tenis meja terhadap hasil belajar afektif (minat belajar)?
4. Apakah terdapat pengaruh *game situated learning* dalam tenis meja terhadap hasil belajar psikomotor (kemampuan dasar dan kemampuan bermain tenis meja)?
5. Apakah terdapat pengaruh konvensional *learning* dalam tenis meja terhadap hasil belajar kognitif (penguasaan materi tenis meja)?
6. Apakah terdapat pengaruh konvensional *learning* dalam tenis meja terhadap hasil belajar afektif (minat belajar)?
7. Apakah terdapat pengaruh konvensional *learning* dalam tenis meja terhadap hasil belajar psikomotor (kemampuan dasar dan kemampuan bermain tenis meja)?
8. Apakah terdapat perbedaan pengaruh *game situated learning* dan konvensional *learning* dalam tenis meja terhadap hasil belajar?

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menguji:

1. Perbedaan pengaruh *game situated learning* dan konvensional *learning* dalam tenis meja terhadap jumlah waktu aktif belajar.
2. Pengaruh *game situated learning* dalam tenis meja terhadap hasil belajar kognitif (penguasaan materi tenis meja).
3. Pengaruh *game situated learning* dalam tenis meja terhadap hasil belajar afektif (minat belajar).
4. Pengaruh *game situated learning* dalam tenis meja terhadap hasil belajar psikomotor (kemampuan dasar dan kemampuan bermain tenis meja).
5. Pengaruh konvensional *learning* dalam tenis meja terhadap hasil belajar kognitif (penguasaan materi tenis meja).
6. Pengaruh konvensional *learning* dalam tenis meja terhadap hasil belajar afektif (minat belajar).
7. Pengaruh konvensional *learning* dalam tenis meja terhadap hasil belajar psikomotor (kemampuan dasar dan kemampuan bermain tenis meja).
8. Perbedaan pengaruh *game situated learning* dan konvensional *learning* dalam tenis meja terhadap hasil belajar.

1.5. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini selesai, hasil yang diperoleh diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, sehingga:

1. Secara Teoritis

Hasil yang didapatkan, dikumpulkan, diolah dan dianalisis dapat dipakai untuk memperkuat teori yang sudah ada atau sebaliknya melemahkan teori yang sudah ada, sehingga dapat memunculkan ide baru yang dapat dikembangkan dan diimplementasikan dalam proses belajar mengajar (PBM) pendidikan jasmani di sekolah. Dapat juga menjadi sumbangan keilmuan yang bersifat ilmiah bagi dunia pendidikan terutama dalam bidang pengajaran pendidikan jasmani serta bagi para pelaksana pendidikan di sekolah khususnya pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama. Serta memperkaya keilmuan dalam upaya

mengembangkan hasil belajar serta jumlah waktu aktif belajar siswa dalam pelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

2. Secara Praktis

Hasil yang diperoleh tentang pengaruh *game situated learning* diharapkan dapat dijadikan pedoman oleh guru untuk diaplikasikan dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani dalam usaha meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa serta hasil belajar siswa. Dengan diterapkan *game situated learning* ini, diharapkan partisipasi siswa akan semakin meningkat, siswa akan lebih menyenangi penjas dan semua materinya dari waktu ke waktu. Dengan demikian, *game situated learning* dapat dijadikan alternatif mengajar yang dipilih untuk diterapkan dalam pembelajaran penjas di tingkat Sekolah Menengah Pertama.

1.6. Struktur Organisasi

Sistematika dalam penelitian tesis ini mengacu pada pedoman penelitian karya ilmiah yang dikeluarkan Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) pada tahun 2015. Bab I berupa pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, identifikasi variabel, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat atau signifikansi penelitian serta struktur organisasi tesis.

Bab II berisikan kajian pustaka, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian. Bab ini menguraikan tentang kajian pustaka yang berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan penelitian yaitu, tinjauan mengenai *game situated learning* serta konvensional *learning*, kajian teori tentang variable terikat yakni, jumlah waktu aktif belajar dan hasil belajar, serta teori-teori yang melandasi munculnya hipotesis penelitian. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan penjelasan yang berlandaskan teori terhadap permasalahan penelitian yang dibahas.

Bab III memaparkan tentang bagaimana penelitian dilakukan. Hal ini meliputi, metode dan desain penelitian, populasi dan sampel, waktu dan lokasi penelitian, instrumen, prosedur pengumpulan data, analisis data, dan pengecekan keabsahan temuan serta tahapan penelitian.

Bab IV memaparkan temuan penelitian disertai pembahasan temuan penelitian. Dalam bab ini, temuan- temuan yang didapatkan dari penerapan *game situated learning* dalam tenis meja pada kelompok eksperimen dan konvensional *learning* pada kelompok kontrol terhadap jumlah waktu aktif belajar dan hasil belajar akan dibahas secara mendalam.

Sedangkan, Bab V berisikan kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian disertai implikasi dan rekomendasi untuk berbagai pihak.