

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, pendidikan memiliki peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan kehidupan dan perkembangan bangsa itu sendiri. Hal ini sebagaimana tercantum dalam Undang - Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (dalam Hasbullah, 2009, hlm. 307) yang menyatakan bahwa :

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. Keterampilan yang bisa dikembangkan oleh peserta didik dimulai dari pendidikan terutama pendidikan jasmani.

Hal ini jelas memberikan kedudukan yang jelas terhadap pendidikan jasmani sebagai salah satu muatan wajib dalam kurikulum nasional. Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, tujuan pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan ranah jasmani, tetapi juga mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, dan tindakan sportifitas melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olah raga. Sebagaimana yang di kemukakan oleh Abduljabar (2011, hlm. 27) bahwa pendidikan jasmani adalah :

Proses kependidikan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan penampilan manusia melalui aktivitas jasmani yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani memusatkan diri pada pemerolehan keterampilan gerak dan pemeliharaan kebugaran jasmani untuk kesehatan, peningkatan pengetahuan, dan pengembangan sikap positif terhadap aktivitas jasmani maupun olahraga.

Pendidikan jasmani (Penjas) memiliki peran yang sangat penting dalam penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas

jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Maka dari itu sebelum melaksanakan pembelajaran guru diwajibkan untuk membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yaitu suatu proses pembuatan rencana menentukan bahan pelajaran, memilih dan mengorganisasikan materi, media, dan sumber pelajaran, merancang skenario pembelajaran, merancang pengelolaan kelas, merancang prosedur sampai dengan mempersiapkan alat evaluasi. Berbagai model, metode dan strategi pembelajaran berusaha diterapkan untuk merangsang siswa untuk lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran di sekolah.

Dalam proses pembelajaran penjas siswa dituntut aktif dalam mengikuti pembelajaran penjas agar tujuan utama penjas sebagai media untuk memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani dapat tercapai dengan baik. Pembelajaran penjas tidak lepas dari aktivitas gerak. Kurikulum penjas yang pada umumnya meliputi materi atletik, aktivitas aquatik, senam, bela diri dan permainan. Materi-materi tersebut memiliki resiko terjadinya cedera, oleh karena itu, faktor kesiapan fisiologis dan psikologis siswa sewaktu melakukan materi-materi tersebut merupakan hal wajib untuk dilaksanakan. Program pencegahan cedera dalam pada pendidikan jasmani salah satunya dengan melakukan kegiatan pemanasan. Hal ini dimaksudkan agar kondisi fisik peserta didik setelah melakukan pemanasan lebih siap untuk mengikuti pembelajaran inti.

Pemanasan atau warming up merupakan salah satu bentuk kegiatan permulaan yang terdiri dari serangkaian aktifitas fisik yang dilakukan sebelum kegiatan inti. Sebagaimana dijelaskan menurut Sumosardjuno (dalam Finalosa, 2014, hlm. 807) menerangkan Pemanasan merupakan berbagai macam aktivitas fisik yang mempersiapkan anda untuk menerima beban latihan yang lebih besar intensitasnya. Jadi dalam pemanasan dilakukan aktivitas fisik mulai dari yang intensitasnya rendah kemudian sedikit demi sedikit ditingkatkan. Oleh Karena itu, melakukan pemanasan sangat penting bagi peserta didik untuk mempersiapkan keadaan mental dan tubuhnya supaya tidak terjadi cedera sebelum nanti melakukan pembelajaran inti. Banyak cara dalam mengimplementasikan pemanasan pada proses pembelajaran yaitu dengan peregangan, senam, dan aktifitas permainan.

Dalam proses pembelajaran penjas guru perlu mencoba memperkenalkan anak dengan jenis pengalaman bermain dan permainan. Permainan dapat membantu anak memperoleh kesenangan, kepuasan dan menimbulkan rasa ingin menyelesaikan (*sense of accomplishment*) yang dapat berlangsung dari permainan yang sesuai dengan perkembangan (Suparlan dkk, 2010 hlm. 15). Maka dari itu, permainan akan membantu kebutuhan emosional dan gerakan anak, permainan dapat mengembangkan dan memperhalus berbagai kemampuan gerak dasar, jika permainan secara tepat dimasukkan ke dalam program perkembangan gerak. Permainan terbagi menjadi dua kelompok yaitu dengan permainan tanpa alat dan permainan dengan alat.

Permainan tanpa alat ialah permainan yang tidak menggunakan alat dalam kegiatannya dan di buat dengan aturan sederhana. Yang dipersyaratkan harus ada hanyalah ruangan yang cukup luas agar anak dapat bermain secara leluasa. Permainan-permainan dalam kelompok ini dapat dikembangkan dari aspek-aspek yang meliputi aspek kebugaran fisik, kemampuan motorik, kemampuan berpikir, dan tidak kalah pentingnya kemampuan bekerjasama dengan orang lain.

Berdasarkan pola pikir sebagai sebuah perluasan dari permainan tanpa alat, yang lebih banyak memanfaatkan gerak lokomotor ke berbagai arah. Anak perlu juga dihadapkan pada tugas gerak yang memerlukan keterampilan manipulatif, sehingga semakin banyak kemampuan yang dibutuhkan untuk memperoleh keberhasilan dalam memainkannya. Agar tercapainya keterampilan manipulatif perlu adanya alat dalam permainan itu, dengan permainan yang menggunakan alat anak dilibatkan dengan berbagai alat dalam kegiatannya dengan aturan yang disepakati bersama. Sebagaimana dikemukakan oleh Mahendra (2015, hlm. 62) bahwa permainan dengan alat :

Aktivitas bermain yang memerlukan hadirnya alat agar permainan itu bisa berlangsung. Meskipun demikian, sebenarnya alat yang diperlukan tidak perlu alat yang mahal, apalagi harus dibatasi oleh ketentuan-ketentuan baku yang mempersulit. Sebagai alat pendidikan dalam pendidikan jasmani, permainan yang sederhana dengan alat yang juga sederhana dapat dipilih oleh guru, tanpa mengurangi kehidmatan dan kemeriahan pembelajaran. Bahkan dengan permainan-permainan sederhana itupun, manfaat bagi perkembangan fisik, mental, emosional dan sosial anak tetap dapat dimaksimalkan.

Permainan dengan alat biasanya lebih diarahkan untuk mengembangkan keterampilan manipulatif dengan tangan atau dengan bagian tubuh lainnya. Sebagaimana diketahui, keterampilan manipulatif terdiri dari gerak menangkap, melempar, menyetop bola, memukul dengan alat, menyundul, memantul atau melambungkan, dsb. Maka dari itu, dengan permainan tanpa alat dan dengan alat yang notabene dilakukan dengan aktifitas intensitas rendah dan mengandung gerak-gerak dasar fundamental seperti berlari, mengelak, mengejar, melompat, melempar dan menangkap, dsb. Bisa dijadikan sebagai persiapan awal dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dan adanya unsur kegembiraan/menyenangkan dapat membantu merangsang anak untuk berpartisipasi bersama kelompoknya atau dengan individu lainnya. Dengan begitu melalui permainan pendidik dapat mengembangkan dan mempersiapkan keadaan fisik dan psikologis anak didiknya sebelum pembelajaran inti.

Tujuan pembelajaran penjas yang dirumuskan guru dalam peroses belajar harus mengacu pada tujuan kurikulum, seperti memahami berbagai macam olahraga dan penerapan teknik dasar dalam bermain, setiap kali mengajar, guru diharapkan dapat merumuskan tujuan pembelajaran secara spesifik dalam bentuk perilaku yang diamati, menggambarkan jelas isi tugas yang diberikan, serta dapat diukur dan evaluasi tingkat keberhasilannya. Namun dalam pelaksanaannya tidak mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, partisipasi belajar siswa merupakan salah satu peran penting dalam pencapaian tujuan tersebut. Sebagaimana Tjokrowinoto (dalam B. Suryosubroto, 2002, hlm. 278) yang mengemukakan bahwa partisipasi adalah penyertaan mental dan emosi seseorang didalam situasi kelompok yang mendorong mereka untuk mengembangkan daya pikir dan perasaan mereka bagi tercapainya tujuan-tujuan, bersama bertanggung jawab terhadap tujuan tersebut.

Dalam konteks penelitian ini, partisipasi yang dimaksud adalah partisipasi aktif yaitu diantaranya adalah kehadiran mengikuti pembelajaran penjas dan keaktifan dalam melakukan tugas gerak yang diberikan guru. Sebagaimana Saputra (dalam Yudiningsih, 2012, hlm. 40) Menjelaskan Partisipasi aktif adalah orang yang menerima dan melaksanakan tugas dalam suatu kegiatan dengan

penuh tanggung jawab, ia mencurahkan pengetahuan, perasaan, keterampilannya untuk mencapai suatu tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan observasi peneliti di SMK yang peneliti lakukan pada tanggal 28 januari sampai 18 februari 2016. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani para pendidik cenderung menitik beratkan pada aspek olahraga, itu terlihat jelas dalam persiapan pemanasan yang dilakukan oleh guru penjas itu sendiri, dengan melakukan pemanasan konvensional melalui cara meregangkan otot-otot dan lari mengelilingi lapangan yang cenderung membosankan dan memakan banyak waktu siswa, sehingga timbulah perasaan jenuh dan kurangnya efektifitas waktu belajar serta dapat mempengaruhi partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini penulis lihat dari hasil presensi awal dan akhir pembelajaran setiap minggunya selama satu bulan dari 62 siswa, keikutsertaan anak kadang hanya dalam pembelajaran intinya saja. Hal ini menunjukkan pembelajaran belum berjalan secara optimal, masalah ini perlu diuraikan sehingga dalam proses belajar mengajar berjalan sebagaimana mestinya, maka dari itu perlunya sebuah perubahan yang dapat membuat anak senang dan aktif dalam mengikuti aktivitas pembelajaran dari awal sampai akhir.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi dilapangan yang menunjukkan kurangnya partisipasi anak karena dalam melakukan pemanasan cenderung membosankan. Maka dari itu peneliti bermaksud untuk menerapkan pemanasan permainan tanpa alat dan permainan dengan alat dalam proses pembelajaran penjas di SMK PGRI 2 dengan harapan dapat memberikan partisipasi aktif dan motivasi belajar bagi siswa. Karena berdasarkan uraian diatas permainan tanpa dan dengan alat dapat memberikan perkembangan fisik dan kesenangan kepada pelakunya, oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti seberapa besar pengaruh permainan tanpa alat dan dengan alat terhadap partisipasi siswa dan bermaksud untuk meneliti mengenai “Perbandingan Pemanasan Dengan Permainan Tanpa Alat dan Permainan Dengan Alat Terhadap Partisipasi Belajar Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani”

## **B. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang yang peneliti ungkapkan maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah pemanasan dengan permainan tanpa alat dapat berpengaruh terhadap partisipasi belajar dalam pembelajaran penjas di SMK PGRI 2 Cimahi.
2. Apakah pemanasan dengan permainan dengan alat dapat berpengaruh terhadap partisipasi belajar dalam pembelajaran penjas di SMK PGRI 2 Cimahi.
3. Apakah ada perbedaan antara pemanasan dengan permainan tanpa alat dan pemanasan permainan dengan alat terhadap partisipasi belajar dalam pembelajaran penjas di SMK PGRI 2 Cimahi.

## **C. Tujuan penelitian**

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka di dalam penelitian ini terdapat dua tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti, diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah pemanasan dengan permainan tanpa alat dapat berpengaruh terhadap partisipasi belajar dalam pembelajaran penjas.
2. Untuk mengetahui apakah pemanasan dengan permainan dengan alat dapat berpengaruh terhadap partisipasi belajar dalam pembelajaran penjas.
3. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara pemanasan dengan permainan tanpa alat dan pemanasan permainan dengan alat terhadap partisipasi belajar dalam pembelajaran penjas.

## **D. Manfaat penelitian**

Manfaat yang diharapkan melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis :
  - a. Memperkuat teori-teori pembelajaran yang sudah ada dan menyempurnakan terkait dengan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

- b. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi guru dan lembaga yang terkait dalam mengembangkan pendekatan, model-model dan strategi mengajar yang di berikan kepada siswa.
2. Secara praktis:
- a. Dapat dijadikan sebagai media pengembangan aktivitas jasmani dan pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa.
  - b. Dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif dalam memilih pendekatan pembelajaran oleh guru
  - c. Sebagai pertimbangan bagi sekolah dan lembaga terkait untuk mengadakan perbaikan dan pembenahan agar tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmani tercapai sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

## **E. Struktur Organisasi**

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab 1 berisi tentang uraian yang melatarbelakangi penelitian yaitu berdasarkan observasi peneliti dalam proses pembelajaran penjas di SMK PGRI 2 Cimahi lebih menitik beratkan model konvensional yaitu dengan pemanasan cara statis dan dinamis. Sehingga perlunya sebuah perubahan yang dapat membuat anak senang dan aktif dalam mengikuti aktivitas pemanasan. Karena partisipasi anak dalam pembelajaran akan muncul ketika prosesnya menyenangkan. Maka dari itu penulis bermaksud untuk menerapkan pemanasan permainan tanpa alat dan permainan dengan alat dalam proses pendidikan jasmani dengan harapan dapat memberikan partisipasi aktif siswa dan motivasi belajar bagi siswa di sekolah.

### **BAB II : KAJIAN PUSTAKA**

Bab 2 berisi tentang uraian kajian-kajian pustaka yang berhubungan dengan penelitian. Bab ini memiliki peranan penting karena berisi tentang kajian teori yang mendukung penelitian dan kedudukan masalah penelitian dalam bidang ilmu yang diteliti, keterkaitan variabel-variabel penelitian yang dikaji, didukung dengan penelitian-penelitian terdahulu.

### BAB III : METODE PENELITIAN

Bab 3 berisi tentang desain penelitian berkaitan dengan cara yang digunakan peneliti dalam melaksanakan penelitiannya. Metode penelitian yang akan digunakan yaitu metode penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Nonequivalent control group desain*. Instrumen penelitian yang akan peneliti gunakan yaitu angket. Teknik pengumpulan datanya yaitu dengan membagikan angket kepada anak-anak yang diberikan perlakuan. Setelah semua data terkumpul selanjutnya dilakukannya analisis data.

### BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab 4 berisi uraian yang terdiri dari hasil penelitian atau pemaparan data baik secara nontematik dan tematik. Pada bab ini menjelaskan *pretest* dan *posttest* dari hasil angket selama penelitian berlangsung yang didapatkan dari sumber data yaitu siswa XI Akuntansi di SMK PGRI 2 Cimahi sebagai jawaban atas rumusan masalah.

### BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab 5 merupakan bagian akhir dari sistematika penulisan skripsi yang terdiri dari simpulan dan saran. Simpulan dari penelitian ini berdasarkan hasil analisis data pada bab sebelumnya yang menunjukkan perbandingan permainan tanpa alat dan permainan dengan alat terhadap partisipasi belajar dalam pembelajaran penjas. Sedangkan untuk saran yang ditulis ditujukan untuk pihak sekolah, guru Pjok, dan kepada peneliti.