

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam kehidupan seseorang karena melalui pendidikan seseorang dapat meningkatkan kecerdasan, keterampilan, mengembangkan potensi diri, dan dapat membentuk pribadi yang bertanggung jawab, cerdas, dan kreatif. Untuk meningkatkan aspek-aspek tersebut diperlukan suatu proses pembelajaran, salah satu proses pembelajaran yaitu dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Hakikat pendidikan jasmani menurut Suherman (2009, hlm. 5) adalah:

Pendidikan melalui dan tentang aktivitas fisik atau dalam bahasa aslinya *Physical education is education of and through movement*. Terdapat tiga kata kunci dalam definisi tersebut, yaitu 1) pendidikan (*education*), yang direfleksikan dengan kompetensi yang ingin diraih siswa. 2) melalui dan tentang (*through and of*), sebagai kata sambung yang menggambarkan keeratan hubungan yang dinyatakan dengan berhubungan langsung atau tidak langsung, dan 3) adalah gerak (*movement*), merupakan bahan kajian sebagaimana tertera dalam kurikulum penjas.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 69 Tahun 2013 Tentang Tujuan Kurikulum 2013 menyebutkan “untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.”

Berdasarkan pernyataan di atas, guru mempunyai tanggung jawab yang lebih luas dalam membantu siswa untuk mencapai perkembangan yang optimal. Oleh sebab itu guru diharapkan dapat menciptakan situasi kegiatan belajar dan pembelajaran di sekolah dengan efektif dan efisien, sehingga siswa diharapkan dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Ini berarti bahwa setiap guru dituntut kemampuannya untuk memberikan bantuan pada siswa yang mengalami kesulitan atau masalah dalam belajar, materi yang di bahas dan pembelajaran. Jika proses belajar yang diharapkan berjalan tidak sesuai dengan kenyataan, maka hal inilah yang menyebabkan terjadinya masalah. Masalah belajar adalah suatu kondisi tertentu yang dialami oleh siswa dan menghambat kelancaran proses belajarnya.

Ingrid Tri Rachmadianty, 2017

**PENERAPAN STATIONS (LEARNING CENTERS) TERHADAP JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BC**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.u | perustakaan.upi.edu

Kondisi tersebut, berkenaan dengan keadaan dirinya yaitu berupa kelemahan-kelemahan yang dimilikinya dan dapat juga berkenaan dengan lingkungan yang tidak menguntungkan bagi dirinya. Permasalahan belajar penjas tidak hanya dialami oleh siswa yang lambat dalam penguasaan gerakannya, tetapi juga dapat menimpa siswa yang mempunyai penguasaan gerak yang istimewa. Salah satu permasalahan yang ada adalah apakah saat ini guru pendidikan jasmani dalam proses pembelajarannya sudah sesuai dengan apa yang diharapkan?. Suherman (2009, hlm. 71) menjelaskan sebagai berikut:

Salah satu tantangan yang senantiasa harus dicari pemecahannya oleh para guru pendidikan jasmani pada waktu mengajar di sekolah sekarang ini adalah bagaimana menciptakan lingkungan belajar yang mendukung terhadap kelancaran pelaksanaan Proses Belajar Mengajar (PBM) sehingga siswa dapat meraih tujuan pembelajarannya. Penciptaan lingkungan belajar tersebut dimaksudkan untuk menghindari kemungkinan terbentuknya kondisi lingkungan belajar yang kurang mendukung terhadap pelaksanaan PBM.

Lingkungan belajar yang mendukung terciptanya proses belajar mengajar yang kondusif adalah bagaimana guru mampu mengatur siswa untuk terus belajar gerak dan disiplin untuk mencapai tujuannya. Dukungan alat dan sarana pembelajaran sehingga proses pembelajaran bisa berlangsung efektif, serta bagaimana mengelola waktu pembelajaran sehingga tepat sesuai dengan alokasi jumlah jam pelajaran yang tersedia. Efektivitas guru dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh pada produk pembelajaran itu sendiri, terutama pada pembelajaran pendidikan jasmani yang menuntut guru melakukan inovasi dengan berbagai macam metode, model, pendekatan dan teknik pembelajaran.

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, peregrangan, pemanasan, siswa mencoba belajar keterampilan, maupun guru mengkoreksi sampai guru membubarkan kelas. Sesuai yang di ungkapkan oleh Suherman (2009, hlm. 115) “jumlah waktu aktif belajar yaitu waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) untuk melakukan aktivitas belajar secara aktif.”

Ingrid Tri Rachmadianty, 2017

**PENERAPAN STATIONS (LEARNING CENTERS) TERHADAP JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET**

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

Pembelajaran pendidikan jasmani cenderung menekankan pada proses siswanya secara konsisten aktif belajar, guru seharusnya secara aktif menciptakan lingkungan pembelajaran yang menguntungkan bagi siswa, melalui penggunaan berbagai teknik. Sementara itu anak didik dengan senang dan giat belajar sesuatu yang menjadi fokus pembelajarannya. Jumlah waktu aktif belajar merupakan ciri pembelajaran yang efektif. Jumlah waktu aktif belajar adalah elemen pembelajaran yang penting dalam kegiatan belajar gerak, oleh karena itu guru harus dapat memaksimalkan waktu aktif belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pengembangan kebugaran jasmani. Perencanaan jumlah waktu aktif belajar akan terkait langsung dengan waktu yang diperlukan untuk aspek lain. Maka dari itu, guru pendidikan jasmani harus bisa merencanakan pemanfaatan waktu untuk masing-masing aspek dengan curahan waktu terbanyak ditekankan pada waktu aktif belajar.

Permainan bolabasket termasuk olahraga permainan yang cukup digemari oleh masyarakat Indonesia, terlebih lagi di kota-kota besar sering terlihat masyarakat memainkannya di sarana-sarana umum atau di gelanggang olahraga. 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 (2010, 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.”

Permainan bolabasket ini adalah salah satu permainan yang digemari oleh para siswa, tetapi berdasarkan analisis di lapangan, para siswa banyak yang kurang tertarik dalam materi ini karena masih banyak guru yang menggunakan teknik pembelajaran konvensional. Berdasarkan uraian tersebut, penulis ingin menerapkan pembelajaran yang membuat siswa menjadi lebih tertarik dan siswa lebih bergerak aktif, salah satunya dengan menerapkan teknik pembelajaran *stations (learning centers)*.

Teknik pembelajaran *Stations (learning centers)* seperti ini sering disebut *circuit training*. Guru membuat dan mengorganisir sejumlah aktivitas

Ingrid Tri Rachmadianty, 2017

**PENERAPAN STATIONS (LEARNING CENTERS) TERHADAP JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET**

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

belajar yang akan diberikan kepada siswa. Masing-masing aktivitas dilakukan pada pos yang berbeda. Pada pos tersebut biasanya disediakan alat-alat yang diperlukan berikut keterangan mengenai apa, kapan, berapa lama, dan bagaimana melakukan aktivitas pada pos tersebut. Selain itu disediakan juga informasi tentang apa yang harus dilakukan siswa setelah melakukan aktivitas pada pos tersebut. (Suherman, 2009, hlm. 127)

Pembelajaran *stations (learning centers)* akan membuat siswa selalu termotivasi karena pada pembelajaran ini siswa dihadapkan pada situasi yang selalu berbeda, baik tempat maupun tugas gerakanya sehingga tidak akan ada istilah pengulangan yang terlalu lama yang menyebabkan kejenuhan dalam pembelajarannya, dan guru akan selalu memotivasi dan memberikan umpan balik di setiap tugas gerak yang dilakukan siswa. Belajar akan lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa bila siswa mengalami secara langsung apa yang dipelajarinya, oleh karena itu diperlukan pendekatan yang tepat agar siswa dapat mengalami apa yang dipelajarinya. Pembelajaran dengan melibatkan siswa diharapkan dapat membantu siswa dalam pengembangan keterampilan dan pengembangan motivasi dalam diri siswa tersebut. Maka dari itu, diharapkan dengan menggunakan teknik pembelajaran *stations (learning centers)* dalam pembelajaran pendidikan jasmani jumlah waktu aktif belajar gerak siswa akan lebih meningkat, dan para siswa bisa lebih menyukai pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam permainan bolabasket.

Dari latar belakang yang telah dijelaskan di atas penulis tertarik untuk mengambil judul “Penerapan *Stations (Learning Centers)* Terhadap Jumlah Waktu Aktif Belajar Siswa dalam Pembelajaran Permainan Bolabasket (Studi Deskriptif Komparatif di SMA Negeri 1 Baleendah)”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang di kemukakan di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Teknik pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut dirasa masih bersifat konvensional, dimana pembelajaran masih berpusat pada guru, interaksi antar siswa kurang, tugas gerak masih terlalu sedikit dan masih banyak waktu yang terbuang karena terlalu banyak intruksi.

Ingrid Tri Rachmadianty, 2017

**PENERAPAN STATIONS (LEARNING CENTERS) TERHADAP JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET**

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

2. Tidak adanya inovasi dalam merubah aktivitas gerak yang layak dalam pembelajaran pendidikan jasmani sehingga siswa merasa bosan dan pembelajaran kurang efektif serta kurang adanya suasana pembelajaran yang menyenangkan
3. Berdasarkan observasi di lapangan, guru belum bisa menyesuaikan aktivitas gerak sesuai kemampuan siswanya sehingga menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran bagi sebagian siswa, dan siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

### **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak terlalu luas, maka peneliti membatasi ruang lingkup permasalahan penelitian ini sebagai berikut:

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah teknik pembelajaran *stations (learning centers)*.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah jam waktu aktif belajar
3. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif komparatif yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Baleendah.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis berasumsi bahwa salah satu cara untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran pendidikan jasmani secara umum dan khususnya pembelajaran bolabasket adalah dengan menggunakan teknik *stations (learning centers)*. Dari pernyataan tersebut penulis merumuskan masalah yang dituangkan dalam kalimat pertanyaan penelitian. Rumusan masalah yang penulis ajukan adalah sebagai berikut: “Apakah ada perbedaan antara teknik pembelajaran konvensional dengan teknik pembelajaran *stations (learning centers)* terhadap jumlah waktu aktif belajar siswa dalam pembelajaran permainan bolabasket di SMA Negeri 1 Baleendah?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian sesuai dengan pertanyaan penelitian yang di ajukan pada rumusan masalah, adalah untuk mengetahui perbedaan antara teknik pembelajaran

konvensional dengan teknik *stations (learning centers)* terhadap jumlah waktu aktif belajar siswa di SMA Negeri 1 Baleendah.

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Secara Teoritis

- a) Untuk menambah dan mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan serta lebih mendukung teori-teori yang telah ada, yang berhubungan dengan masalah yang sedang diteliti khususnya tentang pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani.
- b) Sebagai sumber referensi bagi seorang guru dalam pengembangan atau peningkatan motivasi belajar pada siswa dengan menggunakan teknik *stations (learning centers)*. Diharapkan dengan menggunakan teknik teknik *stations (learning centers)* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan efisien dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

### 2. Secara Praktis

- a) Manfaat bagi guru
  - 1) Mencari tahu faktor-faktor yang menghambat siswa dalam belajar.
  - 2) Belajar dalam suasana yang menyenangkan.
  - 3) Menggunakan teknik pembelajaran yang bervariasi.
- b) Manfaat bagi siswa
  - 1) Membangkitkan, meningkatkan dan memelihara semangat siswa untuk belajar sampai berhasil; membangkitkan bila siswa tak bersemangat; meningkatkan bila semangat belajarnya timbul tenggelam; memelihara bila semangatnya telah kuat untuk mencapai tujuan belajar.
  - 2) Mengetahui dan memahami motivasi belajar siswa bermacam ragam.

## **G. Definisi Istilah**

Jika dilihat dari sudut pandang penafsiran seseorang terhadap suatu istilah itu berbeda-beda. Untuk menghindari kesalahan pengertian tentang istilah-istilah dalam penelitian ini, maka penulis akan menjelaskan dan menjabarkan satu-persatu istilah tersebut, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. *Stations (learning centers)*: Menurut Suherman (2009, hlm. 127) teknik pembelajaran *Stations (learning centers)* seperti ini sering disebut *circuit training*. Guru membuat dan mengorganisir sejumlah aktivitas belajar yang akan diberikan kepada siswa. Masing-masing aktivitas dilakukan pada pos yang berbeda. Pada pos tersebut biasanya disediakan alat-alat yang diperlukan berikut keterangan mengenai apa, kapan, berapa lama, dan bagaimana melakukan aktivitas pada pos tersebut. Selain itu disediakan juga informasi tentang apa yang harus dilakukan siswa setelah melakukan aktivitas pada pos tersebut.
2. Jumlah waktu aktif belajar: Menurut Suherman (2009, hlm. 115) jumlah waktu aktif belajar yaitu waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) untuk melakukan aktivitas belajar secara aktif.

## H. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur penulisan skripsi ini meliputi BAB dan Sub BAB, agar tidak keluar dari batasan struktur organisasi ini, maka dibuat dari struktur organisasi dari BAB pertama sampai BAB terakhir, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, dalam BAB I ini menjelaskan mengenai latar belakang penelitian, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, dalam BAB II ini menjelaskan mengenai hakikat pendidikan jasmani, teknik pembelajaran *stations (learning centers)*, jumlah waktu aktif belajar dan hakikat permainan bolabasket.

BAB III METODE PENELITIAN, dalam BAB III ini menjelaskan mengenai metode penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN, dalam BAB IV ini menjelaskan mengenai temuan, hasil pengolahan data dan diskusi penemuan.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI, dalam BAB V ini menjelaskan mengenai kesimpulan untuk menjawab latar belakang permasalahan, implikasi dan rekomendasi.