

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan yang utuh, tidak hanya menganggapnya sebagai seorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Pada kenyataannya, pendidikan jasmani adalah suatu bidang kajian yang sungguh luas. Titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia. Lebih khusus lagi, pendidikan jasmani berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya.

Adapun tujuan pendidikan jasmani antara lain yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuan dan terampil, yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan social. seperti yang dikemukakan Mahendra (2009, hlm. 22) bahwa “Mengembangkan nilai- nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan, juga membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu menjadi manusia yang seutuhnya”.

Pendidikan jasmani sangatlah dibutuhkan sehingga kedudukannya dianggap penting. Melalui program yang direncanakan secara baik, anak dilibatkan dalam kegiatan fisik yang tinggi intensitasnya. Lewat pendidikan jasmani anak menemukan

Syaoqi Abdul Aziz, 2017

UPAYA MENINGKATKAN JWB SISWA MELALUI MODIFIKASI PERMAINAN FRISBEE

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

saluran yang tepat untuk bergerak bebas dan meraih kembali keceriaan, sambil terangsang perkembangan yang bersifat menyeluruh.

Pada dasarnya pembelajaran pendidikan jasmani berkaitan erat dengan permainan yang menyenangkan, karena permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Oleh sebab itu permainan atau bermain mempunyai tujuan dan tugas yang sama dalam pendidikan jasmani.

Pada umumnya anak lebih senang melakukan permainan, daripada melakukan cabang olahraga formal yang lain. Karena rasa senang inilah maka anak akan mengungkap keadaan pribadinya yang asli pada saat mereka bermain, baik itu berupa watak asli, maupun kebiasaan yang telah membentuk kepribadiannya. dengan demikian dapat dikatakan dengan bermain orang dapat mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia dalam bentuk gerak, sikap, dan perilaku.

Meskipun pendidikan jasmani menawarkan kepada anak untuk bergembira, tidaklah tepat untuk mengatakan bahwa pendidikan jasmani di sekolah semata-mata bertujuan agar anak bergembira dan bersenang-senang. Bila demikian seolah-olah Pendidikan jasmani di sekolah hanya dijadikan program selingan, tidak berbobot, dan tidak memiliki tujuan yang mendidik. pendidikan jasmani merupakan wahana pendidikan, yang memberikan kesempatan bagi anak untuk mempelajari hal-hal penting, dalam pembelajaran pendidikan jasmani tidak hanya membina dimensi psikomotor siswa saja, akan tetapi dimensi kognitif dan afektif siswa pun ikut terbina. Dimensi psikomotor yang dimaksud dalam pendidikan jasmani yaitu meliputi keterampilan gerak anak, sedangkan dimensi kognitif yaitu meliputi pengetahuan anak dan dimensi afektif meliputi sikap dan perilaku anak dalam mengikuti proses pembelajaran.

Perilaku aktif belajar atau juga disebut jumlah waktu aktif belajar dimana 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 Husdarta (2009, hlm. 163) yang menyatakan bahwa: “Salah satu prinsip penting dalam pendidikan jasmani adalah partisipasi peserta didik secara penuh dan merata”.

Jadi pada kesimpulanya waktu aktif belajar adalah perilaku aktif atau perilaku berpartisipasi dari setiap kegiatan pembelajaran yang menjadi fokusnya adalah kegiatan yang dilakukan oleh mayoritas siswa yang sedang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini waktu aktif belajar siswa dalam pembelajaran dapat diukur dari proses masuknya informasi yang diproses melalui beberapa tahapan yang kemudian akhirnya menghasilkan mutu ketercapaian informasi yang di sampaikan dalam bentuk perilaku.

Jadi berdasarkan kajian teori tersebut bahwa memperoleh waktu aktif dalam belajar tentunya dalam diri siswa harus memiliki motivasi sebagai dorongan atau kekuatan dari dalam diri untuk berbuat atau bertingkah laku dalam rangka mencapai tujuan tertentu, waktu aktif ditunjukkan oleh siswa melalui partisipasi dalam belajar yang bekerja keras, disiplin dan bertanggung jawab.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Gegerkalong KPAD kelas 5, kegiatan pembelajaran bisa tersita waktu lebih lama seperti mengganti pakaian, berbaris, pemanasan, memberi contoh-contoh yang monoton, intruksi dan koreksi, ditambah dengan pemahaman siswa yang berbeda beda yang akan membuat guru berulang kali menjelaskan materi yang disampaikan, sehingga jumlah waktu aktif belajar siswa tidak maksimal, dengan ini penulis tertarik untuk melakukan penelitian terkait permasalahan tersebut.

Jumlah waktu aktif belajar adalah waktu yang dimiliki oleh setiap siswa untuk berpartisipasi aktif dalam sebuah pembelajaran, hal ini 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 guru, idealnya akan semakin baik kualitas belajar yang dihasilkan.

Adapun permainan frisbee yang dikemukakan Bahagia (2011, hlm. 138) yaitu permainan frisbee adalah permainan yang menggunakan perlengkapan atau alat pipih berupa piring, oleh karena itu di Indonesia barangkali lebih dikenal dengan sebutan piring terbang.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “ Upaya Meningkatkan JWAB Melalui Modifikasi Permainan frisbee pada Siswa Kelas 5 SDN GegerKalong KPAD”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, penulis menetapkan rumusan masalah penelitiannya yaitu : “ Apakah modifikasi permainan frisbee dapat meningkatkan JWAB siswa kelas 5 SDN Gegerkalong KPAD dalam pembelajaran penjas? “.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Jumlah Waktu Aktif Belajar siswa melalui modifikasi permainan frisbee pada siswa kelas 5 SDN Gegerkalong KPAD.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, diharapkan mempunyai manfaat yang baik, baik bagi penulis maupun bagi pembaca. Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini berguna untuk perkembangan teori, konsep dan inovasi pembelajaran penjas melalui modifikasi pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi guru

Dapat menambah wawasan dan pengalaman sebagai peneliti, sehingga akan lebih terampil dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran.

b) Untuk meningkatkan keguruan dibidang penelitian guna meningkatkan keterlibatan, kegairahan, ketertarikan dan kesenangan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran penjas.

c) Dapat digunakan sebagai perhitungan angka kumulatif guna kenaikan pangkat, golongan/jabatan.

3. Bagi siswa

Siswa diharapkan memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang lebih menarik sehingga mampu meningkatkan pengetahuan pemahaman materi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani dan meningkatkan tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran.

4. Bagi sekolah

Sebagai masukan guna meningkatkan hasil belajar siswa dan memecahkan berbagai permasalahan pembelajaran yang akhirnya meningkatkan mutu pembelajaran sekolah.

5. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman bagi peneliti sehingga akan bermanfaat di masa mendatang.

E. Sistematika Penulisan Skripsi

Gambaran singkat mengenai seluruh sistematika penulisan skripsi sebagai berikut :

BAB I a. PENDAHULUAN

Syaoqi Abdul Aziz, 2017

UPAYA MENINGKATKAN JWB SISWA MELALUI MODIFIKASI PERMAINAN FRISBEE

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

- 1) Latar Belakang
- 2) Rumusan Masalah
- 3) Tujuan Penelitian
- 4) Manfaat Penelitian
- 5) Sistematika

BAB II b. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN, dan HIPOTESIS PENELITIAN

- 1) Kajian Pustaka
- 2) Kerangka Berfikir
- 3) Hipotesis

BAB III c. METODE PENELITIAN

- 1) Desain Penelitian
- 2) Partisipan dan Tempat Penelitian
- 3) Teknik Pengumpulan Data
- 4) Teknik Analisis Data

BAB IV d. HASIL PENELITIAN

- 1) Deskripsi Umum Lokasi dan Subjek Penelitian
- 2) Hasil Penelitian
- 3) Pra Observasi
- 4) Observasi Awal
 - a) Siklus 1 Tindakan 1
 - b) Siklus 1 Tindakan 2
 - c) Siklus 2 Tindakan 1
 - d) Siklus 2 Tindakan 2

BAB V e. KESIMPULAN DAN SARAN

- 1) Kesimpulan
- 2) Saran

Bagian akhir skripsi berisi daftar pustaka, lampiran-lampiran yang memuat tentang deskripsi mengenai perencanaan, pelaksanaan, pelaporan penelitian, hingga dokumentasi penelitian.