

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan hal yang sangat penting dalam usaha memperoleh ilmu pengetahuan. Perubahan dan kemampuan untuk berubah merupakan batasan dan makna yang terkandung dalam belajar. Disebabkan oleh kemampuan berubah yang diakibatkan oleh belajar itulah maka manusia dapat berkembang lebih jauh daripada makhluk-mahluk lainnya. Salah satu perubahan yang diakibatkan oleh belajar adalah perubahan perilaku.

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang dapat membantu proses perubahan perilaku tersebut. Pendidikan jasmani adalah suatu bidang kajian yang sungguh luas. Fokusnya pada pengaruh perkembangan fisik terhadap wilayah pertumbuhan dan perkembangan aspek lain dari manusia itulah yang menjadikannya unik, tidak ada bidang tunggal lainnya seperti pendidikan jasmani yang berkepentingan dengan perkembangan total manusia karena disamping berorientasi pada proses pertumbuhan dan perkembangan anak, pendidikan jasmani juga menekankan pada pembentukan karakter anak. Seperti yang dipaparkan oleh Agus Mahendra (Asas dan Falsafah Pendidikan Jasmani, 2007: 9)

Pendidikan jasmani pada hakikatnya merupakan 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 utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Pendidikan jasmani merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas fisik atau gerak dalam pelaksanaannya yang berorientasi kepada dunia anak dan menyesuaikan materi-materi didalamnya sesuai dengan kebutuhan anak. Upaya untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam penjas yaitu jumlah waktu aktif belajar yang menjadi dasar dalam pendidikan. Waktu aktif belajar yaitu banyaknya waktu yang dibutuhkan untuk melaksanakan pendidikan. Hal

tersebut sesuai dengan uraian yang diungkapkan oleh Adang Suherman (2009:114) bahwa “jumlah waktu aktif belajar yaitu waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (>50%) untuk melakukan aktivitas belajar secara aktif”.

Faktanya, dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar pemberian materi pembelajaran terkadang tidak sesuai dengan kemampuan dan karakteristik siswa sekolah dasar. Pemberian materi pembelajaran yang tidak sesuai dengan kemampuan dan karakteristik siswa dapat mengurangi antusias anak untuk melakukan tugas gerak yang diberikan. Karena merasa tidak mampu untuk melaksanakan tugas gerak yang diberikan, terkadang anak cenderung merasa malas untuk melakukan tugas gerak. Hal itu tentu berdampak besar terhadap waktu aktif belajar.

Meningkat atau menurunnya waktu aktif belajar siswa ini dapat diketahui dengan analisis waktu dalam proses belajar mengajar, analisis ini melibatkan kategori aktivitas yang dilakukan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.

Pembelajaran penjas hendaknya disusun semenarik mungkin agar semangat anak untuk mengikuti pembelajaran penjas dapat terjaga. Pembelajaran yang disusun dalam bentuk permainan biasanya lebih menarik dan membuat anak lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Karena dalam bermain anak tidak harus memikirkan aturan-aturan yang seringkali malah menghambat permainan itu sendiri, yang terpenting semua anak terlibat dalam permainan dan senang ketika mengikuti permainan itu sendiri. Seperti yang diungkap oleh Bahagia (2010:3) bahwa:

“Dalam konteks pembelajaran penjas, menang atau kalah tidaklah penting, yang penting adalah tentang bagaimana anak tersebut dapat terlibat aktif dan mendapatkan kesenangan serta kepuasan dalam permainan tersebut.”

Bermain merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan oleh semua orang, dari anak-anak hingga orang dewasa. Pada masa anak-anak, bermain merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupannya. Bahkan para ahli

pendidikan mengatakan bahwa anak-anak identik dengan bermain, karena hampir semua hidupnya tidak lepas dari bermain.

Sebagaimana sifatnya, anak-anak akan mudah terbangkit minatnya untuk bermain. Siswa yang terbangkit semangatnya akan melanjutkan kegiatannya dan melupakan segala kelelahan yang dialaminya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar sukarela tanpa paksaan dan tak sungguhan dalam batas waktu, tempat dan ikatan peraturan.

Salah satu permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan dasar (basic games), yaitu permainan-permainan yang aturan dan cara bermainnya bisa kita modifikasi sesuai kebutuhan, sehingga permainannya tidak terlalu terikat peraturan seperti permainan formal pada umumnya. Hal ini sesuai dengan uraian yang diungkap oleh Yudi Hendrayana (2003:11) bahwa:

“Basic games adalah permainan yang berada diluar wilayah permainan formal yang umumnya sudah berkembang dengan adanya aturan baku dan organisasi yang mengelolanya, seperti sepakbola, tenis, voli, dsb.”

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, penulis merasa tertarik untuk mengetahui hubungan antara implementasi aktivitas pembelajaran basic games dan pengaruhnya terhadap waktu aktif belajar. Untuk itu penulis mengambil judul “Implementasi Aktivitas Pembelajaran Basic Games Dalam Upaya Meningkatkan Waktu Aktif Belajar Siswa Kelas V SDN Cisit 1”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dibahas didalam latar belakang mengenai rendahnya waktu aktif belajar, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya keterampilan guru memberikan materi dalam rangka meningkatkan keaktifan belajar siswa
2. Keterbatasan jumlah alat-alat pembelajaran
3. Jumlah siswa yang terlalu banyak dalam satu kelas

4. Model pembelajaran yang kurang tepat atau mengharuskan siswa menunggu giliran dalam waktu lama

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut diatas, maka masalah yang dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah implementasi aktivitas pembelajaran *basic games* dapat meningkatkan waktu aktif belajar siswa?”

D. Cara Pemecahan Masalah

Mengacu pada rumusan masalah tentang rendahnya waktu aktif belajar siswa kelas V SDN Cisitu 1 Kota Bandung, kurangnya keterampilan guru dalam memberikan materi pembelajaran sehingga waktu aktif belajar siswa di kelas V SDN Cisitu 1 Kota Bandung cenderung rendah. Permasalahan ini akan di pecahkan melalui:

1. Upaya-upaya peningkatan waktu aktif belajar melalui implementasi pembelajaran *basic games* pada siswa kelas 5 SDN Cisitu 1 Bandung
2. Proses pelaksanaan melalui proses penelitian tindakan kelas (*class action research*), dimana pelaksanaannya dilakukan melalui siklus-siklus dalam tahapan penelitian
3. Setiap siklus terdiri dari 2 tindakan, dan dalam penelitian ini peneliti menggunakan 2 siklus

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkapkan apakah implementasi aktivitas pembelajaran *basic games* dapat meningkatkan waktu aktif belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

F. Manfaat Penelitian

Mas Athi Sugiathi, 2013

Implementasi Aktivitas Pembelajaran Basic Games Dalam Upaya Meningkatkan Waktu Aktif Belajar Siswa Kelas V SDN Cisitu 1

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

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Manfaat secara teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi lembaga-lembaga pendidikan terutama dalam pengoptimalan proses pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani.

2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi Guru. Sebagai bahan pertimbangan dalam pengoptimalan proses pembelajaran pendidikan jasmani guna meningkatkan waktu aktif belajar siswa
- b. Bagi Siswa. Sebagai wahana baru dalam proses meningkatkan waktu aktif belajar dalam pembelajaran pendidikan jasmani
- c. Bagi Sekolah. Memberikan masukan bagi sekolah sebagai pedoman untuk mengambil kebijakan di sekolah tersebut

G. Definisi Operasional

Uraian mengenai konsep-konsep yang ada didalam judul penelitian “Implementasi Pembelajaran Basic Games sebagai Upaya Meningkatkan Waktu Aktif Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani” akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci.
2. Basic Games adalah permainan yang berada diluar wilayah permainan formal yang umumnya sudah berkembang dengan adanya aturan baku dan organisasi yang mengelolanya, seperti sepakbola, tenis, voli, dsb. (Yudi Hendrayana, 2003:11)

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan beberapa model-model permainan yang ada dalam basic games diantaranya permainan bola batas, permainan melempar koran, permainan lomba melempar kardus dan permainan mengantar paket.

Mas Athi Sugiathi, 2013

Implementasi Aktivitas Pembelajaran Basic Games Dalam Upaya Meningkatkan Waktu Aktif Belajar Siswa Kelas V SDN Cisit 1

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

3. Pengertian waktu aktif belajar secara umum adalah waktu yang dimiliki oleh peserta didik untuk dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Semakin tinggi waktu aktif belajar siswa maka perubahan kepribadiannya akan semakin tinggi, sebaliknya semakin rendah waktu aktif belajar maka semakin rendah pula perubahan kepribadian siswa tersebut. Maka dari itu waktu aktif belajar merupakan kunci perubahan kepribadian.
4. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

