

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Gerak merupakan hakikat manusia, bergerak adalah salahsatu aktivitas yang tidak akan luput dari kehidupan manusia dalam melaksanakan aktivitasnya sehari-hari. Bahkan pada dasarnya gerak merupakan salahsatu ciri dari makhluk hidup. Dunia anak merupakan dunia yang kaya akan gerak, bahkan gerak pada anak merupakan wahana bagi mereka untuk menyalurkan hasratnya untuk bermain dan bersenang-senang, bahkan gerak juga merupakan sarana bagi anak untuk belajar. Gerak merupakan hal yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan anak-anak, karena bagi anak gerak yang mereka lakukan semata-mata adalah untuk kesenangan, bukan di dorong oleh maksud dan tujuan tertentu. “Gerak adalah kebutuhan mutlak anak”. (Mahendra, 2012:14).

Melalui gerak anak dapat belajar, anak-anak dapat mempelajari dan mengetahui tentang dirinya sendiri dan individu lainnya, alam dan lingkungan sekitar serta kebudayaan melalui bergerak dalam bentuk yang mereka kehendaki. Apabila pendidikan masuk kedalamnya maka anak-anak akan memperoleh sarana pendidikan yang tetap memfasilitasi mereka dalam dunia mereka sendiri serta mencukupi hasrat dan kebutuhan mereka dalam bergerak.

Hal ini sejalan dengan salahsatu manfaat pendidikan jasmani, salahsatu manfaat pendidikan jasmani secara umum adalah untuk memenuhi kebutuhan anak akan gerak. Pendidikan jasmani merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan aktifitas fisik atau gerak dalam pelaksanaannya yang berorientasi kepada dunia anak dan menyesuaikan materi-materi di dalamnya sesuai dengan kebutuhan anak. Di dalamnya anak dapat belajar sambil bergembira melalui penyaluran hasratnya untuk bergerak. Semakin terpenuhi kebutuhannya akan gerak dalam masa-masa pertumbuhannya, kian besa pengaruhnya bagi kualitas pertumbuhan itu sendiri.

Muhamad Arshif Barqiyah, 2013

Implementasi Pendekatan Bermain Dalam Upaya Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Gerak Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar Negeri Sukarasa 3 dan 4 Bandung

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

Selain bergerak, bermain juga merupakan aktivitas yang tidak bisa dilepaskan dari dunia anak, sambil bermain anak-anak belajar. Dalam mempelajari hal-hal baru anak-anak merupakan ahlinya, segala macam hal mereka pelajari ketika bermain dan bergerak dari mulai ia menggerakkan anggota tubuhnya hingga mengenali berbagai benda di lingkungan sekitarnya. Maka dari itu belajar tidak akan terlepas dari dunia anak, karena belajar merupakan hal yang tidak akan terlepas dari kehidupan manusia, hal ini senada dengan ungkapan Rudiana (2009:13) yang menyatakan bahwa “Tugas pertama manusia adalah sebagai pembelajar”

Hampir atau bahkan semua aktivitas anak-anak adalah bermain, bermain merupakan kegiatan yang akan selalu dilakukan oleh anak-anak dalam mengarungi kehidupan mereka sehari-hari. Ketika bermain, mereka meluapkan seluruh emosi mereka, menumpahkan semua ekspresi mereka dan pada saat bermainlah mereka menunjukkan jati diri mereka yang sebenarnya. Saat bermain merupakan saat anak-anak merasa bebas dan bersemangat. Senada dengan pernyataan yang dikeluarkan oleh Johan Huizinga yg dikutip oleh Agus Mahendra (Asas dan Falsafah Pendidikan Jasmani 2012) mengatakan:

“Bermain sebagai aktifitas yang dilakukan secara bebas dan sukarela”

Pernyataan diatas memberikan indikasi bahwa bermain memberikan kebebasan bagi pelakunya untuk menentukan permainan yang mereka kehendaki, meski permainan yang mereka lakukan menuntut mereka untuk bergerak secara aktif baik yang dilakukan sendiri maupun dilakukan secara berkelompok didalamnya tidak ada tuntutan dan paksaan bagi mereka untuk melakukan aktifitas tersebut karena pelakunya melakukan permainan tanpa paksaan dan dilaksanakan karena mereka memang ingin melaksanakannya, inilah yang dimaksud dengan permainan dimainkan dengan sukarela. Pada anak-anak bermain merupakan aktifitas yang dilakukan karena merupakan dorongan naluri yang berguna untuk merangsang pertumbuhan fisik dan mentalnya.

Aktifitas bermain juga tidak hanya berorientasi pada kesenangan semata, aktifitas-aktifitas dalam permainan juga tetap memiliki nilai-nilai dan manfaat

Muhamad Arshif Barqiyah, 2013

Implementasi Pendekatan Bermain Dalam Upaya Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Gerak Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar Negeri Sukarasa 3 dan 4 Bandung

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

yang banyak bagi anak-anak. Seperti yang di ungkapkan oleh Zulkifli (1987:56) mengenai manfaat dari permainan untuk anak –anak :

1. Sarana untuk membawa anak – anak kedalam bermasyarakat.
2. Mampu mengenal kekuatan sendiri.
3. Mendapat kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya.
4. Berlatih menempa perasaan.
5. Memperoleh kegembiraan, kesenangan, kepuasan dan
6. Melatih diri untuk mentaati peraturan yang berlaku.

Namun yang terjadi dilapangan tidaklah demikian. Anak-anak dibebani oleh beban belajar di sekolah yang cukup berat serta menekan kebebasan mereka untuk bergerak. Kebutuhan gerak mereka tidak terpenuhi karena keterbatasan waktu dan kesempatan serta lingkungan sekolah yang tidak menyediakan wilayah yang menarik untuk di jelajahi. Pemberian materi yang hanya mengedapankan dan mengutamakan prestasi akademik juga mengharuskan mereka untuk menerima beban-beban gerak sesuai dengan tuntutan guru yang menghendaki mereka untuk dapat menguasai keterampilan-keterampilan gerak tertentu. Hal demikianlah yang dapat menghilangkan antusias anak untuk melakukan gerak dan tentunya mengurangi jumlah waktu aktif belajar gerak pada anak karena mereka merasa terbatas untuk bergerak, terlebih tuntutan gerak yang terkadang membebani anak membuat anak-anak merasa tidak mampu untuk melaksanakan tugas gerak tersebut sehingga mereka cenderung malas-malasan karena menganggap mereka tidak sanggup untuk melaksanakan tugas gerak yang diberikan.

Pemberian beban yang tidak sesuai dengan kemampuan anak seperti misalnya tuntutan penguasaan teknik dasar olahraga dalam pembelajaran pendidikan jasmani bagi anak di sekolah juga dapat menjadi pemicu berkurangnya jumlah waktu aktif belajar gerak pada anak dalam pembelajaran pendidikan jasmani, tidak semua anak mampu menyesuaikan diri mereka terhadap teknik-teknik dasar olahraga, karena merasa tidak mampu pada akhirnya anak merasa takut untuk melaksanakan tuntutan yang diberikan, bahkan anak cenderung malu karena merasa tidak mampu melaksanakan tuntutan yang di berikan di depan teman-temannya, hal itulah yang akhirnya menyebabkan anak bermalasan bahkan

Muhamad Arshif Barqiyah, 2013

Implementasi Pendekatan Bermain Dalam Upaya Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Gerak Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar Negeri Sukarasa 3 dan 4 Bandung

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

cenderung menghindari aktifitas gerak di sekolah yang berimbang pada rendahnya waktu aktif belajar gerak pada anak.

Pada intinya, Kesesuaian penerapan pendekatan mengajar dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani terkadang belum sesuai dengan karakteristik peserta didik. Siswa sekolah dasar yang masih tergolong ke dalam kelompok anak besar memiliki perilaku yang didominasi oleh kegiatan bermain. Bagi mereka, bermain adalah dunianya. Maka dari itu, pemilihan metode atau pendekatan pembelajaran yang tepat atau sesuai dengan kearakteristik siswa sekolah dasar sangatlah diperlukan. Penerapan pendekatan yang tepat dan sesuai dalam pembelajaran penjas tidak hanya untuk menyesuaikan karakter kegiatan pembelajaran dengan karakter siswa akan tetapi melalui pendekatan yang dipilih tersebut dapat turut pula merangsang keinginan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan jumlah waktu aktif belajar gerak siswa dalam pembelajaran tersebut. Dalam pelaksanaan pendidikan jasmani aspek psikomotor bukan hanya sasaran utama pembelajaran, akan tetapi aspek afektif diharapkan juga turut berkembang. Salah satunya adalah perilaku asosiatif yang terdiri dari kerja sama, akomodasi, dan asimilasi. Oleh sebab itu agar sasaran pelaksanaan proses pembelajaran tidak hanya mengacu kepada aspek psikomotor semata namun juga khususnya bagi perkembangan afektif siswa sekolah dasar maka dari itu hal-hal demikian harus dihindari guna tetap memancing respon anak untuk tetap memiliki jumlah waktu aktif belajar gerak yang tinggi serta tetap mengacu kedalam sasaran utama pendidikan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dan menghindari permasalahan yang dapat mengurangi jumlah waktu aktif belajar gerak anak di sekolah dasar.

Pendidikan jasmani tampil untuk mengatasi masalah tersebut. Di dalam pendidikan jasmani terdapat sebuah pendekatan yang menitik beratkan proses pembelajarannya dalam situasi permainan, pendekatan tersebut adalah pendekatan bermain. Pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang dikonsepsi dalam bentuk permainan. Menurut Wahjoedi (1999:121) mengatakan bahwa "pendekatan bermain adalah pembelajaran yang diberikan dalam bentuk atau

Muhamad Arshif Barqiyah, 2013

Implementasi Pendekatan Bermain Dalam Upaya Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Gerak Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar Negeri Sukarasa 3 dan 4 Bandung

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

situasi permainan". Sedangkan Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (1999/2000:35) berpendapat,

Strategi pembelajaran permainan berbeda dengan strategi pembelajaran skill, namun bisa dipastikan bahwa keduanya harus melibatkan modifikasi atau pengembangan agar sesuai dengan prinsip DAP (*developmentally Appropriate Practice*) dan body scalling (ukuran fisik termasuk kemampuan fisik).

Berdasarkan pendapat dari ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa, pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang dikonsepsi dalam bentuk permainan. Dalam pelaksanaan pembelajaran bermain menerapkan suatu teknik cabang olahraga kedalam bentuk permainan. Melalui permainan, diharapkan akan meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar menjadi lebih tinggi, sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal.

Pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang mengaplikasikan teknik ke dalam suatu permainan. Tidak menutup kemungkinan teknik yang buruk atau rendah mengakibatkan permainan kurang menarik. Untuk itu seorang guru harus mampu mengatasinya. Rusli Lutan dan Adang Suherman (2000:35-36) menyatakan, manakala guru menyadari bahwa rendahnya kualitas permainan disebabkan oleh rendahnya kemampuan skill, maka guru mempunyai beberapa pilihan sebagai berikut:

- 1) Guru dapat terus melanjutkan aktivitas permainan untuk beberapa lama sehingga siswa menangkap gagasan umum permainan yang dilakukannya.
- 2) Guru dapat kembali pada tahapan belajar yang lebih rendah dan membiarkan siswa berlatih mengkombinasikan keterampilan tanpa tekanan untuk menguasai strategi.
- 3) Guru dapat merubah keterampilan pada level yang lebih simpel dan lebih dikuasai sehingga siswa dapat konsentrasi belajar strategi bermain.

Pada dasarnya pendekatan bermain merupakan sebuah pendekatan yang berorientasi kepada penyesuaian materi ajar terhadap kebutuhan dan karakteristik anak-anak. Pengemasan situasi pembelajaran kedalam sebuah permainan dapat menumbuhkan keceriaan dan mengembalikan anak-anak kedalam dunia mereka. Keceriaan mendorong siswa untuk mampu mengikuti pembelajaran dengan senang hati, sukarela, dan antusias, sehingga dengan proses pembelajaran yang penuh dengan keceriaan seorang siswa akan memiliki waktu aktif bergerak yang

Muhamad Arshif Barqiyah, 2013

Implementasi Pendekatan Bermain Dalam Upaya Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Gerak Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar Negeri Sukarasa 3 dan 4 Bandung

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

relatif lama, karena ia melakukan aktifitas dengan sukarela dengan latar belakang keceriaan dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, penulis merasa tertarik untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara implementasi pendekatan bermain terhadap jumlah waktu aktif belajar gerak siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Untuk itu, penulis mengambil judul “Implementasi Pendekatan Bermain Dalam Upaya Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Gerak Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar Negeri Sukarasa 3 Dan 4 Bandung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka permasalahan yang terkait dengan rendahnya jumlah waktu aktif belajar gerak siswa sekolah dasar dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Sukarasa 3 dan 4 Bandung dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Anak-anak dibebani oleh beban belajar di sekolah yang cukup berat serta menekan kebebasan mereka untuk bergerak.
2. Kebutuhan gerak mereka tidak terpenuhi karena keterbatasan waktu dan kesempatan serta lingkungan sekolah yang tidak menyediakan wilayah yang menarik untuk di jelajahi.
3. Pemberian materi yang hanya mengedapankan dan mengutamakan prestasi akademik juga mengharuskan mereka untuk menerima beban-beban gerak sesuai dengan tuntutan guru yang menghendaki mereka untuk dapat menguasai keterampilan-keterampilan gerak tertentu.

C. Rumusan Masalah

Dalam mencapai tujuan pembelajaran tentunya diharapkan beberapa faktor yang mendukung terhadap tercapainya tujuan tersebut salah satunya yaitu jumlah waktu aktif belajar gerak siswa terhadap tugas gerak yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Semakin tinggi jumlah waktu aktif belajar gerak siswa dalam pembelajaran maka akan semakin tinggi pula

Muhamad Arshif Barqiyah, 2013

Implementasi Pendekatan Bermain Dalam Upaya Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Gerak Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar Negeri Sukarasa 3 dan 4 Bandung

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

ketercapaian tujuan yang diharapkan. Sebaliknya, semakin rendah jumlah waktu aktif belajar gerak siswa dalam pembelajaran, maka semakin rendah juga kemungkinan tercapainya tujuan pendidikan jasmani yang diharapkan. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas dapat dirumuskan permasalahan; Apakah Implementasi pendekatan bermain dapat meningkatkan efektivitas jumlah waktu aktif belajar gerak siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar?

D. Cara Pemecahan Masalah

Permasalahan yang terkait dengan rendahnya jumlah waktu aktif belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang berlangsung di SDN Sukarasa 3 dan 4 Bandung akan dicarikan solusinya melalui proses penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan bermain. Dalam pelaksanaannya proses penelitian menggunakan tahapan tindakan yang terdiri dari 4 komponen yang dikembangkan oleh Kurt Lewin dalam Yusuf Hidayat (2009;34) yaitu;

1. Perencanaan atau *planning*
2. Tindakan atau *acting*
3. Pengamatan atau *observing*
4. Refleksi atau *reflecting*

Dari 4 komponen yang dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas tersebut diharapkan didapatkannya pemecahan permasalahan terkait dengan rendahnya jumlah waktu aktif belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Sukaras 3 dan 4 Bandung melalui implementasi pendekatan bermain.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, yang menjadi tujuan penelitian ini secara umum adalah dalam rangka meningkatkan kualitas proses pembelajaran pendidikan jasmani dan secara spesifik penelitian ini bertujuan untuk

Muhamad Arshif Barqiyah, 2013

Implementasi Pendekatan Bermain Dalam Upaya Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Gerak Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar Negeri Sukarasa 3 dan 4 Bandung

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

meningkatkan jumlah waktu aktif belajar gerak siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

Jika tujuan penelitian ini tercapai, manfaat yang diharapkan dapat dirasakan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi lembaga-lembaga pendidikan terutama dalam optimalisasi proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.

2. Praktis

Sebagai bahan pertimbangan bagi guru pendidikan jasmani terhadap penerapan model pembelajaran yang diberikan yang sesuai untuk peningkatan jumlah waktu aktif bergerak siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

G. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi dari latar belakang diatas, maka permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini di batasi di sekitar pemecahan masalah pembelajaran sebagai akibat keterbatasan jumlah waktu aktif belajar siswa di SDN Sukarasa 3 dan 4 Bandung.

H. Definisi Operasional

Seringkali dalam pemahaman tentang pengertian sebuah istilah dari seseorang berbeda-beda, sehingga tidak jarang menimbulkan kekeliruan dalam penafsiran. Untuk menghindari kekeliruan penafsiran dalam penulisan judul dan isinya, penulis menggunakan istilah-istilah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Menurut Mahendra, (2012:3) Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional.

Muhamad Arshif Barqiyah, 2013

Implementasi Pendekatan Bermain Dalam Upaya Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Gerak Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar Negeri Sukarasa 3 dan 4 Bandung

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

2. Menurut Wahjoedi (1999: 121) bahwa "pendekatan bermain adalah pembelajaran yang diberikan dalam bentuk atau situasi permainan".
3. Menurut Suherman, (1998;2) Jumlah Waktu Aaktif Belajar adalah total waktu aktif dari setiap kegiatan pembelajaran yang menjadi fokusnya adalah kegiatan yang dilakukan oleh mayoritas siswa yang sedang terlibat dalam kegiatan pembelajaran.



Muhamad Arshif Barqiyah, 2013

Implementasi Pendekatan Bermain Dalam Upaya Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Gerak Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar Negeri Sukarasa 3 dan 4 Bandung

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