

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

Belajar merupakan proses berkesinambungan yang berlangsung seumur hidup. Menurut Josep F. Callahan & Leonard H. Clark (1983:198) bahwa, walaupun belajar berlangsung seumur hidup, namun disadari bahwa tidak semua belajar dilakukan secara sadar. Belajar juga diartikan sebagai perolehan perubahan tingkah laku yang relatif permanen dalam diri seseorang mengenai pengetahuan atau tingkah laku karena adanya pengalaman, Seels & Rita (1994: 12).

Oleh peserta didik akan menghasilkan hasil belajar. Di dalam proses pembelajaran, guru sebagai pengajar sekaligus pendidik memegang peranan dan tanggung jawab yang besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan peserta didik dipengaruhi oleh kualitas pengajaran dan faktor intern dari siswa itu sendiri. Dalam setiap mengikuti proses pembelajaran di sekolah sudah pasti setiap peserta didik mengharapkan mendapatkan hasil belajar yang baik, sebab hasil belajar yang baik dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuannya. Hasil belajar yang baik hanya dicapai melalui proses belajar yang baik pula. Jika proses belajar tidak optimal sangat sulit diharapkan terjadinya hasil belajar yang baik.

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesikannya bahan pelajaran. Sedangkan Menurut Hamalik (2006:30), hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Berdasarkan teori *Taksonomi Bloom* hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah, dua diantaranya adalah kognitif, dan afektif. Perinciannya adalah sebagai berikut :

- a. Ranah Kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian
- b. Ranah Afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disintesis bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

Pendidikan jasmani adalah proses belajar untuk bergerak, dan belajar melalui gerak. Dengan pengalaman tersebut akan terbentuk perubahan dalam aspek jasmani dan rohani anak. Menurut Cholik dan Lutan (1997: 13) bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang melibatkan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia seutuhnya. Artinya dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru harus mempertimbangkan keseluruhan kepribadian anak, sehingga pengukuran proses dan produk memiliki kedudukan yang sama penting. Aktivitas jasmani diartikan sebagai kegiatan peserta didik untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup kognitif, afektif dan sosial, sehingga melalui kegiatan pendidikan jasmani diharapkan anak didik dapat tumbuh dan berkembang sehat dan segar jasmaninya, serta perkembangan pribadinya secara harmonis.

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani melalui gerakan, permainan dan olahraga sebagai wahana untuk meningkatkan individu secara keseluruhan guna mencapai tujuan pendidikan nasional. Di dalamnya terkandung arti bahwa gerakan, permainan, atau cabang olahraga tertentu yang dipilih hanyalah sebagai alat untuk mendidik dan

meningkatkan keterampilan: keterampilan fisik dan motorik, keterampilan berpikir dan memecahkan masalah, termasuk keterampilan emosional dan sosial. Bermain adalah kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak sehari-hari karena bermain sama dengan bekerja pada org dewasa, yang dapat menurunkan stres anak, belajar berkomunikasi, menyesuaikan diri dgn lingkungannya, belajar mengenal dunia dan meningkatkan kesejahteraan mental serta sosial anak.

Dengan sifat yang demikianlah, sebaiknya pembelajaran pendidikan jasmani dilaksanakan, sehingga hasil belajar anak untuk melanjutkan pembelajaran penjas dapat terjaga dan dapat terlihat. Lain halnya apabila pembelajaran dilakukan tanpa unsur bermain sama sekali, maka anak akan cepat bosan, lelah dan seenaknya terhadap pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran sulit untuk dicapai. Dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani siswa, guru perlu meningkatkan kemampuan gerak siswa melalui pemberian mengulang kembali gerakan dasar yang belum dikuasai, bahan ajar yang bervariasi, metode yang menarik, serta memberikan berbagai macam permainan. Menciptakan suasana belajar yang kondusif sebagai upaya meningkatkan sikap siswa terhadap pendidikan jasmani. Berikan kesempatan kepada siswa yang terampil untuk memberikan contoh gerakan yang dikuasainya. Sebagai alat bantu belajar sehingga siswa merasa dihargai dan akan memudahkan siswa lain untuk belajar. Contoh yang baik adalah kinerja guru yang maksimal maka diharapkan akan timbul sikap yang positif dan menyenangkan pendidikan jasmani.

Sebagai contoh dapat kita lihat dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar pada saat aktivitas pembelajaran senam. Sebagian besar para siswa malas dan mengeluh ketika pembelajaran senam, siswa memberikan berbagai macam alasan yang menerangkan bahwa senam menurut mereka adalah salah satu momok yang menakutkan karena membayangkan begitu sulitnya untuk melakukan berbagai macam gerakan dan rasa sakit yang akan dirasakan ketika akan melakukan aktivitas pembelajaran senam. Maka masalah-masalah itulah

yang menjadi permasalahan yang sangat menonjol karena mengakibatkan hasil belajar para siswa yang rendah.

Sebagai fasilitator guru harus berfikir keras untuk meyakinkan para siswa bahwa pembelajaran senam itu sangatlah menyenangkan dan tidak seperti yang mereka bayangkan sebelumnya. Guru harus memberikan arahan atau penjelasan mengenai aktivitas pembelajaran senam lantai secara bertahap. Guru wajib memberikan motivasi atau bentuk semangat untuk para peserta didik agar mereka mengikut sertakan dirinya didalam pembelajaran aktivitas senam. Guru harus mencari jalan keluar untuk menangani permasalahan yang terjadi di kelas tersebut dengan cara membentuk sebuah permainan untuk anak.

Dari pemaparan di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SENAM MELALUI KONSEP BERMAIN DI SDN CISITU”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan dibahas di dalam latar belakang mengenai rendahnya hasil belajar siswa, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Keterbatasan alat-alat pembelajaran.
2. Kurangnya keterampilan guru memberikan materi dalam rangka meningkatkan keaktifan belajar siswa.
3. Rendahnya hasil belajar siswa dilihat dari motivasi anak yang kurang.
4. Ketakutan untuk mencoba gerakan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi tersebut diatas, maka permasalahan yang dikaji dalam penelitian masalah pembelajaran diatas adalah rendahnya hasil belajar belajar siswa dilihat dari aspek afektif, kognitif dan test keterampilan siswa yang kurang terhadap pembelajaran senam lantai.

D. Rumusan Masalah

Dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan banyak faktor yang mendukung terhadap tercapainya tujuan tersebut salah satunya yaitu dengan cara pemberian konsep bermain untuk meningkatkan hasil belajar siswa terlibat dalam pembelajaran. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas dapat dirumuskan permasalahan: **Apakah dengan pemberian konsep bermain dapat meningkatkan hasil belajar siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran senam lantai di SDN Cisitu 1 ?**

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif kah pembelajaran dengan pemberian konsep bermain terhadap peningkatan hasil belajar siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran senam lantai di SDN Cisitu 1 kota. Bandung.

F. Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan dengan hasil penelitian ini dapat bermanfaat :

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. Manfaat bagi Guru

Penelitian ini di harapkan dapat mendorong guru untuk berfikir kreatif dengan berbagai macam permainan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran.

b. Manfaat bagi Siswa

Selain di harapkan bermanfaat untuk guru, penelitian ini di harapkan juga bermanfaat untuk siswa karena dengan pemberian konsep bermain

pada pembelajaran maka siswa diharapkan dapat mengikuti pembelajaran senam lantai dengan senang dan tidak membosankan

c. Manfaat bagi Sekolah

Memberikan masukan kepada pihak sekolah agar menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan pada saat pembelajaran.

G. Definisi Operasional

Dalam penafsiran seseorang dalam suatu istilah sering kali berbeda-beda, sehingga dapat menimbulkan kekeliruan dalam pengertian. Untuk menghindari kekeliruan penafsiran dalam penulisan judul dan isinya penulis menggunakan beberapa istilah dalam penelitian :

1. Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif, akan menekankan pada penyediaan sumber daya belajar.
2. Menurut Hamalik (2006:30), hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.
3. Senam lantai adalah salah satu bagian dari rumpun senam. Sesuai dengan istilahnya, maka gerakan-gerakan senam dilakukan di atas lantai yang beralaskan matras atau permadani. Senam lantai sering juga di sebut dengan senam bebas, sebab pada waktu melakukan gerakan tidak membawa alat atau menggunakan alat.
4. fisik, intelektual, emosional dan sosial dan bermain merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain , anak akan berkata-kata, belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yg dapat dilakukan, dan mengenal waktu, jarak, serta suara. (Wong, 2000). Bermain adalah cara alamiah bagi anak untuk mengungkapkan konflik dalam dirinya yang tidak disadarinya. (Miller dan Keong, 1983)