

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar pada dasarnya merupakan proses usaha sadar dalam diri menuju perubahan perilaku yang bersifat permanen dengan jangka waktu lama. Setiap orang mengalami pembelajaran dalam hidupnya agar sesuatu dalam dirinya mengalami perubahan ke arah yang lebih baik. Jenjang pembelajaran dari mulai SD sampai perguruan tinggi ditempuh demi mendapatkan ilmu yang bermanfaat bagi dirinya di masa depan. Hal ini memberikan pemahaman bahwa pendidikan itu penting.

Pengembangan pembelajaran berdasarkan berbagai aspek meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Salah satu pengembangan pendidikan adalah kurikulum sebagai tujuan serta rencana pendidikan agar tercapai tujuan pendidikan dengan baik.

Bambang (2010:16) menyatakan “kurikulum merupakan rencana pendidikan yang dirancang untuk memaksimalkan interaksi pembelajaran dalam rangka menghasilkan perubahan perilaku yang potensial”. Demikian pula salah satu mata pelajaran yang sejalan dengan kurikulum pendidikan secara menyeluruh yaitu pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani sebagai mata pelajaran di sekolah serta penunjang potensi siswa dari sisi jasmani. Bucher (1972) dalam Soemosasmito (1988:5) menyatakan bahwa,

Pendidikan jasmani adalah bagian yang terpadu dari proses pendidikan yang menyeluruh; bidang dan sasaran yang diusahakan adalah perkembangan jasmaniah, mental emosional, dan sosial bagi warga negara yang sehat, melalui medium kegiatan jasmaniah.

Pendidikan jasmani akan mendukung, serta ikut mengembangkan cabang olahraga sebagai media pembelajaran bagi siswa. Salah satunya cabang olahraga adalah aquatik. Pada pendidikan jasmani aquatik menjadi instrumen penting dalam upaya pengembangan nilai nilai. Salah satunya tertulis dalam kompetensi

Arief Firmansyah, 2013

Pengaruh Pendekatan Bermain Dalam Aktivitas Pembelajaran Aquatik Terhadap Hasil Belajar Aquatik (Penelitian Eksperimen terhadap Siswa Kelas VIII SMPN 29 Bandung Tahun Pelajaran 2013-2014)

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

dasar yaitu membedakan dua teknik dasar gaya renang melalui penambahan gaya yang telah dikuasai sebelumnya serta nilai disiplin, keberanian dan kebersihan.

Berdasarkan ulasan di atas pembahasan tentang kompetensi dasar dalam pembelajaran aquatik diharapkan guru sebagai media pengembangan potensi siswa dapat merangsang dan mengoptimalkan standar inti dan kompetensi dasar tersebut.

Hasil pembelajaran aquatik di sekolah saat ini mengalami penurunan. Hal ini terbukti dengan adanya penurunan nilai siswa terhadap hasil belajar aquatik. Hasil penurunan ini dapat dilihat dari aspek nilai siswa. Berdasarkan data yang diperoleh dari sekolah SMP N 29 Bandung, diperoleh data bahwa rata-rata nilai pembelajaran aquatik siswa kelas VIII berkisar 70-80 kemudian turun menjadi 60-70. Nilai-nilai tersebut berada di bawah nilai ketuntasan dalam mata pelajaran pendidikan jasmani.

Penurunan tersebut dapat disebabkan beberapa faktor. Salah satunya adalah gaya mengajar yang digunakan oleh guru, yaitu menggunakan pembelajaran dengan menggunakan gaya konvensional. Gaya konvensional yaitu pembelajaran dengan menggunakan arahan dan berpusat pada guru. Pembelajaran dengan menggunakan gaya konvensional dapat mengakibatkan adanya kejenuhan pada siswa. Apabila kejenuhan ini terus berlanjut dikhawatirkan akan hilangnya motivasi pada siswa ketika proses pembelajaran.

Pada observasi awal kepada siswa ditemukan bahwa siswa mengalami kejenuhan saat pembelajaran aquatik dengan menggunakan metode yang biasa digunakan oleh guru tersebut. Selain itu, jumlah siswa yang hadir di kolam sangat banyak karena disatukan dengan kakak dan adik tingkatnya. Hal ini akan menyebabkan materi pada pembelajaran aquatik di sekolah tidak dapat tersampaikan dengan baik. Demikian pula nilai-nilai yang terkandung di dalamnya kurang bisa dimunculkan.

Pada kurikulum di sekolah pembelajaran aquatik hanya dipelajari sebanyak empat pertemuan dalam satu semester. Pada empat pertemuan ini materi yang disampaikan adalah keterampilan renang gaya bebas teknik gerakan kaki, gerakan lengan dan pernapasan. Materi tersebut tidak akan tersampaikan secara

Arief Firmansyah, 2013

Pengaruh Pendekatan Bermain Dalam Aktivitas Pembelajaran Aquatik Terhadap Hasil Belajar Aquatik (Penelitian Eksperimen terhadap Siswa Kelas VIII SMPN 29 Bandung Tahun Pelajaran 2013-2014)

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

maksimal apabila siswa tidak termotivasi untuk belajar karena kegiatan pembelajaran yang membosankan. Apabila permasalahan ini terus dibiarkan maka dikhawatirkan terjadinya penurunan hasil belajar aquatik.

Permasalahan di atas menginspirasi penulis untuk melakukan penelitian terhadap penggunaan salah satu pendekatan dalam pembelajaran aquatik. Pendekatan dapat mengoptimalkan hasil pembelajaran karena dengan pendekatan diharapkan mampu menganalisa kekurangan yang dapat mengahamabat tujuan pembelajaran. Pendekatan diharapkan mampu memaksimalkan tujuan pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Roestiyah (2008:1) yang menyatakan bahwa pendekatan adalah “suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh guru atau instruktur”.

Terdapat banyak pendekatan yang bisa digunakan pada pembelajaran aquatik. Salah satunya adalah pendekatan bermain. Pendekatan bermain dapat digunakan untuk pembelajaran aquatik karena karakteristik pendekatannya berlandaskan pada konsep bermain. Karakteristik dari pendekatan bermain diharapkan dapat memberikan motivasi pada siswa untuk belajar.

Abduljabar (2010:7) mendefinisikan bermain adalah “aktivitas yang digunakan untuk mendapatkan kesenangan dan keriang, atau kebahagiaan”. Dengan kata lain, bermain adalah sebuah pendekatan dari inovasi pembelajaran aquatik agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik.

Pendekatan bermain mempunyai manfaat yang baik bagi proses pembelajaran. Hal ini didukung karena bermain secara tidak langsung adalah bagian dunia siswa dalam kesehariannya. Pendekatan bermain hanya sebagai cara yang dilakukan pada saat pembelajaran agar tujuan belajar itu sendiri terlaksana dengan baik, tanpa disadari anak itu sedang belajar dalam pendekatan bermain itu sendiri.

Peneliti akan meneliti dan mencoba untuk menggunakan pendekatan terhadap pembelajaran aquatik di sekolah. Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran aquatik adalah pendekatan bermain. Peneliti berharap dengan inovasi pendekatan bermain ini mampu memberikan perubahan pembelajaran ke arah yang lebih baik bagi siswa. Kemudian pendekatan bermain

Arief Firmansyah, 2013

Pengaruh Pendekatan Bermain Dalam Aktivitas Pembelajaran Aquatik Terhadap Hasil Belajar Aquatik (Penelitian Eksperimen terhadap Siswa Kelas VIII SMPN 29 Bandung Tahun Pelajaran 2013-2014)

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

ini bisa masuk selaras dengan kebutuhan bermain siswa agar tidak membosankan, membagi pengalaman gerak bagi siswa serta pengalaman berhasil siswa saat tugas gerak dikerjakan. Selain itu, dengan pendekatan bermain dalam aktivitas pembelajaran aquatik mampu memberikan nilai bermain yang baik dengan belajar bermain yang baik maka siswa akan belajar mengembangkan sikap sosial yang positif di antaranya nilai kejujuran, kerja sama, kontrol emosi dan hubungan sosial. Selain itu siswa akan belajar menikmati aktivitas fisik secara menyenangkan tanpa dia sadari bahwa dia sedang belajar.

Pendekatan bermain memiliki tujuan yaitu berusaha menyelaraskan materi dengan kegiatan bermain. Agar belajar itu sendiri dikemas dengan nuansa menyenangkan. Tujuan lainnya adalah membuat rasa aman, dan senang bagi siswa. Dengan demikian, siswa dapat termotivasi untuk terus belajar. Penggunaan pendekatan bermain juga memiliki tujuan agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Dengan berbagai permasalahan pembelajaran aquatik di sekolah maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan bermain pada pembelajaran aquatik. Penelitian dengan menggunakan pendekatan bermain pernah dilakukan oleh Tatsa Aksarani Artiluhung (2012) dengan dengan judul “Pengaruh Pendekatan Bermain terhadap Kecemasan Siswa dalam Aktivitas Pembelajaran Aquatik”. Hasil penelitian tersebut adalah pendekatan bermain berpengaruh terhadap kecemasan siswa. Hasil pembelajaran dengan menggunakan pendekatan bermain membuat siswa menjadi lebih berani dan bisa meminimalisasi kecemasan siswa.

Berdasarkan uraian di atas, jelas bahwa pendekatan bermain sangatlah penting diterapkan dalam akitivitas pembelajaran aquatik disekolah, sehingga dapat mengoptimalkan proses dan hasil pembelajarannya. Dilihat dari latar belakang yang telah diungkapkan peneliti tertarik untuk meneliti tentang pendekatan bermain.

Penelitian dengan menggunakan pendekatan bermain, pernah dilakukan oleh Tatsa Aksarani Artiluhung. Namun dalam penelitian tersebut lebih berfokus pada kecemasan siswa. Oleh karena itu, peneliti berkeinginan untuk melakukan

Arief Firmansyah, 2013

Pengaruh Pendekatan Bermain Dalam Aktivitas Pembelajaran Aquatik Terhadap Hasil Belajar Aquatik (Penelitian Eksperimen terhadap Siswa Kelas VIII SMPN 29 Bandung Tahun Pelajaran 2013-2014)

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

penelitian dengan menggunakan pendekatan bermain pada pembelajaran aquatik. Fokus penelitian yang akan diteliti adalah hasil belajar aquatik. Dapat dikatakan, terdapat perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Tatsa Aksarani Artiluhung. Dengan demikian, peneliti memberi judul penelitian ini adalah “Pengaruh Pendekatan Bermain Dalam Aktivitas Pembelajaran Aquatik Terhadap Hasil pembelajaran aquatik“.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, identifikasi masalah dalam penulisan ini:

1. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah masih berpusat pada guru.
2. Nilai siswa pada pembelajaran renang berada di bawah standar ketuntasan pada mata pelajaran penjas.

C. Batasan Masalah Penelitian

Berdasarkan pertimbangan penulisan maka perlu adanya pembatasan masalah dalam penulisan. Adapun pembatasan masalah yang dimaksud dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan bermain.
2. Hasil pembelajaran aquatik dibatasi pada gerakan meluncur, nilai-nilai yang terkandung dalam pembelajaran aquatik, yaitu nilai afektif dan nilai kognitif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, masalah penelitian ini harus dirumuskan terlebih dahulu, sebab jika masalah yang dirumuskan terlalu umum dan luas akan mengaburkan batas-batas sehingga dapat menyulitkan peneliti. Oleh karena itu, perumusan masalah sangat diperlukan dalam sebuah penelitian. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara pendekatan bermain dengan pendekatan konvensional dalam aktivitas pembelajaran aquatik terhadap hasil belajar aquatik?

Arief Firmansyah, 2013

Pengaruh Pendekatan Bermain Dalam Aktivitas Pembelajaran Aquatik Terhadap Hasil Belajar Aquatik (Penelitian Eksperimen terhadap Siswa Kelas VIII SMPN 29 Bandung Tahun Pelajaran 2013-2014)

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

E. Tujuan Penelitian

Menetapkan tujuan penelitian pada sebuah penelitian sangatlah penting, mengingat indikator utama tersebut yang menjadi pijakan penulis kedepannya. Maka secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh pendekatan bermain dalam aktivitas pembelajaran aquatik terhadap hasil pembelajaran aquatik.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan peneliti dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis dapat mendukung teori pendidikan yang berkaitan dengan penggunaan pendekatan bermain dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran aquatik di sekolah.
2. Secara praktis dapat dijadikan acuan pada guru pendidikan jasmani dalam upaya meningkatkan pencapaian tujuan pendidikan, khususnya dalam aktivitas pembelajaran aquatik dalam upaya meningkatkan hasil pembelajaran aquatik melalui pendekatan bermain.

G. Batasan Penelitian

Berdasarkan pertimbangan luasnya cakupan masalah dalam penelitian, maka perlu adanya pembatasan penelitian. Adapun pembatasan masalah yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang memberikan pengaruh dan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi. Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah pendekatan bermain dalam aktivitas pembelajaran aquatik dan yang menjadi variabel terikat adalah hasil pembelajaran aquatik .
2. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen.

Arief Firmansyah, 2013

Pengaruh Pendekatan Bermain Dalam Aktivitas Pembelajaran Aquatik Terhadap Hasil Belajar Aquatik (Penelitian Eksperimen terhadap Siswa Kelas VIII SMPN 29 Bandung Tahun Pelajaran 2013-2014)

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

3. Populasi penelitian adalah siswa-siswi SMPN 29 kelas VIII sebanyak 330 siswa
4. Sampel penelitian adalah siswa SMPN 29 kelas VIII dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang berjumlah 50 orang. Penulis mengambil sampel dengan cara *random sampling*.



**PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN
DALAM AKTIVITAS PEMBELAJARAN AQUATIK TERHADAP
HASIL BELAJAR AQUATIK**

(Penulisan Eksperimen terhadap Siswa VIII di SMPN 29 Bandung)

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi**

Arief firmansyah

0906622

**JURUSAN PENDIDIKAN OLAMRAGA
FAKULTAS PENDIDIKAN OLAMRAGA DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2013

Arief Firmansyah, 2013

Pengaruh Pendekatan Bermain Dalam Aktivitas Pembelajaran Aquatik Terhadap Hasil Belajar Aquatik (Penelitian Eksperimen terhadap Siswa Kelas VIII SMPN 29 Bandung Tahun Pelajaran 2013-2014)

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