

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. LATAR BELAKANG**

Dalam proses belajar, interaksi antara guru dengan murid atau interaksi murid dengan guru merupakan hal yang sangat penting sekali. Interaksi ini penting dalam kehidupan kelas pada saat proses belajar mengajar berlangsung, hal ini merupakan tanggung jawab seorang guru untuk menciptakan suasana belajar. Seorang guru harus mempunyai kemampuan yang baik dalam cara mengajar dan menciptakan suasana belajar itu karena yang dihadapi dalam proses pendidikan adalah manusia. Berbicara tentang manusia akan menyangkut harkat,derajat,martabat dan hak asasinya,oleh karena itu memberikan perhatian khusus akan kemampuan yang dimiliki siswa-siswanya merupakan tugas seorang guru dalam kelangsungan proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar dibutuhkan interaksi yang diantaranya adalah partisipasi dari para murid itu sendiri supaya kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana sebagaimana mestinya dan mencapai hasil belajar yang diinginkan

Untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, guru perlu menggunakan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan menantang sesuai dengan berbagai kemampuan dan tingkat minat siswa.(Mckeen, Webb, & Pearson, 2007). Mengajar merupakan tugas dari seorang guru, guru mengatur dan menciptakan kondisi lingkungan yang bisa mendorong siswa untuk belajar. Dalam kegiatan mengajar ada beberapa hal yang harus diperhatikan, diantaranya saat proses mengajar guru bertindak sebagai pembimbing aktivitas anak selama belajar, kemudian guru juga sebagai pembimbing anak untuk mendapatkan pengalaman, dan guru membantu anak berkembang dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Pembelajaran pendidikan jasmani mempunyai ciri khas dan karakteristik tertentu dibandingkan dengan mata pelajaran lain, pada hakikatnya pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik, melibatkan seluruh sistem tubuh, dan mengembangkan intelektual dan sosial dalam diri siswa. Dengan kata lain pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang menyeluruh, tidak hanya

mengembangkan satu kemampuan saja. Guru pendidikan jasmani berada dalam peran yang kuat untuk mempengaruhi pemuda baik secara positif maupun negatif. Guru bertanggung jawab dalam mengembangkan motivasi dan sikap positif siswa yang akan memengaruhi mereka baik saat ini ataupun dimasa yang akan datang.(Rikard, Banville, Rikard, & Banville, 2007)

Melihat kutipan di atas maka dengan adanya penataan pembelajaran pendidikan jasmani yang lebih kreatif, inovatif dan menyenangkan akan membuat siswa itu ikut terlibat dalam pelaksanaannya. Sehingga pembelajaran pendidikan jasmani dapat berperan besar dalam meningkatkan partisipasi sosial siswa. Faktor lain yang menghambat atau memfasilitasi partisipasi dalam kegiatan rekreasi diantaranya yaitu adalah keyakinan afektif, instrumental dan masih banyak lagi(Service & Forest, 2009). Dalam pembelajaran pendidikan jasmani siswa harus banyak terlibat, baik secara mental dan emosional maupun jasmaninya. Tugas gerak yang diberikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani semata-mata tidak untuk membuat anak berkeringat saja, melainkan anak dipacu untuk berpikir juga dalam memecahkan sebuah masalah yang diberikan dalam sebuah permainan pendidikan jasmani. Sehingga timbullah rasa bahwa siswa harus bertanggung jawab dalam pemecahan masalah tersebut, maka siswa akan merasa termotivasi untuk mengikuti kegiatan tersebut. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa para siswa lebih banyak menikmati penjas dan lebih aktif secara fisik dalam kegiatan belajar, selain itu siswa juga dapat termotivasi terhadap pembelajaran penjas baik secara intrinsik maupun ekstrinsik, dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani pun siswa mengalami kesenangan (Behaviour et al., 2009)

Proses pembelajaran yang baik adalah adanya partisipasi aktif yang dilakukan oleh siswa. Hal itu memudahkan seorang guru dalam menyampaikan materi ajar. Selain itu, akan terlihat menarik apabila semua siswa ikut berpartisipasi karena siswa sendiri akan merasakan manfaat yang berarti ketika mengikuti proses pembelajaran penjas. Pengambilan keputusan taktik dan pemecahan masalah sangat penting dalam menempatkan situasi permainan. Seperti 'Sense game', 'play practice', dan 'game centered approach' termasuk ke dalam variasi model tersebut. (Webb & Pearson, 2008). Salah Satu cara untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran Penjas diantaranya adalah dengan menggunakan strategi

belajar yang bervariasi. Berbicara tentang strategi belajar mengajar yang bervariasi salah satu strategi yang dapat digunakan adalah Pendekatan Bermain. Pendekatan bermain adalah suatu proses penyampaian pengajaran dalam bentuk bermain tanpa mengabaikan materi inti. Permainan yang dimaksudkan disini adalah permainan kecil yang materinya disesuaikan dengan standar dalam kurikulum. Dengan pembelajaran yang berbasis game dapat mempertahankan partisipasi dan ketekunan yang tinggi dalam belajar. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis permainan sangat bermanfaat untuk melibatkan semua siswa, namun diperlukan lebih banyak lagi perkiraan dalam menentukan strategi mana yang paling efektif untuk dipelajari dan dipraktikkan selanjutnya. (Nadolny & Halabi, 2015)

Berdasarkan observasi peneliti di lapangan juga wawancara kepada Guru Penjas di SMP 3 Lembang untuk kegiatan belajar mengajar Pendidikan Jasmani ini sedikit kurang diminati. Hal ini disebabkan oleh beberapa siswa malas berolahraga karena sindrom keringat, bahwa keringat bikin bau badan, siswa yang memilih-milih materi pembelajaran cenderung hanya bersemangat pada saat olahraga yang mereka gemari saja, terkadang siswa selalu membuat alasan untuk tidak mengikuti pembelajaran Penjas, baik tidak membawa pakaian olahraga maupun dengan alasan sakit, dan sebagai guru disini tidak bisa memaksa karena melaksanakan olahraga tanpa menggunakan pakaian olahraga akan membuat tidak nyaman, dan apabila memaksakan yang sakit dikhawatirkan akan terjadi sesuatu yang tidak diinginkan juga terdapat masalah pra sarana, keterbatasan ruang gerak siswa karena jadwal pembelajaran penjas bentrok dengan kelas lain. Simulasi permainan membantu siswa mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan mereka selain itu simulasi permainan juga dapat menstimulasi antusias dan motivasi siswa untuk belajar (Mawhirter & Garofalo, 2016). Semakin siswa ingin mempelajari suatu materi, lingkungan sekitar yang sangat mendukung kesuksesan suatu pembelajaran, serta seorang guru yang menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, maka siswa senantiasa berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa yang paling utama ditekankan adalah tentang membuat perubahan dalam proses pembelajaran penjas yaitu dengan cara memfasilitasi belajar menggunakan pendekatan bermain yang dapat memberikan kesenangan terhadap siswa (Dagkas, Benn, Jawad, & Benn,

**Fetty Apriliani Dharsono, 2018**

*PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN TERHADAP PARTISIPASI BELAJAR PENJAS SISWA KELAS VII DI SMPN 3 LEMBANG*

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

n.d.). Beberapa permasalahan mengenai partisipasi seperti motivasi, keaktifan belajar, keterlibatan siswa, kehadiran siswa dan kedisiplinan siswa, haruslah segera ditangani karena dengan lima poin itu sudah seharusnya dalam sebuah pembelajaran penting adanya partisipasi dari siswa. Untuk membantu jalannya kegiatan belajar mengajar di dalam kelas/lapangan. Permasalahan yang terjadi ketika proses pembelajaran seperti ketika siswa yang tidak mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dan tidak melakukan tugas gerak yang diberikan, itu menunjukkan bahwa sikap siswa itu tidak *respect* dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Harusnya siswa mampu mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dengan baik, karena pembelajaran pendidikan jasmani pun tidak kalah penting dengan pembelajaran lain selain untuk memenuhi standar kelulusan pembelajaran yang diberikan di sekolah pendidikan jasmani pun mampu membuat badan seseorang menjadi bugar. Maka dari itu tugas yang diberikan oleh guru harus dilaksanakan dengan baik oleh siswa. Partisipasi sosial harus ditunjukkan demi kelancaran proses pembelajaran. Sementara pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan pendekatan bermain memungkinkan siswa untuk berpartisipasi lebih besar. Dapat direkomendasikan bahwa guru harus merevisi metodologi pengajaran mereka termasuk, seperti yang disarankan oleh Sixsmith et al. (2006) " skenario yang digunakan haruslah berupa kehidupan nyata dan konten yang menantang untuk membuat partisipasi menjadi menarik dan menyenangkan"(Nihat, Ad, & Özer, 2014)

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis sangat tertarik untuk meneliti bagaimana pengaruh pendekatan bermain terhadap partisipasi belajar Penjas yang dilakukan oleh siswa kelas VII di SMPN 3 Lembang.

## **1.2.RUMUSAN MASALAH PENELITIAN**

Dari uraian latar belakang diatas, penulis mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Kurang Antusias siswa kelas VII (Tujuh) SMPN 3 Lembang Kabupaten Bandung Barat dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani
2. Secara umum pendekatan bermain belum diterapkan di SMPN 3 Lembang Kabupaten Bandung Barat
3. Kurangnya kreatifitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran

**Fetty Apriliani Dharsono, 2018**

**PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN TERHADAP PARTISIPASI BELAJAR PENJAS SISWA KELAS VII DI SMPN 3 LEMBANG**

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

Sehingga apabila dilihat dari latar belakang tersebut maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut : “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari pendekatan bermain terhadap partisipasi belajar Penjas siswa kelas VII di SMPN 3 Lembang Kabupaten Bandung Barat?”

### **1.3.TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan pada masalah-masalah yang telah diuraikan tersebut, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh yang diberikan Pendekatan Bermain terhadap partisipasi belajar penjas Siswa kelas VII di SMPN 3 Lembang Kabupaten Bandung Barat.

### **1.4.MANFAAT PENELITIAN**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Melalui Pendekatan Bermain dapat memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran Penjas di SMPN 3 Lembang Kabupaten Bandung Barat dan dapat dijadikan literature atau sumbangan keilmuan yang berarti dalam proses pendidikan.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

- a. Bagi Guru, dapat mengetahui tentang berbagai macam permainan yang dapat menunjang pembelajaran Penjas di kelas
- b. Bagi Sekolah, dapat meningkatkan efektifitas dalam proses belajar mengajar sehingga SMPN 3 Lembang Kabupaten Bandung Barat dapat mencapai tujuan prestasi yang diharapkan
- c. Bagi Siswa, dapat mengetahui potensi dan bakat yang dimiliki juga merasa gembira pada saat proses pembelajaran Penjas berlangsung

### **1.5.STRUKTUR ORGANISASI**

Adapun Struktur organisasi penulisan adalah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN, menerangkan:
  - a. Latar Belakang Masalah yang mendeskripsikan tentang fakta masalah yang berada di lapangan yang berbentuk dalam sebuah

paragraf dimana masalah yang terdapat didalamnya diangkat menjadi Judul Skripsi

- b. Rumusan Masalah mendeskripsikan tentang garis besar masalah yang akan diteliti
- c. Tujuan Penelitian mendeskripsikan tujuan yang akan dicapai dengan penelitian ini
- d. Manfaat Penelitian mendeskripsikan manfaat apa yang akan diperoleh dari hasil penelitian
- e. Struktur Organisasi memberikan gambaran mengenai apa yang terdapat didalam Penelitian

2. BAB II KAJIAN TEORI, menerangkan :

- a. Kajian teoritis berupa segala macam teori yang berhubungan dengan penelitian yang berguna sebagai pedoman untuk melakukan penelitian
- b. Kerangka berpikir merupakan pemikiran awal peneliti
- c. Hipotesis merupakan dugaan awal peneliti tentang penelitian yang akan dilakukan

3. BAB III METODE PENELITIAN, menerangkan:

- a. Metode penelitian merupakan cara yang akan digunakan peneliti untuk meneliti masalah
- b. Tujuan operasional penelitian berupa kejelasan manfaat yang akan didapat dalam pembelajaran di sekolah
- c. Waktu dan tempat penelitian menjelaskan waktu dan dimana tempat dilaksanakannya penelitian
- d. Populasi dan Sampel menjelaskan pengambilan banyaknya subyek penelitian yang akan diteliti
- e. Langkah-langkah penelitian merupakan cara yang akan dilakukan untuk memperoleh data serta bagaimana cara memberikan perlakuan terhadap subyek penelitian

4. BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN, menerangkan :

- a. Hasil temuan awal berdasarkan data di lapangan dan dari pengolahan juga analisis data dengan berbagai kemungkinan sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian
- b. Pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN, menerangkan :

- a. Kesimpulan merupakan ringkasan penelitian yang diteliti
- b. Saran merupakan masukan dan pendapat peneliti mengenai penelitian ini untuk kemajuan penelitian