

BAB I PENDAHULUAN

1.1 1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Artinya, Pendidikan jasmani bukan hanya program sekolah sebagai alat untuk membuat anak sibuk. Tetapi pendidikan jasmani adalah bagian penting dari pendidikan. Melalui pendidikan jasmani yang diarahkan dengan baik, Siswa akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya. Menurut Suchman (dalam Juliantine, dkk. 2015, hlm. 84)

The existence of pendidikan jasmani in schools is seen as an effort to disseminate pendidikan jasmani to the younger generation of schools. Development through this pathway should also have an impact on the completeness of the facilities and infrastructure needed in the implementation of sports learning within the school itself.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa keberadaan pendidikan jasmani di sekolah dipandang sebagai upaya menyebar luaskan pendidikan jasmani bagi generasi muda sekolah. Pengembangan melalui jalur ini pun seyogyanya berdampak pada kelengkapan sarana dan prasarana yang dibutuhkan pada pelaksanaan pembelajaran olahraga di lingkungan sekolah itu sendiri. Sudah kita ketahui pendidikan jasmani adalah suatu mata pelajaran di sekolah dasar yang termasuk penting sama seperti pelajaran-pelajaran lainnya. Pendidikan jasmani disekolah dasar bertujuan untuk melatih kesegaran jasmani setiap peserta didiknya, pembelajaran pendidikan jasmani juga memberikan pembelajaran gerak yang dapat mengembangkan keterampilan gerak kasar dan keterampilan gerak halus peserta didiknya. Seperti menurut Mahendra. (2015, hlm. 11) “pendidikan jasmani pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistic dalam kualitas individu baik dalam hal fisik, mental, serta emosional”.

Dengan demikian bahwa pendidikan jasmani memang sudah seharusnya diberikan pada anak sedini mungkin, karena dengan diberikannya pendidikan

jasmani pada anak, diharapkan akan terbinanya sikap dan karakter anak yang sehat secara fisik, cerdas secara pengetahuan dan diharapkan pula anak memiliki kecerdasan dalam setiap sikap dan perilaku yang ditunjukkannya. Pendidikan jasmani dan olahraga di Sekolah Dasar telah menjadi bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan maksud untuk mengubah perilaku peserta didik. Meski demikian pada kenyataannya masih banyak guru pendidikan jasmani yang melaksanakan proses pembelajaran dengan cara tradisional dengan menitik beratkan materi dan tujuan pembelajaran yang bersifat kecabangan olahraga tanpa memperhatikan siapa yang menjadi peserta didiknya. Materi, tujuan, proses pembelajaran, dan peserta didik adalah aspek-aspek yang sangat memerlukan perhatian dari seorang guru pendidikan jasmani. Karena hal ini merupakan aspek penting yang saling terkait dan mempengaruhi satu dengan yang lainnya. Ketika akan mengajar suatu bentuk keterampilan gerak, sudah sewajarnya. Menurut Nugraha, dkk. (2018, hlm. 10) mengemukakan bahwa:

Sepak bola adalah olahraga yang memainkan bola dengan menggunakan kaki. *Soccer like games* adalah permainan yang menyerupai permainan sepak bola sesungguhnya. Cara memainkannya sama seperti gerakan dalam permainan sepak bola secara teknik dan taktik. Aktivitas pembelajaran *soccer like games ini* dapat di modifikasi, misalnya peraturan permainan, peralatan atau bola yang akan digunakan, sarana dan prasarana seperti lapangan, cara membuat *point*, cara memulai permainan, jenis-jenis permainan, gawang yang berbeda, jumlah pemain. Objek permainan (bola) yang akan digunakan dalam permainan ini beragam cara, mulai dari bola sepak yang *standart*, bola karet, serta anyaman modifikasi apapun bisa digunakan. Gawang yang digunakan dalam permainan *soccer like games* dapat menggunakan botol, tas sekolah, cone atau kardus asal ada batas kedua sisi gawang saja sudahlah cukup.

Namun pada kenyataannya pendidikan jasmani di Sekolah Dasar hanya terfokus pada dimensi psikomotor saja tanpa memperhatikan sikap dan perilaku yang muncul saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SDN 062 Ciujung kelas V mengenai materi pembelajaran permainan *Soccer like games* masih banyak siswa yang kurang berperilaku aktif dalam proses pembelajaran, hal ini tidak luput dari faktor-faktor penyebab salah satunya karena kurang menariknya kegiatan pembelajaran. Untuk mendorong siswa membentuk perilaku aktif belajar guru seyogyanya dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, sehingga keadaan pembelajaran menjadi hidup

dengan adanya sedikit sesi tanya jawab yang dilakukan siswa seperti mengajukan pertanyaan dan mengemukakan gagasannya.

Perilaku aktif belajar atau juga disebut jumlah waktu aktif belajar suatu proses pembelajaran yang dimana tujuan untuk memenuhi salah satu proses pembelajaran oleh setiap siswa untuk berpartisipasi aktif dalam sebuah pembelajaran yang merupakan tolak ukur dari kualitas hasil pembelajaran pendidikan jasmani. Semakin banyak waktu yang dihabiskan oleh siswa untuk berperan aktif dan berpartisipasi dalam proses membangun suatu pemahaman tentang materi pembelajaran yang diberikan idealnya akan semakin baik kualitas belajar yang dihasilkan. Seperti yang diungkapkan oleh Husdarta (2009, hlm. 163) menyatakan bahwa “Salah satu prinsip penting dalam pendidikan jasmani adalah partisipasi peserta didik secara penuh dan merata”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa berdasarkan kajian teori tersebut, perilaku yang aktif dalam belajar tentunya dalam diri siswa harus memiliki motivasi sebagai dorongan atau kekuatan dari dalam diri untuk berbuat atau bertingkah laku dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Perilaku aktif ditunjukkan oleh siswa melalui tindakan yang bekerja keras, disiplin dan bertanggung jawab, oleh karena itu penting bagi guru pendidikan jasmani untuk menyajikan tugas-tugas belajar yang bisa menyediakan pengalaman sukses dan menimbulkan perasaan berhasil (*feeling of succes*) pada setiap anak.

Mengacu pada uraian latar belakang dan permasalahan yang dihadapi oleh siswa di SDN 062 Ciujung Kota Bandung, terdapat masalah di kelas yaitu kurang aktif pada siswa dalam mengikuti pembelajaran *soccer like games* karena pembelajaran yang diberikan oleh guru terlihat monoton. Sehingga penulis tertarik untuk menindak lanjuti dengan mengadakan penelitian “Implementasi Model Inquiri Dalam Pembelajaran *Soccer like games* untuk Meningkatkan JWAB Siswa Kelas V SD”, Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan pada kelas V SDN 062 Ciujung Kota Bandung.

Dalam hal ini kreatifitas seorang guru sangatlah diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran. Seorang guru pendidikan jasmani yang kreatif akan mampu menciptakan sesuatu yang baru, atau memodifikasi yang sudah ada tetapi disajikan dengan cara yang semenarik mungkin, sehingga anak didik akan

merasa senang mengikuti pelajaran pendidikan jasmani yang diberikan. Banyak hal-hal sederhana yang dapat dilakukan oleh guru pendidikan jasmani untuk kelancaran jalannya pendidikan jasmani. Seperti yang dikemukakan oleh Lutan (dalam Bahagia dan Mujiyanto, 2010, hlm. 71) mengemukakan bahwa ‘Modifikasi dalam mata pelajaran pendidikan jasmani diperlukan, dengan tujuan agar: a) Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran, b) Meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi, c) Siswa dapat melakukan pola gerak secara benar’.

Penerapan modifikasi ini dimaksudkan agar materi yang ada dalam kurikulum dapat disajikan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik anak. Menurut Aussie (dalam Bahagia dan Mujiyanto 2010, hlm. 82) menyatakan bahwa:

Pengembangan modifikasi di Australia dilakukan dengan pertimbangan : a) Anak-anak belum memiliki kematangan fisik dan emosional seperti orang dewasa, b) Berolahraga dengan peralatan dan peraturan yang dimodifikasi akan mengurangi cedera pada anak, c) Olahraga yang dimodifikasi akan mampu mengembangkan keterampilan anak lebih cepat dibanding dengan peralatan standar untuk orang dewasa, d) Olahraga yang dimodifikasi menumbuhkan kegembiraan dan kesenangan pada anak-anak dalam situasi kompetitif.

Penelitian terdahulu terkait penerapan model inquiri dalam *soccer like games* dilakukan oleh Hidayat (2017, hlm.166) menjelaskan bahwa “Pembelajaran *soccer like games* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan dasar sepakbola pada siswa SMPN 1Karawang”. Kelemahan dari penelitian ini adalah tidak memakai model lain dalam Pendidikan jasmani dan hanya mengukur keterampilan dasar saja. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran inquiri dan menggunakan instrumen GPAI dan JWAB untuk mengukur keterampilan bermain dan jumlah waktu aktif belajar.

Untuk mengisi kekosongan penelitian di atas, mengacu pada uraian latar belakang dan permasalahan yang dihadapi peserta didik, maka dari itu penulis tertarik untuk menindak lanjuti dengan mengadakan penelitian yang berjudul **“IMPLEMENTASI MOEL INQUIRI DALAM SOCCER LIKE GAMES UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR (JWAB)”**.

1.2 1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang permasalahan yang dialami siswa dalam pembelajaran ini siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran, oleh karena itu dapat dirumuskan, serta untuk memfokuskan permasalahan dalam penelitian maka yang terjadi masalah dalam penelitian ini adalah

1. Apakah penerapan model inquri dalam pembelajaran permainan *soccer like games* dapat meningkatkan perilaku aktif belajar siswa kelas V SDN 062 Ciujung?
2. Seberapa besar kontribusi penerapan model inquri dalam pembelajaran permainan *soccer like games* dalam meningkatkan perilaku aktif belajar siswa kelas V SDN 062 Ciujung?

1.3 1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini adalah untuk meningkatkan perilaku aktif belajar siswa dalam pembelajaran *soccer like games*, dimana secara khusus difokuskan terhadap:

1. Untuk mengetahui apakah penerapan model inquri dalam pembelajaran permainan *soccer like games* dapat meningkatkan perilaku aktif belajar siswa khususnya Kelas V di SDN 062 Ciujung?
2. Seberapa besar kontribusi penerapan model inquri dalam pembelajaran permainan *soccer like games* pada Peningkatkan perilaku aktif belajar siswa khususnya kelas V di SDN 062 Ciujung?

1.4 1.4 Manfaat Penelitian

Dalam sebuah penelitian yang penulis beri judul “Implementasi Model Inquri dalam Pembelajaran *Soccer like games* untuk meningkatkan JWAB pada Siswa Kelas V SD”. Diharapkan mempunyai manfaat yang baik, baik bagi peneliti atau penulis maupun pembaca. Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah:

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Hasil Penelitian ini diharapkan berguna bagi penulis untuk mengetahui manfaat penerapan model inquri dalam permainan *soccer like games* sebagai menanggulangi perilaku aktif belajar yang kurang.

- b. Sebagai bahan bacaan bagi pembaca yang meneliti hal-hal ada relevansinya dengan masalah penelitian ini.

1.4.2 Dilihat dari Segi Kebijakan

Adapun kebijakan lembaga seperti sekolah dan dinas:

1. Sekolah : Kebijakan sekolah mengirimkan guru untuk mengikuti pelatihan tentang model-model pembelajaran dalam pendidikan jasmani dan menyediakan sarana pembelajaran pendidikan jasmani.
2. Dinas : Pemerintah membuat kebijakan yang diharapkan dapat meningkatkan pendidikan yaitu seperti kebijakan Bantuan Operasional Sekolah (BOS), melengkapi fasilitas dan sarana prasana pembelajaran di sekolah.

1.4.3 Manfaat Praktis

1. Penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi para guru pendidikan jasmani dalam menyusun rencana pembelajaran dalam model inquiri sebagai upaya meningkatkan aktif belajar pada permainan *soccer like games*
2. Hasil penelitian dapat dijadikan acuan dan pedoman bagi guru pendidikan jasmani untuk mengatasi kesulitan pembelajaran yang diakibatkan oleh kurang menariknya materi yang diberikan oleh guru, khususnya dalam upaya meningkatkan perilaku aktif belajar siswa dalam pembelajaran permainan *soccer like games*.

1.4.4 Segi Isu Aksi Sosial

Hasil dari penelitian dapat sebagai rujukan bagi masyarakat untuk penelitian selanjutnya dan mengetahui salah satu alternatif pembelajaran pendidikan jasmani, yaitu dengan menggunakan model inquiri untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar dan keterampilan bermain dalam pembelajaran *soccer like games* penelitian ini bermanfaat bagi masyarakat dan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mengikuti aktivitas pembelajaran Pendidikan jasmani.

1.5 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Diharapkan dengan pembelajaran *Soccer like games* dapat meningkatkan kebugaran jasmani dan keterampilan bermain, maka dari itu penelitian ini sebagai data untuk melaksanakan evaluasi terhadap program pembelajaran pendidikan jasmani, sekaligus untuk merancang program terutama dalam peningkatan kebugaran jasmani dan keterampilan bermain agar dalam memberikan pelajaran lebih banyak memiliki landasan yang ilmiah:

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini tentang pendahuluan akan dipaparkan mengenai: latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi.

2. BAB II Kajian Pustaka

Bab ini berisi tentang kajian pustaka akan dipaparkan mengenai teori-teori: hakikat pendidikan jasmani, pengertian pendidikan jasmani, tujuan pendidikan jasmani, sebagai penguat skripsi tentang judul yang di angkat sebagai penelitian

3. BAB III Metode Penelitian

Bab ini tentang metode penelitian akan dipaparkan mengenai metode penelitian yang akan digunakan, instrumen penelitian, desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, dan analisis data.

4. BAB IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini tentang temuan dan pembahasan akan dipaparkan hasil penelitian yang telah dicapai meliputi pengolahan data serta analisis temuan dan pembahasannya.

5. BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini tentang simpulan implikasi dan rekomendasi akan dipaparkan mengenai hasil analisis temuan dari penelitian, implikasi penelitian dan rekomendasi penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis temuan peneliti

