

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan proses membantu individu untuk tumbuh dan berkembang secara optimal. Dengan pendidikan yang baik maka setiap individu akan mendapatkan pengembangan dalam kepribadian maupun pengetahuan sebagai bekal untuk melaksanakan aktivitas dalam masa hidupnya. Dalam GBHN (Tap. MPR No. IV/MPR/1973) dirumuskan bahwa: “pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam maupun di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup”.

Pendidikan jasmani (Penjas) merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Seperti dikemukakan oleh Abduljabar (2010: 83):

Pendidikan jasmani menggunakan media fisik untuk mengembangkan kesejahteraan total setiap orang. Karakteristik pendidikan jasmani seperti ini tidak terdapat pada mata pelajaran lain, karena hasil kependidikan dari pengalaman belajar fisik tidak terbatas hanya pada perkembangan tubuh saja. Konteks melalui aktivitas jasmani yang dimaksud adalah konteks yang utuh menyangkut semua dimensi tentang manusia, seperti halnya hubungan tubuh dan pikiran. Tentu pendidikan jasmani tidak hanya menyebabkan seseorang terdidik fisiknya, tetapi juga semua aspek yang terkait dengan kesejahteraan total manusia Seperti diketahui, dimensi hubungan tubuh dan pikiran menekankan pada tiga domain pendidikan, yaitu: psikomotor, afektif dan kognitif.

Dari kutipan di atas menyatakan bahwa Penjas memberikan kontribusi yang berarti terhadap pertumbuhan dan perkembangan peserta didik secara menyeluruh apabila dilakukan dengan baik dan benar.

Prioritas utama dalam upaya peningkatan Penjas di sekolah, yaitu dengan mewujudkan peranan dan fungsi guru secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. Guru diharapkan dapat mengajar berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan (olahraga), internalisasi nilai-nilai (sportivitas, kejujuran, kerja sama, disiplin, dan bertanggung jawab), dan pembiasaan pola hidup sehat. Untuk itu di samping kompetensi didaktik dan metodik mengajar, manajemen kelas pun harus dikuasai oleh guru sepenuhnya.

Definisi manajemen kelas di ungkapkan Padmono (2011: 12) yaitu sebagai berikut:

Manajemen kelas adalah upaya yang dilakukan penanggung jawab kegiatan belajar mengajar agar dicapai kondisi optimal sehingga belajar mengajar berjalan seperti yang diharapkan. Pengelolaan tersebut meliputi penyelenggaraan, pengurusan, dan ketatalaksanaan dalam menyelenggarakan kelasnya. Dengan batasan tersebut, maka batasan lebih bersifat luwes. Kegiatan manajerial mencakup kegiatan penciptaan dan pemeliharaan kondisi yang mendukung seoptimal mungkin terselenggaranya pembelajaran sehingga secara efektif dan efisien mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Dari kutipan tersebut penulis dapat kembangkan bahwa manajemen kelas berisi juga tentang manajemen waktu guru dalam memberikan pengajaran. Manajemen waktu sangat diperlukan agar proses pembelajaran dapat dilakukan secara maksimal sehingga setiap materi dan tujuan-tujuannya bisa dicapai secara efektif dan efisien. Dengan manajemen waktu yang baik maka perencanaan pembelajaran yang telah direncanakan diawal tidak akan melenceng ketika sudah memasuki proses pelaksanaannya.

Hal di atas diperlukan karena Penjas terbentur dengan sarana dan prasarana yang kurang dan itu merupakan salah satu isu yang cukup merata dan sangat terasa oleh para pelaksana Penjas di lapangan. Umumnya sekolah-sekolah di Indonesia pada setiap jenjang pendidikannya selalu dihadapkan dengan permasalahan kekurangan sarana dan prasarana ini. Tidak sedikit sekolah di Indonesia, khususnya di daerah perkotaan tidak memiliki tempat atau lahan untuk melakukan aktivitas jasmani, khususnya yang berkaitan dengan olahraga misalnya lapangan. Walaupun ada, jumlahnya tidak proporsional dengan jumlah siswa.

Lingkungan untuk melaksanakan pembelajaran Penjas pun banyak berada ditempat yang tidak strategis seperti berada di tengah-tengah kelas ataupun berada di tempat yang panas dan berdebu, serta seringkali ditambah dengan kualitasnya yang kurang memenuhi tuntutan pembelajaran. Sarana dan prasarana ini meliputi alat-alat, ruangan, dan lahan untuk melakukan berbagai aktivitas Penjas.

Padahal dalam mengikuti pembelajaran Penjas siswa belajar melalui pengalaman gerak yang mereka raih saat mencoba mempraktekan isi dari materi. Semakin banyak pengulangan yang mereka lakukan, maka semakin banyak pula pengalaman gerak yang mereka dapatkan. Namun yang perlu diingat adalah dari pengalaman gerak tersebut siswa bukan dituntut hanya untuk terampil melakukan tugas gerak (psikomotor) dari materi yang guru berikan, namun mencakup pula untuk peningkatan pemahaman (kognitif) tentang gerak tersebut, pengarahan untuk berlaku lebih baik (afektif), dan pembiasaan diri untuk berinteraksi sosial.

Kurangnya sarana dan prasarana ditakutkan membuat siswa menjadi tidak termotivasi untuk melaksanakan pembelajaran Penjas. Definisi mengenai motivasi diungkapkan oleh Abduljabar (2010: 109) adalah sebagai berikut:

Motivasi adalah proses menempatkan keinginan individu untuk melakukan atau menampilkan sesuatu dalam cara yang memuaskan kebutuhan. Guru tidak memberikan motivasi kepada siswa tetapi lebih merupakan mengubah variabel-variabel yang mempengaruhi motivasi siswa.

Merujuk kutipan di atas kreativitas guru dalam menyajikan materi harus diperhatikan juga, karena seperti kita ketahui, sebanyak apapun waktu yang dimiliki akan terasa percuma apabila tidak diisi dengan hal-hal yang sesuai. Oleh sebab itu kreativitas guru dalam memberikan materi pada saat pembelajaran sangat dibutuhkan, agar kurangnya sarana dan prasarana bisa tertutupi dan selebihnya dari kreativitas tersebut bisa memunculkan materi serta cara penyajian yang memotivasi siswa untuk belajar dengan tingkat partisipasi yang tinggi sehingga diharapkan jumlah waktu aktif belajar siswa akan tercapai dengan baik.

Definisi jumlah waktu aktif belajar menurut Lutan dan Suherman (2000: 45-46):

Jumlah waktu aktif belajar merupakan ciri pembelajaran yang efektif. Perencanaan jumlah waktu aktif belajar akan terkait langsung dengan waktu yang diperlukan untuk aspek lain, misal: pemanasan, penjelasan, demonstrasi, termasuk strategi atau style yang digunakan. Oleh karena itu akan lebih baik apabila dari sejak awal guru merencanakan pemanfaatan waktu untuk masing-masing aspek dengan curahan waktu terbanyak ditekankan pada waktu aktif belajar.

Oleh karena itu aktivitas siswa harus lebih banyak untuk digunakan belajar dan bukan digunakan untuk hal-hal lainnya seperti: siswa lebih banyak menunggu

giliran, sebagian siswa lebih banyak diam atau (dan) mengobrol, dan tidak melakukan tugas yang diberikan oleh guru. Telah kita ketahui bahwa semakin banyak waktu untuk belajar maka akan semakin tinggi pula kemungkinan untuk berhasilnya.

Pada saat penulis melakukan penelitian awal untuk proposal skripsi di SMP Negeri 1 Sumedang, guru Penjas kelas VIII di sekolah tersebut sedang memberikan materi pembelajaran bolabasket dan materi bolavoli. Dari kedua materi tersebut, masing-masing diberikan dalam waktu dua kali pertemuan. Penulis melihat bahwa guru menyajikan materi kedua permainan tersebut dengan cara yang sama, yaitu hanya menitikberatkan siswa untuk menguasai teknik-teknik dasar (sistem drilling). Dengan cara seperti itu anak lebih banyak diam untuk menunggu giliran daripada melakukan isi dari materi karena sedikitnya bola yang ada dibandingkan dengan jumlah seluruh siswa. Lebih parahnya waktu untuk menunggu giliran tersebut para siswa gunakan untuk mengobrol dan bermain-main sehingga waktu aktif belajarnya tidak efektif.

Berdasarkan uraian di atas dan kenyataan di lapangan yang penulis temukan saat melakukan pengamatan di SMP Negeri 1 Sumedang, maka penulis tertarik untuk meneliti tentang penerapan materi pembelajaran menggunakan *sport likes games* terhadap siswa kelas VIII di sekolah tersebut. *Sport likes games* merupakan permainan yang diadaptasi dari olahraga yang sebenarnya. Hasil adaptasi itu kemudian dimodifikasi agar sesuai dengan sarana dan prasarana yang ada, juga dengan tingkat kemampuan siswa. Dengan begitu, sedikitnya jumlah alat dan

kurang luasnya lapangan yang digunakan untuk pembelajaran Penjas dapat diatasi dengan cara pembagian kelompok untuk melaksanakan permainan.

Modifikasi juga dimaksudkan agar siswa lebih banyak bergerak dan menumbuhkan kesenangan yang menyebabkan meningkatnya motivasi mereka untuk melakukan kegiatan pembelajaran karena kurangnya sarana dan prasarana yang ada dapat diatasi oleh modifikasi yang dilakukan dalam penerapan *sport likes games*.

Sebagai ilustrasi; apabila jumlah bola empat dan siswa ada 40 orang maka bila materi pengajaran menitikberatkan pada penguasaan teknik saja akan ada 36 orang yang menunggu di saat empat teman lainnya melakukan isi materi. Sedangkan apabila dilakukan melalui *sport likes games* maka bisa dibuat menjadi sepuluh kelompok dengan masing-masing berjumlah empat orang, satu bola bisa digunakan oleh dua kelompok yang akan melakukan permainan, maka dengan jumlah empat bola akan ada delapan kelompok yang melaksanakan materi secara bersamaan. Dengan begitu hanya ada dua kelompok atau delapan orang siswa yang menunggu untuk melaksanakan materi.

Ilustrasi di atas diperkuat dengan alokasi waktu pembelajaran Penjas di SMP yang berdurasi hanya 2 x 40 menit dalam seminggu dan pada kenyataan di lapangan tidaklah sesuai dengan yang direncanakan (80 menit), mengingat persiapan anak di awal pertemuan 5-10 menit, pemanasan yang memakan waktu sekitar 10 menit dan ditambah pada akhir pertemuan 10 menit untuk persiapan pelajaran berikutnya, praktis waktu efektif yang bisa digunakan untuk masuk dalam materi (waktu aktif belajar siswa) hanya 50-55 menit, maka dengan waktu

yang sedikit itu guru perlu memberikan penyajian materi pembelajaran yang sesuai agar waktu aktif belajar siswa berjalan efektif.

Maka dari itu penulis mengangkat judul *Pengaruh Penerapan Sport Likes Games terhadap Jumlah Waktu Aktif Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Sumedang dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan jasmani.*

B. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis mengidentifikasi variabel dalam penelitian ini yaitu *sport likes games* dan jumlah waktu aktif belajar siswa.

Sport likes games adalah suatu permainan-permainan hasil dari adaptasi olahraga yang bersangkutan namun peraturan, peralatan dan perlengkapannya telah dimodifikasi agar kurangnya sarana dan prasarana bisa tertutupi dan juga untuk menyesuaikan dengan tingkat perkembangan motorik pelaku kegiatannya. Dalam penelitian ini *sport likes games* yang digunakan untuk pemberian treatment pada sampel adalah *basketball like games* (adaptasi dari olahraga bolabasket), *volleyball like games* (adaptasi dari olahraga bolavoli), *soccer like games* (adaptasi dari olahraga sepak bola dan futsal), *handball like games* (adaptasi dari olahraga bolatangan), *badminton like games* (adaptasi dari olahraga bulutangkis), dan *softball like games* (adaptasi dari olahraga softball).

Sedangkan jumlah waktu aktif belajar menurut Lutan dan Suherman (2000: 45-46):

Jumlah waktu aktif belajar merupakan ciri pembelajaran yang efektif. Perencanaan jumlah waktu aktif belajar akan terkait langsung dengan waktu

yang diperlukan untuk aspek lain, misal: pemanasan, penjelasan, demonstrasi, termasuk strategi atau style yang digunakan. Oleh karena itu akan lebih baik apabila dari sejak awal guru merencanakan pemanfaatan waktu untuk masing-masing aspek dengan curahan waktu terbanyak ditekankan pada waktu aktif belajar.

Oleh karena itu aktivitas siswa harus lebih banyak untuk digunakan belajar dan bukan digunakan untuk hal-hal lainnya seperti: siswa lebih banyak menunggu giliran, sebagian siswa lebih banyak diam atau mengobrol, dan tidak melakukan tugas yang diberikan oleh guru. Telah kita ketahui bahwa semakin banyak waktu untuk belajar maka akan semakin tinggi pula kemungkinan untuk berhasilnya.

Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah penerapan *sport likes games* memberikan pengaruh terhadap peningkatan jumlah waktu aktif belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Sumedang dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani?

C. Tujuan Penelitian

Sebagai penelitian ilmiah maka membutuhkan tujuan yang jelas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui pengaruh penerapan *sport likes games* terhadap peningkatan jumlah waktu aktif belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Sumedang dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan jasmani.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Secara teoritis:

- a. Dapat memberikan wawasan keilmuan yang berarti bagi dunia pendidikan terutama pengembangan Penjas khususnya pembelajaran olahraga permainan bola besar di sekolah.
- b. Informasi dan masukan bagi lembaga pendidikan khususnya Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan dalam kaitannya dengan kurikulum dan proses belajar mengajar.
- c. Bahan masukan bagi guru Penjas dalam upaya modifikasi proses belajar Penjas di sekolah atau menciptakan proses belajar mengajar terhadap jumlah waktu aktif belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran olahraga permainan.
- d. Hasil penelitian ini bisa dijadikan bahan masukan dalam pengembangan program pengajaran Penjas di Sekolah Menengah Pertama.

2. Manfaat Praktis:

- a. Dapat dijadikan bahan informasi kepada sekolah sehingga dapat menjadi masukan dan pertimbangan dalam mengambil kebijakan-kebijakan terhadap pelaksanaan pembelajaran Penjas terutama di sekolah yang bersangkutan.
- b. Dapat digunakan sebagai acuan bagi peneliti atau mahasiswa dalam menyusun rencana penelitian yang berkaitan dengan *sport likes games* untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa.

- c. Sebagai rambu-rambu dan panutan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar olahraga permainan di Sekolah Menengah Pertama.
- d. Dapat dijadikan acuan bagi para pembina dan guru Penjas dalam memberdayakan potensi dan keterampilan siswa melalui modifikasi alat bantu pembelajaran maupun sarana dan prasarana pembelajaran (*sport likes games*).
- e. Menjadi masukan kepada guru Penjas dalam kaitannya dengan pelaksanaan pembelajaran seperti penentuan metode pembelajaran, penilaian pembelajaran, penanggulangan masalah dalam pembelajaran serta penciptaan iklim pembelajaran yang lainnya.

E. Batasan Penelitian

1. Penelitian ini merupakan eksperimen, yaitu mencobakan suatu hal untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan tersebut.
2. Variabel Independen atau variable bebas. menurut Sugiono (2009:39) "Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)". Dalam penelitian ini yang dimaksudkan variable bebas adalah penerapan *sport likes games* dalam pembelajaran Penjas. *Sport likes games* tersebut adalah: *basketball like games*, *volleyball like games*, *soccer like games*, *handball like games*, *badminton like games*, dan *softball like games*.
3. Variabel dependen atau variable terikat. Sugiono (2009:39) menjelaskan bahwa "variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas". Variabel terikat Dalam

penelitian ini adalah jumlah waktu aktif belajar siswa pada mata pelajaran Penjas.

4. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP negeri 1 Sumedang. Sedangkan sampel penelitian ini adalah 40 siswa yang dipilih oleh peneliti. Sehingga penelitian ini merupakan penelitian sampel.
5. Pemilihan sampel dilakukan melalui *randomize sampling* (sampel acak).
6. Alat pengumpul data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi nonpartisipan. Dimana penyusun akan dibantu oleh 3 orang observer yang mempunyai latar belakang dari Penjas.
7. Lokasi penelitian dilakukan di Jl. Kebonkol No. 18 Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang.
8. Dalam mengumpulkan data dari suatu sampel penelitian diperlukan alat yang disebut instrumen. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar format observasi.
9. Aspek yang ingin di ketahui dalam penelitian ini adalah pengaruh penerapan *sport likes games* terhadap jumlah waktu aktif belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Sumedang dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.